

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'** destiné aux enfants et aux joueurs débutants dans lesquels l'ordinateur sacrifie des pièces débütants
 - 8 niveaux de jeu normal**aux pour joueurs débütants 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 'MAT'** 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.

- un 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 quand l'ordinateur joueur 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 **pat**, le **nul selon la règle des 50 coups** et le **nul par répétition**.
 - connait le **mat Roi et Dame contre Roi**, le **mat Roi 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.

I. 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 === 300 mA, à centre positif ↔ de 9.0V ===. 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 jouet. Les bornes d'un 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 spécifiquement recommandées. 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 9.0 V , 300 mA, à centre positif ↔ de 9.0V ===.

Pour le branchement, suivez ces instructions :

- Assurez-vous que l'appareil 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'intérieur. 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 four à 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 seront 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 :

- 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 indiquant la rangée et la colonne de la case de départ de votre coup.
- 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) clignote pendant le 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.

- 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.
- 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.

- Appuyez sur la case d'origine et saisissez la pièce.
- 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

- Appuyez sur la case d'origine et prenez le pion.
- Appuyez sur la case d'arrivée et posez le pion sur cette case.
- 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 votre coup en déplaçant tout d'abord le Roi comme à l'habitude. Une fois 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 :

- Appuyez sur la case E1 et prenez le Roi.
- Posez le Roi en G1 et appuyez sur la case.
- 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.
- L'ordinateur vous rappelle de saisir 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 :

- Appuyez sur la case E1 et saisissez le Roi.
- Posez le Roi en C1 et appuyez sur la case.
- L'ordinateur vous rappelle de déplacer la Tour en allumant la case correspondante. Appuyez sur A1 et saisissez la Tour.
- 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.

- Appuyez sur la case d'origine et saisissez le pion.
- 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'envers). 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 ILLEGAUX

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. CHECK, 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 sont épuisés sans pris 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 avec 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	DELAI DE REPONSE PAR COUP	STYLE			
		NORMAL	AGRESSIF	DEFENSIF	ALÉATOIRE
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 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	5 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
16	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Cet ordinateur d'échecs propose 13 niveaux différents et 8 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 celle-ci n'est pas prise au coup suivant par un pion. Ce niveau familiarise avec le mode de déplacement des pièces. Vous pouvez aussi passer au niveau 1 lorsque vous perdez et que vous désirez voir l'ordinateur faire quelques erreurs.

- 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), le niveau 8 est un niveau de 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 s'il l'a anticipé. 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 **DEFENSIF**, l'ordinateur s'efforce en priorité de se construire une défense solide. Il déplace beaucoup ses 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 désirés. Appuyez sur cette case.

- 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 :

- Appuyez sur la touche LEVEL. L'ordinateur indique le niveau actuel en allumant les voyants correspondant au niveau.
- 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'au max en cinq coups. Pour résoudre des problèmes de mat :

- Installez les pièces sur l'échiquier et enregistrez leurs positions (voir le paragraphe XIX).
- Choisissez le niveau 15 en appuyant sur la touche LEVEL, puis sur la case B7, F7 ou H7, puis sur la touche LEVEL de nouveau.
- 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 de mat. Vous pouvez ensuite jouer pour l'adversaire. L'ordinateur trouve 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 :

- 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.
- Pour retirer une pièce de jeu de l'échiquier, appuyez simplement sur la case correspondant à la pièce. Le voyant correspondant s'éteint.

XIII. CHANGEMENT DE COULEUR

Si vous appuyez sur la touche MOVE, l'ordinateur jouera à votre place. Ainsi, si vous désirez changer de couleur avec l'ordinateur, appuyez sur 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 :

- 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 une case blanche et la Dame noire sur une case noire.
- 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. ANNULATION 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'éteindront et vous pourrez jouer un autre coup. Si vous avez joué un 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 :

- Appuyez sur la touche TAKE BACK.
- L'ordinateur interromp alors sa réflexion et allume les voyants de la case d'arrivée de votre dernier coup. Appuyez sur la case et saisissez la pièce.
- L'ordinateur indique ensuite les coordonnées de la case d'origine. Appuyez sur cette case et posez la pièce sur celle-ci.
- 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 remplacez la pièce sur l'échiquier.
- 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 annulez une promotion de pion, n'oubliez pas de changer votre Dame en pion.

Si vous voulez annuler votre coup, mais que vous avez déjà exécuté la réplique de l'ordinateur, appuyez sur la touche TAKE BACK et annulez le coup de l'ordinateur en suivant la procédure décrite ci-dessus. Ensuite appuyez encore sur la touche TAKE BACK pour annuler votre propre coup. Si vous avez déjà appuyé sur la case de départ du coup de l'ordinateur et que celui-ci s'apprête à présenter sa case d'arrivée, vous devez d'abord terminer d'exécuter le coup de l'ordinateur, puis appuyer sur TAKE BACK. Appuyez une première fois pour annuler le coup de l'ordinateur, puis une deuxième fois pour annuler votre propre coup.

