

ChessLight®



MODE D'EMPLOI INSTRUCTION MANUAL

www.lexibook.com
LEXIBOOK®
LCG3000

©LEXIBOOK®
FRANÇAIS

INTRODUCTION

Le jeu possède :

- 64 niveaux de difficulté répartis en 4 styles de jeu différents (normal, agressif, défensif et aléatoire) et comprenant :

- 5 niveaux 'débutant' destinés aux enfants et aux joueurs débutants dans lesquels l'ordinateur sacrifie des pièces délibérément.
- 8 niveaux de jeu normal pour joueurs débutants à confirmés avec des temps de réponse allant de 5 secondes à plusieurs heures
- 1 niveau d'analyse qui analyse la position jusqu'à 24 heures durant
- 1 niveau 'MULTI MOVE' destiné à résoudre des problèmes de mat jusqu'au mat en 5 coups

- 1 niveau 'MULTI MOVE' permettant à deux joueurs de jouer l'un contre l'autre tandis que l'ordinateur joue un rôle d'arbitre.
- une mode 'TRAINING' qui vous signale un coup bien joué
- un plateau de jeu sensoriel qui enregistre automatiquement votre déplacement lorsque vous appuyez sur la case d'origine et sur la case d'arrivée du coup.
- des voyants indiquant les coordonnées de vos coups et de ceux de l'ordinateur.
- une fonction 'HINT' par laquelle vous demandez à l'ordinateur de suggérer votre prochain coup.

- une fonction 'TAKE BACK' (retour en arrière) qui vous permet de revenir jusqu'à deux coups en arrière complets (soit quatre demi-coups).
- une fonction 'MOVE' qui vous permet d'apprendre en regardant l'ordinateur jouer contre lui-même.
- une fonction 'SET UP' pour programmer des positions en vue de résoudre un problème ou un exercice du livre.
- un bibliothèque contenant 20 ouvertures différentes.

- De plus, il :
- détecte le mat, le nul selon la règle des 50 coups et le nul par répétition.
- compte le Roi et Dame contre Roi, le roi Fou et Tour contre Roi, et le mat Roi et Fou contre Roi.
- réfléchit quand c'est à l'adversaire de jouer.

ATTENTION : Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

1. ALIMENTATION
Cet ordinateur d'échecs fonctionne avec 4 piles alcalines LR6/AA de 1.5 V == d'une capacité de 2,25 Ah ou avec un adaptateur pour jouets  de 9.0V == de 300 mA, à centre positif . Entrée: 100 V - 240 V ~ 50 / 60 Hz, 0,1 A

- Installation des piles
- Ouvrez le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis.
- Installez 4 piles LR6/AA de 1.5 V == en respectant les sens des polarités indiqués au fond du compartiment.
- Refermez le compartiment à piles. Vous devez alors entendre la petite musique annonçant une nouvelle partie. Dans le cas contraire, ouvrez à nouveau le compartiment à piles et vérifiez que les piles sont correctement installées.

- Ne pas recharger les piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jeu. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée. Ce jeu doit être alimenté avec les piles spécifiées seulement. N'utilisez que des piles de type identique ou équivalent à celles recommandées. Les batteries ne doivent jamais être exposées à une source de chaleur excessive, par exemple la lumière du soleil ou un feu.

ATTENTION : D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un dysfonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, réinitialisez l'unité ou enlevez puis remettez les piles, ou débranchez l'adaptateur secteur de la prise de courant puis rebranchez-le.

Adaptateur
Le jeu fonctionne aussi avec un adaptateur pour jouets  de 9.0V , 300 mA, à centre positif .

- Pour le branchement, suivez ces instructions :
- Assurez-vous que le jeu est éteint.
- Branchez la fiche de l'adaptateur dans la prise située sur le côté droit du jeu.
- Branchez l'adaptateur dans une prise de courant.
- Mettez le jeu en marche.

Débranchez l'adaptateur en cas de non-utilisation prolongée afin d'éviter tout échauffement. Lorsque le jeu est alimenté par un adaptateur, ne jouez pas à l'extérieur. Vérifiez régulièrement l'état de l'adaptateur et des fils de branchement. En cas de détérioration, n'utilisez pas l'adaptateur jusqu'à réparation. Le jouet ne doit être utilisé qu'avec un transformateur pour jouets. L'adaptateur n'est pas un jouet. Ce jeu n'est pas destiné à des enfants de moins de 3 ans. Les jouets doivent être déconnectés de l'alimentation pour être nettoyés si des liquides sont utilisés pour le nettoyage.

Une mauvaise utilisation de l'adaptateur peut provoquer une électrocution.

Conseil parental: transformateur et adaptateur de jouets ne pas être utilisés comme des jouets. Leur utilisation doit se faire sous surveillance des parents.

Remarque : les piles doivent être retirées si un adaptateur CA/CC est utilisé.

Le jouet ne doit pas être connecté à plus que le nombre recommandé de transformateurs

ou d'alimentations.

II. POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Installez les pièces sur le plateau de jeu et mettez l'ordinateur en marche en appuyant sur la touche POWER ON. Ensuite appuyez sur la touche NEW GAME. Vous entendez une mélodie et un voyant rouge (le voyant correspondant à la rangée 1) s'allume en bas à gauche indiquant que c'est aux Blancs de jouer.

Vous pouvez à tout moment commencer une nouvelle partie en appuyant sur la touche NEW GAME. Dans ce cas, seuls le niveau et le style de jeu sont sauvegardés.

N.B. : L'ordinateur garde en mémoire la position des pièces au moment où l'ordinateur est éteint. Si vous voulez commencer une nouvelle partie quand vous mettez à nouveau le jeu en marche, appuyez sur NEW GAME.

III.POUR ENREGISTRER UN COUP

Pour enregistrer un coup :
1. Exercez une légère pression sur la case de la pièce que vous voulez déplacer. Le plus simple est d'incliner légèrement la pièce et d'appuyer doucement avec le bord de la pièce sur le centre de la case. Vous pouvez aussi appuyer sur la case avec le doigt. Vous entendez alors un jingle caractéristique et deux voyants s'allument. Ces deux voyants indiquent la rangée et la colonne de la case de départ de votre coup.

2. Posez la pièce sur sa case d'arrivée et appuyez légèrement sur le centre de la case. Vous entendez à nouveau un "bip" indiquant que l'ordinateur a enregistré votre coup. L'ordinateur réfléchit alors à son prochain coup.

N.B. : Une petite pression suffit à condition que vous appuyiez bien au centre de la case. Si vous appuyez très fort sur les cases, vous risquez, à long terme, d'endommager le plateau de jeu.

IV. LES COUPS DE L'ORDINATEUR

Au début de la partie, l'ordinateur indique immédiatement son coup grâce à sa bibliothèque d'ouvertures contenant 20 positions différentes. Plus tard dans la partie, le voyant situé en haut à gauche (le voyant de la rangée 8) clignotera pendant des temps de réflexion de l'ordinateur, indiquant rang que le trait est aux Noirs et que l'ordinateur réfléchit.

Quand l'ordinateur indique son coup, il fait entendre un jingle caractéristique.

- 1. Deux voyants s'allument indiquant la rangée et la colonne de la case d'origine de la pièce que l'ordinateur veut déplacer. Appuyez légèrement sur cette case et prenez la pièce.
- 2. Ensuite les voyants montrant les coordonnées de la case d'arrivée de sa pièce s'allument. Posez la pièce sur cette case en appuyant légèrement. Le voyant 1 s'allume de nouveau montrant que c'est maintenant à vous de jouer.

V. COUPS SPECIAUX

PRISES

- Les prises se font comme les autres coups.
- 1. Appuyez sur la case d'origine et saisissez la pièce.
- 2. Appuyez sur la case d'arrivée et posez la pièce sur cette case. Retirez de l'échiquier la pièce prise sans appuyer sur aucune case.

PRISES EN PASSANT

- 1. Appuyez sur la case d'origine et prenez le pion.
- 2. Appuyez sur la case d'arrivée et posez le pion sur cette case.
- 3. L'ordinateur vous rappelle de retirer le pion pris en allumant les voyants correspondant à la case du pion pris en passant. Appuyez sur cette case et ôtez le pion de l'échiquier.

ROQUE

Exécutez le roque en déplaçant tout d'abord le Roi comme à l'habitude. Une fois que vous avez appuyé sur la case d'origine et la case d'arrivée du Roi, l'ordinateur vous rappellera de déplacer la Tour.

- Pour faire un petit roque (roque avec la Tour/Roi) côté Blancs : 1. Appuyez sur la case E1 et appuyez sur la case H1.
- 2. Posez le Roi en G1 et appuyez sur la case.
- 3. L'ordinateur vous rappelle de déplacer la Tour en allumant les voyants correspondant à la case H1. Appuyez sur la case H1 et saisissez la Tour.
- 4. L'ordinateur allume les coordonnées de la case F1. Posez la Tour en F1 et appuyez sur cette case.

- Pour faire un grand roque (roque avec la Tour-Dame) côté Blancs : 1. Appuyez sur la case E1 et saisissez le Roi.
- 2. Posez le Roi en C1 et appuyez sur la case.
- 3. L'ordinateur vous rappelle de déplacer la Tour en allumant la case correspondante. Appuyez sur A1 et saisissez la Tour.
- 4. L'ordinateur allume les coordonnées de la case D1. Posez la Tour en D1 et appuyez sur cette case.

PROMOTION DES PIONS

- La promotion est faite automatiquement par l'ordinateur.
- 1. Appuyez sur la case d'origine et saisissez le pion.
- 2. Cherchez une Dame de la bonne couleur parmi les pièces prises (si aucune Dame de la couleur recherchée n'est disponible, vous pouvez utiliser une Tour que vous poserez à l'emvers). Appuyez sur la case d'arrivée et posez la Dame sur celle-ci.

L'ordinateur suppose que vous choisissez toujours une Dame pour la promotion de vos pions. Si vous désirez choisir une Tour, un Fou ou un Cavalier pour la promotion de votre pion, vous pouvez le faire en modifiant les positions (voir le paragraphe XIX). L'ordinateur, quant à lui, choisira toujours une Dame pour la promotion de ses pions.

VI. COUPS ILLEGUAUX

Si vous tentez de faire un coup illégal ou impossible, vous entendrez un signal d'erreur vous indiquant que votre coup n'est pas autorisé et que l'ordinateur n'en a pas tenu compte.

Si vous tentez un coup illégal ou si vous essayez de déplacer une pièce de votre adversaire, vous entendrez simplement le signal d'erreur. Vous pouvez alors continuer à jouer et réaliser un autre coup à la place.

Si vous entendez le signal d'erreur, et que l'ordinateur vous montre une case en allumant ses coordonnées, vous devez appuyer sur la case indiquée avant de reprendre le jeu.

VII. ECHEC, MAT ET NUL

Quand l'ordinateur annonce échec, il émet un "bip" joyeux et allume le voyant "CHECK".

En cas d'échec et mat, il joue une petite mélodie, et allume les voyants CHECK et DRAW/MATE. Si l'ordinateur est mat, les voyants sont allumés en permanence ; si vous êtes mat, les voyants clignotent.

Si vous faites pat, le voyant DRAW/MATE s'allume, ce qui indique le nul. Si la même position se répète trois fois de suite, ou si 50 coups se sont déroulés sans prise ou poussée de pion, le voyant DRAW/MATE s'allume également, mais vous pouvez continuer à jouer si vous le souhaitez.

VIII. OFF/SAVE

Quand une partie est terminée, vous pouvez appuyer sur NEW GAME pour commencer une nouvelle partie, ou bien éteindre l'ordinateur en appuyant sur la touche SAVE/OFF. En réalité, l'ordinateur n'est pas complètement éteint. Il garde en mémoire la position en cours tout en consommant un minimum de courant. Autrement dit, vous pouvez vous interrompre en milieu de partie, éteindre l'ordinateur, puis le remettre en marche plus tard pour poursuivre votre partie. Cela signifie également que vous devez appuyer sur NEW GAME après avoir mis en marche l'ordinateur si vous voulez commencer une nouvelle partie.

IX. LE SON ET LES EFFETS LUMINEUX

Si vous préférez jouer en silence, appuyez brièvement sur la touche SOUND/COLOUR. Les effets sonores de l'ordinateur seront coupés. Pour réactiver le son, appuyez de nouveau sur la touche SOUND/COLOUR. Le son est également rétabli quand vous appuyez sur la touche NEW GAME.

Si vous préférez jouer sans les effets lumineux sur le plateau, appuyez pendant 3 secondes sur la touche SOUND/COLOUR. Les effets sonores de l'ordinateur seront coupés. Vous pouvez rétablir les effets lumineux en appuyant à nouveau 3 secondes sur la touche SOUND/COLOUR.

X. LES NIVEAUX

L'ordinateur comporte 64 niveaux organisés de la façon suivante :

NIVEAU	DÉLAI DE RÉPONSE PAR COUP	STYLE							
		NORMAL	AGRESSIF	DÉFENSIF	ALÉATOIRE				
1	DÉBUTANT 1	A1	C1	E1	G1				
2	DÉBUTANT 2	A2	C2	E2	G2				
3	DÉBUTANT 3	A3	C3	E3	G3				
4	DÉBUTANT 4	A4	C4	E4	G4				
5	DÉBUTANT 5	A5	C5	E5	G5				
6	5 secondes	A6	C6	E6	G6				
7	10 secondes	A7	C7	E7	G7				
8	30 secondes	A8	C8	E8	G8				
9	1 minute	B1	D1	F1	H1				
10	3 minutes	B2	D2	F2	H2				
11	30 minutes	B3	D3	F3	H3				
12	30 minutes	B4	D4	F4	H4				
13	2 heures	B5	D5	F5	H5				
14	24 heures	B6	D6	F6	H6				
15	MAT	B7	D7	F7	H7				
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8				

Cet ordinateur d'échecs propose 13 niveaux différents et 3 niveaux de jeu spéciaux :

- **Les niveaux 1 à 5** sont des niveaux destinés aux enfants et aux débutants. L'ordinateur fait des erreurs délibérément, en posant des pièces sur des cases où elles seront prises immédiatement, par exemple.

Au niveau 1, l'ordinateur fait beaucoup d'erreurs, telles que poser une pièce sur une case où elle n'est pas autorisée, ou poser une pièce sur une case déjà occupée.

L'ordinateur allume alors les coordonnées de la case d'origine du coup qu'il vous suggère. Appuyez sur cette case (ou bien appuyez une seconde fois sur la touche HINT).

Au niveau 2, l'ordinateur fait également beaucoup d'erreurs, mais ne posera jamais une pièce sur une case où celle-ci serait prise au coup suivant par un pion.

Au niveau 3, l'ordinateur ne fera que quelques erreurs par partie.

Au niveau 4, l'ordinateur ne fera généralement qu'une seule erreur par partie, et il posera sa Dame sur une case où elle peut être prise au coup suivant.

Au niveau 5, l'ordinateur laissera passer certaines fourchettes et menaces de mat, mais il ne sacrifiera jamais de pièce.

Dans ces 5 niveaux, l'ordinateur réagit presque instantanément.

- **Les niveaux 6 à 13** proposent un délai de réponse allant de 5 secondes à 2 heures par coup. Ces niveaux s'adressent à des joueurs de niveau débutant à confirmé. Le niveau 6 est un niveau de blitz (5 secondes par coup). Ce niveau est familier avec le jeu rapide (30 secondes par coup) et le niveau 10 est un niveau de tournoi (3 minutes par coup). Les délais indiqués sont des délais de réponse moyens et approximatifs. L'ordinateur réfléchira davantage lors des cas de figure difficiles et moins longtemps en cas de positions simples et en fin de partie. L'ordinateur étant capable de réfléchir pendant que vous jouez, il lui est possible de réagir instantanément à votre coup si la partie n'est pas terminée. Il réagit aussi immédiatement lorsqu'il joue un coup de la bibliothèque d'ouvertures.

- **Le niveau 14** est un niveau d'analyse qui analyse la position pendant environ 24 heures ou bien jusqu'à ce que vous mettiez fin à la recherche en appuyant sur la touche MOVE (voir paragraphe XVII).
- **Le niveau 15** est un niveau MAT destiné à résoudre des problèmes de mat (voir paragraphe XI).
- **Le niveau 0** est un niveau MULTI MOVE qui permet à deux personnes de jouer l'une contre l'autre tandis que l'ordinateur tient le rôle d'arbitre en vérifiant la légalité des coups.

L'ordinateur possède également quatre styles de jeu différents :

- Dans le style **NORMAL**, l'ordinateur ne privilégie aucun des deux modes défensif et offensif.
- Dans le style **AGRESSIF**, l'ordinateur a un jeu offensif et évite dans la mesure du possible d'échanger des pièces.
- Dans le style **DÉFENSIF**, l'ordinateur s'efforce en priorité de se construire une défense solide. Il déplace beaucoup des pions et pratique les échanges de pièces le plus souvent possible.
- Dans le style **ALÉATOIRE**, l'ordinateur déplace beaucoup ses pions et préfère quelquefois jouer un coup inattendu plutôt que de toujours jouer le meilleur coup possible.

Quand vous mettez en marche l'ordinateur pour la première fois, la partie commence automatiquement au niveau 6 et en style de jeu NORMAL. Par la suite, il retient le niveau et le style de jeu en cours quand vous l'avez éteint, ou quand vous avez appuyé sur la touche NEW GAME.

Pour changer de niveau ou de style de jeu, suivez les instructions suivantes :

- 1. Appuyez sur la touche LEVEL pour entrer dans le mode de sélection du niveau. L'ordinateur allume les voyants correspondant au niveau actuel (ainsi, A6 correspond au niveau 6, style de jeu normal).
- 2. Consultez le tableau ci-dessus pour connaître la case correspondant au niveau et au style de jeu désirés. Appuyez sur cette case.
- 3. Appuyez à nouveau sur la touche LEVEL pour sortir du mode de sélection du niveau. Commencez ensuite à jouer en jouant votre premier coup, ou bien appuyez sur MOVE pour laisser l'ordinateur jouer en premier.

Si vous voulez vérifier le niveau et le style choisis, sans les modifier, suivez la procédure suivante :

- 1. Appuyez sur la touche LEVEL. L'ordinateur indique le niveau actuel en allumant les voyants correspondant au niveau.
- 2. Appuyez une seconde fois sur la touche LEVEL pour revenir au jeu. Vous pouvez modifier ou vérifier le niveau de jeu à tout moment de la partie lorsque c'est à vous de jouer.

XI. RESOLUTION DE PROBLEMES DE MAT

Le niveau 15 est un niveau de MAT qui vous permet de résoudre des problèmes de mat jusqu'aux mats en cinq coups. Pour résoudre des problèmes de mat :

- 1. Installez les pièces sur l'échiquier et enregistrez leurs positions (voir le paragraphe XIX).
- 2. Choisissez le niveau 15 en appuyant sur la touche LEVEL, puis sur la case B7, D7, F7 ou H7, puis sur la touche LEVEL de nouveau.
- 3. Appuyez sur la touche MOVE. L'ordinateur commence alors son analyse.

