

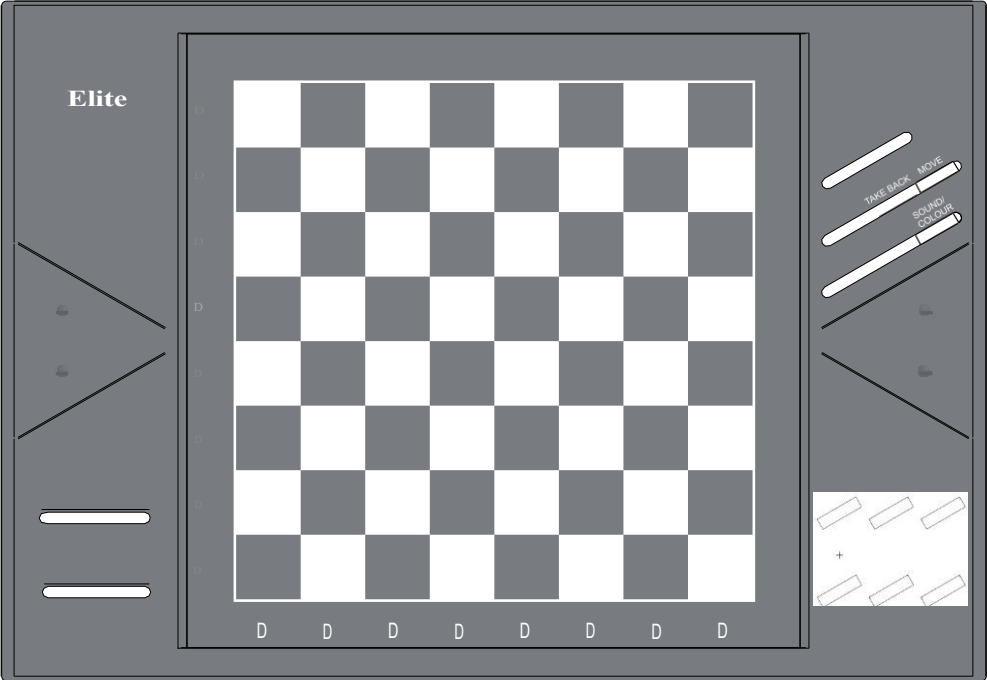
ChessMan® Elite



KÄYTTÖOHJEET
KÄYTTÖOHJEET
MANUAALI DE
INSTRUCCIONES
BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUAL DE INSTRUÇÕES
MANUALE DI ISTRUZIONI
GEBRUIKSAANWIJZING

MANUALE DI
ISTRUZIONI
GEBRUIKSAA
NWIJZING

LEXIBOOK®



RANSKA

JOHDANTO

Onnittelut LEXIBOOK ChessMan® Elite -shakkitietokoneen ostosta.

Peli on :

- **64 vaikeustasoa**, jotka on jaettu **neljään** eri **pelityyliin** (normaali, aggressiivinen, puolustava ja satunnainen), mukaan lukien: **5 "aloittelijan" tasoa** lapsille ja aloitteleville pelaajille, joissa tietokone tahallaan uhraa nappuloita.
- **8 normaalia pelitasoa** aloittelijoille ja edistyneille pelaajille, joiden vasteajat vaihtelevat 5 sekunnista useisiin tunteihin.
- **1 analyysitaso**, joka analysoi sijainnin jopa 24 tunnin ajan.
- **1 "MAT"-taso** mattiongelmien ratkaisemiseen mattiin asti 5 siirrossa.
- **1 "MULTI MOVE" -taso**, jossa kaksi pelaajaa voi pelata toisiaan vastaan tietokoneen toimiessa tuomarina.
- **"TRAINING"-tila**, joka ilmoittaa hyvin pelatusta liikkeestä.
- **aistipelilauta**, joka tallentaa liikkeesi automaattisesti, kun painat ruutua, josta siirto alkaa ja päättyy.
- **valot**, jotka ilmaisevat sinun ja tietokoneen liikkeiden koordinaatit.
- **VINKKI-toiminto**, jolla voit pyytää tietokonetta ehdottamaan seuraavaa siirtoa.
- **"TAKE BACK" -toiminto**, jonka avulla voit palata taaksepäin jopa kaksi täyttä lyöntiä (neljä puolikasta lyöntiä).
- **MOVE-toiminto**, jonka avulla voit oppia katsomalla tietokoneen pelaamista itseään vastaan.
- **"SET UP"-toiminto**, jolla voit ohjelmoida asemat kirjan ongelman tai harjoituksen ratkaisemiseksi.
- **kirjasto**, joka sisältää 20 erilaista avautusta.

Lisäksi se :

- havaitsee **pattitilanteen**, **50 siirron säännön** mukaisen **tasapelin** ja **toistuvuuspelein**.
- tietää, että **kuningas ja kuningatar saavat matin kuningasta vastaan**, **kuningas ja torni saavat matin kuningasta vastaan** ja **kuningas ja lähetti saavat matin kuningasta vastaan**.
- ajattelee, kun on vastustajan vuoro pelata.

VAROITUS: Pakkausmateriaalit, kuten muovikalvo, teippi, tarrat ja metallikiinnikkeet, eivät kuulu tähän sarjaan, ja ne on turvallisuussyistä poistettava ennen kuin lapsi käyttää niitä.

I. RUOKA

Tämä shakkitietokone toimii 3 x 1,5 V LR6 alkaliparistolla.

on 2,25 Ah tai 9,0 V

== LR6-alkaliparistot, joiden kapasiteetti
 ===300 mA, positiivinen keskus. Tulo: 100 V - 240 V ~ 50 / 60 Hz, 0,1 A

Akun asennus

1. Avaa laitteen pohjassa oleva paristokotelon kansi ruuvimeisselillä.
2. Asenna 3 x 1,5V LR6 paristoa ~~tai~~ akkua. paristot ja noudata lokeron pohjassa ilmoitettuja napaisuuksia.
3. Sulje paristolokero. Sinun pitäisi nyt kuulla musiikki, joka ilmoittaa uudesta pelistä. Jos näin ei ole, avaa paristolokero uudelleen ja tarkista, että paristot on asennettu oikein.

Älä käytä ladattavia paristoja. Älä lataa muita kuin ladattavia paristoja. Paristot on poistettava lelusta ennen lataamista.

Akkuja saa ladata vain aikuisen valvonnassa. Erilaisia paristoja tai akkuja tai uusia ja käytettyjä paristoja tai akkuja ei saa sekoittaa keskenään.

Ainoastaan suositeltua tyyppiä tai vastaavaa tyyppiä olevia paristoja tai akkuja saa käyttää.

Paristot ja akut on asetettava oikean napaisuuden mukaisesti. Käytetyt paristot ja akut on poistettava lelusta.

Pariston tai akun napoja ei saa oikosulkea. Älä hävitä paristoja tuleen.