Si vous voulez annuler deux coups, appuyez sur la touche TAKE BACK une troisième fois pour annuler deux coups 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 :

- Appuyez sur la touche HINT.
- 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).
- 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).
- 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 :

- Appuyez sur la touche HINT pendant que l'ordinateur réfléchit.
- 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).
- 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 maladroît, et la fonction HINT vous propose une meilleure solution. Et surtout n'oubliez pas : il faut toujours rechercher le meilleur coup possible !

XVII. POUR INTERROMPRE L'ANALYSE DE L'ORDINATEUR
Si vous appuyez sur la touche MOVE pendant le temps de réflexion de l'ordinateur, il interrompra immédiatement son analyse et jouera le coup qu'il pense être le meilleur à ce stade de sa réflexion (autrement dit, le coup qui serait indiqué si vous appuyiez sur la touche HINT).

XVIII. VERIFICATION DE POSITION

En cas de doute, si, par exemple, vous avez accidentellement bousculé l'échiquier, vous pouvez demander à l'ordinateur de vérifier la position de l'échiquier. L'ordinateur indiquera la position de chaque pièce de ce type en allumant l'un des voyants de rangée et un ou plusieurs voyants de colonne. Un voyant allumé en permanence indique une pièce blanche, un voyant clignotant indique une pièce noire.

- Appuyez encore une fois pour que l'ordinateur vous indique la position des pièces de ce type avec la couleur noire.
- Appuyez une troisième fois pour que l'ordinateur sorte du mode de vérification des positions et indique la couleur qui doit jouer. Vous pouvez maintenant soit appuyer sur la touche d'une autre pièce, ou bien appuyer sur une des cases pour exécuter votre coup.

XIX. PROGRAMMATION DE POSITION

Pour modifier la position des pièces, ou bien programmer une position totalement nouvelle,

- Appuyez sur la touche SET UP pour entrer dans le mode de programmation de position. Le voyant SET UP s'allume.
- Si vous voulez programmer une toute nouvelle position, appuyez sur la touche TAKE BACK pour vider l'échiquier. L'ordinateur jouera la mélodie annonçant une nouvelle partie.
- Appuyez sur l'une des six touches de pièce. S'il y a une ou plusieurs pièces de ce type sur l'échiquier, l'ordinateur vous les montre comme il le fait dans le mode VERIFICATION DE POSITION expliqué ci-dessus.
- Pour retirer une pièce de ce type de l'échiquier, appuyez simplement sur la case correspondant à la pièce. Le voyant correspondant s'éteint.
- Pour déplacer une pièce de ce type d'une case vers une autre, annulez la position d'origine en appuyant sur la case. Puis appuyez sur la case d'arrivée sur laquelle vous voulez poser la pièce. Le voyant correspondant s'allume.
- Pour ajouter une pièce de ce type sur l'échiquier, appuyez sur une case vide. Le voyant correspondant s'allume. S'il est allumé en permanence, il indique une pièce blanche ; s'il clignote, il indique une pièce noire. Si la couleur indiquée est mauvaise, retirez la pièce de l'échiquier en appuyant de nouveau sur la case, puis changez la couleur en appuyant sur la touche SOUND/COLOUR, et enfin appuyez de n nouveau sur la case vide pour enregistrer la pièce. Pour ajouter une autre pièce de même couleur et du même type, appuyez simplement sur la case vide sur laquelle vous voulez poser la pièce.
- Quand vous avez terminé votre programmation, vérifiez que les deux Rois sont présents sur le plateau et que le joueur qui va jouer ne peut pas prendre le Roi de son adversaire.

8. La couleur de la dernière pièce retirée, déplacée ou ajoutée détermine la couleur qui a le trait. Pour changer la couleur, retirez et ajoutez une pièce de la couleur désirée, ou bien appuyez sur la touche SOUND/COLOUR.

Enfin, sortez du mode de programmation de position en appuyant une nouvelle fois sur la touche SET UP. Le voyant SET UP s'éteint. Vous pouvez alors, soit exécuter un coup, soit laisser l'ordinateur jouer le premier en appuyant sur la touche MOVE.

XX. ENTRETIEN

Votre ordinateur d'échecs nécessite très peu d'entretien. Ces petits conseils vont vous permettre de le garder en bon état pendant de longues années : Protégez l'ordinateur de l'humidité. S'il est mouillé, essayez-le immédiatement. Ne le laissez pas en plein soleil, ne l'exposez pas à une source de chaleur. Manipulez-le avec soin. Ne le laissez pas tomber. Ne tentez pas de le démonter. Pour nettoyer l'ordinateur, l'adaptateur, utilisez un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayez d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relisez attentivement la notice afin de vérifier que rien ne vous a échappé.