L'ordinateur réfléchira jusqu'à ce qu'il trouve un mat, puis il jouera le premier coup en vue du mat. Vous pouvez ensuite jouer pour l'adversaire, et l'ordinateur trouvera le coup suivant en vue du mat. Si la position ne permet pas de faire mat, l'ordinateur analysera indéfiniment. Les délais approximatifs de résolution d'un problème de mat sont :

- Mat en 1 coup 1 seconde
- Mat en 2 coups 1 minute
- Mat en 3 coups 1 heure
- Mat en 4 coups 1 jour
- Mat en 5 coups 1 mois

XII. MODE 'MULTI MOVE'

Le niveau 0 est un niveau MULTI MOVE. Dans ce niveau, l'ordinateur ne joue pas. Vous pouvez donc jouer pour les deux joueurs. Vous pouvez utiliser cette fonction pour jouer une ouverture déterminée, ou bien pour rejouer une partie. Vous pouvez aussi utiliser l'ordinateur comme un échiquier normal en jouant contre une autre personne, l'ordinateur jouant le rôle de l'arbitre en vérifiant la légalité des coups.

Pour choisir le niveau MULTI MOVE :

- 1. Choisissez le niveau 0 en appuyant sur la touche LEVEL, puis sur la case B8, D8, F8 ou H8, puis sur la touche LEVEL de nouveau.
- 2. Jouez avant de coups qu'il vous plaît pour les deux joueurs.
- 3. Quand vous avez terminé, sortez du niveau MULTI MOVE en appuyant une seconde fois sur la touche LEVEL et en choisissant un autre niveau.

XIII. CHANGEMENT DE COULEUR

Si vous appuyez sur la touche MOVE, l'ordinateur jouera à votre place. Ainsi, si vous désirez changer de couleur, appuyez sur la touche MOVE. L'ordinateur jouera son coup et ensuite attendra que vous jouiez à votre tour.

Si vous appuyez à nouveau sur la touche MOVE, l'ordinateur jouera à nouveau, et ainsi vous pouvez faire jouer l'ordinateur tout seul, contre lui-même.

Si vous voulez jouer toute la partie avec les Blancs en haut de l'échiquier :

- 1. Appuyez sur la touche NEW GAME et installez les pièces blanches en haut de l'échiquier et les pièces noires en bas. Souvenez-vous que la Dame blanche est sur la case blanche et la Dame noire sur une case noire.
- 2. Ensuite, appuyez sur MOVE dès le début de la partie. L'ordinateur jouera avec les Blancs en haut de l'échiquier et s'attendra à ce que vous jouiez avec les Noirs en bas de l'échiquier.

XIV. ANNULLATION DE COUPS

Si vous appuyez sur la case d'origine d'une pièce pour la déplacer, mais que vous décidez finalement d'en jouer une autre, appuyez une seconde fois sur la même case. Les voyants indiquant les coordonnées de la case s'éteignent et vous pouvez recommencer à jouer.

Si vous avez joué votre coup et que l'ordinateur est en cours de réflexion, ou bien a déjà allumé les coordonnées de la case d'origine de son coup :

- 1. Appuyez sur la touche TAKE BACK.
- 2. L'ordinateur interrompt alors sa réflexion et allume les voyants de la case d'arrivée de votre dernier coup. Appuyez sur la case et saisissez la pièce.
- 3. L'ordinateur indique ensuite les coordonnées de la case d'origine. Appuyez sur cette case et posez la pièce sur celle-ci.

- 4. Si vous voulez annuler une prise ou une prise en passant, l'ordinateur vous rappellera de réintégrer sur l'échiquier la pièce prise, en indiquant les coordonnées de la case où la pièce se trouvait. Appuyez sur cette case et replacez la pièce sur l'échiquier.
- 5. Si vous annulez un roque, vous devez d'abord déplacer votre Roi, puis votre Tour en appuyant sur les cases de chacun d'eux.

Si vous voulez annuler deux coups, appuyez sur la touche TAKE BACK une troisième fois pour annuler l'avant-dernier coup de l'ordinateur. Ensuite appuyez sur la touche TAKE BACK une quatrième fois pour annuler votre avant-dernier coup. Si vous tentez d'annuler davantage de coups, l'ordinateur émettra un signal d'erreur. Si vous désirez annuler plus de deux coups, vous devez utiliser la fonction SET UP pour changer la position (voir paragraphe XIX).

XV. FONCTION 'HINT'

Pour demander à l'ordinateur de vous indiquer quel coup il jouerait à votre place :

- 1. Appuyez sur la touche HINT.
- 2. L'ordinateur allume alors les coordonnées de la case d'origine du coup qu'il vous suggère. Appuyez sur cette case (ou bien appuyez une seconde fois sur la touche HINT).

3. L'ordinateur allume ensuite les coordonnées de la case d'arrivée du coup. Appuyez sur cette case (ou bien encore une fois sur la touche HINT).

4. Vous pouvez maintenant, au choix, exécuter le coup suggéré par l'ordinateur en appuyant encore une fois sur la case d'origine et d'arrivée, ou bien réaliser un autre coup.

Le coup que vous montre l'ordinateur est le coup que celui-ci attend de votre part. A chaque fois que c'est à vous de jouer et que vous réfléchissez au coup que vous allez exécuter, l'ordinateur pense déjà à sa réplique. Si vous exécutez le coup auquel il s'attend, il pourra la plupart du temps jouer instantanément.

Pour suivre les réflexions de l'ordinateur quand il analyse une position :

- 1. Appuyez sur la touche HINT pendant que l'ordinateur réfléchit.
- 2. L'ordinateur allumera les coordonnées de la case d'origine du coup qu'il envisage à ce moment. Appuyez sur cette case (ou bien appuyez une seconde fois sur HINT).
- 3. L'ordinateur allumera alors les coordonnées de la case d'arrivée du coup. Appuyez sur cette case (ou bien encore une fois sur la touche HINT). L'ordinateur poursuivra ensuite ses réflexions.

Vous connaissez maintenant le coup que l'ordinateur va probablement exécuter ce qui vous permet de mettre à profit votre attente en commençant à réfléchir à votre réplique.

XVI. MODE 'TRAINING'

Cet ordinateur propose un mode TRAINING qui vous permet de vous améliorer en vous indiquant que le coup que vous venez de jouer est bon. Un bon coup est un coup qui, selon l'ordinateur, améliore votre position, ou bien le meilleur coup jouable étant donné qu'il vous était impossible d'améliorer votre position.

Pour entrer dans le mode TRAINING, appuyez sur la touche TRAINING une fois. Le voyant GOOD MOVE s'allume pour vous indiquer que le mode TRAINING est activé. Pour sortir du mode TRAINING, appuyez sur la touche TRAINING de nouveau. Le mode TRAINING est désactivé quand vous appuyez sur la touche NEW GAME, par conséquent, n'oubliez pas d'appuyer de nouveau sur la touche TRAINING si vous désirez voir vos coups évalués durant votre nouvelle partie.

Quand le mode TRAINING est activé et que votre coup est considéré comme bon par l'ordinateur, celui-ci allumera le voyant GOOD MOVE après avoir indiqué la case d'origine de son coup.

Si vous pensez que votre coup était bon, mais si le voyant ne s'allume pas, cela signifie qu'il existait au moins un coup encore meilleur que celui que vous avez joué. Si vous désirez le connaître, appuyez sur la touche TAKE BACK pour annuler votre coup, puis sur la touche HINT. Ensuite, à vous de décider si vous exécutez le coup recommandé par l'ordinateur, ou bien si vous exécutez le coup auquel vous aviez pensé à l'origine, ou bien encore si vous jouez un coup complètement différent ! Mais vous devez appuyer sur la touche TAKE BACK avant d'exécuter le coup de l'ordinateur, sinon, le mode HINT ne sera plus disponible quand vous aurez annulé votre coup.

Le mode TRAINING associé à la fonction HINT vous permettra de faire des progrès : le mode TRAINING vous indique si votre coup est maladroite, et la fonction HINT vous propose une meilleure solution. Et surtout n'oubliez pas : il faut toujours rechercher le meilleur coup possible !

- En **HIGH-RISK** style, the computer moves its pawns extensively and sometimes chooses to play an unexpected move rather than always try to make the best possible move.

When you switch on the computer for the first time, the game starts automatically at level 6 and in the NORMAL playing style. Afterwards it maintains the level and playing style you were in when you switched off the computer or when you pressed the NEW GAME button.

To change the game level and style, follow these instructions:

- Press the LEVEL button to enter the level selection mode. The computer will illuminate the lights corresponding to the current level (for example, square A6 corresponds to level 6, normal game style).
- Refer to the table above to find the corresponding square for the desired game level and style. Press the square you need.
- Press the LEVEL button again to leave the level selection mode. Then you can start playing and make your first move, or press on MOVE to let the computer make the first move.

If you want to check which level and style are selected without changing anything, follow this procedure:

- Press the LEVEL button. The computer will indicate the current level by illuminating the lights corresponding to the level.
- Press the LEVEL button once again to return to the game.

You can modify or check the game level at any time during the game when it is your move.

XI. RESOLVING CHECKMATE PROBLEMS

Level 15 is the CHECKMATE level and this allows you to solve checkmate problems up to checkmate in 5 moves. To resolve checkmate problems:

- Install the chessmen on the chessboard and record their positions (see paragraph XIX).
- Select level 15 and press the LEVEL button, then squares B7, D7, F7 or H7, then press the LEVEL button once again.
- Press the MOVE button. The computer commences its analysis.

The computer will think until it finds a checkmate situation and then play its first move towards checkmate. You may then respond and the computer will in turn find the next move towards checkmate. If the position does not allow checkmate, the computer will analyse the situation indefinitely. The approximate delay times for resolving checkmate problems are:

Mate in 1 move	1 second
Mate in 2 moves	1 minute
Mate in 3 moves	1 hour
Mate in 4 moves	1 day
Mate in 5 moves	1 month

XII. MULTI MOVE LEVEL

Level 0 is a MULTI MOVE level. In this level, the computer does not play. You can play with two players. You can use the HINT option to play a specific opening or to re-play a game. You can also use the computer chessboard as a normal chessboard and play against another person. In this case the computer plays the role of referee and verifies that the moves are allowed.

To select MULTI MOVE level:

- Select level 0 by pressing the LEVEL button, then squares B8, D8, F8 or H8, and then press the LEVEL button once again.
- When as many moves as you want for the two players.
- When you've finished, leave the MULTIMOVE level by pressing the LEVEL button once again and selecting another level.

XIII. CHANGING COLOURS

If you press the MOVE button, the computer will play your move. On the other hand, if you want to change colours with the computer, press MOVE. The computer will play its move and then it waits until you have made your move.

If you press the MOVE button once again, the computer will play another move; this lets you have the computer play on its own against itself.

- If you want to play the entire game with White at the top of the board:
- Press the NEW GAME button and place the chessmen at the top of the chessboard and the black chess-men at the bottom of the board. Make sure the white Queen is on a white square and the black Queen is on a black square.
- Next, press MOVE at the beginning of the game. The computer will play with White at the top of the chessboard and waits until you have played with Black at the bottom of the board.

XIV. CANCELLING MOVES

If you press the start square with a chessman with the intention of moving but then decide you want to move another chessman, press the same square once again. The lights indicating the coordinates of the square will come on and you can make another move.

If you have already made your move and the computer is busy thinking, or has already lit up the co-ordinates of the start square for its move:

- Press the TAKE BACK button.
- The computer will then interrupt its thinking and illuminate the lights of the square you last moved to. Press the HINT button to pick up the piece.
- The computer will then indicate the coordinates of the square you moved from. Press this square and put the piece back on it.
- If you want to cancel a capture or a capture en passant, the computer will remind you to reinstaate the captured piece on the chessboard by indicating the coordinates of the square where the piece was. Press this square and replace the piece on the chessboard.
- If you cancel a castling move, your first have to move your King, then your Rook and press the squares of each of these.
- If you cancel the promotion of a pawn, do not forget to exchange your Queen for a pawn.

If you want to cancel your move but you have already performed the computer's reply, press the TAKE BACK button and cancel the computer's move by following the procedure described above. Then press the TAKE BACK button once again to cancel your own move.

If you have already pressed the square the computer wants to move from and it is showing what square it wants to move to, then press TAKE BACK once to cancel the computer's move, and then a second time to cancel your own.

If you want to cancel two moves, press the TAKE BACK button a third time to cancel the preceding move by the computer. Next, press the TAKE BACK button a fourth time to cancel your preceding move. If you try to cancel more moves, the computer will make an error sound. If you want to cancel more than two moves, you must use the SET UP option to change the position (see paragraph XIX).

XV. HINT OPTION

To ask the computer to tell you which move it suggests you make:

- Press the HINT button.
- The computer will illuminate the coordinates of the square it suggests you move from. Press this square (or press HINT again).
- The computer will then illuminate the coordinates of the square it suggests you move to. Press this square (or, again, press HINT).
- Now you make the move as suggested by the computer by pressing the start and the destination squares once again, or make a different move. The move that the computer shows you is the move that it expects you to make. Every time it is your move and you are thinking about the move you are about to make, the computer is already preparing its response. If your move is one the computer expects, it will be able to respond immediately most of the time.

To follow the thoughts of the computer while it analyses a position:

- Press the HINT button while the computer is thinking.
- The computer will illuminate the coordinates of the square it is thinking of moving from at that moment. Press that square (or press HINT again).
- The computer will then illuminate the coordinates of the square it is thinking of moving to. Press this square (or, again, press HINT). The computer will then continue thinking. Now you know the move that the computer will probably make and this enables you to make the most of your alertness and to begin thinking about your retaliation.

XVI. TRAINING MODE

The computer has a TRAINING mode which enables you to improve your playing by indicating that specific moves you have made were good. A good move is a move which, according to the computer, improves your position; it can also be the "best possible" move in a given situation where it is impossible to improve your position.

To enter the TRAINING mode, press the TRAINING button once. The GOOD MOVE indicator lights up to show that the TRAINING mode is activated. To leave the TRAINING mode, press the TRAINING button once again. The TRAINING mode is deactivated when you press the NEW GAME button; so do not forget to press the TRAINING button once again if you want the computer to evaluate your moves during your new game.

When you are in TRAINING mode and the computer thinks your move was good, it will light up the GOOD MOVE indicator after lighting up the start square of its move.

If you think that your move was good but the indicator does not light up, this means that there was at least one move which was better than the one you made. If you want to know what this move was, press the TAKE BACK button to cancel your move, then press HINT. Now it's up to you to decide whether you make the move recommended by the computer, make your original move, or alternatively, make a completely different move! However, you must press the TAKE BACK button before performing the computer's move, otherwise the HINT mode is no longer available for you to cancel your move.

The TRAINING mode in conjunction with the HINT option enables you to learn as you play; the TRAINING mode indicates whether your move was awkward while the HINT option suggests a better solution. And don't forget: you must always try to make the best possible move!

XVII. INTERRUPTING THE COMPUTER'S ANALYSIS

If you press the MOVE button while the computer is thinking, you immediately interrupt its analysis and the computer will make its best possible move at that point in its analysis (in other words, the move that would be indicated if you were to press the HINT button).

XVIII. VERIFYING THE POSITION

In case of doubt, for example if you accidentally knock the chessboard, you can ask the computer to indicate the position of each chessman on the board.

- Press the key corresponding to the chessman you are looking for. The computer will indicate the position of each chessman of this kind by illuminating one of the lights of the rank (row) and one or a number of files (columns). A constantly illuminated light indicates a white piece; a flashing light indicates a black piece.
- Press once again and the computer will indicate the position of the black chess-men in this particular category.
- Press a third time and the computer leaves the position verification mode and indicates which colour has to play. Now you can press the button of a different chessman or press one of the squares firmly in order to carry out your move.

XIX. PROGRAMMING POSITIONS

- To press the SET UP button to enter the position programming mode. The SET UP indicator lights up.
- If you want to program a completely new position, press the TAKE BACK button to erase the chessboard. The computer will play a tune to announce a new game.
- Press one of the six chess-men buttons. If there are one or more chessmen of this type on the chessboard, the computer will show you them: see POSITION VERIFICATION mode as explained above.

- To remove a chess-man of this type from the chessboard, just press the square with the corresponding indicator lit up.
- When you have finished programming the game, check that the two Kings are present on the chessboard and that the first player cannot take the King of his opponent.
- The colour of the last chessman that was removed, moved or added determines the colour of the line. To change the colour, remove and add a chessman of the desired colour, or alternatively, press the SOUND/COLOUR button.
- Finally, to leave the position programming mode, press the SET UP button once again. The SET UP indicator lights up. Now you can either make a move or let the computer make the first move by pressing the MOVE button.

XX. MAINTENANCE

Your computer chess game requires hardly any maintenance. The following brief recommendations will enable you to keep the game in good working condition for many years.

Protect the computer from humidity. If it gets wet, dry it immediately. Do not leave it exposed to direct sunlight or sources of heat.

Take care of the computer. Do not drop it. Do not try to dismantle it. For cleaning, use a light cloth moistened with water but with no detergent or similar products.

In case of malfunctions, try changing the batteries. If this does not resolve the problem, read the instructions again to make sure you understand the operation of the game.

- No naked flame source, such as candles, should be placed on the product.
- Keep minimum distances around the apparatus for sufficient ventilation.
- The ventilation should not be impeded by covering the ventilation openings with items, such as newspapers, table-cloths, curtains, etc.
- The use of apparatus in moderate climates.
- Batteries should be disposed properly. Take them to the collection container in order to protect the environment.

XXI. GUARANTEE

NB: Please keep these operating instructions as they contain important information. This product is covered by 2-year warranty.

For any application of the guarantee or request for after-sales service, please consult your dealer with your proof of purchase to hand. Our guarantee covers material or assembly defects attributable to the manufacturer, except for any deterioration caused by non-respect of the instructions for use or any improper intervention with the unit (such as disassembly, exposure to heat or moisture, etc). It is recommended to keep the packaging for any further reference. WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking Hazard – Small parts. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

Reference: LCG3000_12
Designed and developed in Europe – Made in China

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes
91940 Les Ulis
France

Lexibook UK
PO Box 59
SOUTH MOLTON
EX36 9AU
UK

For after-sales service, please contact us at savcomfr@lexibook.com

<p>Environmental Protection: Unwanted electrical appliances can be recycled and should not be discarded along with regular household waste. Please actively support the recycling of resources and help protect the environment by returning this appliance to a collection centre (if available).</p>	
---	---

ESPAÑOL
INTRODUCCION

El juego posee:

- 64 niveles de dificultad** repartidos en 4 estilos de juego diferentes (normal, agresivo, defensivo y aleatorio) y comprendiendo:
 - 5 niveles 'principiante'** destinados a los niños y a los jugadores principiantes donde el ordenador sacrifica piezas deliberadamente 8 niveles de juego normales para jugadores principiantes hasta experimentados con tiempos de respuesta desde de 5 segundos hasta varias horas
 - 1 nivel de análisis** que analiza la posición hasta 24 horas
 - 1 nivel 'MAT'** destinado a resolver problemas de mates hasta logrado en 5 movimientos
 - 1 nivel 'MULTI MOVE'** permitiendo a dos jugadores jugar uno contra el otro mientras que el ordenador toma el papel de árbitro.
- un modo **'TRAINING'** que le señala un movimiento bien jugado,
- un **panel de juego sensitivo** que graba automáticamente su desplazamiento cuando usted pulsa en la casilla de origen y sobre la casilla de llegada del movimiento.
- Indicadores luminosos** indicando las coordenadas de sus jugadas y las del ordenador.
- una función **'HINT'** para la cual usted debe pedir al ordenador que sugiera su movimiento.
- una función **'TAKE BACK'** (=vuelta atrás) que le permite volver hasta dos movimientos anteriores completos (sean cuatro medias-jugadas).
- una función **'MOVE'** que le permite aprender mirando al ordenador jugar contra si mismo.
- una función **'SET UP'** para programar posiciones en vista de resolver un problema o un ejercicio del libro.
- una biblioteca que contiene 20 salidas diferentes.