Poista paristot, jos niitä ei käytetä pitkään aikaan.

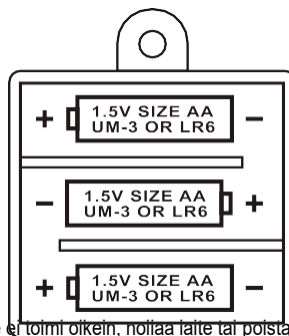
Akkuja ei saa koskaan altistaa liialliselle kuumuudelle, kuten auringonvalolle tai tulelle.

VAROITUS: Merkittäviä sähkömagneettisia häiriöitä tai sähköiskuja voi esiintyä.

Sähköstaattinen purkaus voi aiheuttaa toimintahäiriöitä tai tietojen menetyksen. Jos laite ei toimi oikein, nollaa laite tai poista ja vaihda paristot tai irrota verkkolaite pistorasistiasta ja kytke se uudelleen.

Lelua ei saa kytkeä useampaan kuin määritettyyn määrään virtalähteitä.

Lelua ei saa kytkeä useampaan kuin suositeltuun määrään muuntajia tai virtalähteitä.



Sovitin

Sarja toimii myös  9,0 V:n kanssa.
240 V ~ 50 / 60 Hz, 0,1 A

 300 mA, positiivinen keskus . Tulo: 100 V -

Seuraa näitä ohjeita yhteyden muodostamiseksi:

1. Varmista, että laite on kytketty pois päältä.
2. Kytke sovitin laitteen oikealla puolella olevaan pistorasiaan.
3. Kytke sovitin pistorasiaan.
4. Käynnistä peli.

Irrota sovitin pistorasiasta, kun sitä ei käytetä pitkään aikaan ylikuumenemisen välttämiseksi. Kun peli saa virtansa sovitimesta, älä pelaa ulkona. Tarkista sovitin ja liitäntäjohtojen kunto säännöllisesti. Jos kyseessä on Älä käytä sovitinta ennen kuin se on korjattu. Lelua saa käyttää vain lelumuuntajan kanssa. Sovitin ei ole lelu. Tätä peliä ei ole tarkoitettu alle 3-vuotiaille lapsille. Lelut on irrotettava virransyötöstä puhdistusta varten, jos puhdistukseen käytetään nesteitä.

Muuntajan virheellinen käyttö voi aiheuttaa sähköiskun.

Neuvoja vanhemmille: Sovitinta ei ole tarkoitettu käytettäväksi leluna. Sitä tulisi käyttää vanhempien valvonnassa.

Huomautus: Paristot on poistettava, jos käytetään AC/DC-sovitinta.

II. PELIN TARKOITUS

Shakkia pelataan 2 vastustajan välillä. Valkoisia nappuloita liikuttavaa pelaajaa kutsutaan valkoiseksi ja mustia nappuloita liikuttavaa pelaajaa mustaksi. Valkoinen aloittaa aina pelin, ja sen jälkeen jokainen pelaaja pelaa vuorollaan.

Pelin tavoitteena on lyödä vastustajan kuningas.

III. 6 ERILAISTA KAPPALETTA

Asennus

1. Kytke tietokone päälle painamalla ON-painiketta.
2. Painamalla kunkin pelinappulan oikeassa alakulmassa olevaa painiketta näet valot, jotka osoittavat nappuloiden sijainnin sarakkeittain ja riveittäin.
3. Asennetaan osat.

Siirtymä

Jokaisella palasella on oma siirtonsa. Nappula ei voi koskaan ohittaa toista nappulaa, paitsi ratsua. Kun nappula laskeutuu samaan ruutuun vastustajan nappulan kanssa, nappula lyödään ja poistetaan pelilaudalta.



Kuningas liikkuu yhden ruudun kaikkiin suuntiin.



Kuningatar liikkuu minkä tahansa määrän ruutuja mihin suuntaan tahansa.



Torni liikkuu minkä tahansa määrän ruutuja (pysty)riveillä tai (vaaka)riveillä.  **Lähetti** liikkuu minkä tahansa määrän ruutuja lävistäjillä.



Ratsu liikkuu L-muodossa, ensin 2 ruutua yhteen suuntaan ja sitten 1 ruutu suorassa kulmassa.



Sotilas siirtyy aina eteenpäin. Alkuruudusta se voi liikua 2 ruutua, mutta ensimmäisen siirron jälkeen se voi liikua vain 1 ruutu. Lopuksi se lyö nappulan vain diagonaalisesti.

IV. ALOITTAA UUSI PELI

Paina NEW GAME-näppäintä. Kuulet melodian, ja punainen valo (riviä 1 vastaava valo) syttyy vasempaan alakulmaan, mikä osoittaa, että on valkean vuoro pelata.

Voit aloittaa uuden pelin milloin tahansa painamalla NEW GAME-painiketta. Tässä tapauksessa vain taso ja pelityyli tallennetaan.

HUOM: Tietokone muistaa nappuloiden sijainnin, kun tietokone sammutetaan. Jos haluat aloittaa uuden pelin, kun käynnistät tietokoneen uudelleen, paina NEW GAME.

V. TALLENTAA SIIRTO

Siirron tallentaminen :

1. Paina kevyesti sitä kolikon ruutua, jota haluat siirtää. Helpoin tapa tehdä tämä on kallistaa kolikkoa hieman ja painaa kolikon reunaan kevyesti neliön keskikohtaa vasten. Voit myös painaa neliötä sormella. Kuulet tunnusomaisen merkkiään ja kaksi valoa syttyy. Nämä kaksi valoa osoittavat siirtosi aloitusruutusi rivin ja sarakkeen.
2. Aseta pala laskeutumisneliön päälle ja paina kevyesti neliön keskelle. Kuulet jälleen äänimerkin, joka osoittaa, että tietokone on rekisteröinyt siirtosi. Tietokone miettii nyt seuraavaa siirtoa.

Huom: Pieni painallus riittää, kunhan painat hyvin neliön keskelle. Jos painat ruutuja hyvin voimakkaasti, pelilauta saattaa pitkällä aikavälillä vahingoittua.

VI. TIETOKONE ISKEE

Pelin alussa tietokone ilmoittaa välittömästi siirtonsa avauskirjastonsa avulla, joka sisältää 20 eri asemaa. Myöhemmin pelin aikana vasemmanpuoleinen ylävalo (valo rivillä 8) vilkkuu tietokoneen ajatteluajana, mikä osoittaa, että siirto on mustan ja että tietokone ajattelee.

Kun tietokone ilmoittaa siirrosta, se soittaa sille ominaisen soittoaänen.