- Ne placez jamais d'objets enflammés, tels que des bougies allumées, sur l'appareil.
- Gardez une distance minimale autour de l'appareil pour une aération suffisante.

EINFÜHRUNG


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

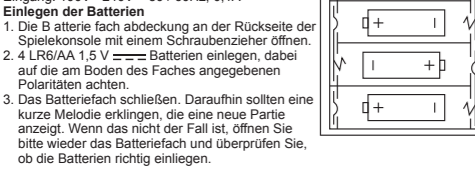
- **64 Schwierigkeitsstufen**, auf **4 unterschiedliche Spielarten** verteilt (normal, aggressiv, defensiv und aleatorisch), die folgendermaßen aufteilt sind:
 - **5 Anfänger-Stufen**, für Kinder und Anfänger bestimmt, bei denen der Computer absichtlich Figuren opfert.
 - **8 Standardstufen** für Anfänger bis hin zu erfahrenen Spielern, mit Antwortwartezeiten von 5 Sekunden bis hin zu mehreren Stunden.
 - **1 Analyse-Stufe**, welche die Position bis zu 24 Stunden lang analysiert.
 - **1 MATT-Stufe** für das 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. den die des Comput ers an.
- eine HINT-Funktion, mit deren Hilfe Sie den Computer bitten können, Ihnen 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 selbst 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 ausfindig,
 • erkennt es das Mattsetzen durch König und Dame, das Mattsetzen durch König und Turm und das Batteriefach durch König und Laufer,
 • überlegt es, wenn der Gegner an der Reihe ist.

WARNUNG : Entfernen Sie das Verpackungsmaterial, wie Plastikfolien, Klebeetiketten und Befestigungsänder aus Metall. Diese sind nicht Bestandteil des Spiels und müssen aus Sicherheitsgründen entfernt werden, bevor Ihr Kind das Spiel benutzt.

I. STROMVERSORUNG



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



Einlegen der Batterien
 1. Die B-aterie fach abdeckung an der Rückseite der Spielkonsole mit einem Schraubenzieher durch König und Dame, das Mattsetzen durch König und Turm und das Batteriefach durch König und Laufer,
 2. 4 LR6/AA 1,5 V === Batterien einlegen, dabei auf die am Boden des Faches angegebenen Polaritäten achten.
 3. 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 vom Spielzeug genommen werden. Batterien dürfen 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 gleichzeitig zum empfohlenen Batterietyp sind. Die Batterien müssen korrekt entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Die Anschlusskabel dürfen nicht kurz geschlossen werden. Batterien 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 dieses ebenfalls darauf hin, neue Batterien einlegen zu müssen. Die Batterien dürfen keinen übermäßigen Hitzequellen ausgesetzt werden,zum Beispiel Sonnenschein oder Feuer.

WARNUNG : Funktionsstörungen oder Speicherverlust können möglicherweise durch starke Frequenzstörungen oder elektrostatische 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:
 1. Sich vergewissern, dass das Gerät ausgeschaltet ist.
 2. Der Stecker des Adapters wird in die Buchse an der rechten Seite des Spiels gesteckt.
 3. Den Adapter an eine Steckdose anschließen.
 4. Im Falle längerer 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 geeignet.

Spielzeug, das mit Flüssigkeiten gereinigt werden muss, vor der Reinigung von der Stromversorgung getrennt werden. Die unsachgemäße Benutzung des Transformators kann einen Stromschlag verursachen. Der Adapter ist kein Spielzeug. Er muss unter Aufsicht der Eltern benutzt werden. Hinweise: 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 lode und ein rot Kontroll icht (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 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 Ursprungsfelds 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 überhieben 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.

1. 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. 2. 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

Beim Schlagen wie bei den anderen Zügen vorgehen.
 1. Auf das Ursprungsfeld drücken und die Figur nehmen.
 2. Auf das Zielfeld drücken und die Figur auf dieses Feldes stellen. Die geschlagene Figur vom Schachbrett nehmen, ohne 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.
 1. Auf das Ursprungsfeld drücken und den Bauern nehmen.
 2. Auf das Zielfeld drücken und den Bauern auf dieses Feld stellen.
 3. Der Computer erinnert Sie daran, den geschlagenen Bauern zu entfernen, indem er die Kontrolllichter anschaltet, 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, wird die Figur des Computers daraufhin den Turm zu ziehen. Um eine kleine 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 :
 1. Auf das Feld E1 drücken und den König nehmen.
 2. Den König auf C1 stellen und auf das Feld drücken.
 3. Der Computer weist Sie darauf hin, den Turm zu ziehen, indem er die Kontrolllichter des entsprechenden Felds anschaltet. 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 UMWANDELN DER BAUERN
 Das Umwandeln geschieht automatisch durch den Computer.
 1. Auf das Ursprungsfeld drücken und den Bauern nehmen.
 2. 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, Laufer oder Springer umwandeln, können Sie das tun, indem Sie die Stellungen verändern (siehe Paragraph XIX). Der Computer sucht für die Umwandlung seiner Bauern immer eine Dame aus.