Y además, él :

- detecta el **empeate, las tablas según la regla de los 50 movimientos** o el **nulo por repetición**.
- conoce el **mate Rey y Dama contra Rey**, el **mate Rey y Torre contra Rey**, y el **mate Rey y Afili contra Rey**.
- reflexiona cuando le toca el turno de mover al adversario.

¡ADVERTENCIA! Los elementos utilizados para el embalaje, tales como recubrimientos de plástico, cintas adhesivas, etiquetas y ataduras metálicas, no forman parte de este juguete y deberán retirarse del mismo por razones de seguridad antes de que se permita al niño utilizar el juguete.

I. ALIMENTACION

Este ordenador de ajedrez funciona con 4 pilas alcalinas LR6/AA de 1,5 V≈≈ v, de una capacidad de 2,25 Ah o con un adaptador para juguetes de 9.0V  300 mA, al centro posterior.

Entrada: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A

Instalación de las pilas

- Abra el compartimento de las pilas situado en la parte trasera de la unidad utilizando un destornillador.
- Instale 4 pilas LR6/AA de 1,5 V ≈≈ respaldando el sentido de las polaridades indicado al fondo del compartimento.

Abra el compartimento de las pilas. Usted debe oír entonces la musiquilla anunciando una nueva partida. En caso contrario, abra de nuevo el compartimento de las pilas y verifique que las pilas estén correctamente instaladas.

No intente nunca recargar pilas no recargables. Para cargar las pilas recargables, antes retírelas del juguete. Las pilas recargables deben recargarse siempre bajo la supervisión de un adulto. No mezcle pilas de distinto tipo, o pilas nuevas con pilas usadas. Utilice únicamente pilas del tipo recomendado o equivalentes. Colocar siempre las pilas en la posición correcta, de acuerdo con la polaridad indicada en el compartimento. Retire del juguete las pilas gastadas. No permita que entren en contacto eléctrico los terminales de la alimentación. Si prevé que el juguete no va a utilizarse durante un periodo largo de tiempo, retire las pilas. Cuando el sonido se hace débil o el juego no responde adecuadamente es señal de que debe sustituir las pilas. Deberá evitarse exponer las baterías a temperaturas excesivamente elevadas tales como las generadas por la acción de los rayos del sol o de las llamas.

ADVERTENCIA: Interferencias fuertes de señales de radio o descargas electrostáticas pueden provocar un mal funcionamiento de la unidad o que se pierda el contenido de la memoria. En caso de que se produzca un funcionamiento anormal, retire y vuelva a colocar las pilas, o desenchufe el adaptador CA/CC de la toma de red y vuelva a enchufarlo de nuevo.

Adaptador

El juego funciona también con un adaptador para juguetes de 9.0V  , 300 mA, al centro posterior.

Entrada: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A

Para conectarlo, siga estas instrucciones :

- Asegúrese de que el aparato está apagado.
- Conecte la toma del adaptador en la conexión situada al costado derecho del juego.
- Conecte el adaptador en una toma de corriente.

Desconecte el adaptador en caso de no utilizarlo prolongadamente con el fin de evitar cualquier calentamiento. Cuando el juego está conectado por un adaptador, no jugar en el exterior. Verifique regularmente el estado del adaptador y de los cables de conexión. En caso de deterioro, no utilice el adaptador hasta que sea reparado. El juguete solo se puede usar con un transformador para juguetes. El adaptador no es un juguete. Este juego no está destinado para niños de menos de 3 años.
Aplicaciones que pueden ser limpiados con líquidos, deberán ser desconectados de los transformadores o de cualquier otra fuente de alimentación eléctrica antes de proceder a su limpieza.
Un uso incorrecto del transformador puede producir descargas eléctricas.
Parental Advisory : transformador y adaptador para juguetes no están destinados a ser utilizados como un juguete. El uso debe estar bajo el asesoramiento de los padres.

Nota: Las baterías deben quitarse si se utiliza cualquier adaptador de CA / CC.

ADVERTENCIA: El juguete no debe conectarse a más de la cantidad recomendada de transformadores o fuentes de alimentación.

II. PARA COMENZAR UNA NUEVA PARTIDA

Instale las piezas sobre el tablero de juego y ponga el ordenador en marcha pulsando la tecla POWER ON. A continuación, pulse sobre la tecla NEW GAME. Se escucha una melodía y un indicador rojo (el indicador luminoso correspondiendo a la línea 1) se enciende abajo a la izquierda, indicando que les toca jugar a las blancas. Usted puede en todo momento comenzar una nueva partida pulsando en la tecla NEW GAME. En este caso, sólo el nivel y el estilo de juego serán guardados.

N.B.: El ordenador guarda en memoria la posición de las piezas cuando el ordenador se apaga. Si usted desea comenzar una nueva partida cuando usted ponga el juego en marcha, pulse en NEW GAME.

III. PARA GRABAR UN MOVIMIENTO

Para grabar un movimiento :

- Ejerza una ligera presión sobre la casilla de la pieza que usted quiere desplazar. Lo más simple es inclinar ligeramente la pieza y pulsar dulcemente con el borde de la pieza sobre el centro de la casilla. Usted puede también pulsar sobre una casilla col el lado. Entonces, se escucha u característica y dos indicadores luminosos se encienden. Estos indicadores luminosos indican la línea y la columna de la casilla de origen de su jugada.
- Ponga la pieza sobre su casilla de llegada y pulse ligeramente sobre el centro de la casilla. Usted oírá de nuevo un "bip" indicando que el ordenador ha grabado su movimiento. El ordenador pinpnea entonces en su jugada siguiente.

N.B. : Una presión pequeña es suficiente con la condición de que usted pulse bien en el centro de la casilla. Si usted pulsa muy fuerte en las casillas, usted se arriesga, a largo plazo, a estropear el tablero de juego.

IV. LOS MOVIMIENTOS DEL ORDENADOR

Al comienzo de la partida, el ordenador indica inmediatamente su movimiento gracias a su biblioteca de salidas conteniendo 20 posiciones diferentes. Más adelante en la partida, el indicador situado arriba a la izquierda (indicador luminoso de la toca 8) parpadeará durante el tiempo de reflexión del ordenador, indicando que les toca jugar a las negras y que el ordenador está reflexionando.

Cuando el ordenador indica su jugada hace sonar un pitido característico.

1.Dos indicadores se encienden indicando la línea y la columna de la casilla de origen de la pieza que el ordenador quiere mover. Presionar ligeramente esta casilla y coger la pieza.

2. Luego, los indicadores que indican las coordenadas de la casilla de destino de su pieza se encienden. Colocar la pieza en esta casilla, presionando ligeramente. El indicador 1 se enciende de nuevo indicándole que ahora le toca jugar.

V. MOVIMIENTOS ESPECIALES

TOMAS

Las tomas forman parte de los movimientos.

- Pulse en la casilla de origen y seleccione la pieza.
- Pulse sobre la casilla de llegada y ponga la pieza sobre esta casilla. Retire del tablero la pieza tomada sin pulsar ninguna casilla.

TOMAS EN PASADA

La explicación aquí seguida es también válida para las tomas en pasada, salvo que el ordenador le recuerda retirar el peón eliminado.

- Pulse en la casilla de origen y tome el peón.
- Pulse en la casilla de llegada y ponga el peón sobre esta casilla. El ordenador le recuerda que retire el peón capturado al encenderse los indicadores luminosos correspondiendo a la casilla del peón capturado al paso. Pulse sobre esta casilla y retire el peón del tablero.

ENROQUE

Ejecute el enroque desplazando primero el Rey como normalmente. Una vez que usted haya pulsado sobre la casilla de origen y la casilla de llegada del Rey, el ordenador le recordará desplazar la Torre.

- Para hacer un enroque pequeño (enroque con la Torre-Rey) bando Blancas :
 - Pulse sobre la casilla E1 y tome el Rey.
 - Ponga el Rey en G1 y pulse sobre la casilla.
 - El ordenador le recuerda que mueva la Torre al encenderse los indicadores luminosos correspondiendo a la casilla H1. Presionar la casilla H1 y coger la Torre.
- El ordenador enciende las coordenadas de la casilla F1. Colocar la Torre en F1 y presionar esta casilla.

Para hacer un gran enroque (enroque con la Torre-Dama) bando Blancas:

- Pulse sobre la casilla E1 y escoja el Rey.
- Ponga el Rey en C1 y pulse sobre la casilla.

- El ordenador le recuerda que mueva la Torre al encenderse la casilla correspondiente. Presionar A1 y coger la Torre.
- El ordenador enciende las coordenadas de la casilla D1. Colocar la Torre en D1 y presionar esta casilla.

PROMOCION DE LOS PEONES

La promoción se hace automáticamente por el ordenador.

- Pulse sobre la casilla de origen y escoja el peón.
- Busque una Dama del color adecuado entre las piezas eliminadas (si ninguna Dama del color adecuado es disponible, usted puede utilizar una Torre que usted pondrá al revés). Pulse sobre la casilla de llegada y ponga la Dama sobre ella. El ordenador supone que usted elegirá siempre una Dama por la promoción de sus peones. Usted puede elegir una Torre, un Afili o un Caballo para la promoción de su peón, usted puede hacerlo modificando las posiciones (ver el párrafo XIX). El ordenador, en cuanto a él, elegirá siempre una Dama para la promoción de sus propios peones.

VI. MOVIMIENTOS ILEGALES

Si usted intenta hacer un movimiento ilegal o imposible, usted oírá una señal de error indicándole que su movimiento no es autorizado y que el ordenador no lo ha tenido en cuenta.

Si usted intenta un movimiento ilegal o si usted intenta desplazar una pieza de su adversario, usted oírá simplemente la señal de error. Usted puede entonces continuar jugando y realizar otro movimiento en su lugar.

Si escucha la señal de error y que el ordenador le indica una casilla encendiendo sus coordenadas, debe presionar la casilla indicada antes de reiniciar el juego.

VII. JAQUE, MATE Y NULO

Cuando el ordenador anuncia jaque, emite un "bip" divertido y ilumina el piloto 'CHECK'.

En caso de jaque mate, toca una pequeña melodía, y ilumina los pilotos CHECK y DRAW/MATE. Si el ordenador es mate, los pilotos se iluminan permanentemente; si usted es mate, los pilotos parpadean.

Si hace ahogado, el indicador DRAW/MATE se enciende, lo que indica tablas.

Si la misma posición se repite tres veces consecutivas, o si 50 movimientos se han desarrollado sin toma o eliminación de peón, el piloto DRAW/MATE se ilumina igualmente, pero usted puede continuar jugando si lo desea.

VIII. SAVE/OFF

Cuando termina una partida, usted puede pulsar sobre NEW GAME para comenzar una nueva partida, o bien apagar el ordenador pulsando la tecla SAVE/OFF. En realidad, el ordenador no está completamente apagado. Se guarda en memoria la posición en curso consumiendo un mínimo de corriente. Dicho de otro modo, puede interrumpir en mitad de una partida, apagar el ordenador, después volver a ponerlo en marcha a más tarde para continuar su partida. Esto significa igualmente que usted debe pulsar sobre NEW GAME después de haber puesto en marcha el ordenador si quisiera comenzar una nueva partida.

IX. EL SONIDO Y LOS EFECTOS LUMINOSOS

Si usted prefiere jugar en silencio, pulse brevemente sobre la tecla SOUND/COLOUR. Los efectos sonoros del ordenador se cortarán . Para reactivar el sonido, pulse de nuevo en la tecla SOUND/COLOUR. El sonido se restablece igualmente cuando usted pulsa sobre la tecla NEW GAME.

Si usted prefiere jugar sin efectos luminosos o el tablero, mantenga pulsado la tecla SOUND/COLOUR durante 3 segundos. Todos los efectos luminosos del ordenador se verán cortados. Para volver a activarlos, vuelva a pulsar durante 3 segundos la tecla SOUND/COLOUR.

X. LOS NIVELES

	ESTILO								
NIVEL	ESPERA DE RESPUESTA POR TORRE	NORMAL	AGRESIVO	DEFENSIVO	ALATORIO				
1	PRINCIPIANTE 1	A1	C1	E1	G1				
2	PRINCIPIANTE 2	B1	D1	F1	H1				
3	PRINCIPIANTE 3	A3	C3	E3	G3				
4	PRINCIPIANTE 4	A4	C4	E4	G4				
5	PRINCIPIANTE 5	A5	C5	E5	G5				
6	5 segundos	A6	C6	E6	G6				
7	10 segundos	A7	C7	E7	G7				
8	20 segundos	A8	C8	E8	G8				
9	30 minutos	B1	D1	F1	H1				
10	3 minutos	B2	D2	F2	H2				
11	10 minutos	B3	D3	F3	H3				
12	30 minutos	B4	D4	F4	H4				
13	2 horas	B5	D5	F5	H5				
14	24 horas	B6	D6	F6	H6				

EINFÜHRUNG

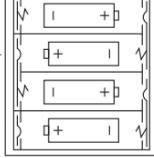
Wir begrüßwünschen Sie zu Ihrer Anschaffung des Schachcomputers LEXIBOOK ChessLight®. Dieses Spiel bietet Folgendes an:

- **64 Schwierigkeitsstufen**, auf 4 unterschiedliche Spielarten verteilt (normal, aggressiv, defensiv und aleatorisch), die folgendermaßen aufteilt sind:
 - 5 Anfänger-Stufen**, für Kinder und Anfänger bestimmt, bei denen der Computer absichtlich Figuren opfert,
 - 8 Standardstufen** für Anfänger bis hin zu erfahrenen Spielern, mit Antwortzeitellen von 5 Sekunden bis hin zu mehreren Stunden.
 - 1 Analysenstufe**, welche die Position bis zu 24 Stunden lang analysiert,
 - 1 Matty-Stufe**, für die spezielle Lösen von Matt-Problemen gedacht ist, bis zum Mattsetzen in 5 Zügen,
 - 1 MULTI MOVEI-Stufe**, die es zwei Spielern erlaubt eine Partie zu spielen, während der Computer die Schiedsrichterrolle ausübt.
- eine **TRAINING-Modus**, der Ihnen einen gut durchdachten Zug signalisiert,
- ein sensitives Spielbrett, das automatisch Ihren Zug speichert, sobald Sie auf das Ursprungsfeld und das Zielfeld des Zuges drücken,
- ein **Kontrolllicht für jedes Feld** gibt Ihre Züge u nd die des Comp uters an, eine "HINT"-Funktion, mit deren Hilfe Sie den Computer bitten können, Ihren nächsten Zug vorzuschlagen,
- eine TAKE BACK (=Rückschritt)-Funktion, die Ihnen einen Rückschritt von bis zu zwei kompletten Zügen erlaubt (oder vier halben Zügen),
- eine MOVE-Funktion, die Ihnen ermöglicht zu lernen, indem Sie dem Computer beim Spiel gegen sich zusehen,
- eine SET UP-Funktion, die es ermöglicht, Stellungen zu programmieren, um ein Problem oder eine Übungsaufgabe des Buches zu lösen,
- eine Bibliothek, die 20 verschiedene Eröffnungen enthält.

- Außerdem :
- macht es das Patt, das Remis nach 50 aufeinanderfolgenden Zügen und das Remis durch Wiederholung auffindig,
 - erkennt es das Mattsetzen durch König und Dame, das Mattsetzen durch König zum Um, und das Mattsetzen durch König und Läufer,
 - überlegt es, wenn der Gegner an der Reihe ist.

WARNUNG : Entfernen Sie das Verpackungsmaterial, wie Plastikfolien, Klebeband und Befestigungsmaterial aus dem Spielzeug. Diese sind nicht Bestandteil des Spiels und müssen aus Sicherheitsgründen entfernt werden, bevor Ihr Kind das Spiel benutzt.

- I. STROMVERSORGUNG**
Dieser Schachcomputer funktioniert mit 4 Alkali-Batterien LR6/AA 1,5 V === mit einer Kapazität von 2,25 Ah oder mit einem Spielzeug Adapter (von 9,0V ===, 300 mA, mit positivem Zentrum ).
Eingang: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A
- Einlege der Batterien**
- Die B-aterrie fach abdeckung an der Rückseite der Spielkonsole mit einem Schraubenzieher öffnen.
 - 4 LR6/AA 1,5 V === Batterien einlegen, dabei auf die am Boden des Faches angegebenen Polaritäten achten.
 - Das Batteriefach schließen. Daraufhin sollten eine kurze Melodie erklingen, die eine neue Partie anzeigt. Wenn das nicht der Fall ist, öffnen Sie bitte wieder das Batteriefach und überprüfen Sie, ob die Batterien richtig einliegen.



Nicht wieder aufladbare Batterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen vor der Aufladung aus dem Spielzeug genommen werden. Leuchten nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur solche Batterien verwendet werden, die gleichwertig zum empfohlenen Batterietyp sind. Die Batterien müssen korrekt entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurz geschlossen werden, niemals ins Feuer werfen. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen. Wenn der Sound schwächer wird oder das Spielzeug anfängt, nicht mehr direkt zu reagieren, deutet dies ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, die Batterien zu ersetzen. Die Batterien dürfen keinen übermäßigen Hitzequellen ausgesetzt werden, zum Beispiel Sonnenschein oder Feuer.

WARNUNG : Funktionsstörungen oder Speicherverlust können möglicherweise durch starke Frequenzstörungen oder elektrostatice Entladung verursacht werden. Sollte es zu unnormalen Funktionen kommen, entfernen Sie die Batterien und legen Sie die Batterien wieder ein , oder trennen Sie die Verbindung des AC/DC-Adapters mit der Netzsteckdose und stellen Sie die Verbindung wieder her.

Adapter
Das Spiel funktioniert auch mit einem Spielzeug-Adapter  von 9,0V ===, 300 mA, mit positivem Zentrum . Eingang: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A

- Berücksichtigen Sie bitte folgende Anweisungen für den Anschluss:
- Sich vergewissern, dass das Gerät ausgeschaltet ist.
 - Der Stecker des Adapters wird in die Buchse an der rechten Seite des Spiels gesteckt.
 - Den Adapter an eine Steckdose anschließen.
 - Das Spiel einschalten.

Im Falle längeren Nichtbenutzens, den Stecker des Adapters aus der Steckdose ziehen, um jegliches Heißlaufen zu vermeiden. Wird das Gerät durch den Adapter mit Strom versorgt, bitte nicht im Freien spielen. Regelmäßig den Zustand des Adapters und seiner Verbindungskabel überprüfen. Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator für Spielzeuge benutzt werden. Im Falle eines Defektes, den Adapter bis zu seiner Reparatur nicht mehr benutzen. Dieses Spiel ist nicht für Kinder unter 3 Jahren bestimmt. Spielzeug, das mit Flüssigkeiten gereinigt werden muss, muss vor der Reinigung von der Stromversorgung getrennt werden. Die unsachgemäße Benutzung des Transformators kann einen Stromschlag verursachen.

Rat an die Eltern: Der Adapter ist kein Spielzeug. Er muss unter Aufsicht der Eltern verwendet werden.
Hinweis: Die Batterien müssen entfernt werden, wenn ein AC/DC-Adapter verwendet wird.

WARNUNG: Das Spielzeug darf nicht an mehr als die empfohlene Anzahl von Transformatoren oder Netzteilen angeschlossen werden.