1. Kaksi valoa syttyy osoittamaan kolikon alkuperäisen ruudun rivin ja sarakkeen, jota tietokone haluaa siirtää. Paina kevyesti tätä ruutua ja poimi kolikko.
2. Tämän jälkeen kolikon saapumisneliön koordinaatteja osoittavat valot syttyvät. Aseta kappale tämän neliön päälle ja paina kevyesti. Merkkivalo 1 syttyy jälleen, mikä osoittaa, että nyt on sinun vuorosi siirtää.

VII. ERITYISET

LAUKAUKSET, JOTKA

ON OTETTU

Tartunnat tehdään kuten muutkin liikkeet.

1. Paina alkuperäistä ruutua ja syötä osa.
2. Paina viimeistelyneliötä alaspäin ja aseta kappale tämän neliön päälle. Poista kaapattu nappula pelilaudalta painamatta mitään ruutua.

OTETTU OHIMENNEN

Yllä oleva selitys pätee myös en passant -lyömiseen, paitsi että tietokone muistuttaa sinua poistamaan lyödyn nappulan.

1. Paina alkuperäistä ruutua ja ota pala.
2. Paina saapumisneliötä ja aseta pala sen päälle.
3. Tietokone muistuttaa sinua poistamaan kaapatun pelinappulan sytyttämällä valot, jotka vastaavat kaapatun pelinappulan ruutua. Paina kyseistä ruutua ja poista sotilas pelilaudalta.

ROQUE

Suorita linnoitus siirtämällä ensin kuningas tavalliseen tapaan. Kun olet painanut kuninkaan koti- ja saapumisruutuja, tietokone muistuttaa sinua tornin siirtämisestä.

Tehdä pieni linnoitus (linnoitus torni-kuninkaan kanssa) valkean puolella:

1. Paina E1-ruutuun ja ota kuningas.
2. Aseta kuningas G1:n päälle ja paina ruutua.
3. Tietokone muistuttaa sinua tornin siirtämisestä sytyttämällä ruutua H1 vastaavat valot. Paina H1-neliötä ja anna torni.
4. Tietokone näyttää neliön F1 koordinaatit. Aseta torni kohtaan F1 ja paina tätä ruutua.

Tehdä suuri linnoitus (linnoitus kuningattaren tornilla) valkean puolella:

1. Paina ruutua E1 ja kirjoita sisään kuningas.
2. Aseta kuningas pelilaudalle ja paina ruutua.
3. Tietokone muistuttaa sinua tornin siirtämisestä sytyttämällä vastaavan ruudun. Paina A1 ja syötä torni.
4. Tietokone näyttää neliön D1 koordinaatit. Aseta torni ruutuun D1 ja paina sitä.

LASKUREIDEN EDISTÄMINEN

Tietokone tekee myynninedistämisen automaattisesti.

1. Paina alkuperäistä ruutua ja syötä laskuri.
2. Etsi oikeanvärinen kuningatar ottamistasi nappuloista (jos halutunväristä kuningatarta ei ole saatavilla, voit käyttää tornia, jonka asetat ylösalaisin). Paina viimeistä ruutua alaspäin ja aseta kuningatar sen päälle.

Tietokone olettaa, että valitset aina kuningattaren sotilaan siirtoon. Jos haluat valita tornin, lähetin tai ratsun sotilaan siirtoon, voit tehdä sen muuttamalla asemaa (ks. kohta XXI). Tietokone taas valitsee aina kuningattaren edistääkseen sotilaitaan.

VIII. LAITTOMAT LAUKAUKSET

Jos yrität tehdä laittoman tai mahdottoman siirron, kuulet virhesignaalin, jossa kerrotaan, että siirtosi ei ole sallittu ja että tietokone on jättänyt sen huomiotta.

Jos yrität laitonta siirtoa tai yrität siirtää vastustajan nappulaa, kuulet vain virhesignaalin. Voit sitten jatkaa pelaamista ja tehdä toisen siirron.

Jos kuulet virhesignaalin ja tietokone näyttää sinulle ruudun kytkemällä sen koordinaatit päälle, sinun on painettava kyseistä ruutua ennen pelin jatkamista.

IX. MATTI JA TASAPELI

Kun tietokone ilmoittaa vikaantumisesta, se antaa iloisen äänimerkin ja sytyttää CHECK-valon.

Jos teet matin, se soittaa pienen sävelen ja sytyttää CHECK- ja DRAW/MATE-valot. Jos tietokone on tarkistettu, valot palavat jatkuvasti; jos olet tarkistettu, valot vilkkuvat.

Jos pääset pattiilanteeseen, DRAW/MATE-ilmaisain syttyy, mikä tarkoittaa tasapeliä.

Jos sama asema toistuu kolme kertaa peräkkäin tai jos 50 siirtoa on tehty ilman kaappausta tai työntöä, DRAW/MATE-valo syttyy myös, mutta voit halutessasi jatkaa pelaamista.

X. OFF/SAVE

Kun peli on ohi, voit aloittaa uuden pelin painamalla NEW GAME tai sammuttaa tietokoneen painamalla SAVE/OFF-näppäintä. Todellisuudessa tietokonetta ei ole sammutettu kokonaan. Se pitää nykyisen sijainnin muistissa ja kuluttaa samalla mahdollisimman vähän virtaa. Toisin sanoen voit keskeyttää pelin kesken, sammuttaa tietokoneen ja käynnistää sen myöhemmin uudelleen jatkaaksesi peliä. Tämä tarkoittaa myös sitä, että sinun on painettava NEW GAME (Uusi peli) tietokoneen käynnistämisen jälkeen, jos haluat aloittaa uuden pelin.

XI. ÄÄNI- JA VALOTEHOSTEET

Jos haluat soittaa äänettömästi, paina SOUND/COLOUR-näppäintä lyhyesti. Tietokoneen äänitehosteet mykistyvät. Voit kytkeä äänen takaisin päälle painamalla SOUND/COLOUR-näppäintä uudelleen. Ääni palautuu myös, kun painat NEW GAME-painiketta.

XII. TASOT

Tietokoneessa on 64 tasoa, jotka on järjestetty seuraavasti:

TASO	VASTEAIKA LAUKAUSTA KOHTI	STYLE			
		NORMAA LI	AGRESSIV E	PUOLUST US	ALEATOIRE
1	ALOITTAJA 1	A1	C1	E1	G1
2	ALOITTAJA 2	A2	C2	E2	G2
3	ALOITTAJA 3	A3	C3	E3	G3
4	ALOITTAJA 4	A4	C4	E4	G4
5	ALOITTAJA 5	A5	C5	E5	G5
6	5 sekuntia	A6	C6	E6	G6
7	10 sekuntia	A7	C7	E7	G7
8	30 sekuntia	A8	C8	E8	G8
9	1 minuutti	B1	D1	F1	H1
10	3 minuuttia	B2	D2	F2	H2
11	10 minuuttia	B3	D3	F3	H3
12	30 minuuttia	B4	D4	F4	H4
13	2 tuntia	B5	D5	F5	H5
14	24 tuntia	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Tämä shakkitietokone tarjoaa 13 erilaista tasoa ja 3 erityistä pelitasoa:

- **Tasot 1-5** ovat lapsille ja aloittelijoille tarkoitettuja tasoja. Tietokone tekee virheitä tarkoituksella, esimerkiksi asettamalla nappuloita ruutuihin, joihin ne jäävät heti kiinni.