VI. REGELWIDRIGE ZÜGE

Wenn Sie einen regelwidrigen oder verhinderten 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 die anderen Züge 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 mit dem 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 mattsgesetzt ist, leuchten die Kontrolllichter durchgehend; wenn Sie derjenige sind, der mattsgesetzt 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 minimalstem Stromverbrauch. Anders ausgedrückt, können Sie eine Partie zwischen den Computern ausstellen 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 Laufeffekte 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 COULE	NORMAL	AGRESSIF	DEFENSIF	HAUT
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 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	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 MOVEI	B8	D8	F8	H8

Dieser Schachcomputer bietet 13 verschiedene Schwierigkeitsstufen und 3 spezielle Spielstufen an:
 • **Die Schwierigkeitsstufen 1 bis 5** sind für Kinder und Anfänger bestimmt. Der Computer gibt ein leuchtendes Lichter, 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 6 macht der Computer ebenfalls viele Fehler, aber stellt eine 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 pro 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 versucht der Computer manche Gelegenheiten und Mattdrohungen sofort aber niemals eine Figur.
 • Bei diesen 5 Schwierigkeitsstufen reagiert der Computer fast augenblicklich.

• **Die Schwierigkeitsstufen 6 bis 13** bieten eine Antwortwartezeit von 5 Sekunden bis 24 Stunden pro Zug an. Diese Schwierigkeitsstufen sind für Anfänger bis Fortgeschrittene bestimmt. Die Schwierigkeitsstufe 6 ist eine "Blitzgeschwindigkeits-Stufe" (5 Sekunden pro Zug), die Schwierigkeitsstufe 8 entspricht einem schnellen 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 lang 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 ihn, von ihm voraussehenden, 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 24 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 **AGRESSIV-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 öfters seine Bauern und tauscht so oft wie möglich Figuren aus.
 • In dem **DEFENSIV-Modus**, versucht der Computer vorerst eine solide Abwehr aufzubauen. Er zieht öfters 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 die gerade laufende Schwierigkeitsstufe und Spielart, wenn Sie ihn ausschalten oder wenn Sie die Taste NEW GAME gedrückt haben. Beachten Sie folgende Anweisungen, um die Schwierigkeitsstufe oder die Spielart zu ändern:

1. 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).
 2. Sehen Sie in der obigen Tafel nach, um das dem erwünschten Niveau oder Spielart entsprechende Feld ausfindig zu machen. Drücken Sie auf dieses Feld.
 3. Wieder auf die Taste LEVEL drücken, um den Selektions-Modus der Schwierigkeitsstufe zu verlassen. Wenn Sie dann das Spiel mit Ihrem ersten Zug zurückdrücken auf MOVE und lassen Sie den Computer zuerst spielen, nur MOVE pour laissez l'ordinateur jouer en premier.
- Wenn Sie die Schwierigkeitsstufe und die Spielart nachprüfen wollen, ohne sie zu ändern, benutzen Sie die folgende Methode:
 1. Die Taste LEVEL drücken. Der Computer zeigt mittels der Kontrolllichter des entsprechenden Feldes den aktuellen Level an.
 2. Ein zweites Mal die Taste LEVEL drücken, um zum Spiel zurückzulegen.

Sie können die 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, wählen Sie die folgende Methode:
 1. Stellen Sie die Figuren auf das Schachbrett und speichern Sie ihre Stellungen (siehe Paragraph XIX).
 2. 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.
 3. Die Taste MOVE drücken. Der Computer fängt danach mit seiner Analyse an.

Der Computer überlegt solange, bis er eine Möglichkeit des Mattsetzens findet, in diesem Ziel führt er daraufhin den ersten Zug. Sie können dann als Gegenspieler ziehen, und der Computer spart den nächsten Zug im Ziel des Mattsetzens auf. Wenn die Stellung nicht lösbar ist, analysiert der Computer unbegrenzt weiter. Die ungefähren Wartezeiten, die der Lösung eines Mattproblems entsprechen, sind:

Matt mit 1 Zug	1 Sekunde
Matt mit 2 Zügen	1 Minute
Matt mit 3 Zügen	1 Stunde
Matt mit 4 Zügen	1 Tag
Matt mit 5 Zügen	1 Monat

XII. MULTI MOVE-MODUS

Die Schwierigkeitsstufe 0 ist ein MULTI MOVE Niveau. In diesem Modus spielt der Computer nicht, Sie können also nur die beiden Spieler spielen. Sie können diese Spielart, indem Sie eine bestimmte Eröffnung zu spielen, oder aber auch um 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 überprüft. Um den MULTI MOVE-Modus auszuwählen:
 1. 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.
 2. Spielen Sie soviel Züge für die beiden Spieler, wie Sie wollen.
 3. Wenn Sie fertig sind, verlassen Sie den MULTI MOVE-Modus, indem Sie ein zweites Mal auf Taste LEVEL drücken und eine andere Schwierigkeitsstufe wählen.