II. UM EINE NEUE PARTIE ZU BEGINNEN
Die Figuren auf dem Spielbrett aufstellen und den Computer durch Drücken der POWER ON-Taste einschalten. Dann die Taste NEW GAME drücken. Sie h ören eine Me lodie und ein rot Kontroll-licht (das Kontrolllicht das zu der 1. Reihe gehört) leuchtet unten links auf, als Zeichen dafür, dass Weiß an der Reihe ist. Sie können jederzeit eine neue Partie beginnen, indem Sie die Taste NEW GAME betätigen. In diesem Fall werden nur die Stufe und die Spielart beibehalten.

N.B. : Der Computer speichert die Position der Figuren automatisch beim Ausschalten. Falls Sie eine neue Partie beginnen wollen, wenn Sie das Spiel wie von der anfangen, drücken Sie auf NEW GAME.

III. UM EINEN ZUG ZU SPEICHERN
Um einen Zug zu speichern:
1. Einen leichten Druck auf das Feld der Figur ausüben, die Sie ziehen wollen. Am einfachsten ist es, die Figur leicht zu neigen und mit ihrem Rand sanft auf die Mitte des Feldes zu drücken. Sie können auch mit dem Finger auf das Feld drücken. Sie hören dann ein charakteristisches Klingelsignal und zwei Kontrolllichter leuchten auf. Diese beiden Kontrolllichter zeigen die Reihe und die Linie des Ursprungsfeldes Ihres Zugs an.
2. Die Figur mit leichtem Druck auf das Zielfeld Ihres Zuges stellen und leicht auf die Mitte des Feldes drücken. Sie hören erneut ein "Piep", das signalisiert, dass der Computer Ihren Zug gespeichert hat. Der Computer denkt daraufhin über seinen nächsten Zug nach.

N.B. : Ein leichter Druck genügt, vorausgesetzt, dass Sie genau auf die Mitte des Feldes drücken. Wenn Sie übertrieben stark auf die Felder drücken, riskieren Sie, das Spielbrett auf die Dauer zu schädigen.

IV. DIE ZÜGE DES COMPUTERS
Zu Beginn der Partie zeigt der Computer, mittels seiner 20 verschiedene Eröffnungen enthaltenden Bibliothek, sofort seinen Zug an. Im Laufe der Partie, während der Bedenkzeit des Computers, blinkt oben links das Kontrolllicht (Kontrolllicht der Reihe 8) auf, wodurch es signalisiert, dass Schwarz an der Reihe ist und dass der Computer überlegt.

Wenn der Computer seinen Zug anzeigt, gibt er ein charakteristisches Klingelsignal von sich.

- Zwei Kontrolllichter zeigen Reihe und Linie des Ursprungsfelds der Figur an, die der Computer ziehen möchte. Drücken Sie leicht auf dieses Feld und nehmen Sie die Figur.
- Daraufhin leuchten die den Koordinaten des Zielfelds entsprechenden Kontrolllichter auf. Stellen Sie die Figur mit leichtem Druck auf dieses Feld. Das Kontrolllicht 1 leuchtet wieder auf, wodurch es signalisiert, dass Sie jetzt an der Reihe sind.

V. SPEZIELLE ZÜGE

SCHLAGEN

- Auf das Ursprungsfeld drücken und die Figur nehmen.
- Auf das Zielfeld drücken und die Figur auf dieses Feldes stellen. Die geschlagene Figur vom Schachbrett nehmen, oder auf irgendein Feld zu drücken.

"EN PASSANT"-SCHLAGEN

Die obenangeführte Erklärung gilt auch für das "en passant"-Schlagen, aber der Computer erinnert Sie hier daran, den geschlagenen Bauern vom Schachbrett zu nehmen.

- Auf das Ursprungsfeld drücken und den Bauern nehmen.
- Auf das Zielfeld drücken und den Bauern auf dieses Feld stellen.
- Der Computer erinnert Sie daran, den geschlagenen Bauern zu entfernen, indem er die Kontrolllichter ausschaltet, die dem Feld des en passant geschlagenen Bauern entsprechen. Drücken Sie auf dieses Feld und nehmen Sie den Bauern vom Schachbrett.

ROCHADE

Führen Sie die Rochade durch, indem Sie zunächst, wie gewohnt, den König ziehen. Sobald Sie auf das Ursprungsfeld und das Zielfeld des Königs gedrückt haben, weist Sie der Computer darauf hin, den Turm zu ziehen.

- Ein kleiner Rochade (Rochade mit Turm und König) auf der Seite der Weißen durchzuführen:
1. Auf das Feld E1 drücken und den König nehmen.
2. Den König auf G1 stellen und auf das Feld drücken.
3. Der Computer weist Sie darauf hin, den Turm zu ziehen, indem er die Kontrolllichter des Felds H1 anschaltet. Auf das Feld H1 drücken und den Turm nehmen.
4. Der Computer schaltet die Kontrolllichter des Feldes F1 an. Den Turm auf F1 stellen und auf dieses Feld drücken.

Um eine große Rochade (Rochade mit Turm und Dame) auf der Seite der Weißen durchzuführen:

- Auf das Feld E1 drücken und den König nehmen.
- Den König auf C1 stellen und auf das Feld drücken.
- Der Computer weist Sie darauf hin, den Turm zu ziehen, indem er die Kontrolllichter des entsprechenden Felds auf das Feld A1 drücken und den Turm nehmen.
4. Der Computer schaltet das Kontrolllicht des Feldes D1 an. Den Turm auf D1 stellen und auf dieses Feld drücken.

DAS UMWANDLUN DER BAUERN

- Das Umwandeln geschieht automatisch durch den Computer.
- Auf das Ursprungsfeld drücken und den Bauern nehmen.
 - Eine Dame derselben Farbe unter den geschlagenen Figuren suchen (falls keine Dame der gewünschten Farbe zur Verfügung steht, können Sie auch einen Turm benutzen, den Sie auf den Kopf stellen). Auf das Zielfeld drücken und die Dame darauf stellen.

Der Computer nimmt an, dass Sie für die Umwandlung Ihrer Bauern immer eine Dame aussuchen. Falls Sie Ihren Bauern lieber in einen Turm, Läufer oder Springer umwandeln, können Sie das tun, indem Sie die Stellungen verändern (siehe Paragraph XX).

Der Computer sucht für die Umwandlung seiner Bauern immer eine Dame aus.

VI. REGELWIDRIGE ZÜGE

Wenn Sie einen regelwidrigen oder verbotenen Zug machen wollen, hören Sie ein Irrtumssignal und das Spielbrett zeigt ein Fragezeichen an, das darauf hinweist, dass dieser Zug regelwidrig und vom Computer nicht berücksichtigt worden ist. Falls Sie einen regelwidrigen Zug machen wollen, oder versuchen eine Figur Ihres Gegners zu ziehen, hören Sie einfach dieses Irrtumssignal. Sie können dann mit dem Spiel fortfahren und einen anderen Zug ausführen. Wenn Sie das Irrtumssignal hören, und der Computer Ihnen durch aufleuchten der Kontrolllichter ein Feld signalisiert, müssen Sie auf das betreffende Feld drücken, bevor Sie die Matt Spiel fortfahren.

VII. SCHACH, MATT UND REMIS

Wenn der Computer Schach anzeigt, gibt er ein fröhliches "Piep" von sich und schaltet das Kontrolllicht "CHECK" an. Im Fall von Schachmatt, spielt er eine kurze Melodie und schaltet die Kontrolllichter CHECK und DRAW/MATE an. Wenn es der Computer ist, der mattgesetzt ist, leuchten die Kontrolllichter durchgehend; wenn Sie derjenige sind, der mattgesetzt ist, blinken die Kontrolllichter. Wenn Sie patsetzen, leuchten das Kontrolllicht DRAW/MATE auf, womit die Partie als remis bezeichnet ist. Wenn dieselbe Lage sich dreimal wiederholt, oder falls die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge gemacht worden sind, ohne dass ein Bauer geschlagen oder gezogen worden ist, leuchtet das Kontrolllicht DRAW/MATE ebenfalls auf, aber Sie können mit dem Spiel fortfahren, wenn Sie es wünschen.

VIII. OFF/SAVE

Wenn eine Partie zu Ende ist, können Sie auf NEW GAME drücken, um eine neue Partie zu beginnen, oder den Computer ausschalten, indem Sie die Taste SAVE/OFF drücken. Dabei ist der Computer in Wirklichkeit nicht ganz ausgeschaltet, sondern speichert die Lage unter minimalem Stromverbrauch. Anders ausgedrückt, können Sie eine Partie jederzeit unterbrechen, den Computer ausschalten, und ihn dann später wieder einschalten, um die Partie weiterzuführen. Dies bedeutet ebenfalls, dass Sie nach Einschalten des Computers auf NEW GAME drücken müssen, falls Sie eine neue Partie beginnen wollen.

IX. TON UND LICHTEFFEKTE

Wenn Sie lieber ohne Ton spielen, betätigen Sie die Taste SOUND/ COLOUR. Damit werden die Lauteffekte des Computers abgestellt. Drücken Sie erneut die Taste SOUND/COLOUR, um den Ton wieder einzustellen. Der Ton wird ebenfalls wieder eingestellt, wenn Sie die Taste NEW GAME drücken. Wenn Sie das Irrtumssignal hören, und der Computer Ihnen durch aufleuchten der Kontrolllichter ein Feld signalisiert, müssen Sie auf das betreffende Feld drücken, bevor Sie mit dem Spiel fortfahren. Wenn Sie lieber ohne die Lichteffekte auf dem Spielbrett spielen, drücken Sie 3 Sekunden lang auf die Taste SOUND/COLOUR.

X. DIE SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Der Computer beinhaltet 64 Schwierigkeitsstufen, die wie folgt aufgeteilt sind :

NIVEAU	DELAI DE REPONSE PAR COUP	STYLE			
		NORMAL	AGRESSIV	DEFENSIV	ALÉATORIO
1	DEBUTANT 1	A1	C1	E1	G1
2	DEBUTANT 2	A2	C2	E2	G2
3	DEBUTANT 3	A3	C3	E3	G3
4	DEBUTANT 4	A4	C4	E4	G4
5	DEBUTANT 5	A5	C5	E5	G5
6	5 seconds	A6	C6	E6	G6
7	10 seconds	A7	C7	E7	G7
8	30 seconds	A8	C8	E8	G8
9	1 minute	B1	D1	F1	H1
10	3 minutes	B2	D2	F2	H2
11	10 minutes	B3	D3	F3	H3
12	30 minutes	B4	D4	F4	H4
13	2 heures	B5	D5	F5	H5
14	24 heures	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Dieser Schachcomputer bietet 13 verschiedene Schwierigkeitsstufen und 3 spezielle Spielarten an:

- **Die Schwierigkeitsstufen 1 bis 5** sind für Kinder und Anfänger bestimmt. Der Computer begibt absichtlich Fehler, indem er, zum Beispiel, Figuren auf Felder stellt, wo sie sofort geschlagen werden. In der Schwierigkeitsstufe 1 macht der Computer viele Fehler, wobei er z.B. eine Figur auf ein Feld stellt, auf dem sie beim nächsten Zug von einem Bauern geschlagen wird. Diese Schwierigkeitsstufe macht mit den Gangarten der Figuren vertraut. Sie können auch auf die Schwierigkeitsstufe 1 umsteigen, wenn Sie dabei sind zu verlieren und wenn Sie den Computer ein paar Fehler machen sehen wollen.
- In der Schwierigkeitsstufe 2 macht der Computer ebenfalls viele Fehler, aber stellt nie einen Figur auf ein Feld, auf dem sie beim nächsten Zug von einem Bauern geschlagen wird.
- In der Schwierigkeitsstufe 3 macht der Computer nur ein paar Fehler po Partie.
- In der Schwierigkeitsstufe 4 macht der Computer im allgemeinen nur einen Fehler pro Partie, und stellt eine Dame auf ein Feld, auf dem sie beim nächstfolgenden Zug geschlagen werden kann.
- In der Schwierigkeitsstufe 5 versäumt der Computer manche Gelegenheiten und Mattdröhen, oft aber niemals eine Figur.

Bei diesen 5 Schwierigkeitsstufen reagiert der Computer fast augenblicklich.

- **Die Schwierigkeitsstufen 6 bis 13** bieten eine Antwortzeit von 5 Sekunden bis 2 Stunden pro Zug an. Diese Schwierigkeitsstufen sind für Anfänger bis Fortgeschrittene bestimmt. Die Schwierigkeitsstufe 6 ist eine "Blitzgeschwindigkeits-Stufe" (5 Sekunden pro Zug), und die Schwierigkeitsstufe 8 entspricht einem schmalen Spielniveau (30 Sekunden pro Zug), und die Schwierigkeitsstufe 10 bietet das Turnierniveau an (3 Minuten pro Zug). Die angegebenen Wartezeiten entsprechen ungefähren Durchschnittswerten. Der Computer überlegt länger bei schwierigen Zügen und weniger lange bei einfachen Positionen sowie am Ende des Spiels. Der Computer ist fähig

zu überlegen während Sie spielen, er ist dann in der Lage, unverzüglich auf Ihren, von ihm vorausgesehenen, Zug zu reagieren. Ebenso unverzüglich reagiert er, wenn er einen Eröffnungszug aus der Bibliothek spielt.

- Die **Schwierigkeitsstufe 14** ist eine Analysenstufe, welche die Lage während ungefähr 2 Stunden analysiert, oder bis Sie die Nachforschungen beenden, indem Sie die Taste MOVE betätigen (siehe Paragraph XVII).
- **Die Schwierigkeitsstufe 15** ist ein "Mattniveau" und dazu vorgesehen, die Mattprobleme zu lösen (siehe Paragraph XI).

- **Die Schwierigkeitsstufe 0** ist ein MULTI MOVE Niveau, das zwei Personen erlaubt gegeneinander zu spielen, währenddessen der Computer die Rolle des Schiedsrichters übernimmt und die Rechtmäßigkeit der Züge überprüft.

Der Computer verfügt ebenfalls über vier verschiedene Spielarten:

- In dem **NORMAL-Modus** bevorzugt der Computer weder die defensive noch die herausfordernde Spielart.
- In dem **AGGRESSIV-Modus** spielt der Computer auf eine herausfordernde Weise und vermeidet es möglichst, Figuren umzuwandeln.
- In dem **DEFENSIV-Modus**, versucht der Computer vorerst eine solide Abwehr aufzubauen. Er zieht oft ers seine Bauern und tauscht so oft wie möglich Figuren aus.
- In dem **DEFENSIV-Modus**, versucht der Computer vorerst eine solide Abwehr aufzubauen. Er zieht oft ers seine Bauern und tauscht so oft wie möglich Figuren aus.

Wenn Sie den Computer zum ersten Mal einschalten, beginnt die Partie automatisch auf der Schwierigkeitsstufe 6 und im NORMAL-Modus. In der Folge speichert er das zuletzt laufende Spiel und beginnt die Partie mit dem Spiel, das Sie ihm ausschalten oder wenn Sie die Taste NEW GAME gedrückt haben.

Beachten Sie folgende Anweisungen, um die Schwierigkeitsstufe oder die Spielart zu ändern:

- Die Taste LEVEL drücken, um den Selektions-Modus der Schwierigkeitsstufe zu erreichen. Der Computer schaltet das Kontrolllicht an, das dem aktuellen Niveau entspricht (so entspricht das Feld A6 der Schwierigkeitsstufe 6, im NORMAL-Spielart).
- Sehen Sie in der obigen Tabelle nach, um das dem gewünschten Niveau oder Spielart entsprechende Feld aufzufindig zu machen. Drücken Sie auf dieses Feld.
- Wieder auf die Taste LEVEL drücken, um den Selektions-Modus der Schwierigkeitsstufe zu verlassen. Beginnen Sie dann das Spiel mit Ihrem ersten Zug, oder drücken Sie auf MOVE und lassen Sie den Computer zuerst spielen. Der Computer lässt den ordinator jouer ein premier.

Wenn Sie die Schwierigkeitsstufe und die Spielart nachprüfen wollen, ohne sie zu ändern, benutzen Sie die folgende Methode:

- Die Taste LEVEL drücken. Der Computer zeigt mittels der Kontrolllichter des entsprechenden Feldes den aktuellen Level an.
 - Ein zweites Mal die Taste LEVEL drücken, um zum Spiel zurückzugehen.
- Der Annullieren des Schwierigkeitsstufe jederzeit überprüfen oder verändern, wenn Sie an der Reihe sind.

XI. LÖSUNG DER MATT-PROBLEME
Die Schwierigkeitsstufe 15 ist eine MATT-Stufe, die für das spezielle Lösen von Matt-Problemen gedacht ist, und zwar bis zum Mattsetzen in 5 Zügen. Um die Mattprobleme zu lösen:

- Stellen Sie die Figuren auf das Schachbrett und speichern Sie ihre Stellungen (siehe Paragraph XIX).
- Wählen Sie die Schwierigkeitsstufe 15, indem Sie die Taste LEVEL drücken, dann auf das Feld B7, D7, F7 oder H7 drücken und dann wieder die Taste LEVEL drücken.
- Die Taste MOVE drücken. Der Computer fängt danach mit seiner Analyse an.

Wenn Sie einen Zweifel haben, wenn Sie, zum Beispiel, aus Versehen das Schachbrett angestoßen haben, können Sie den Computer aufrufen, Ihnen die Stellung jeder Figur anzuzeigen.

- Auf die dem Typ der gesuchten Figur entsprechende Taste drücken. Der Computer zeigt die Stellung jeder Figur dieses Typs an, indem er ein Kontrolllicht der Reihe und ein oder mehrere Kontrolllichter der Linie anschaltet. Ein stets leuchtendes Kontrolllicht zeigt eine weiße Figur an, ein blinkendes Kontrolllicht eine schwarze Figur.
- Noch einmal drücken, damit der Computer Ihnen die Stellung jeder schwarzen Figur dieses Typs anzeigt.
- Eines drittes Mal drücken, damit der Computer diesen Überprüfungs-Modus verlässt und die Farbe anzeigt, die an der Reihe ist. Sie können jetzt entweder auf die Taste einer anderen Figur, oder auf eines der Felder drücken, um zu ziehen.

XII. MULTI MOVE-MODUS
Die Schwierigkeitsstufe 0 ist ein MULTI MOVE Niveau. In diesem Modus spielt der Computer nicht. Sie können also für die beiden Spieler spielen. Sie können auch eine Partie wieder zu spielen. Sie können auch den Computer als normales Schachbrett benutzen, indem Sie mit einer anderen Person spielen und der Computer den Schiedsrichter spielt, die Rechtmäßigkeit der Züge überprüfen.

In dem MULTI MOVE-Modus auszuwählen:

- Die Schwierigkeitsstufe 0 wählen, indem Sie die Taste LEVEL drücken, danach auf das Feld B8, D8, F8 oder H8 drücken und dann wieder die Taste LEVEL drücken.
- Spielen Sie fertige Züge für die beiden Spieler, wie Sie wollen.
- Wenn Sie soweit sind, verlassen Sie den MULTI MOVE-MODUS, indem Sie ein zweites Mal auf Taste LEVEL drücken und eine andere Schwierigkeitsstufe wählen.

- | | |
|------------------|-----------|
| Matt mit 1 Zug | 1 Sekunde |
| Matt mit 2 Zügen | 1 Minute |
| Matt mit 3 Zügen | 15tunde |
| Matt mit 4 Zügen | 1 Tag |
| Matt mit 5 Zügen | 1 Monat |

XIII. FARBENTAU SCH
Wenn Sie die MOVE-Taste drücken, spielt der Computer an Ihrer Stelle. Falls Sie also mit dem Computer die Farbe tauschen wollen, drücken Sie auf MOVE. Der Computer führt seinen Zug durch und wartet danach, dass Sie spielen. Wenn Sie erneut die MOVE-Taste drücken, spielt der Computer wieder; auf diese Weise können Sie den Computer ganz allein spielen lassen, gegen sich selber.