Tasolla 1 tietokone tekee monia virheitä, kuten sijoittaa nappulan ruutuun, jonka nappula ottaa seuraavalla siirrolla. Tällä tasolla tutustut nappuloiden liikkumiseen. Voit myös siirtyä tasolle 1, kun häviät ja haluat nähdä tietokoneen tekemän virheitä.

Tasolla 2 tietokone tekee myös monia virheitä, mutta ei koskaan aseta nappulaa ruutuun, jonka nappula ottaisi seuraavan siirron aikana.

Tasolla 3 tietokone tekee vain muutaman virheen per peli.

Tasolla 4 tietokone tekee yleensä vain yhden virheen peliä kohti ja asettaa kuningattarensa ruutuun, josta se voidaan ottaa seuraavalla siirrolla.

Tasolla 5 tietokone päästää joitakin haaroja ja mattiuhkia läpi, mutta se ei koskaan uhraa nappulaa. Näillä viidellä tasolla tietokone reagoi lähes välittömästi.

- **Tasoilla 6-13** vasteaika vaihtelee 5 sekunnista 2 tuntiin siirtoa kohden. Nämä tasot sopivat aloittelijoille ja edistyneille pelaajille. Taso 6 on blitz-taso (5 sekuntia per siirto), taso 8 on nopean pelin taso (30 sekuntia per siirto) ja taso 10 on turnaustaso (3 minuuttia per siirto). Ilmoitetut ajat ovat keskimääräisiä ja likimääräisiä vastausaikoja. Tietokone miettii enemmän seuraavissa tapauksissa

Tietokone pystyy ajattelemaan pelaamisen aikana, joten se voi reagoida välittömästi siirtoosi, jos se on ennakoinut sen.

Koska tietokone pystyy ajattelemaan pelaamisen aikana, se voi reagoida välittömästi siirtoosi, jos se on ennakoinut sen. Se reagoi myös välittömästi, kun se pelaa siirron avauskirjastosta.

- **Taso 14** on analyysitaso, joka analysoi sijaintia noin 24 tunnin ajan tai kunnes lopetat haun painamalla MOVE-painiketta (ks. kohta XIX).

- **Taso 15** on MAT-taso, joka on suunniteltu matto-ongelmien ratkaisemiseen (ks. kohta XIII).

- **Taso 0** on MULTI MOVE -taso, jossa kaksi ihmistä voi pelata toisiaan vastaan tietokoneen toimiessa tuomarina ja tarkastaessa siirtojen laillisuuden.

Tietokoneella on myös neljä eri pelityyliä:

- NORMAALI-tyylissä tietokone ei suosi puolustus- eikä hyökkäystiloja.
- AGRESSIVE-tyylissä tietokone pelaa hyökkäävästi ja välttää nappuloiden vaihtoa mahdollisimman paljon.
- DEFENSIVE-tyylissä tietokone yrittää rakentaa vankan puolustuksen. Se siirtää nappuloitaan paljon ja vaihtaa nappuloita mahdollisimman usein.
- ALEATORY-tyylissä tietokone siirtää nappuloitaan paljon ja tekee joskus mieluummin odottamattoman siirron kuin aina parhaan mahdollisen siirron.

Kun käynnistät tietokoneen ensimmäistä kertaa, peli käynnistyy automaattisesti tasolla 6 ja NORMAALISELLA pelityyillä. Sen jälkeen se säilyttää nykyisen tason ja pelityylin, kun sammutat sen tai kun painat NEW GAME-painiketta. Voit vaihtaa tasoa tai pelityylejä noudattamalla seuraavia ohjeita:

1. Paina LEVEL-painiketta siirtyäksesi tason valintatilaan. Tietokone sytyttää nykyisen tason mukaiset LEDit (esim. A6 on taso 6, normaali pelityyli).
2. Katso yllä olevasta taulukosta haluttua tasoa ja pelityyliä vastaava laatikko. Paina tätä ruutua.
3. Poistu tason valintatilasta painamalla LEVEL-näppäintä uudelleen. Aloita sitten pelaaminen tekemällä ensimmäinen siirtosi tai anna tietokoneen pelata ensin painamalla MOVE.

Jos haluat tarkistaa valitun tason ja tyylin muuttamatta niitä, toimi seuraavasti:

1. Paina LEVEL-näppäintä. Tietokone ilmaisee nykyisen tason syttymällä tason ilmaisimet.
2. Palaa peliin painamalla LEVEL-painiketta uudelleen.

Voit vaihtaa tai tarkistaa pelitasoa milloin tahansa pelin aikana, kun on sinun vuorosi pelata.

XIII. MATEMATIIKAN ONGELMANRATKAISU

Taso 15 on MAT-taso, jolla voit ratkaista mattiongelmia enintään viiteen siirtoon asti. Kumppanuusongelmien ratkaiseminen :

1. Aseta nappulat pöydälle ja kirjoita niiden sijainti (ks. kohta XXI).
2. Valitse taso 15 painamalla LEVEL-painiketta, sitten B7-, D7-, F7- tai H7-ruutua ja sitten LEVEL-painiketta uudelleen.
3. Paina MOVE-näppäintä. Tietokone aloittaa analyysin.

Tietokone miettii, kunnes se löytää matin, ja pelaa sitten ensimmäisen siirron matin saamiseksi. Voit sitten pelata vastustajan puolesta, ja tietokone etsii seuraavan siirron matin saamiseksi. Jos asema ei salli mattausta, tietokone analysoi loputtomiin. Likimääräiset ajat paritehtävän ratkaisemiseen ovat :

Matti 1 siirto 1 sekunti
Kaveruus 2 liikettä 1 minuutti
Kaveriksi 3 siirtoa 1 tunti
Mate 4 siirtoa 1 päivä
Kumppani 5 siirtoa 1 kuukausi

XIV. MONILIIKKUMISTILA

Taso 0 on MULTI MOVE -taso. Tällä tasolla tietokone ei pelaa. Voit siis pelata molempien pelaajien puolesta. Voit käyttää tätä toimintoa tietyn avauksen pelaamiseen tai pelin toistamiseen. Voit myös käyttää tietokonetta tavallisena shakkilautana pelaamalla toista henkilöä vastaan, jolloin tietokone toimii tuomarina ja tarkistaa siirtojen laillisuuden.