XIII. BARBENTASCH

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 zu beiden Spielern machen, gegen sich selber. Falls Sie die ganze Partie mit den weißen Figuren oben auf dem Schachbrett spielen wollen:
 1. 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.
 2. Danach gleich mit der Partie, auf MOVE drücken. Der Computer spielt dann mit den weißen Figuren und erwartet, dass Sie mit den schwarzen Figuren spielen.

XIV. ANNULLIERUNG 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 erloschen und Sie können einen anderen Zug durchführen. Wenn Sie schon Ihren Zug durchgeführt haben und der Computer am Überlegen ist, oder schon die Kontrolllichter der Koordinaten des Ursprungsfeldes seines Zuges angeschaltet hat:
 1. Die Taste TAKE BACK drücken.
 2. Der Computer unterbricht dann seine Überlegungen und schaltet die Kontrolllichter des Zielfelds Ihres letzten Zuges an. Auf das Feld drücken und die Figur nehmen.
 3. Der Computer schaltet danach die Kontrolllichter des Ursprungsfelds an. Drücken Sie auf dieses Feld und stellen Sie die Figur dar.
 4. 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.
 5. Falls Sie eine Rochade annullieren wollen, müssen Sie zuerst Ihren König ziehen, dann Ihren Turm, indem Sie jedes Mal auf das jeweilige Feld drücken.
 6. 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. Wenn Sie schon auf das Ausgangsfeld Ihres Computers 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:
 1. Die HINT-Taste drücken.
 2. 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).

3. Der Computer schaltet danach die Kontrolllichter des Ursprungsfelds an. Drücken Sie auf dieses Feld (oder drücken Sie erneut die Taste HINT).
4. 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:
 1. Auf die HINT-Taste drücken, während der Computer überlegt.
 2. 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).
 3. Der Computer signalisiert daraufhin das Zielfeld der Figur und den Zug, den er Ihnen vorschlägt.
 Sie lassen 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 einen 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.

Um den 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 der 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 einen schlechten Zug gut war, was das Kontrolllicht jedoch nicht aufleuchtet, bedeutet das, dass wenn Sie einen schlechteren Zug machen würden, Sie besser wären. 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 einen ungegickten Zug signalisiert, schlägt Ihnen der HINT-Modus eine bessere Lösung vor. Und vergessen Sie nicht: immer den bestmöglichen 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 (anders ausgedrückt würde 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.

1. Auf die dem Typ der gesuchten Figur entsprechende Taste drücken. Der Computer zeigt die Stellung jeder dieser 15 Typen 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.
2. Noch einmal drücken, damit der Computer Ihnen die Stellung jeder schwarzen Figur diesen Typs anzeigt.
3. Ein 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:
 1. Die Taste SET UP drücken, um in den Positionsprogrammierungs-Modus zu gelangen. Der Computer zeigt das Symbol des SET UP-MODUS an.
 2. Wenn Sie eine völlig neue Stellung programmieren wollen, drücken Sie die Taste TAKE BACK, um das Schachbrett auf die Ausgangsfelder zurückzusetzen und eine kurze Melodie, die eine neue Partie ankündigt.
 3. Ein oder 6 Figuren/Türme drücken. Wenn eine oder mehrere Figuren auf dem Schachbrett stehen, signalisiert der Computer sie Ihnen auf dieselbe Art wie im ÜBERPRÜFUNGS-MODUS, wie im vorigen Artikel beschrieben.
 4. Um eine Figur diesen Typs vom Schachbrett zu nehmen, einfach auf das Feld drücken auf dem sie sich befindet. Das entsprechende Kontrolllicht erlischt.
 5. Um eine Figur in einem Typs von einem Feld auf ein anderes zu schieben, annullieren Sie ihre Ursprungsposition, indem Sie auf dieses Feld drücken. Drücken Sie dann auf das Feld, auf das Sie die Figur stellen wollen. Das entsprechende Kontrolllicht leuchtet auf.
 6. Um eine neue Figur auf das Schachbrett zu stellen, müssen Sie zuerst auf ein leeres Feld drücken. Das entsprechende Kontrolllicht leuchtet auf. Leuchtet es permanent, signalisiert es eine weiße Figur; blinkt es, signalisiert es eine schwarze Figur. Falls die angezeigte Farbe nicht stimmt, nehmen Sie die Figur vom Schachbrett und drücken sie erneut auf ein Feld, tauschen Sie dann die Farbe indem Sie die Taste SOUND/COLOUR aktivieren, und drücken Sie schließlich erneut auf das leere Feld auf die diese Figur zu speichern. Um eine andere Figur derselben Farbe und denselben Typs hinzuzufügen, drücken Sie einfach auf das leere Feld, auf das Sie die Figur stellen wollen.