Falls Sie die ganze Partie mit den weißen Figuren oben auf dem Schachbrett spielen wollen:

- Auf die Taste NEW GAME drücken und die weißen Figuren oben auf dem Schachbrett einrichten, die schwarzen Figuren unten. Daran denken, dass die weiße Dame auf einem weißen Feld steht und die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld.
- Danach, gleich zu Beginn der Partie, auf MOVE drücken. Der Computer spielt dann mit den weißen Figuren und erwartet, dass Sie mit den schwarzen Figuren spielen.
- Wenn Sie Ihre Programmierung beendet haben, überprüfen Sie, dass die beiden König auf dem Brett stehen, und dass der Spieler, der an der Reihe ist, nicht den König seines Gegnerspieler nehmen kann.
- Die Farbe der zuletzt geschlagenen, gezogenen oder hinzugefügten Figur ist dann an der Reihe. Um Ihre Figur zu tauschen, wählen Sie die Farbe der gewünschten Farbe wegnehmen oder hinzufügen, oder die Taste SOUND/COLOUR drücken.
- Schließlich den Stellungsprogrammierungs-Modus verlassen, indem Sie erneut die Taste SET UP drücken. Das SET UP-Symbol wird dann nicht mehr angezeigt. Jetzt können Sie entweder ziehen oder den Computer als ersten spielen lassen, indem Sie die MOVE-Taste drücken.

Wenn Sie schon Ihre Figur durchgeführt haben und der Computer am Überlegen ist, oder schon die Kontrolllichter der Koordinaten des Ursprungsfeldes seines Zuges angeschaltet hat:

- Die Taste TAKE BACK drücken.
- Der Computer unterbricht dann seine Überlegungen und schaltet die Kontrolllichter des Zielfelds Ihres letzten Zuges an. Auf das Feld drücken und die Figur nehmen.
- Der Computer schaltet danach die Kontrolllichter des Ursprungsfelds an. Drücken Sie auf dieses Feld und stellen Sie die Figur darauf.
- Falls Sie ein Schlagen annullieren wollen oder ein en passant Schlagen, erinnert Sie der Computer daran, die entnommene Figur wieder auf das Schachbrett zu stellen, indem er das Feld signalisiert, auf dem sie gestanden hat. Drücken Sie auf dieses Feld und stellen Sie die Figur wieder zurück auf das Schachbrett.

XIV. ANNULIERUNG DER ZÜGE
Wenn Sie auf das Ursprungsfeld einer Figur drücken, um diese zu ziehen, aber sich schließlich für eine andere entscheiden, drücken Sie ein zweites Mal auf dieses Feld. Die Kontrolllichter dieses Felds erlöschen und Sie können einen anderen Zug durchführen.

Wenn Sie schon Ihre Figur durchgeführt haben und der Computer am Überlegen ist, oder schon die Kontrolllichter der Koordinaten des Ursprungsfeldes seines Zuges angeschaltet hat:

- Die Taste TAKE BACK drücken.
- Der Computer unterbricht dann seine Überlegungen und schaltet die Kontrolllichter des Zielfelds Ihres letzten Zuges an. Auf das Feld drücken und die Figur nehmen.
- Der Computer schaltet danach die Kontrolllichter des Ursprungsfelds an. Drücken Sie auf dieses Feld und stellen Sie die Figur darauf.
- Falls Sie ein Schlagen annullieren wollen oder ein en passant Schlagen, erinnert Sie der Computer daran, die entnommene Figur wieder auf das Schachbrett zu stellen, indem er das Feld signalisiert, auf dem sie gestanden hat. Drücken Sie auf dieses Feld und stellen Sie die Figur wieder zurück auf das Schachbrett.
- Falls Sie eine Rochade annullieren wollen, müssen Sie zuerst Ihren König ziehen, dann Ihren Turm, indem Sie jedes Mal auf das jeweilige Feld drücken.
- Falls Sie eine Umwandlung eines Bauern annullieren wollen, müssen Sie nicht vergessen, zuerst Ihre Dame gegen einen Bauern einzutauschen.

Falls Sie Ihren Zug annullieren wollen, aber schon den Gegenzug des Computers ausgeführt haben, drücken Sie die Taste TAKE BACK und annullieren den Zug des Computers wie oben beschrieben. Drücken Sie danach noch einmal die Taste TAKE BACK, um Ihren eigenen Zug rückgängig zu machen.

Falls Sie schon auf die Taste TAKE BACK drücken und Ihr Computer gedrückt haben und dieser jetzt sein Zielfeld anzeigt, müssen Sie zuerst den Zug des Computers durchführen, dann ein erstes Mal auf TAKE BACK drücken, um den Zug des Computers rückgängig zu machen, dann ein zweites Mal, um Ihren eigenen Zug zu annullieren.

Falls Sie zwei Züge annullieren wollen, drücken Sie ein drittes Mal die Taste TAKE BACK, um den vorletzten Zug des Computers rückgängig zu machen. Schließlich drücken Sie ein viertes Mal die Taste TAKE BACK, um Ihren vorletzten Zug zu annullieren. Sollten Sie versuchen, noch weitere Züge rückgängig zu machen, gibt der Computer ein Irrtumssignal von sich. Falls Sie mehr als zwei Züge annullieren möchten, müssen Sie die SET UP-Funktion benutzen, um die Stellung zu ändern (siehe Paragraph XIX).

XV. DIE "HINT"-FUNKTION
Um den Computer zu fragen, welchen Zug er an Ihrer Stelle durchführen würde:

- Die HINT-Taste drücken.
- Der Computer signalisiert daraufhin das Ursprungsfeld der Figur und den Zug, den er Ihnen vorschlägt. Drücken Sie auf dieses Feld (oder drücken Sie ein zweites Mal auf die Taste HINT).

- Der Computer schaltet danach die Kontrolllichter des Ursprungsfelds an. Drücken Sie auf dieses Feld (oder drücken Sie erneut die Taste HINT).

- Sie können jetzt entweder den vom Computer vorgeschlagenen Zug durchführen, indem Sie auf das Ursprungs- und Zielfeld drücken, oder einen anderen Zug ausführen.

Der von dem Computer angezeigte Zug ist derjenige, den er von Ihnen erwartet. Jedes Mal, wenn Sie an der Reihe sind und überlegen, welchen Zug Sie durchführen werden, denkt der Computer schon an seinen Gegenzug. Wenn Sie so ziehen, wie er es erwartet, kann er meistens augenblicklich weiterspielen.

Um die Überlegungen des Computers zu visualisieren, während dieser eine Stellung analysiert:

- Auf die HINT-Taste drücken, während der Computer überlegt.
 - Der Computer signalisiert daraufhin das Ursprungsfeld des Zugs, den er gerade erwägt. Drücken Sie auf dieses Feld (oder drücken Sie ein zweites Mal die Taste HINT).
 - Der Computer signalisiert daraufhin das Zielfeld der Figur und den Zug, den er Ihnen vorschlägt.
- Sie wissen jetzt, welchen Zug der Computer wahrscheinlich ausführen wird, was Ihnen ermöglicht, während Ihrer Wartezeit schon über Ihren Gegenzug nachzudenken.

XVI. TRAINING-MODUS

Dieser Computer schlägt Ihnen TRAINING-Modus vor, der es Ihnen ermöglicht Ihre Technik zu verbessern, indem er Ihnen einen "guten" Zug signalisiert. Für den Computer ist ein Zug gut, wenn er Ihre Lage verbessert, oder, falls dies nicht möglich ist, der bestmögliche Zug ist.

Im dem TRAINING-Modus zu aktivieren, einmal die Taste TRAINING drücken. Daraufhin leuchtet das Kontrolllicht GOOD MOVE auf, um Ihnen zu signalisieren, dass Sie sich im TRAINING-Modus befinden. Um den TRAINING-Modus zu verlassen, die Taste TRAINING nochmals betätigen. Wenn Sie die Taste NEW GAME betätigen, wird das TRAINING-Modus inaktiviert; vergessen Sie daher nicht, wieder auf die TRAINING-Taste zu drücken, wenn Sie möchten, dass Ihre Züge auch bei der neuen Partie beurteilt werden.

Wenn der TRAINING-Modus aktiv ist, und der Computer Ihren Zug für gut befindet, leuchtet sein Ursprungsfeld und das Kontrolllicht GOOD MOVE auf. Wenn Sie merken, dass Ihr Zug gut war, das Kontrolllicht jedoch nicht aufleuchtet, bedeutet das, dass weniger als ein Drittel der Spieler es so möglich war. Um herauszufinden welcher, drücken Sie erst auf die Taste TAKE BACK um Ihren Zug zu annullieren und dann auf die HINT-Taste. Danach können Sie entscheiden, ob Sie den vom Computer empfohlenen Zug spielen wollen, den Zug den Sie vorher zuerst spielen wollten, oder einen gänzlich neuen Zug! Allerdings müssen Sie, bevor Sie den Zug des Computers ausführen, auf die Taste TAKE BACK drücken, weil sonst der HINT-Modus nach Annullierung Ihres Zuges nicht mehr verfügbar ist.

Der TRAINING-Modus vereint mit dem HINT-Modus ermöglicht Ihnen Fortschritte zu machen: während der TRAINING-Modus Ihnen ungeschickten Zug signalisiert, schlägt Ihnen der HINT-Modus eine bessere Lösung vor. Und vergessen Sie nicht: immer den bestmöglichten Zug wählen!

XVII. UM DIE ANALYSE DES COMPUTERS ZU UNTERBRECHEN
Wenn Sie auf die MOVE-Taste drücken, während der Computer überlegt, unterbricht dieser sofort seine Analyse und zieht so, wie es ihm in dieser Phase der Analyse am besten scheint. Wenn Sie drücken Sie auf MOVE, wird derselbe Zug signalisiert werden, wenn Sie auf HINT drücken würden).

XVIII. POSITIONSBÜBERPRÜFUNG
Falls Sie einen Zweifel haben, wenn Sie, zum Beispiel, aus Versehen das Schachbrett angestoßen haben, können Sie den Computer aufrufen, Ihnen die Stellung jeder Figur anzuzeigen.

- Auf die dem Typ der gesuchten Figur entsprechende Taste drücken. Der Computer zeigt die Stellung jeder Figur dieses Typs an, indem er ein Kontrolllicht der Reihe und ein oder mehrere Kontrolllichter der Linie anschaltet. Ein stets leuchtendes Kontrolllicht zeigt eine weiße Figur an, ein blinkendes Kontrolllicht eine schwarze Figur.
- Noch einmal drücken, damit der Computer Ihnen die Stellung jeder schwarzen Figur dieses Typs anzeigt.
- Eines drittes Mal drücken, damit der Computer diesen Überprüfungs-Modus verlässt und die Farbe anzeigt, die an der Reihe ist. Sie können jetzt entweder auf die Taste einer anderen Figur, oder auf eines der Felder drücken, um zu ziehen.

XIX. PROGRAMMIERUNG DER POSITION
Um die Stellung der Figuren zu ändern, oder eine völlig neue Stellung zu programmieren:

- Die Taste SET UP drücken, um in den Positionsprogrammierungs-Modus zu gelangen. Der Computer zeigt das Symbol des SET UP-Modus an.
- Wählen Sie eine völlig neue Stellung zu programmieren wollen, drücken Sie die Taste TAKE BACK, um das Schachbrett frei zu machen. Der Computer spielt dann eine kurze Melodie, die eine neue Partie ankündigt.
- Eine der 6 Figuren-Tasten

Il computer possiede anche quattro stili di gioco:

- Nello stile **NORMALE**, il computer non privilegia alcuno dei due modelli difensivo e offensivo.
- Nello stile **OFFENSIVO**, il computer ha un gioco offensivo ed evita nella misura possibile di scambiare pezzi.
- Nello stile **DIFENSIVO**, il computer si sforza come priorità di costruire una difesa solida. Sposta molto i suoi pedoni e pratica lo scambio dei pezzi il più spesso possibile.
- Nello stile **ALEATORIA**, il computer sposta molto i suoi pedoni e preferirà giocare qualche volta una mossa inattesa piuttosto che giocare sempre la mossa migliore.

Quando avviate il computer per la prima volta, la partita inizia automaticamente dal livello 6 e in stile di gioco NORMALE. In seguito memorizza il livello e lo stile di gioco che avete utilizzato prima di spegnere il computer o quando avete digitato il tasto NEW GAME.

Per cambiare livello o stile di gioco, seguite le seguenti istruzioni :

- Premete il tasto LEVEL per entrare nella modalità di selezione del livello. Il computer segnala con una spia il livello in corso (tale stile la casella A6 corrisponde al livello 6).
- Consultate la tavola di seguito per conoscere la casella corrispondente al livello e allo stile di gioco scelto. Premete questa casella.
- Premete di nuovo il tasto LEVEL, per uscire dalla modalità di selezione del livello. Cominciate poi a giocare facendo la prima mossa oppure premendo MOVE per lasciare la prima mossa al computer.

Se volete verificare il livello e lo stile scelto, senza modificarlo, seguite la procedura illustrata sotto:

- Premete il tasto LEVEL. Il computer mostra il livello in corso accendendo la spia luminosa della casella corrispondente al livello.
- Premete una seconda volta il tasto LEVEL per tornare al gioco.

Potete modificare o verificare il livello di gioco in ogni momento della partita quando sta a voi giocare.

XI. SOLUZIONI DEI PROBLEMI DI MATTO

Il livello 15 è un livello di MAT che vi permette di risolvere i problemi di matto fino ai matti in cinque mosse. Per risolvere i problemi di matto:

- Mettee i pezzi sulla scacchiera e registrate la loro posizione (vedere il paragrafo XIX).
- Scegliete il livello 5 premendo il tasto LEVEL, poi la casella B7, D7, F7 o H7, poi il tasto LEVEL di nuovo.
- Premete il tasto MOVE. Il computer comincia la sua analisi.

Il computer rifletterà fin quando trova un matto, poi giocherà la prima mossa in vista del matto. Potete poi giocare per l'avversario o il computer troverà la mossa successiva in vista del matto. Se la posizione non permette di fare matto, il computer analizzerà indefinitamente. I tempi approssimativi di risoluzione sono:

Matto in 1 mossa	1 secondo
Matto in 2 mosse	1 minuto
Matto in 3 mosse	1 ora
Matto in 4 mosse	1 giorno
Matto in 5 mosse	1 mese

XII. LIVELLO "MULTI MOVE"

Il livello 0 è un livello MULTI MOVE. In questo livello, il computer non gioca. Potete giocare per i due giocatori. Potete usare questa funzione per giocare una determinata apertura o per rigiocare una partita. Potete usare il computer come una scacchiera normale giocando contro un'altra persona mentre il computer funge da arbitro.

Per scegliere il livello MULTI MOVE :

- Scegliete il livello 0 premendo il tasto LEVEL, poi la casella B8, D8, F8 o H8, poi il tasto LEVEL di nuovo.
- Giocate tutte le mosse che volete per entrambi i giocatori.
- Quando avete finito, uscite dello livello MULTI MOVE premendo una seconda volta il tasto LEVEL e scegliendo un altro livello.

XIII. CAMBIO COLORE

Se premete il tasto MOVE, il computer giocherà al vostro posto. Così, se desiderate cambiare colore con il computer, premete MOVE. Il computer giocherà la sua mossa e attenderà che voi giochiate la vostra.

Se premete di nuovo il tasto MOVE, il computer giocherà di nuovo e così potete far giocare il computer solo, contro se stesso.

Se volete giocare tutta la partita con i Bianchi in alto nella scacchiera:

- Premete il tasto NEW GAME e metete i pezzi bianchi in alto nella scacchiera e i pezzi neri in basso. Ricordatevi che la Dama bianca posa su una casella bianca e la Dama nera su una nera.
- Poi, premete MOVE dall'inizio della partita. Il computer giocherà i bianchi in alto nella scacchiera e aspetterà che voi giochiate i Neri in basso alla scacchiera.

XIV. ANNULLA MOSSE

Se premete una casella di origine per spostare un pezzo ma decidete di giocare un altro, premete una seconda volta la stessa casella. La spia della casella sparisce e voi potrete giocare un'altra mossa.

Se volete giocare la vostra mossa e il computer sta riflettendo o ha già accesso le coordinate della casella di origine della sua mossa:

- Premete il tasto TAKE BACK.
- Il computer interrompe la sua riflessione e mostra la spia della casella di arrivo della vostra ultima mossa e accende, una dopo l'altra, le spie che indicano la mossa precedente. Premete la casella e prendete il pezzo.
- Il computer indica in seguito la casella di origine. Premete questa casella e spostevi il pezzo.
- Se desiderate annullare una presa o una presa en passant, il computer vi ricorderà di riposizionare sulla scacchiera il pezzo preso segnalando la casella dove si trovava il pezzo. Premete questa casella e mettetevi il pezzo.
- Il computer indica in seguito la casella di origine. Premete questa casella e spostevi il pezzo.
- Se desiderate annullare una presa o una presa en passant, il computer vi ricorderà di riposizionare sulla scacchiera il pezzo preso segnalando la casella dove si trovava il pezzo. Premete questa casella e mettetevi il pezzo.
- Se annullate un arrocco, dovete prima spostare il vostro Re, poi la vostra Torre premendo le caselle di entrambi.
- Se volete annullare una promozione di pedoni, non scordate di cambiare la Dama con il pedone.

Se volete annullare una mossa ma avete già risposto al computer, premete il tasto TAKE BACK e annullate la mossa del computer seguendo le procedure descritte di seguito. Poi premete ancora TAKE BACK per annullare la vostra mossa.

Se avete premuto la casella di partenza della mossa del computer e questo sta già mostrando la casella di arrivo, dovete prima terminare di eseguire la mossa del computer, poi premete il tasto TAKE BACK una prima volta per annullare la mossa del computer e una seconda volta per annullare la vostra mossa. Se volete annullare due mosse, premete il tasto TAKE BACK una terza volta per annullare la penultima mossa del computer. Poi premete il tasto TAKE BACK una quarta volta per annullare la vostra ultima mossa. Se tentate di annullare prima delle mosse, il computer emetterà un segnale di errore. Se desiderate annullare più di due mosse, dovete utilizzare la funzione SET UP per cambiare posizione (vedere paragrafo XIX).

XV. FUNZIONE "HINT"

Per domandare al computer che mossa giocherebbe al vostro posto :

- Premete il tasto HINT.
- Il computer illumina la casella di origine della mossa che vi suggerisce. Premete questa casella oppure premete una seconda volta il tasto HINT.
- Il computer illumina le coordinate della casella di arrivo della mossa. Premete questo tasto oppure una seconda volta il tasto HINT.
- Potete ora, a scelta, eseguire la mossa suggerita dal computer premendo ancora una volta la casella di origine e di arrivo, oppure realizzare un'altra mossa. La mossa che vi mostra il computer è quella che si attende da voi. Ogni volta che sta a voi giocare, il computer pensa a come rispondere. Se voi giocaste la mossa che si attende, è possibile che lui farà la sua mossa istantaneamente.