MULTI MOVE -tason valitseminen :

1. Valitse taso 0 painamalla LEVEL-painiketta, sitten B8-, D8-, F8- tai H8-ruutua ja sitten LEVEL-painiketta uudelleen.
2. Pelaa niin monta siirtoa kuin haluat molemmille pelaajille.
3. Kun olet valmis, poistu MULTI MOVE -tasolta painamalla LEVEL-painiketta toisen kerran ja valitsemalla toinen taso.

XV. VÄRIN MUUTOS

Jos painat MOVE, tietokone soittaa puolestasi. Jos siis haluat vaihtaa väriä tietokoneen kanssa, paina MOVE. Tietokone tekee siirtonsa ja odottaa sitten sinun vuoroasi.

Jos painat MOVE-näppäintä uudelleen, tietokone soittaa uudelleen, joten voit saada tietokoneen soittamaan itse.

Jos haluat pelata koko pelin valkean ollessa laudan yläosassa:

1. Paina NEW GAME-painiketta ja aseta valkoiset nappulat pelilaudan yläosaan ja mustat nappulat alaosaan. Muista, että valkoinen kuningatar on valkoisessa ruudussa ja musta kuningatar mustassa ruudussa.
2. Paina sitten MOVE-painiketta pelin alussa. Tietokone pelaa valkealla pelilaudan yläosassa ja odottaa sinun pelaavan mustalla alhaalla.

XVI. SIIRTOJEN PERUUTTAMINEN

Jos painat nappulan alkuperäistä ruutua siirtääksesi sitä, mutta päätät sitten pelata toisella nappulalla, paina samaa ruutua uudelleen. Ruudun koordinaatteja osoittavat valot sammuvat, ja voit tehdä uuden siirron.

Jos olet tehnyt siirtosi ja tietokone miettii sitä tai on jo kytkenyt päälle sen ruudun koordinaatit, josta siirto on peräisin:

1. Paina TAKE BACK-painiketta.
2. Tämän jälkeen tietokone pysäyttää ajattelunsa ja sytyttää valot ruutuun, jossa teit viimeisen siirtosi. Paina neliötä ja syötä kolikko.
3. Tietokone näyttää sitten alkuperäisen neliön koordinaatit. Paina tätä ruutua ja aseta kolikko sen päälle.
4. Jos haluat peruuttaa kaappauksen tai en passant -kaappauksen, tietokone muistuttaa sinua laittamaan kaapatun pelinappulan takaisin laudalle ja ilmoittaa ruudun, jossa nappula oli. Paina tätä ruutua ja aseta pala takaisin pelilaudalle.
5. Jos peruutat linnoituksen, sinun on siirrettävä ensin kuningas ja sitten torni painamalla kummankin ruudun ruutua.
6. Jos peruutat sotilaan siirron, muista vaihtaa kuningatar sotilaaksi.

Jos haluat peruuttaa siirtosi, mutta olet jo suorittanut tietokoneen merkin, paina TAKE BACK-näppäintä ja peruuta tietokoneen siirto edellä kuvatulla tavalla. Paina sitten TAKE BACK-näppäintä uudelleen peruuttaaksesi oman siirtosi. Jos olet jo painanut tietokoneen siirron aloitusruutua ja se näyttää nyt sen loppuruutua, sinun on ensin tehtävä tietokoneen siirto loppuun ja painettava sitten TAKE BACK kerran peruuttaaksesi tietokoneen siirron ja uudelleen peruuttaaksesi oman siirtosi.

Jos haluat peruuttaa kaksi siirtoa, paina TAKE BACK-näppäintä kolmannen kerran peruuttaaksesi tietokoneen toiseksi viimeisen siirron. Paina sitten TAKE BACK-näppäintä neljännen kerran peruuttaaksesi toiseksi viimeisen siirron. Jos yrität peruuttaa useampia siirtoja, tietokone antaa virheilmoituksen. Jos haluat peruuttaa enemmän kuin kaksi siirtoa, sinun on käytettävä SET UP-toimintoa aseman muuttamiseksi (katso kohta XXI).

XVII. HINT' FUNCTION

Pyydä tietokonetta kertomaan, minkä siirron se tekisi puolestasi:

1. Paina HINT-näppäintä.
2. Tämän jälkeen tietokone näyttää sen ruudun koordinaatit, josta sen ehdottama siirto on peräisin. Paina tätä ruutua (tai paina HINT-näppäintä toisen kerran).
3. Tämän jälkeen tietokone näyttää sen ruudun koordinaatit, jossa siirto päättyy. Paina tätä ruutua (tai HINT-näppäintä uudelleen).
4. Voit nyt joko tehdä tietokoneen ehdottaman siirron painamalla koti- ja ulkoruutuja uudelleen tai tehdä uuden siirron.

Tietokone näyttää sinulle siirron, jonka se odottaa sinun tekevän. Aina kun on sinun vuorosi pelata ja mietit siirtoa, jonka aiot tehdä, tietokone miettii jo vastaustaan. Jos teet liikkeen, jonka se odottaa sinun tekevän, se pystyy yleensä pelaamaan välittömästi.

Seuraa tietokoneen heijastuksia, kun se analysoi sijaintia:

1. Paina HINT-näppäintä, kun tietokone ajattelee.
2. Tietokone näyttää sen ruudun koordinaatit, josta parhaillaan harkittu siirto on peräisin. Paina tätä ruutua (tai paina HINT toisen kerran).
3. Tämän jälkeen tietokone näyttää sen ruudun koordinaatit, jossa siirto päättyy. Paina tätä ruutua (tai HINT-näppäintä uudelleen). Tämän jälkeen tietokone jatkaa pohdintojaan.

Tiedät nyt, millaisen siirron tietokone todennäköisesti tekee, joten voit käyttää odotusajan siihen, että alat miettiä vastaustasi.

Tässä tietokoneessa on TRAINING-tila, jonka avulla voit kehittyä kertomalla, että juuri tekemäsi siirto on hyvä. Hyvä siirto on siirto, jonka tietokone uskoo parantavan asemaasi tai joka on paras "pelattava" siirto, koska et voinut parantaa asemaasi.

Siirry HARJOITUS-tilaan painamalla kerran HARJOITUS-painiketta. GOOD MOVE -merkkivalo syttyy osoittamaan, että TRAINING-tila on aktivoitu. Poistu harjoittelutilasta painamalla harjoittelunäppäintä uudelleen. HARJOITUSTILA kytkeytyy pois päältä, kun painat UUSI PELI -näppäintä, joten muista painaa HARJOITUS-näppäintä uudelleen, jos haluat nähdä siirtojesi arvioinnin uuden pelin aikana.

Kun HARJOITTELUTILA on aktivoitu ja tietokone pitää siirtoasi hyvänä, se syyttää HYVÄ LIIKKUMINEN -valon sen jälkeen, kun se on osoittanut ruudun, josta siirto on lähtenyt.