7. Wenn Sie Ihre Programmierung beendet haben, überprüfen Sie, dass die beiden Könige auf dem Brett stehen, und dass der Spieler, der an der Reihe ist, nicht die Könige seines Gegners nicht nehmen kann.
8. Die Farbe der zuletzt geschlagenen, gezogenen oder hinzugefügten Figur ist dann an der Reihe. Um die Farbe zu tauschen, entweder eine Figur der gewünschten Farbe wegnehmen oder hinzufügen, oder die Taste SOUND/COLOUR drücken.
9. 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.
- Es sollte keine offenen Flammen, wie z.B. brennende Kerzen, auf das Gerät gestellt werden.
- Die Luftzirkulation darf nicht durch Bedecken der Lüftungsöffnungen durch solche Gegenstände wie Zeitschriften, Tischdecken, Vorhänge usw. behindert werden.
- Das Gerät ist für den Gebrauch in einem moderaten Klima vorgesehen. Batterien müssen auf sicherem Niveau geladert werden. Entwerfen Sie Batterien in den hierfür vorgesehenen Sammelbehältern, die die Umwelt zu schützen.

XX. WARTUNG

Ihr Schachcomputer benötigt nur wenig Wartung. Die folgenden Tipps werden es Ihnen ermöglichen, ihn viele Jahre lang in gutem Zustand zu halten. Schützen Sie den Computer vor Feuchtigkeit. Sollte er nass geworden sein, ihn sofort trocken reiben.
 Lassen Sie ihn nicht mitten in der Sonne, setzen Sie ihn nicht einer Hitzequelle aus. Behandeln Sie ihn mit Sorgfalt. Lassen Sie ihn nicht fallen. Versuchen Sie nicht, ihn auseinander zu nehmen.
 Benutzen Sie bitte ein leicht mit Wasser befeuchtetes Tuch, das keine Spuren von Reinigungsmitteln auf dem Gerät hinterlässt.
 Sollte das Gerät nicht richtig funktionieren, zuerst versuchen, die Batterien zu wechseln.
 Wenn das Problem danach noch besteht, lesen Sie aufmerksam die Bedienungsanleitung durch und vergewissern Sie sich, dass Sie nichts übersehen haben.

XXI. GARANTIE

ANMERKUNG: Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf

O player pode e deve atacar quatro stils de jogo:

- Nello stile **NORMALE**, il computer non privilegia alcuno dei due modelli difensivi e offensivo.

- Nello stile **OFFENSIVA**, il computer ha un gioco offensivo ed evita nella misura possibile scambiare i pezzi.
- Nello stile **DIFENSIVA**, 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.

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

XI. SOLUZIONE 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:

- Mettete 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 e il computer troverà la mossa successiva in vista del matto. Se la posizione non permette di fare matto, il computer analyzerà 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.
- Quando volete giocare, premete il tasto MOVE.
- 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 mettete 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 MORSE

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 posatevi 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 sulla casella giusta e mettete il pezzo.
- Se annullate un arrotto, 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 già 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 penultima 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 sul tasto HINT.
- Potele 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 giocate 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 una seconda volta sul tasto 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 segnalandovi se una certa mossa è buona. Una mossa è buona quando, 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 disattivata premendo il tasto NEW GAME: di conseguenza, non dimenticate di premere di nuovo il tasto TRAINING, se volete vedere le valutazioni sulle vostre mosse non nel corso della nuova partita.

Quando la modalità TRAINING è attivata e la vostra mossa è considerata buona per il computer, questo illuminerà 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 scoprire, 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 processo e il 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

Quando il computer si accende, 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 dei pezzi di questo tipo (quando si accende).
- Premete una terza volta perché il computer esca dalla modalità di verifica delle posizioni e indichi il colore 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 completamente nuova:

- Prendete il tasto SET UP per entrare nella modalità di programmazione di posizione. La spia SET UP si accende.
- Se volete programmare una posizione della tua 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 posare 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, rimuovete 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 ritirato, spostato o aggiunto determinerà il colore che ha il gioco. 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 consentirno di conservarlo in buono stato molto a lungo.

- Protegete il computer dall'umidità. Se si bagna, asciugatelo immediatamente.
- Non lasciatelo in pieno sole, non esposto ad una fonte di calore.
- Manipolotelo 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 stufiglio 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 salvare guardare l'ambiente.

XXI. GARANZIA

NOTA : Vi consigliamo di conservare il libretto delle istruzioni d'uso.