Per seguire le riflessioni del computer, quando analizza una posizione :

- Premete il tasto HINT mentre il computer riflette.
- Il computer accenderà la casella di origine della mossa che sta studiando in quel momento. Premete questa casella oppure una seconda volta su HINT.
- Il computer accenderà le coordinate della casella di arrivo della mossa. Premete questa casella oppure ancora una volta su HINT. Il computer continuerà così la sua riflessione.

Ora conoscete la mossa che il computer sta per eseguire e questo vi permetterà di approfittarne per pensare alla replica.

XVI. MODALITÀ TRAINING

Questo computer propone una modalità TRAINING che vi permette di migliorare segnalando se una mossa è buona. Una mossa buona è una mossa che, secondo il computer, migliora la vostra posizione oppure quando è l'unica mossa giocabile e quindi che non vi è dato di migliorare la vostra posizione. Per entrare nella modalità TRAINING, premete il tasto TRAINING una volta. La spia GOOD MOVE si accende per mostrarvi che la modalità TRAINING è stata attivata. Per uscire da questa modalità, premete il tasto TRAINING di nuovo. La modalità TRAINING è disattiva. Per tornare al tasto NEW GAME, di conseguenza, non dimenticate di premere di nuovo il tasto TRAINING, se volete vedere le valutazioni sulle vostre mosse nel corso della nuova partita.

Quando la modalità TRAINING è attivata e la vostra mossa è considerata buona per il computer, questo illumnerà la spia GOOD MOVE dopo aver indicato la casella di origine della sua mossa.

Se pensate che la vostra mossa è buona ma la spia non si illumina, significa che esiste almeno un'altra mossa migliore di quella che avete giocato. Se volete scoprirla, premete TAKE BACK per annullare la vostra mossa, poi il tasto HINT. A questo punto sta a voi decidere se giocare la mossa suggerita o quella a cui avete pensato in origine oppure giocare una mossa completamente diversa. Dovete premere il tasto TAKE BACK prima di eseguire la mossa del computer altrimenti la modalità HINT non sarà più disponibile quando avrete annullato la vostra mossa.

La modalità TRAINING associata alla funzione HINT vi permetterà di fare progressi : la modalità TRAINING vi informa se la vostra mossa non è corretta e la funzione HINT vi propone una migliore soluzione. E soprattutto, non dimenticate: bisogna sempre cercare la miglior mossa possibile!

XVII. PER INTERRUOMPERE L'ANALISI DEL COMPUTER

Se premete il tasto MOVE durante il tempo di riflessione del computer, interrompete il tempo di riflessione del computer giocherà la mossa che gli sembrerà migliore a quello stadio di riflessione (comunque, la mossa che sarà indicata se premete HINT).

XVIII. VERIFICA POSIZIONE

In caso di dubbio, se, per esempio, avete accidentalmente mescolato i pezzi della scacchiera, potete chiedere al computer di indicarvi la posizione di ciascun pezzo.

- Premete il tasto corrispondente al tipo di pezzo cercato. Il computer indica la posizione di ciascun pezzo di quel tipo accendendo le spie luminose corrispondenti. Una spia accesa in permanenza indica un pezzo bianco; una spia lampeggiante un pezzo nero.
- Premete ancora una volta, affinché il computer vi mostri la posizione del pezzi di questo tipo con il colore nero.
- Premete una terza volta perché il computer esca dalla modalità di verifica delle posizioni che deve giocare. Potete ora o premere il tasto di un altro pezzo, oppure premere una delle caselle per eseguire la vostra mossa.

XIX. PROGRAMMAZIONE DI POSIZIONE

Per modificare la posizione dei pezzi, oppure programmare una posizione completa-mente nuova:

- Premete il tasto SET UP per entrare nella modalità di programmazione di posizione. La spia SET UP si accende.
- Se volete programmare una posizione del tuo nuova, premete il tasto TAKE BACK per vuotare la scacchiera. Il computer suonerà una melodia che annuncia una nuova partita.
- Premete uno dei sei tasti dei pezzi. Se c'è uno o parecchi pezzi di questo tipo sulla scacchiera, il computer vi li mostra come con la modalità VERIFICA DI POSIZIONE spiegata sopra.
- Per rimuovere un pezzo di questo tipo dalla scacchiera, premete semplicemente la casella contenente il pezzo. La spia corrispondente si spegne.
- Per spostare un pezzo di questo tipo da una casella ad un'altra, annullate la posizione di origine premendo la casella. Poi premete la casella di arrivo sulla quale intendete piazzare il pezzo. La spia corrispondente si accende.
- Per aggiungere un pezzo di questo tipo sulla scacchiera, premete una casella vuota. La spia corrispondente si accende. Se si illumina in permanenza, indica un pezzo bianco, se lampeggia indica un pezzo nero. Se il colore indicato è sbagliato, rinviovet il pezzo dalla scacchiera premendo di nuovo sulla casella, poi cambiate il colore premendo il tasto SOUND/COLOUR, e infine premete di nuovo la casella vuota per registrare il pezzo. Per aggiungere un altro pezzo dello stesso colore e dello stesso tipo, premete semplicemente la casella vuota sulla quale volete posizionare il pezzo.
- Quando avete terminato la vostra programmazione, verificate che i due Re siano presenti sulla scacchiera e che il giocatore che sta per fare la mossa non possa prendere il Re dell'avversario.
- Il colore dell'ultimo pezzo ritratto, spostato o aggiunto determina il colore che ha il giocatore. Per cambiare colore, ritirate e aggiungete un pezzo del colore desiderato, oppure premete il tasto SOUND/COLOUR.
- Infine, uscite dalla modalità programmazione di posizione premendo una volta ancora il tasto SET UP. La spia SET UP si spegne. Potete quindi, sia eseguire la mossa, sia lasciare che il computer giochi per primo premendo il tasto MOVE.

XX. MANUTENZIONE

Il computer per gli scacchi ha bisogno di poca manutenzione. Questi piccoli consigli vi consentono di conservarlo in buono stato molto a lungo:

- Proteggete il computer dall'umidità. Se si bagna, asciugatelo immediatamente.
- Non lasciatelo in pieno sole, non esponetelo ad una fonte di calore.
- Manipolatelo con cura. Non lasciatelo cadere. Non tentate di smontarlo.
- Per pulirlo, utilizzate uno straccio leggermente imbevuto di acqua ad esclusione di ogni tipo di prodotto detergente.
- In caso di cattivo funzionamento, provate prima a sostituire le pile. Se il problema persiste, rileggete attentamente il manuale per verificare che non vi sia sfuggito nulla.
- Non collocare sull'apparecchio fonti di fiamme libere, ad esempio candele accese.
- Mantenere una distanza minima intorno all'apparecchio per garantire un'adeguata ventilazione.
- Per garantire una corretta ventilazione, non ostruire le aperture di ventilazione con oggetti come giornali, tovaglie, tende, ecc.
- L'apparecchio deve essere usato in climi temperati.
- Smaltire le batterie in modo conforme. Portarle presso gli appositi punti di raccolta per salva guardare l'ambiente.

Nota : L'apparecchio non deve ser connesso a mais do que o número recomendando de transformadores ou fontes de alimentação.

Observação: as baterias devem ser removidas se qualquer adaptador CA / CC for usado.

II. COMEÇAR UM JOGO NOVO
Coloque as peças do xadrez na sua posição inicial e liga o computador carregando na tecla POWER ON. Depois carrega na tecla NEW GAME. Irá ouvir uma melodia e acende-se uma luz vermelha (correspondente à linha 1) no parte inferior esquerda, a indicar que é a vez das brancas jogarem. Podes sempre e a qualquer altura reiniciar o computador carregando na tecla NEW GAME. Carregando na tecla NEW GAME apagar-se-á tudo no computador excepto o nível e o estilo de jogo.
XXI. GARANTIA
NOTA : Vi consigliamo di conservare il libretto delle istruzioni d'uso. Questo prodotto è coperto dalla garanzia di 2 anni. Per usufruire della garanzia o del servizio dopo vendita rivolgersi al vostro rivenditore muniti della relativa prova d'acquisto. La garanzia copre i difetti del materiale o del montaggio direttamente imputabili al costruttore ad esclusione dei danni dovuti al non rispetto delle istruzioni d'uso o di ogni intervento inopportuno sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità, ...). Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro. Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo.
ATTENZIONE! Articolo non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Rischio di soffocamento – Presenza di piccole parti.



Lexibook S.A.
6 Avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Riferimento: LCG3000_12
Progettato e sviluppato in Europa – Fabricato in Cina
Per i servizi di assistenza post-vendita, contattare i nostri team:
www.lexibook.com

<p>Avvertenze per la tutela dell'ambiente: Gli apparecchi elettrici vecchi sono materiali pericolosi, non rientrano nei normali rifiuti domestici! Preghiamo quindi i gentili clienti di contribuire alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse e di consegnare il presente apparecchio ai centri di raccolta composti, qualora siano presenti sul territorio.</p>	
---	--

PORTUGUÊS

Parabéns pela tua escolha do computador de xadrez da LEXIBOOK - ChessLight®.
O jogo posside:

- 64 diferentes níveis de dificuldade e 4 diferentes formas de jogar** (normal, agressiva, defensiva e alto risco), com:
5 diferentes níveis de principiante destinados a crianças e principiantes, nos quais o computador faz erros de propósito.
8 níveis normais de jogo diferentes para principiantes e jogadores intermédios, ordenados desde 5 segundos até várias horas por jogada.
Nível de análise – análise até 24 horas por jogada.
Nível de Problema de Mate – Resolve problemas de Mate até ao mate em 5 jogadas.
- um modo **"APRENDIZAGEM"** que indica quando se faz uma boa jogada enquanto o computador verifica se os movimentos são legais.
- Tabuleiro de jogo sensorio e LED's – regista jogadas automaticamente quando se pressiona nas peças nos quadrados FROM (DE) e TO (PARA).
- Luzes s que indicam as coordenadas das suas jogada e das jogadas do computador.
- Uma função **"HINT / AVISO"** que te permite que peças ao computador que te sugira a tua próxima jogada.
- Característica **"Voltar atrás"** - é possível voltar atrás no máximo duas jogadas completas (ou quatro meias jogadas).
- Característica **"Jogada"** - aprendrer observando o computador a jogar contra ele próprio.
- Função **"SET UP / REGULAÇÃO"** para programar as posições em vista de resolver um problema ou exercicio do manual.

- Biblioteca aberta com 20 diferentes aberturas de xadrez.
- Detecta matos, xeque mate, anula pela regra das 50 jogadas e anula por repetição.
- reconhece fazer xeque mate ao Rei com a Rainha e o Rei, fazer xeque mate ao Rei com a Torre, e fazer xeque mate ao Rei com o Rei e o Bispo.
- Pensa no tempo dos oponentes nos níveis normais de jogo.

ATENÇÃO: As peças da embalagem, como os revestimentos de plástico, elásticos, etiquetas e fitas de fixação de metal não fazem parte do brinquedo e devem ser deixados fora, por razões de segurança, antes de entregar o brinquedo a uma criança.

I. FORNECIMENTO DE ENERGIA

Este computador de xadrez trabalha com 4 pilhas alcalinas LR6/ AA 1,5 V com uma capacidade de 2,25 Ah ou com 4 pilhas 9.0V, com 300 mA para brinquedos, tem de premir a casella indicada em concordância com a publicação .
Entrada: 100V - 240V - 50 / 60Hz, 0,1A

INSTALAÇÃO DAS PILHAS :

O teu computador de xadrez trabalha quer com adaptador quer com baterias. Para inserir baterias novas :

- Usa uma chave de fendas para abrir o compartimento das pilhas, que se encontra na parte traseira do leque.
- Coloca as 4 pilhas a alcalinas LR6/AA no compartimento das baterias. Certifica-te que as colocas correctamente como é indicado pelos sinais + e -.
- Coloca novamente a tampa do compartimento da bateria. O computador deve ligar e tu deves ouvir a melodia caracteristica de New Game. De outro modo, abre o compartimento da bateria novamente, e verifica se todas as baterias estão correctamente na direcção correcta indicada pelos sinais + e -.

O jogo só pode ser usado com pilhas específicas ou fornecimento de energia por adaptador.

As pilhas recarregáveis deverão ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas e só deverão ser recarregadas sob a supervisão de um adulto. Não misture diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas com pilhas usadas. Só deverá utilizar as mesmas pilhas ou de um tipo equivalente às recomendadas. As pilhas deverão ser colocadas com a polaridade correcta. Deverá retirar as pilhas gastas do brinquedo. Não coloque os terminais em curto-circuito. Não atire as pilhas para o fogo. Retire as pilhas caso não utilize a unidade durante um longo período de tempo. Quando o som ficar fraco ou o jogo não responder, pense em substituir as pilhas. As pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas.
AVISO: Um destes fios eléctricos fortes podem dar origem a um mau funcionamento ou perda de memória. Cansa ocorre algum funcionamento anormal, retire e volte a colocar as pilhas, ou desligue o adaptador AC/DC da tomada e volte a ligá-la. As pilhas não deverão ser expostas a calor em excesso, como luz directa do sol, fogo ou algo parecido.

Adaptador

Este jogo também trabalha com um adaptador para brinquedos de 9.0V e 300 mA de saída.

Entrada: 100V - 240V - 50 / 60Hz, 0,1A

Para usar um adaptador, segue as instruções seguintes :

- Certifica-te que o aparelho está desligado.
- Liga a ficha do adaptador à entrada do lado direito do jogo.
- Liga o adaptador a uma tomada de parede.
- Liga o aparelho.

Um adaptador não é um brinquedo, por isso, se o aparelho não está a ser usado não deves o adaptador na ficha. Se quiseres usaro aparelho no exterior, não utilizes um adaptador. É preciso ter muito cuidado com o adaptador e os seus fios. Se estiver deteriorado, não utilizes o adaptador. O brinquedo só deve ser usado com um transformador para brinquedos. Este aparelho de jogo não é aconselhado a crianças com menos de 3 anos. Deve desligar os brinquedos do transformador, antes de os limpar com líquidos. Uma má utilização do transformador pode causar um choque eléctrico.

AVISO: O brinquedo não deve ser conectado a mais do que o número recomendando de transformadores ou fontes de alimentação.

Observação: as baterias devem ser removidas se qualquer adaptador CA / CC for usado.
Deve ser utilizado sob a supervisão dos pais.

II. COMEÇAR UM JOGO NOVO
Coloque as peças do xadrez na sua posição inicial e liga o computador carregando na tecla POWER ON. Depois carrega na tecla NEW GAME. Irá ouvir uma melodia e acende-se uma luz vermelha (correspondente à linha 1) no parte inferior esquerda, a indicar que é a vez das brancas jogarem. Podes sempre e a qualquer altura reiniciar o computador carregando na tecla NEW GAME. Carregando na tecla NEW GAME apagar-se-á tudo no computador excepto o nível e o estilo de jogo.
XXI. GARANTIA
NOTA : Vi consigliamo di conservare il libretto delle istruzioni d'uso. Questo prodotto è coperto dalla garanzia di 2 anni. Per usufruire della garanzia o del servizio dopo vendita rivolgersi al vostro rivenditore muniti della relativa prova d'acquisto. La garanzia copre i difetti del materiale o del montaggio direttamente imputabili al costruttore ad esclusione dei danni dovuti al non rispetto delle istruzioni d'uso o di ogni intervento inopportuno sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità, ...). Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro. Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo.
ATTENZIONE! Articolo non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Rischio di soffocamento – Presenza di piccole parti.

Se quiseres começar um novo jogo, tens sempre de carregar na tecla NEW GAME a pós ligares o computador (ON).

III. INTRODUIZIR / GRAVAR JOGADAS

Para introduzir uma jogada :
Para começar levemente no meio do quadrado ocupado pela peça que queres mover. A maneira mais conveniente para a fazer é inclinar a peça levemente e carregares ao de leve com a ponta da peça no meio do quadrado. Podes também, em vez disso, tirar a peça e carregar no quadrado com o teu dedo. Ir á ouvir um tilintar específico e duas luzes acenderem. Estas duas luzes indicam a linha e a coluna da casa de onde vais jogar.
XXI. GARANTIA
NOTA : Vi consigliamo di conservare il libretto delle istruzioni d'uso. Questo prodotto è coperto dalla garanzia di 2 anni. Per usufruire della garanzia o del servizio dopo vendita rivolgersi al vostro rivenditore muniti della relativa prova d'acquisto. La garanzia copre i difetti del materiale o del montaggio direttamente imputabili al costruttore ad esclusione dei danni dovuti al non rispetto delle istruzioni d'uso o di ogni intervento inopportuno sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità, ...). Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro. Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo.
ATTENZIONE! Articolo non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Rischio di soffocamento – Presenza di piccole parti.

CUIDADO : É apenas necessário uma leve pressão, desde que carregues exactamente no meio dos quadrados. Carregar com muita força nos quadra dos irá danificar o tabuleiro de jogo sensorio a longo prazo.

IV. JOGADAS DO COMPUTADOR

No início do jogo o computador será normalmente capaz de jogar de imediato devido à sua biblioteca de abertura, que contém 20 aberturas de jogo de xadrez diferentes. Posteriormente, no jogo, a luz no canto superior esquerdo (a luz da linha 8) começa a piscar, indicando que é a vez das pretas jogarem e que o computador está a pensar.

Quando o computador tiver escolhido uma jogada, emite um bip característico:
1. Acendem-se duas luzes, a indicar a linha e a coluna da casa de onde o computador deverá fazer a sua jogada.
2. A seguir, as luzes indicam as coordenadas da casa para onde deve mover a peça. Coloque a peça nessa casa e prima ligeiramente. A luz acende novamente, para mostrar que é a sua vez de jogar.

V. JOGADAS ESPECIAIS

AS TOMADAS SÃO FEITAS TAL COMO OUTRA JOGADA QUALQUER :
1. Carrega no quadrado FROM (DE) e apanha a peça em jogo.
2. Carrega no quadrado TO (PARA) e coloca a peça no novo quadrado. Retira a peça capturada do tabuleiro sem carregares em nenhum quadrado.

AS TOMADAS (CAPTURAS) "en passant"
1. Carrega no quadrado de saída e apanha o peão em jogo.
2. Carrega no quadrado de destino e coloca o peão no novo quadrado.
3. O computador lembrará-te-á de retirares o peão capturado mostrando o quadrado "en passant". Carrega no quadrado e retira o peão capturado.

O CASTLING (FAZER TORRE) é feito primeiro fazendo-se a jogada do rei de modo normal. Quando tiveres carregado nos quadrados de saída e chegada / destino do rei, o computador lembrará-te-á de moveres a torre.

Para fazeres um lado do/a castelo/torre do rei em branco :

- Apanha o rei branco em E1 e carrega no quadrado.
- Coloca o rei no C1 e carrega no quadrado.
- O computador vai lembrá-lo para mover a Torre, ligando a luz correspondente a H1. Prima a casa H1 e segura na Torre.
- O computador liga as coordenadas de F1. Coloque a Torre em F1 e prima esta casa.
- Para fazeres um lado do/a castelo/torre da rainha em branco :
1. Apanha o rei branco em E1 e carrega no quadrado.
2. Coloca o rei no C1 e carrega no quadrado.
3. O computador lembra-o para mover a Torre iluminando a casa correspondente. Prima A1 e segura na Torre.
- O computador liga as coordenadas de D1. Coloque a Torre em D1 e prima esta casa.

A PROMOÇÃO DE PEÃO é feita automaticamente pelo computador
1. Carrega no quadrado de saída e apanha o peão.
2. Olha para a Rainha com o cor correspondente entre as peças capturadas do computador (se não houver Rainha disponível com a cor correspondente, podes usar uma Torre que esteja colocada para baixo no tabuleiro. Carrega no quadrado do destino e coloca lá a Rainha).