Jos luulet, että siirtosi oli hyvä, mutta valo ei syty, se tarkoittaa, että oli ainakin yksi siirto, joka oli vielä parempi kuin sinun siirtosi. Jos haluat selvittää asian, peruuta siirtosi painamalla TAKE BACK-näppäintä, paina sitten HINT-näppäintä ja pääta sitten, teetkö tietokoneen suosittelleman siirron, teetkö alun perin ajattelemasi siirron vai teetkö täysin erilaisen siirron! Sinun on kuitenkin painettava TAKE BACK-näppäintä ennen tietokoneen siirron suorittamista, muuten HINT-tila ei ole enää käytettävissä, kun peruutat siirron.

TRAINING-tila yhdessä HINT-toiminnon kanssa auttaa sinua edistymään: TRAINING-tila kertoo sinulle, jos lyöntisi on hankala, ja HINT-toiminto ehdottaa parempaa ratkaisua. Äläkä unohda: etsi aina parasta mahdollista kuvaa!

XIX.PYSÄYTÄÄ TIETOKONEEN ANALYYSIN

Jos painat MOVE-näppäintä tietokoneen ajatteluaihana, se pysäyttää välittömästi analyysinsä ja pelaa sen mielestä parhaaksi katsomansa siirron (toisin sanoen siirron, joka olisi näytetty, jos olisit painanut HINT-näppäintä).

XX.ASENTOTARKASTUS

Jos olet epävarma, esimerkiksi jos olet vahingossa kaatanut pelilaudan, voit pyytää tietokonetta kertomaan kunkin nappulan sijainnin.

1. Paina etsimääsi huonetyyppiä vastaavaa näppäintä. Tietokone ilmaisee kunkin kyseisen kolikon sijainnin syyttämällä yhden rivivaloista ja yhden tai useamman sarakevalon. Jatkuvasti palava valo tarkoittaa valkoista kolikkoa, vilkkuva valo tarkoittaa mustaa kolikkoa.
2. Paina uudelleen, niin tietokone näyttää sinulle tämän tyyppisten mustan väristen nappuloiden sijainnin.
3. Paina kolmatta kertaa, jolloin tietokone poistuu aseman tarkistustilasta ja ilmoittaa, mitä väriä toistetaan. Voit nyt joko painaa toisen nappulan näppäintä tai tehdä siirtosi painamalla jotakin ruutua.

XXI.ASEMAN OHJELMOINTI

Voit muuttaa osien asentoa tai ohjelmoida täysin uuden asennon:

1. Paina SET UP-painiketta siirtyäksesi aseman ohjelmointitilaan. SET UP -merkkivalo syttyy.
2. Jos haluat ohjelmoida kokonaan uuden asennon, tyhjennä taulu painamalla TAKAISIN-näppäintä. Tietokone soittaa melodian, joka ilmoittaa uudesta pelistä.
3. Paina yhtä kuudesta palanäppäimestä. Jos pelilaudalla on yksi tai useampia tällaisia nappuloita, tietokone näyttää ne sinulle samalla tavalla kuin edellä kuvatussa POSITION CHECK -tilassa.
4. Voit poistaa tällaisen nappulan pelilaudalta painamalla nappulan sisältävää ruutua. Vastaava valo sammuu.
5. Jos haluat siirtää tämän tyyppisen nappulan ruudusta toiseen, peruuta alkuperäinen sijainti painamalla ruutua. Paina sitten ruutua, johon haluat sijoittaa kappaleen. Vastaava LED syttyy.
6. Voit lisätä tämän tyyppisen nappulan pelilaudalle painamalla tyhjää ruutua. Vastaava merkkivalo syttyy. Jos se palaa jatkuvasti, se tarkoittaa valkoista nappulaa; jos se vilkkuu, se tarkoittaa mustaa nappulaa. Jos näytetty väri on väärä, poista pala pelilaudalta painamalla ruutua uudelleen, vaihda sitten väri painamalla SOUND/COLOUR-näppäintä ja tallenna pala painamalla tyhjää ruutua uudelleen. Jos haluat lisätä toisen samanvärisen ja -tyyppisen palan, paina tyhjää ruutua, johon haluat sijoittaa palan.
7. Kun olet saanut ohjelmointisi valmiiksi, tarkista, että molemmat kuninkaat ovat pelilaudalla ja että pelaaja, joka aikoo pelata, ei voi ottaa vastustajansa kuningasta.
8. Viimeksi poistetun, siirretyn tai lisätyn palan väri määrää, minkä värinen on viiva. Jos haluat vaihtaa väriä, poista ja lisää haluamasi värinen pala tai paina SOUND/COLOUR-näppäintä.
9. Poistu lopuksi asento-ohjelmointitilasta painamalla uudelleen SET UP-painiketta. SET UP -valo sammuu. Voit nyt joko tehdä siirron tai antaa tietokoneen pelata ensin painamalla MOVE-näppäintä.

XXIII. HUOLTO

Shakkitietokoneesi vaatii hyvin vähän huoltoa. Nämä vinkit auttavat sinua pitämään sen hyvässä kunnossa monta vuotta. Suojaa tietokone kosteudelta. Jos se kastuu, pyyhi se heti kuivaksi. Älä jätä sitä suoraan auringonvaloon tai altista sitä kuumuudelle.

Käsittele sitä varoen. Älä pudota sitä. Älä yritä purkaa sitä.

Puhdista laite irrottamalla sovitin pistorasiasta ja käyttämällä liinaa, joka on kostutettu kevyesti vedellä ilman pesuainetta. Jos sovitin ei toimi kunnolla, yritä ensin vaihtaa paristot. Jos ongelma jatkuu, lue ohjeet huolellisesti varmistaaksesi, ettet ole jättänyt mitään huomaamatta.

- Älä koskaan aseta laitteen päälle syttyviä esineitä, kuten sytytettyjä kynttilöitä.
- Pidä laitteen ympärillä vähimmäisetäisyys riittävän tuuletuksen varmistamiseksi.
- Ilmanvaihtoaukkoja ei saa tukkia esineillä, kuten sanomalehdillä, pöytäliinoilla, verhoilla jne.
- Laite on tarkoitettu käytettäväksi lauhkeassa ilmastossa.
- Paristot on hävitettävä asianmukaisesti. Hävitä ne niille tarkoitettuihin keräysastioihin ympäristön suojelemiseksi.

XXIV. TAKUU

Säilytä tämä käyttöohje, sillä se sisältää tärkeitä tietoja. Tällä tuotteella on kahden vuoden takuu (vain Euroopassa). Takuuta tai huoltopalvelua varten sinun on otettava yhteyttä jälleenmyyjään ostotodistuksen kanssa. Takuu kattaa valmistajasta johtuvat materiaali- tai kokoonpanovirheet, mutta se ei kata vaurioita, jotka johtuvat käyttöohjeiden noudattamatta jättämisestä tai ennenaikaisesta puuttumisesta tuotteeseen (kuten purkamisen, altistamisen kuumuudelle tai kosteudelle jne.).