Questo prodotto gode di una garanzia di 2 anni dalla data di acquisto. Per usufruire della garanzia o del servizio dopo vendita rivolgersi al nostro 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 caso di un prodotto non conforme 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

<div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div>	<div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div>
<div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div>	<div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div>

PORTUGUÊS

INTRODUÇÃO

Parabéns pela tua escolha do computador de xadrez da LEXIBOOK - ChessLight®.

O jogo inclui :

O tipo de jogo possiede:

- 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.
- 2 O computador lembra-te de retirares o peão capturado mostrando o quadrado "en passant". Carrega no quadrado e retira o peão capturado.
- um modo "APRENDIZAGEM" que indica quando se faz uma boa jogada enquanto o computador verifica se os movimentos são legais.
- Tableiro de jogo sensorío e LED´s – regista jogadas automaticamente quando se pressiona nas peças nos quadrados FROM (DE) e TO (PARA).
- Luze´s que indicam as coordenadas das suas jogadas 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" - aprender 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 mates, exige mates, 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 o Rei e 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 fios de fixação de metal não fazem parte do brinquedo e devem ser descartados 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 um adaptador 9.0V = 300 mA para brin- quedos. de centro positivo e, em concordância com a publicação .

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

II. 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 equipamento.
- Coloca as 4 pilhas a alcalin as LR6/AA no compartimento das baterias. Certifica-te de 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 característica de Novo Jogo. De outro modo, abre o compartimento da bateria novamente, e verifica se todas as baterias estão colocadas 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 pilhas do mesmo tipo 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: Uma descarga electrostática ou frequências fortes podem dar origem a um mau funcionamento ou perda de memória. Caso ocorra 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 centro positivo .

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

Para usar um adaptador, segue as instruções seguintes :

- Certifica-te que o aparelho está correctamente ligado.
- 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 deixes 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.

Conselho aos pais: O adaptador não foi criado para ser utilizado como um brinquedo. Deve ser utilizado sob a supervisão dos pais.

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.

II. COMEÇAR UM JOGO NOVO

Para começar as peças do tabuleiro de 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) na 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.

Nota : O computador retém na memória a posição corrente quando é desligado. Se quiseres começar a novo jogo, tens sempre de carregar na tecla NEW GAME a pós ligares o computador (ON).

III. INTRODUIZIR / GRAVAR JOGADAS

Para introduzir uma jogada :

- Carrega levemente no meio do quadrado ocupado pela peça que queres mover. A maneira mais conveniente para o 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. Irá ouvir um tilintar específico e duas luzes acendem. Estas duas luzes indicam a linha e a coluna da casa de onde vai jogar.
- Coloca a peça no quadrado TO (PARA) para onde queres jogar, e carrega levemente no meio do quadrado. O computador emite novamente um bip. Está agora registada a tua jogada e começa a calcular a sua resposta.

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 tableiro de jogo sensorío 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:

- Acendem-se duas luzes, a indicar a linha e a coluna da casa de onde o computador irá fazer a jogada. Primeiro a linha e depois a coluna.
- A seguir, as luzes indicam as coordenadas da casa para onde deve mover a peça. Coloca 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 :

- Carrega no quadrado FROM (DE) e apanha a peça em jogo.
- Carrega no quadrado TO (PARA) e coloca a peça no novo quadrado. Retira a peça capturada do tableiro se carregares em nenhum quadrado.

AS TOMADAS (CAPTURAS) "en passant"

- Carrega no quadrado de saída e apana o peão no novo quadrado.
- Carrega no quadrado de destino e coloca o peão no novo quadrado.
- O computador lembra-te 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 que se mova para a torre. Depois de se mover para a torre, o computador lembra-te de moveres a torre.

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

- Apana o rei no branco no E1 e carrega no quadrado.
- Coloca o rei no G1 e carrega no quadrado.
- O computador vai lembrá-lo para mover a Torre, ligando a luz correspondente a H1. Prima a casa H1 e segue 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 :

- Apanha o rei no branco em E1 e carrega no quadrado.
- Coloca o rei no C1 e carrega no quadrado.
- O computador lembra-o para mover a Torre iluminando a casa correspondente. Prima A1 e segue 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

- Carrega no quadrado de saída e apana o peão.
- Olha para a Rainha com o cor correspondente entre as peças capturadas do computador (se não houver Rainha disponível com o cor correspondente, podes usar uma Torre que esteja colocada para baixo no tableiro. Carrega no quadrado do destino e coloca lá a Rainha).

- 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 (ver parágrafo XIX) . O computador escolherá sempre uma rainha para promoção de peões.

VI. JOGADAS ILEGAIS

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

- Se tentares fazer uma jogada legal 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 casa indicada, antes de continuar o jogo.