3. A direcção do quadrado é mostrada, assim carrega neste quadrado e substitui o peão por uma rainha.

O computador assume que tu queres sempre promover para uma rainha. Se em vez disso quiseres promover para uma torre, bispo, ou cavalo, podes fazê-lo mudando a posição (vê parágrafo XIX). O computador escolherá sempre uma rainha para promoção de peões.

VI. JOGADAS ILEGAIS

Se tentares fazer uma jogada ilegal ou impossível, ou tentar fazer qualquer outra coisa que não seja possível, ouvirás um sinal de erro. Sempre que ouvirés este sinal, isso significa que fizeste algo errado, e que a tua última entrada foi ignorada.

* Se tentares fazer uma jogada ilegal ou se tentares mover uma peça que pertença ao teu oponente, ouvirás também um sinal de erro.

Podes continuar a jogar fazendo outra jogada em vez dessa.

- Se ouvir um sinal de erro e o computador mostrar uma casa, iluminando as coordenadas, tem de premir a casella indicada em concordância com a publicação .

VII. XEQUE, XEQUE-MATE E AVISOS DE TIRAGEM (EXTRACÇÃO)

Quando o computador mostrar uma captura ou um aviso de CHECK/acende.
No caso de xequê ou xeque-mate, toca uma pequena melodia, e as luzes de CHECK e DRAW / MATE acendem.

Se o computador for xeque-mate, as luzes acendem permanentemente ; se tu fores xeque-mate, as luzes pisam.
Se ocorrer um empate, a luz DRAW/MATE acende, para indicar que o jogo ficou empatado.
Se a mesma posição é repetida três vezes numa fila, ou se as jogadas foram feitas sem uma captura ou movimento de peões, isto também fará com que o indicador DRAW/MATE se acenda; você pode continuar o jogo se quiser.

VIII. OFF/SAVE

Quando o jogo acabar, podes carregar em NEW GAME e começar um jogo novo, ou desligar o computador carregando na tecla SAVE/OFF. O computador não é completamente desligado, mas em vez disso retira a posição de xadrez corrente e o nível corrente e estão de jogo na sua memória enquanto utiliza uma corrente mínima. Isto significa que podes parar a meio de um jogo, e depois ligar o computador novamente mais tarde para continuares o mesmo jogo. Isto também significa que tu tens sempre que carregar na tecla NEW GAME após teres ligado o com putador, se quiseres começar um jogo novo.

IX. SOM E EFEITOS LUMINOSOS

Se preferires que o teu computador funcione sem os seus sinais áudio, carrega apenas na tecla SOUND/COLUR. Os sons podem ser ligados novamente carregando na tecla SOM/COAR ou NEW GAME. O som também é ligado novamente quando premires o botão NOVO JOGO (VEZ GAME).

Se preferires jogar sem os efeitos luminosos no tabuleiro carregue durante 3 segundos na tecla SOUND/COLOUR. Você pode restabelecer os efeitos luminosos carregando de novo 3 segundos na tecla SOUND/COLOUR.

X. OS NÍVEIS

O computador tem 64 níveis que estão organizados da seguinte maneira:

		ESTILO							
NÍVEL	ESFERA DE EXPERIÊNCIA POR TRAZER	NORMAL	AGRESSIVA	DEFENSIVA	ALTO RISCO	PROBLEMA DE MATE	ANÁLISE	APRENDIZAGEM	APRENDIZAGEM
1	PRINCIPIANTE E	A1	C1	E1	E1	G1			
2	PRINCIPIANTE E	A2	C2	E2	G2				
3	PRINCIPIANTE E	A3	C3	E3	G3				
4	PRINCIPIANTE E	A4	C4						

INLEIDING

Gefeliciteerd met de aankoop van uw schaakcomputer LEXIBOOK ChessLg ht®. Het spel heeft:

- 64 spelniveaus verdeeld over 4 verschillende speelstijlen (normaal, agressief, defensief en speels), waaronder:
- 5 'beginnersniveaus' voor kinderen of beginnende spelers, waarin de computer met opzet stukken opoffert
- 8 normale spelniveaus voor beginnende tot ervaren spelers met zettijden van 5 seconden tot verscheidene uren
- 1 analyseniveau waarbij de stelling tot 24 uur lang wordt onderzocht
- 1 'schaakmat' niveau waarbij schaakmatvraagstukken, tot het schaakmat in vijf zetten, worden opgelost
- 1 'MULTI MOVE'-niveau waarbij twee spelers tegen elkaar kunnen spelen en de computer de rol van scheidsrechter op zich neemt.
- een "TRAINING"-modus, die aangeeft als u een goede zet hebt gedaan
- een **gevoelig spelbord** dat automatisch uw zetten registreert als u op het vertrekveld en aankomstveld drukt.
- **Lichten** tonen de coördinaten aan van jouw zetten en deze van de computer.
- een "HINT"-functie waarmee u uw computer kunt vragen uw volgende zet voor te stellen.
- een "TAKE BACK"-functie (=terugnemen) waarmee u tot twee volle zetten (of vier halve zetten) terug kan gaan.
- een "MOVE"-functie, waarmee u kan bijleren door de computer tegen zichzelf te zien spelen
- een "SET UP"-functie om instellingen te programmeren om een probleem of een oefening uit een boek op te lossen
- een **bibliotheek** met 20 verschillende openingen

Daarnaast:

- spoort het spel de patstelling op, remise volgens de regel van de 50 slagen en remise door zetherhaling
- kent het spel schaakmat Koning en Dame tegen Koning, schaakmat Koning en Toren tegen Koning, en schaakmat Koning en Lopers tegen Koning.
- denkt het spel na terwijl de tegenstander aan de zet is.

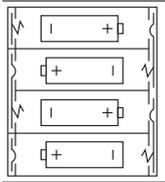
OPGELET: De verpakingsdelen, zoals plastic folie, plakband, etiketten en metalen hechtingsbanden, maken geen deel uit van dit speelgoed en moeten voor alle veiligheidsredenen verwijderd vooraleer het speelgoed door een kind kan en mag worden gebruikt.

I. VOEDING

Deze schaakcomputer werkt met 4 LR 6/AA alkalinebatterijen van 1,5 V,  van 9.0V, 300 mA, met de positieve pool in het midden volgens  Ingang: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A

Batterijen plaatsen

1. Open het batterijkvak aan de achterkant van het apparaat door middel van een schroevendraaier.
2. Leg 4 LR6/ AA batterijen van 1,5 V  in en let daarbij op de polariteit die op de bodem van het vak staat aangegeven.
3. Doe het batterijkvak weer dicht. U moet dan het wijzje horen dat een nieuwe partij aankondigt. Als u dat wijzje niet hoort, doe het batterijkvak dan weer open, en controleer of de batterijen op correcte wijze werden geplaatst.



Niet-heroplaadbare batterijen kunnen niet worden heropgeladen; oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd alvorens deze op te laden; heroplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen; verschillende types batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet onderling gebruikt worden; gebruik alleen batterijen van hetzelfde of equivalente type zoals aangeraden door de fabrikant; batterijen moeten volgens de juiste polariteit worden ingestoken; lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd; de toevoerterminals mogen geen kortsluiting ondervinden. Gelieve

de verpakking te bewaren als referentie voor later daar het belangrijke informatie bevat. Gooi batterijen nooit in open vuur. Indien je het spel voor langere tijd niet zal gebruiken, neem de batterijen uit het spel. Wanneer het geluid verzwakt of het spel niet reageert, vervang dan de batterijen. **WAARSCHUWING:** Een storing of geheugenverlies kan veroorzaakt worden door een sterke frequentie-interferentie of een elektrostatische ontlading. Indien er zich een abnormale functie voordoet, stel het toestel opnieuw in of verwijder en verbind opnieuw de batterijen, of haal de AC/DC-adapter uit het stopcontact en steek deze er daarna opnieuw in. Stel de batterijen nooit bloot aan een warmtebron, zoals zonlicht of vuur.

Adapter

Het spel werkt ook met een adapter voor speelgoed van 9.0V   300 mA, met de positieve pool in het midden  Ingang: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A

Volg deze instructies bij de aansluiting:

1. Zorg ervoor dat het toestel uit staat en het contact aan de rechterkant van het spel.
 2. Steek de adapterstekker in het contact aan de rechterkant van het spel.
 3. Steek de adapter in een stopcontact.
 4. Zet het spel aan.
- Haal de adapter uit het stopcontact als u het spel lange tijd niet gebruikt om verhitting te vermijden. Als het spel met een adapter gevoed wordt, speel dan niet buiten. Controleer geregeld de staat van de adapter en de aansluitnoeren. Gebruik ze bij beschadiging niet meer tot ze hersteld zijn. Gebruik dit speelgoed alleen met een transformator die specifiek voor speelgoed is ontworpen. De adapter is geen speelgoed. Het spel is niet bestemd voor kinderen van minder dan drie jaar. Speelgoed dat gereinigd moet worden met vloeistoffen, moeten eerst verwijderd worden van de transformator alvorens ze te reinigen. De transformator verkeerd gebruiken kan een elektrische schok veroorzaken. Mededeling voor de ouders: De adapter is geen speelgoed. Gebruik het alleen onder het toezicht van de ouders. Opmerking: Batterijen moeten worden verwijderd als een AC/DC-adapter wordt

Het speelgoed mag niet worden aangesloten op meer dan het aanbevolen aantal transformatoren of voedingsen.

II. EEN NIEUWE PARTIJ BEGINNEN

Plaats de stukken op het schaakbord en zet de computer aan door op de toets POW ER ON te drukken. Druk vervolgens op de toets NEW GAME. Je zal een melodie horen en een rood lichtje (overeenstemmend met rij 1) zal links onderaan branden om aan te tonen dat WIT aan zet moet doen. U kunt op ieder ogenblik een nieuwe partij beginnen door op de toets NEW GAME te drukken. In dat geval worden alleen het spelniveau en de speelstijl bewaard.

N.B.: De computer staat de opstelling van de stukken op in zijn geheugen op het ogenblik dat de computer wordt uitgezet. Als u een nieuwe partij wilt beginnen nadat u het spel weer hebt aangezet, druk dan op NEW GAME.

III. EEN ZET INVOEREN

- Als u een zet wilt invoeren:
1. Oefen dan lichte druk uit op het veld van het stuk dat u wilt verplaatsen. Dat gaat het gemakkelijkst door het stuk lichtjes schuin te houden en zachtjes met de rand van het stuk op het midden van het veld te drukken. U mag ook met een vinger op het veld drukken. Je zal e en specifieke jingle horen en twee lichtjes zullen branden. Deze twee lichtjes tonen de rij en de kolom aan van het vak dat je verlaat.
 2. Zet het stuk op het aankomstveld en druk licht op het midden van het veld. U hoort opnieuw een pieptoon, die aangeeft dat de computer uw zet heeft ingevoerd. Daarna begint de computer zijn volgende zet te berekenen.

N.B.: Lichte druk volstaat op voorwaarde dat u goed op het middelpunt van het veld drukt. Als u zeer hard drukt op de velden, geraakt het spelbord daardoor op de duur beschadigd.

IV. DE ZETTEN VAN DE COMPUTER

Bij de aanvang van de partij geeft de computer onmiddellijk zijn zet dankzij zijn bibliotheek met 20 verschillende openingen. Later in het spel zal het lichtje links bovenaan (rij 8) fllikkeren om aan te tonen dat ZWART een zet moet doen en dat de computer aan het nadenken is.

Als de computer zijn zet aangeeft, laat hij een typische jingle horen.

1. Twee lichtjes zullen branden en zullen de rij en kolom aantonen van het vak dat de computer wilt verlaten. Druk lichtjes op dit vak en neem het stuk op.
2. Daarna zullen de lichtjes de coördinaten tonen van het vak waar het schaakstuk naartoe gaat. Plaats het stuk op dat vak door er lichtjes op te drukken. Het licht zal opnieuw branden om aan te tonen dat het nu jouw beurt is.

V. SPECIALE ZETTEN

SLAAN DER STUKKEN

- Het slaan der stukken gebeurt zoals andere zetten.
1. Druk op het vertrekveld en neem het stuk vast.
 2. Druk op het aankomstveld en plaats het stuk erop. Neem het geslagen stuk van het schaakbord weg zonder op een ander veld te drukken.
- SLAAN „EN PASSANT“ (IN HET VOORBIJGAAN)**
- De uitleg hierboven geldt ook voor het slaan „en passant“, alleen zal de computer u eraan herinneren dat u de geslagen pion moet wegnemen.
1. Druk op het vertrekveld en neem de pion vast.
 2. Druk op het aankomstveld en plaats de pion erop.
 3. De computer herinnert u eraan dat u de geslagen pion moet wegnemen door het verlikkerlicht van het veld waar de pion werd geslagen te laten branden. Druk op dat veld en neem de pion van het schaakbord weg.

ROKADE

- Voer de rokade uit door eerst de Koning te verplaatsen zoals gebruikelijk. Zodra u het vertrek- en aankomstveld van de Koning hebt ingedrukt, herinnert de computer er u aan dat u de Toren moet verplaatsen.
- Als u een korte rokade wilt uitvoeren (rokade met Toren - Koning) bij Wit:
1. Druk op het veld E1 en neem de Koning vast.
 2. Plaats de Koning op G1 en druk op het veld.
 3. De computer zal je eraan herinneren de toren te verplaatsen door de lichtjes van H1, te doen branden. Druk op het vak H1 en neem de toren op.
4. De computer zal de coördinaten van F1 doen branden. Plaats de toren op F1 en druk op dit vak.
- Als u een lange rokade wilt uitvoeren (rokade met Toren - Dame) bij Wit:
1. Druk op veld E1 en neem de Koning vast.
 2. Plaats de Koning op C1 en druk op dat veld.
 3. De computer zal je eraan herinneren de toren te verplaatsen door het corresponderende vak te doen branden. Druk op A1 en neem de toren op.
 4. De computer zal de coördinaten van D1 doen branden. Plaats de toren op D1 en druk op dit vak.

PROMOTIE VAN PIONNEN

- De promotie wordt automatisch gedaan door de computer.
1. Druk op het vertrekveld en neem de pion vast.
 2. Zoek een Dame van de juiste kleur tussen de geslagen stukken (als er geen Dame van de gewenste kleur beschikbaar is, dan kan u een ondersteboven geplaatste Toren gebruiken). Druk op het aankomstveld en plaats de Dame erop. De computer gaat ervan uit dat u altijd een Dame kiest in ruil voor een promoverende pion. Als u een Toren wilt, een Loper of een Paard, dan kan u dat doen door de opstelling te wijzigen (zie paragraaf XIX). De computer zal zelf altijd een Dame kiezen in ruil voor een promoverende pion.

VI. ONGEORLOOFDE ZETTEN

Als u een zet probeert te doen die niet toegelaten is of onmogelijk, zal u een foutsignaal te horen krijgen om aan te geven dat uw zet niet geoorloofd is en dat de computer er geen rekening mee houdt.

Als u een ongeoorloofde zet probeert te doen of een stuk van de tegenstander probeert te verplaatsen, krijgt u eenvoudigweg het foutsignaal te horen en ziet u op het schaakbord een vraagteken afgebeeld staan. U kan dan voort spelen en een andere zet in de plaats doen.

Indien je een foutsignaal hoort en de computer een vak aanduidt door de coördinaten ervan te doen branden, moet je eerst op dit vak drukken alvorens verder te spelen.

VII. SCHAAK, SCHAAKMAT, REMISE

De computer geeft „schaak“ aan door een vrolijke „pieptoon“ uit te brengen en het verlikkerlicht "CHECK" te laten branden. Bij schaakmat laat de computer een deuntje horen en laat hij de verlikkerlichten CHECK en DRAW/MATE branden. Als de computer schaakmat staat, blijven de verlikkerlichten permanent branden, als u schaakmat staat, knipperen de verlikkerlichten.

Indien pat zich voordoer, zal het lichtje DRAW/MATE branden, hetgeen een remise aantoont. Bij drie zetten achter elkaar vanuit een identieke stelling, of als er 50 zetten lang geen stuk is geslagen en geen pion is verzet, gaat het verlikkerlicht DRAW/MATE ook branden, maar u kan verder spelen, als u dat wenst. Que o indicador DRAW/MATE se acenda; você pode continuar o jogo se quiser.

VIII. OFF/SAVE

Als een partij beëindigd wordt, kan u op NEW GAME drukken om een nieuwe partij te beginnen, of de computer uitzetten door op de toets OFF/SAVE te drukken. In werkelijkheid slaat de computer niet geheel uit. Hij slaat de opstelling op in zijn geheugen, en verbruikt daarbij een minimum aan energie.

Met andere woorden, u kan midden in een partij stoppen, de computer uitzetten, hem daarna weer aanzetten en de partij voortzetten. Dat betekent ook dat u op NEW GAME moet drukken, als u de computer aanzet en een nieuwe partij wilt beginnen.

IX. GELUIDS- EN LICHTEFFECTEN

Als u liever in stilte speelt, druk dan kort op de toets SOUND/COLOUR. De geluidseffecten van de computer worden uitgeschakeld. Om het geluid weer aan te zetten, drukt u opnieuw op de toets SOUND/COLOUR. Het geluid komt ook terug als u op de toets NEW GAME drukt.

Wilt u spelen zonder dat de computer de controlelampjes doet branden, moet u gedurende 3 seconden op de toets SOUND/COLOUR drukken. U kunt de controlelampjes opnieuw inschakelen door opnieuw 3 seconden op de toets SOUND/COLOUR te drukken.

X. DE NIVEAUS

De computer kan op 64 niveaus spelen die als volgt verdeeld zijn:

NIVEAU	SECONDE PER ZET	STIJL				
		NORMAAL	AGRESSIEF	DEFENSIEF	SPEELS	
1	BEGINNING 1	A1	C1	E1	G1	
2	BEGINNING 2	A2	C2	E2	G2	
3	BEGINNING 3	A3	C3	E3	G3	
4	BEGINNING 4	A4	C4	E4	G4	
5	BEGINNING 5	A5	C5	E5	G5	
6	5 seconden	A6	C6	E6	G6	
7	10 seconden	A7	C7	E7	G7	
8	30 seconden	A8	C8	E8	G8	
9	1 minuut	B1	D1	F1	H1	
10	3 seconden	B2	D2	F2	H2	
11	10 seconden	B3	D3	F3	H3	
12	30 seconden	B4	D4	F4	H4	
13	3 uur	B5	D5	F5	H5	
14	24 uur	B6	D6	F6	H6	
15	WIT	B7	D7	F7	H7	
16	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8	

Deze schaakcomputer heeft 13 gewone niveaus en 3 speciale:

- **Niveaus 1 tot 5** zijn bestemd voor kinderen en beginners. De computer maakt met opzet fouten, bijvoorbeeld door stukken op velden te plaatsen waar ze onmiddellijk kunnen worden geslagen.
- In niveau 1 maakt de computer veel fouten, zoals bijvoorbeeld een stuk op een veld plaatsen waar het de volgende zet zal geslagen worden door een pion. Dat niveau maakt u vertrouwd met de loop van de stukken. U kan ook afalden naar niveau 1 als u verliest, en als u de computer graag wat fouten ziet maken.
- In niveau 2 maakt de computer nog steeds veel fouten, maar zal hij nooit een stuk op een veld plaatsen waar dat de volgende zet al door een pion geslagen wordt.
- In niveau 3 zal de computer per partij slechts enkele fouten begaan.
- In niveau 4 maakt de computer over het algemeen slechts één fout per partij, en zal hij zijn Dame op een veld zetten waar ze de volgende zet kan geslagen worden.
- In niveau 5 zal de computer geen gebruik maken van enkele aanvallen van zijn pionnen op twee stukken tegelijk en van enkele schaakmatmogelijkheden, maar hij zal nooit een stuk offeren.
- In die 5 niveaus reageert de computer bijna ogenblikkelijk.