Pakkaus on suositeltavaa säilyttää myöhempää käyttöä varten. Jatkuvan parantamisen vuoksi voimme muuttaa pakkauksessa esitetyn tuotteen värejä ja yksityiskohtia. Varoitusta! Tämä peli ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Tukehtumisvaara.

Viite: CG1300_18

Suunniteltu ja kehitetty Euroopassa - Valmistettu Kiinassa

© LEXIBOOK®.

www.lexibook.com

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes

Rakennus 11

91940 Les Ulis, Ranska



Myyntin jälkeistä palvelua tai valituksia koskevat tiedustelut lähetetään osoitteeseen savcomfr@lexibook.com.

Ympäristönsuojelua koskevat tiedot

Kaikki käytetyt sähkölaitteet ovat kierrätyskelpoisia materiaaleja, eikä niitä saa hävittää kotitalousjätteenä! Pyydämme sinua tukemaan meitä aktiivisessa osallistumisessa luonnonvarojen säästämiseen ja ympäristönsuojeluun luovuttamalla tämän laitteen keräyspisteisiin (jos niitä on).



JOHDANTO

Onnittelut LEXIBOOK ChessMan® Elite -shakkitietokoneen ostosta. Peli sisältää:

• **64 vaikeustasoa, jotka** jakautuvat **neljään eri pelityyliin** (normaali, aggressiivinen, puolustava ja riskialtis):

5 aloittelijan tasoa lapsille ja aloitteville pelaajille, jolloin tietokone uhraa shakkipiehiä tarkoituksella.

8 normaalia pelitasoa aloitteville ja kokeneille pelaajille, joiden vasteajat vaihtelevat 5 sekunnista useisiin tunteihin.

1 analyysitaso, joka analysoi sijainnin jopa 24 tunnin ajan.

1 "MATE" -taso, joka on suunniteltu ratkaisemaan matti-ongelmia enintään 5 siirrossa.

1 "MULTI MOVE" -taso, jossa kaksi pelaajaa voi pelata toisiaan vastaan tietokoneen toimiessa tuomarina.

• **"TRAINING"-tila**, joka ilmoittaa, kun teet hyvän liikkeen.

• **sensorin elektroninen shakkilauta**, joka seuraa siirtosi automaattisesti, kun painat siirtosi aloitusneliötä ja kohdermeliötä.

• **Valot**, jotka ilmaisevat sinun ja tietokoneen siirtojen koordinaatit.

• **"HINT"-toiminto**, jonka avulla voit pyytää tietokonetta ehdottamaan seuraavaa siirtoa.

• **"TAKE BACK" -toiminto**, jonka avulla voit palata taaksepäin enintään kaksi kokonaista siirtoa (tai neljä puolikasta siirtoa).

• **"MOVE" -toiminto**, jonka avulla voit oppia katsomalla tietokoneen pelaamista itseään vastaan.

• **"SET UP" -toiminto**, jolla voidaan ohjelmoida asentoja ongelman ratkaisemiseksi tai harjoituksen suorittamiseksi käsikirjasta.

• **kirjasto**, joka sisältää 20 erilaista avautsa.

Lisäksi se:

• havaitsee **pattitilanteen, tasapelin 50 siirron säännön mukaisesti ja tasapelin toistamalla**.

• tunnistaa **kuninkaan shakkimisen kuningattarella ja kuninkaalla sekä kuninkaan shakkimisen kuninkaalla ja tornilla, ja shakki kuningas kuninkaalla ja lähetillä**.

• ajattelee, kun toinen pelaaja on vuorossa.

VAROITUS: Kaikki pakkausmateriaalit, kuten teippi, muovilevyt, lankasiteet ja laput eivät kuulu tähän peliin, ja ne on hävitettävä lapsen turvallisuuden vuoksi.

I. VIRTALÄHDE

Tämä tietokoneen shakkipeli toimii 3 emäksisellä AA- tai LR6 ~~1.5V~~ -llä.

akut, joiden kapasiteetti on 2,25 Ah tai 9,0 V:n

300mA adapteri~~le~~ leluille, joissa on positiivinen keskipiste. Tulo: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1 A

Paristojen asentaminen

1. Avaa laitteen takaosassa sijaitseva paristolokero ruuvimeisselillä.

2. Aseta 3 LR6 1,5 ~~V~~ paristot ja varmista, että paristojen napaisuus vastaa paristolokeron sisällä ilmoitettua napaisuutta.

3. Sulje paristolokero. Sinun pitäisi kuulla lyhyt ääni, joka ilmoittaa uudesta pelistä. Jos näin ei ole, avaa paristolokero uudelleen ja tarkista, että paristot on asennettu oikein.

Älä käytä ladattavia paristoja.

Ei ladattavia paristoja ei saa ladata uudelleen.

Ladattavat paristot on poistettava lelusta ennen lataamista (jos ne ovat irrotettavissa).

Ladattavia paristoja saa ladata vain aikuisen valvonnassa (jos ne ovat irrotettavissa).

Erilaisia paristoja tai uusia ja käytettyjä paristoja ei saa sekoittaa keskenään.

On käytettävä vain samantyyppisiä tai vastaavia suositeltuja paristoja. Paristot on

asetettava oikean napaisuuden mukaisesti. Leluista on poistettava tyhjentyneet paristot.

Syöttöliittimiä ei saa oikosulkea. Pidä paristot poissa tulen ulottuvilta. Jos peliä ei

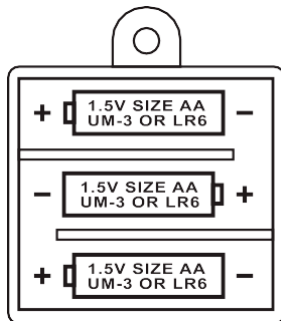
käytetä pitkään aikaan, poista paristot.

VAROITUS: Vahvat taajuushäiriöt tai sähköstaattinen purkaus voivat aiheuttaa toimintahäiriön tai muistin menetyksen. Jos ilmenee jokin epänormaali toiminto, nollaa laite tai poista paristot ja aseta ne uudelleen tai irrota AC/DC-sovitin verkkopistorasiasta ja kytke se uudelleen.

Lelua ei saa kytkeä useampaan kuin suositeltuun määrään virtalähteitä.

Akkua ei saa altistaa liialliselle kuumuudelle, kuten auringonpaisteelle, tulelle tai vastaavalle.

Lelua ei saa kytkeä useampaan kuin suositeltuun määrään muuntajia tai virtalähteitä.



Mukauta

Peli toimii myös 9.0 V:n kanssa, 300 mA:n sovittimen kanssa, joissa on positiivinen keskipiste. Tulo: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1 A

Kytke se seuraavien ohjeiden mukaisesti:

1. Varmista, että peli on sammutettu.
2. Kytke sovittimen pistoke pelin oikealla puolella olevaan pistorasiaan.
3. Kytke sovitin pistorasiaan.
4. Aloita peli.