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

Quando o computador der xeque, ataja alegremente e a luz CHECK acende.

No caso de xeque 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 piscam.

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 um jogo acabar, podes carregar em NEW GAME e começar um novo jogo, ou desligar o computador carregando na tecla SAVE/OFF. O computador não é completamente desligado, mas em vez disso retém a posição de xadrez corrente e o nível corrente e estilo de jogo. Se quiseres voltar ao jogo novamente carregando na tecla SOUND/COR ou outra vez. O som também é ligado novamente quando premires o botão NOVO JOGO (NEW GAME).


INLEIDING

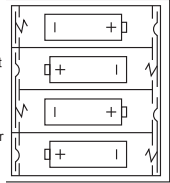
Gefeliciteerd met de aankoop van uw schaakcomputer LEXIBOOK ChessLig H8. Het spel heeft:

- **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 analysesniveau** 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 opstellingen 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 zetherahling.
 - 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 verpakkingdelen, zoals plastic folie, plakband, etiketten en metalen hechtingsbanden, maken geen deel uit van dit speelgoed en moeten voor alle veiligheid worden 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,  met een vermogen van 2,25 Ah of met een speelgoedadapter  van 9.0V, 300 mA. met de positieve pool in het midden

- Ingang: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A
Batterijen plaatsen
1. Open het batterijvak 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 batterijvak weer dicht. U moet dan het wijzje horen dat een nieuwe partij aankondigt. Als u dat wijzje niet hoort, doe het batterijvak 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 belangrijkste 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 schadeverlies kan veroorzakt 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.
 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 verhitng te vermijden. Als het spel met een adapter gevoeld wordt, speel dan niet buiten. Controleer geregeld de staat van de adapter en de aansluitingen. 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 transformeer 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 (oevereenstemmet met rij 1) zal links onderaan branden om aan te tonen dat WIT een 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 slaat 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) flikkeren 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 wil 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 zettten.
 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 verkiikerlicht van het veld waar de pion werd geslagen te laten branden. Druk op het 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 wil 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 wil 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 wil, 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 verkiikerlicht 'CHECK' te laten branden.
 Bij schaakmat laat de computer een deuntje horen en laat hij de verkiikerlichten CHECK en DRAW/MATE branden. Als de computer schaakmat staat, blijven de verkiikerlichten permanent branden, als u schaakmat staat, knippen de verkiikerlichten.

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 verkiikerlicht DRAW/MATE ook branden, maar u kan verder spelen, als u dat wenst. que o indicator DRAW/MATE se accenda; vocè podè continuar o jogo se quisèr.

VIII. OFF/SAVE

Als een partij beëindigd wordt, kunt 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 staat 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 wil beginnen.

IX. GELUIDS- EN LICHEFFECTEN

Als u liever in stilte speelt, drukt dan kort op de toets SOUND/COLOUR. De geluidseffecten van de computer worden uitgeschakeld. Om het geluid weer aan te zetten, druk 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:

NIVAAU	DUURTIJD PER ZET	STIJL			
		NORMAAL	AGRESSIEF	DEFENSIEF	SPEELS
1	BEGRINNELING 1	A1	C1	E1	G1
2	BEGRINNELING 2	A2	C2	E2	G2
3	BEGRINNELING 3	A3	C3	E3	G3
4	BEGRINNELING 4	A4	C4	E4	G4
5	BEGRINNELING 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	A9	C9	E9	G9
10	3 seconden	A2	C2	E2	G2
11	10 seconden	A3	C3	E3	G3
12	30 seconden	A4	C4	E4	G4
13	2 uur	A5	C5	E5	G5
14	24 uur	A6	C6	E6	G6
15	MAT	A7	C7	E7	G7
16	MULTI MOVE	A8	C8	E8	G8

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 afdalen 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 voorbereed was. Hij reageert ook onmiddellijk als hij een zet gebruikt uit de openingenbibliotheek.
- **Niveau 14** is een analysesniveau waarbij de opstelling ongeveer 24 uur lang onderzocht wordt of tot dat onderzoek beëindigd 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 behoort 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 drukte.
 Om van niveau of speelstijl te veranderen, volgt u de volgende instructies:
 1. Druk op de toets LEVEL om in de niveaueuzemodus te geraken. De computer zal de lichtjes doen branden die overeenstemmen met het huidige niveau (bijvoorbeeld, vak A6 correspondeert met 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 niveaueuzemodus 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 wil controleren zonder die te veranderen, dan gaat u als volgt te werk:
 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 wil 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 van 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 belandt. 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, wil 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 wil verlaten en de computer reeds het vak aantoont waar hij naartoe wil, 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 CONTROLLEREN

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 he 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 CONTROLLEREN”, 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 inzamelbakken die voor dit doeleinde voorzien zijn.

XXI. GARANTIE

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

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

<p>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.</p>	
---	--