- **Op de niveaus 6 tot 13** worden denktijden voorgesteld van 5 seconden tot 2 uur per zet. Die niveaus zijn bedoeld voor beginnende tot ervaren spelers. Niveau 6 is een „blitzniveau“ (5 seconden per zet), niveau 8 is een snelniveau (30 seconden per zet) en niveau 10 is een toernooiniveau (3 minuten per zet). De aangeduide denktijden zijn gemiddelde en benaderende reactietijden. De computer zal langer nadenken bij moeilijke opstellingen en minder lang bij eenvoudige en op het einde van de partij. Omdat de computer kan nadenken, terwijl u aan de zet bent, kan hij ogenblikkelijk op uw zet reageren als hij erop voorbereid was. Hij reageert ook onmiddellijk als hij een zet gebruikt uit de openingenbibliotheek.
 - **Niveau 14** is een analyseniveau waarbij de opstelling ongeveer 24 uur lang onderzocht wordt of tot u dat onderzoek beëindigt door op de toets MOVE te drukken (zie paragraaf XVII).
 - **Niveau 15** is een schaakmatniveau, bedoeld om schaakmatvraagstukken op te lossen (zie paragraaf XI).
 - **Niveau 0** is een MULTI MOVE-niveau, waarbij twee spelers het tegen elkaar kunnen opnemen en de computer optreedt als scheidsrechter en de geldigheid van de zetten controleert. De computer heeft ook vier verschillende speelstijlen:
 - In de stijl **NORMAAL** geeft de computer geen voorrang aan de defensieve modus noch aan de offensieve.
 - In de stijl **AGRESSIEF**, speelt de computer een offensief spel en vermijdt hij in de mate van het mogelijke stukken uit te wisselen.
 - In de stijl **DEFENSIEF** doet de computer vooral inspanningen om een sterke defensie op te bouwen. Hij verplaatst zijn pionnen veel, en doet zo vaak mogelijk aan stukkenruil.
 - In de stijl **SPEELS** verplaatst de computer zijn pionnen veel, en doet hij liever een onverwachte dan de best mogelijke zet.
- Als u de computer voor de eerste keer aanzet, begint de partij automatisch in niveau 6 en in de speelstijl NORMAAL. Daarna behoudt hij het niveau en de modus van het spel dat bezig was toen u de computer uitzette of toen u op de toets NEW GAME drukt.

Om van niveau of speelstijl te veranderen, volgt u de volgende instructies:

1. Druk op de toets LEVEL om in de niveaueuzeemodus te geraken. De computer zal de lichtjes doen branden die overeenstemmen met het huidige niveau (bijvoorbeeld, vak A6 voor de combinatie van niveau 6, normale speelstijl).
2. Raadpleeg de tabel hierboven om te weten welke velden overeenkomen met de gewenste niveaus en speelstijlen. Druk op het gewenste veld.

3. Druk opnieuw op de toets LEVEL om de niveaueuzeemodus te verlaten. Begin vervolgens te spelen en doe uw eerste zet, of druk op MOVE om de computer te laten beginnen.

Als u het gekozen niveau en de ingestelde speelstijl wilt controleren zonder die te veranderen, dan gaat u als volgt tewerk:

1. Druk op de toets LEVEL. De computer zal het huidige niveau aantonen door de corresponderende lichtjes voor dat niveau, te doen branden.
2. Druk nog een keer op de toets LEVEL om terug te keren naar het spel. U kan het spelniveau op ieder ogenblik wijzigen of controleren, als u aan de zet bent.

XI. SCHAAKMATVRAAGSTUKKEN OPLOSSEN

Niveau 15 is een schaakmatniveau, waarmee u schaakmatvraagstukken kan oplossen tot zelfs het schaakmat in vijf zetten. Als u schaakmatvraagstukken wilt oplossen:

1. Zet u de stukken op het schaakbord en registreert u hun plaats (zie paragraaf XIX).
2. Kies u niveau 15 door op de toets LEVEL te drukken, daarna op het veld B7, D7, F7 of H7, en daarna opnieuw op de toets LEVEL.
3. Druk op de toets MOVE. De computer begint dan aan zijn analyse.

De computer denkt na tot hij een schaakmat vindt, en doet daarna zijn eerste zet met het oog op dat schaakmat. U kan vervolgens voor de tegenstander spelen, en de computer zal de volgende zet vinden met het oog op het schaakmat. Als met de opstelling geen schaakmat mogelijk is, zal de computer onbepaalde tijd blijven analyseren. De benaderende termijnen voor de oplossing van schaakmatvraagstukken zijn:

- Mat in 1 zet 1 seconde
- Mat in 2 zetten 1 minuut
- Mat in 3 zetten 1 uur
- Mat in 4 zetten 1 dag
- Mat in 5 zetten 1 maand

XII. 'MULTI MOVE'-NIVEAU

Niveau 0 is een MULTI MOVE-niveau. In die niveau speelt de computer niet mee. U kan dus voor twee spelers zetten. U kan die functie gebruiken om een bepaalde opening te spelen of om een partij opnieuw te spelen. U kan de computer ook gebruiken als gewoon schaakbord en tegen iemand anders spelen, waarbij de computer de rol van scheidsrechter overneemt, en controleert of de zetten geoorloofd zijn. Als u de MULTI MOVE-niveau wilt kiezen:

1. Kies u niveau 0 door op de toets LEVEL te drukken, daarna op veld B8, D8, F8 of H8, en daarna opnieuw op de toets LEVEL.
2. Doe zoveel zetten als u wenst voor de twee spelers.
3. Als u klaar bent, verlaat dan de MULTI MOVE-niveau door nog eens op de toets LEVEL te drukken en een ander niveau te kiezen.

XIII. WISSELEN VAN KLEUR

Als u op de toets MOVE drukt, speelt de computer in uw plaats. Als u zo van kleur wenst te wisselen met de computer, druk dan op MOVE. De computer doet dan zijn zet en wacht tot u de uwe doet.

Als u opnieuw op de toets MOVE drukt, speelt de computer opnieuw, en zo kan u de computer alleen laten spelen, tegen zichzelf.

Als u de hele partij wilt spelen tegen Wit aan de overkant van het schaakbord:

1. Drukt u op de toets NEW GAME en stelt u de witte stukken aan de overkant van het schaakbord op en de zwarte aan uw kant. Denk eraan dat de witte Dame op een wit veld staat en de zwarte Dame op een zwart veld.
2. Druk vervolgens bij het begin van de partij op MOVE. De computer zal met Wit spelen aan de overkant van het schaakbord en verwacht dat u met Zwart speelt aan uw kant.

XIV. ZETTEN TERUGNEMEN

Als u op het vertrekveld van een stuk drukt om het te verplaatsen, maar dan beslist een ander stuk te verplaatsen, druk dan een tweede keer op datzelfde veld. De lichtjes die de coördinaten van het vak aantonen, zullen branden en je kan een andere zet doen.

Als u uw zet gedaan hebt en de computer denkt reeds na of heeft het vertrekveld aan zijn zet al laten oplichten:

1. Druk dan op de toets TAKE BACK.
2. De computer zal nadien het denken onderbreken en de lichtjes doen branden van het vak waar je het laatst bent beland. Druk op het vak en neem het schaakstuk op.
3. De computer zal nadien de coördinaten aantonen van het vak dat je hebt verlaten. Druk op dat vak en zet het schaakstuk er terug op.
4. Indien je het slaan van een stuk of het slaan en passant, wilt annuleren, zal de computer je eraan herinneren het geslagen terug op het schaakbord te zetten door de coördinaten van het vak waar dat stuk zich bevond, te doen branden. Druk op dit vak en plaats het stuk terug op het schaakbord.
5. Als u een rokade terugneemt, moet u eerst uw Koning verplaatsen en daarna uw Toren door op de velden van ieder van beide te drukken.
6. Als u de promotie van een pion terugneemt, vergeet dan niet uw Dame door een pion te vervangen.

Als u uw zet wilt terugnemen, maar u hebt de tegenzet van de computer al uitgevoerd, druk dan op de toets TAKE BACK en annuleer de zet van de computer door de hierboven beschreven werkwijze te volgen. Druk vervolgens nogmaals op de toets TAKE BACK om uw eigen zet te annuleren.

Indien je reeds op het vak hebt gedrukt dat de computer wilt verlaten en de computer reeds het vak aantoonst waar hij naartoe wilt, moet je eenmaal op TAKE BACK drukken om de zet van de computer te annuleren en een tweede maal om je eigen zet te annuleren.

Als u twee zetten wilt terugnemen, druk dan een derde keer op de toets TAKE BACK om de voorlaatste zet van de computer te annuleren. Druk vervolgens een vierde keer op de toets TAKE BACK om uw voorlaatste zet terug te nemen. Als u probeert nog meer zetten terug te nemen, dan zal de computer een foutsignaal geven. Als u meer dan twee zetten wilt terugnemen, moet u de functie SET UP gebruiken om de opstelling te wijzigen (zie paragraaf XIX).

XV. DE "HINT"-FUNCTIE

Als u de computer wilt vragen welke zet hij in uw plaats zou doen:

1. Drukt u op de toets HINT.
2. De computer zal de coördinaten aantonen van het vak dat je volgens hem moet verlaten. Druk op dit vak (of druk nogmaals op HINT).
3. De computer zal nadien de coördinaten aantonen van het vak waar je volgens hem het best naartoe gaat. Druk op dit vak (of druk opnieuw op HINT).
4. U kan nu desgewenst de door de computer voorgestelde zet doen door nog een keer op het vertrekveld en aankomstveld te drukken, of een andere zet doen.

De zet die de computer toont is de zet die hij van u verwacht. Telkens als u aan de zet bent en als u nadenkt over uw volgende zet, denkt de computer reeds na over zijn tegenzet. Als u de zet doet die de computer verwacht, kan hij meestal ogenblikkelijk een tegenzet doen.

Als u de berekeningen van de computer wil volgen, terwijl hij een opstelling analyseert:

1. Drukt u op de toets HINT terwijl de computer nadenkt.
2. De computer zal de coördinaten aantonen van het vak dat hij op dat moment overweegt om te verlaten. Druk op dat vak (of druk opnieuw op HINT).
3. De computer zal nadien de coördinaten aantonen van het vak dat hij op dat moment overweegt naartoe te gaan. Druk op dat vak (of druk opnieuw op HINT). De computer zal verder nadenken.

U kent nu de zet die de computer vermoedelijk zal doen, waardoor u uw wachttijd kan besteden aan het nadenken over uw tegenzet.

XVI. 'TRAINING'-MODUS

Deze computer heeft een TRAINING-modus, die kan aangeven dat uw gedane zet goed is, waarmee u uw spel kan verbeteren. Een goede zet is voor de computer een zet waarmee u uw opstelling verbetert, of de best mogelijke zet, als het niet mogelijk is uw stelling te verbeteren.

Als u in de TRAINING-modus wil gaan, drukt u één keer op de toets TRAINING. Het verlikkerlicht GOOD MOVE gaat branden om aan te geven dat de TRAINING-modus aan staat. Om uit de TRAINING-modus te gaan, drukt u opnieuw op de toets TRAINING. De TRAINING-modus staat uit, als u op de toets NEW GAME drukt; vergeet bijgevolg niet opnieuw op de toets TRAINING te drukken, als u in de nieuwe partij uw zetten geëvalueerd wil hebben.

Als de TRAINING-modus aan staat en uw zet als goed wordt beschouwd, zal de computer het verlikkerlicht GOOD MOVE laten oplichten, nadat hij het vertrekveld van zijn zet heeft getoond.

Als u denkt dat uw zet goed was, maar het verlikkerlicht gaat niet aan, dan betekent dat dat er minstens nog één betere zet mogelijk was dan die die u hebt gedaan. Als u die zet wil kennen, druk dan op de toets TAKE BACK om uw zet terug te nemen, en daarna op de toets HINT. Vervolgens moet u beslissen of u de zet doet die de computer aanbeveelt, dan wel de zet die u aanvankelijk wilde doen, of nog een geheel andere zet wil proberen!

Maar u moet wel op de toets TAKE BACK drukken voor u de zet van de computer uitvoert, anders zal de HINT-modus niet meer beschikbaar zijn als u uw zet teruggenomen hebt.

Met de TRAINING-modus gecombineerd met de HINT-functie zal u vooruitgang kunnen maken: de TRAINING-modus geeft aan of uw zet onbedachtzaam is, en de HINT-functie stelt u een betere oplossing voor. En vergeet vooral niet dat u steeds naar de best mogelijke zet moet zoeken!

XVII. ANALYSE DOOR DE COMPUTER AFBREKEN

Als u op de toets MOVE drukt tijdens de nadenktijd van de computer, zal hij onmiddellijk zijn analyse afbreken en de zet doen die hij het best acht in die fase van zijn denkproces (met andere woorden: de zet die zou aangegeven worden als u op de toets HINT zou drukken).

XVIII. OPSTELLING CONTROLEREN

Bij twijfel, als u bijvoorbeeld per ongeluk tegen het schaakbord hebt geduwd, kan u de computer vragen de plaats van ieder stuk aan te geven.

1. Druk op de corresponderende toets van het schaakstuk dat je wil gebruiken. De computer zal de positie aantonen van elk schaakstuk van dit type door één van de lichtjes in de rij en één van de lichtjes in de kolom, te doen branden. Een constant lichtje, toont aan dat het teen wit schaakstuk is; een flinkerend lichtje toont aan dat het een zwart stuk is.
2. Druk nog een keer en de computer zal de plaatsen aangeven waar de zwarte stukken van dat type opgesteld staan.
3. Druk voor de derde keer om de computer uit de controlemodus te laten gaan en hem te laten aangeven welke kleur er aan de zet is. Nu kan u ofwel op de toets van een ander stuk drukken, ofwel op een van de velden drukken om uw zet te doen.

XIX. OPSTELLINGEN PROGRAMMEREN

Als u de opstelling van de stukken wil wijzigen of een geheel nieuwe opstelling wil programmeren.

1. Drukt u op de toets SET UP om in de modus „opstellingen programmeren” te gaan. Het verlikkerlicht SET UP gaat branden.
2. Als u een geheel nieuwe opstelling wil programmeren, druk dan op de toets TAKE BACK om het schaakbord leeg te maken. De computer zal het wijsje spelen dat een nieuwe partij aankondigt.
3. Druk op één van de zes schaakstuktoetsen. Als er één of meer stukken van dat type op het schaakbord staan, geeft de computer dat aan zoals hij dat doet in de modus „OPSTELLING CONTROLEREN”, die hierboven werd uitgelegd.
4. Om een stuk van dat type weg te nemen van het schaakbord, drukt u eenvoudigweg op het veld waarop dat stuk staat. Het overeenstemmende verlikkerlicht gaat uit.
5. Om een stuk naar een ander veld te verplaatsen, annuleert u het vertrekveld door op dat veld te drukken. Vervolgens drukt u op het aankomstveld waarop u het stuk wil plaatsen. Het overeenstemmende verlikkerlicht gaat aan.
6. Als u een stuk van dat type wil toevoegen op het schaakbord, drukt u op een leeg veld. Het overeenstemmende verlikkerlicht gaat branden. Als het permanent aan blijft, geeft het een wit stuk aan; als het knippert, een zwart stuk. Als de aangegeven kleur niet juist is, dan neemt u dat stuk van het schaakbord weg door opnieuw op het veld te drukken, en verandert u daarna de kleur door op de toets SOUND/COLOUR te drukken, en drukt u ten slotte opnieuw op het lege veld om dat stuk te registreren. Als u nog een stuk van dezelfde kleur en van hetzelfde type wil toevoegen, drukt u eenvoudigweg op het lege veld waarop u het stuk wil plaatsen.
7. Als u klaar bent met uw programmering, controleert u of de twee Koningen op het bord aanwezig zijn en of de speler die aan de zet is de Koning van de tegenstander niet kan slaan.
8. De kleur van het laatst weggenomen, verplaatste of toegevoegde stuk bepaalt de kleur die aan de zet is. Als u die kleur wil wijzigen, neem dan een stuk van de gewenste kleur weg en of plaats er een bij, of druk op de toets SOUND/COLOUR.
9. Verlaat ten slotte de modus „opstellingen programmeren” door opnieuw op de toets SET UP te drukken. Het verlikkerlicht SET UP gaat uit. Nu kan u ofwel een zet doen, of de computer als eerste laten zetten door op de toets MOVE te drukken.

XX. ONDERHOUD

Uw schaakcomputer heeft zeer weinig onderhoud nodig. De volgende kleine raadgevingen helpen u hem vele jaren in goede staat te houden:

Bescherm uw computer tegen vocht. Als hij nat is, droog hem dan onmiddellijk af. Laat hem niet in volle zon staan, en stel hem niet bloot aan een warmtebron. Ga er voorzichtig mee om. Laat hem niet vallen. Probeer hem niet te demonteren. Gebruik een licht met water bevochtigde doek zonder enig detergent om hem schoon te maken.

Probeer bij gebrekkige werking eerst de batterijen te vervangen. Als het probleem daarmee niet verholpen is, herlees dan aandachtig de handleiding, om zeker te zijn dat niets aan uw aandacht ontsnapt is.

- Plaats geen open vuur, zoals van kaarsen, op het product.
- Houd een minimale afstand rond het apparaat voor voldoende ventilatie.
- De ventilatie dient niet belemmerd te worden door het afdekken van de ventilatieopeningen door voorwerpen zoals een krant, een tafellaken, gordijnen, etc.
- Het apparaat is ontworpen om te worden gebruikt in een gematigd klimaat.
- Gooi de batterijen op een juiste manier weg. Gooi gebruikte batterijen in de inzam elbakken die voor dit doeleinde voorzien zijn.

XXI. GARANTIE

Opmerking: Bewaart u deze gebruiksaanwijzing zorgvuldig omdat er belangrijke informatie in staat.

Op dit apparaat zit 2 jaar garantie.

Om een optimale verzorging te garanderen verzoeken wij u zich met uw aankoopbewijs tot uw verkoper te wenden. Onder de garantie vallen materiaal, als ook productiefouten, die bij fabricage ontstaan zijn.

Niet onder de garantie vallen beschadiging door onzorgvuldige omgang met het apparaat, verkeerd gebruik door het niet lezen van de gebruiksaanwijzing, beschadiging door bijvoorbeeld hitte of vochtigheid, etc.

Wij raden aan de verpakking te bewaren voor enige referentie in de toekomst. In onze poging voor constante verbetering, is het mogelijk dat kleuren en details van dit product lichtjes verschillen van deze op de verpakking. WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Verstikkingsgevaar - kleine onderdelen.

Lexibook S.A.
6 Avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Referentie : LCG3000_12

Ontworpen en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China

Voor service na verkoop, neem contact op met onze teams:

www.lexibook.com

Richtlijnen voor milieubescherming: Gebruikte elektronische apparaten horen niet thuis in het huisafval! Wij vragen u daarom een bijdrage aan de bescherming van ons milieu te leveren en dit apparaat op de voorziene verzamelplaatsen af te geven.