Irrota sovitin, jos peliä ei käytetä pitkään aikaan ylikuumenemisen estämiseksi. Jos käytät virtalähtesovittinta, älä pelaa ulkona. Tarkista sovittimen ja liitäntäjohtojen kunto säännöllisesti. Jos niiden kunto heikkenee, älä käytä sovittinta, ennen kuin se on korjattu. Lelua saa käyttää vain lelujen muuntajan kanssa. Sovitin ei ole lelu. Tätä peliä ei ole tarkoitettu alle 3-vuotiaille lapsille.

Lelut, jotka voidaan puhdistaa nesteillä, on irrotettava muuntajasta ennen puhdistusta. Muuntajan väärinkäyttö voi aiheuttaa sähköiskun.

Vanhempia koskeva neuvo: Muuntajaa ja lelujen sovittinta ei ole tarkoitettu käytettäväksi leluina. Käytön on tapahduttava vanhempien neuvojen mukaan.

Huomautus: Paristot on poistettava, jos käytetään AC/DC-sovittinta.

II PELIN KOHDE

Shakki on kahden pelaajan peli. Valkoisia nappuloita liikuttavaa pelaajaa kutsutaan nimellä "Valkoinen" ja mustia nappuloita liikuttavaa pelaajaa kutsutaan nimellä "Musta". Valkoinen tekee ensimmäisen siirron, minkä jälkeen kukin pelaaja siirtyy peräkkäin, yksi nappula kerrallaan.

Pelin tavoitteena on vangita vastustajan kuningas.

III 6 ERILAISTA KAPPALETTA

Setup

1. Kytke tietokoneen shakki päälle painamalla ON-painiketta.
2. Paina sitten kunkin nappulatyypin painiketta pelilaudan oikealla puolella; näet rivin ja sarakkeen valot syttyvän osoittamaan nappuloiden sijaintia.
3. Aseta palat paikoilleen.

Liike

Kullakin kappaletyypillä on sille ominainen tapa liikkua. Hahmo ei voi hypätä toisen hahmon yli, ratsua lukuun ottamatta. Kun nappula siirtyy miehitettyyn ruutuun, vihollisen nappula otetaan kiinni ja poistetaan pelilaudalta.



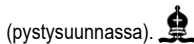
Kuningas liikkuu ruutu kerrallaan mihin tahansa suuntaan.



Kuningatar liikkuu minkä tahansa määrän ruutuja kerrallaan mihin suuntaan tahansa.



Torni liikkuu minkä tahansa määrän ruutuja kerrallaan rivissä (vaakasunnassa) tai sarakkeessa



(pystysuunnassa). **Piispa** liikkuu vinottain minkä tahansa määrän ruutuja kerrallaan.



Ratsu liikkuu "L-muodossa", kaksi ruutua vaaka- tai pystysuunnassa ja sitten yksi ruutu suorassa kulmassa.



Sotilas siirtyy aina eteenpäin. Ensimmäisellä siirrolla se voi liikkua kaksi ruutua, mutta ensimmäisen siirron jälkeen se voi liikkua vain yhden ruudun. Ja se nappaa yhden palan, vinosti.

IV. UUDEN PELIN ALOITTAMINEN

Paina NEW GAME-painiketta. Voit aloittaa uuden pelin milloin tahansa painamalla NEW GAME-painiketta. Kuulet sävelen ja punainen valo (vastaa riviä 1) syttyä alhaalla vasemmalla, mikä osoittaa, että valkoisen on siirryttävä. Voit aloittaa uuden pelin milloin tahansa painamalla NEW GAME-painiketta. Kun teet tämän, vain pelitaso ja tyyli tallennetaan.

Huomautus: Tietokone tallentaa muistiinsa shakkimiesten sijainnin, kun tietokone sammutetaan. Jos haluat aloittaa uuden pelin, kun käynnistät pelin, sinun on painettava NEW GAME.

V SIIRRON TALLENTAMINEN

Siirron tallentaminen:

1. Paina kevyesti sen shakkimiehen ruutua, jota haluat siirtää. Helpoin tapa on kallistaa shakkimiestä hieman ja painaa kevyesti shakkimiehen reunaa neliön keskellä. Voit myös painaa neliötä sormella. Kuulet tietyn äänimerkin ja kaksi valoa syttyy. Nämä kaksi valoa ilmaisevat sen ruudun rivin ja sarakkeen (rivin ja rivin), josta olet siirtymässä.
2. Aseta shakkimies kohderuutuun ja paina kevyesti ruudun keskelle. Kuulet toisen äänimerkin, joka osoittaa, että tietokone on tallentanut siirtosi. Tietokone miettii seuraavaa siirtoaan.

Huomautus: Pieni painallus riittää, kunhan painat neliön keskelle. Älä paina ruutuja liian kovaa, sillä muuten elektroninen shakkilauta voi vahingoittua ajan mittaan.

VI. TIETOKONEEN TEKEMÄT SIIRROT

Pelin alussa tietokone ilmoittaa välittömästi siirtonsa avaussiirtojen kirjaston avulla, joka sisältää 20 erilaista asemaa. Myöhemmin pelin aikana vasemmassa yläkulmassa oleva valo (rivin 8 valo) vilkkuu osoittaen, että mustan siirto on vuorossa ja että tietokone ajattelee.

Kun tietokone ilmoittaa siirrosta, kuulet tietyn äänimerkin.

1. Kaksi valoa syttyy osoittamaan sen ruudun rivin ja sarakkeen, jonka nappulaa tietokone haluaa siirtää. Paina kevyesti tätä neliötä ja ota pala.
2. Seuraavaksi valot näyttävät sen ruudun koordinaatit, johon kappale on siirtymässä. Aseta pala tämän neliön päälle painamalla kevyesti. Valo syttyy uudelleen ja osoittaa, että nyt on sinun vuorosi.

VII. ERIKOISLIIKKEE

T KAAPPAUKSET

Kaappaukset tehdään samalla tavalla kuin muutkin siirrot.

1. Paina aloitusneliötä ja pidä shakkimiestä painettuna.
2. Paina kohderuutua ja aseta shakkimies tähän ruutuun. Poista kaapattu shakkimies shakkilaudalta painamatta muita ruutuja.

VANGITSEE OHIMENNEN

Yllä oleva selitys pätee myös kaappauksiin "en passant"; tietokone kuitenkin muistuttaa sinua poistamaan kaapatun sotilaan.

1. Paina aloitusneliötä ja pidä pelinappula painettuna.
2. Paina kohderuutua ja aseta sotilas tähän ruutuun.
3. Tietokone kertoo sinulle, että sinun on poistettava kaapattu sotilas sytyttämällä valot, jotka vastaavat en passant kaapattua sotilasta. Paina tätä ruutua ja poista sotilas shakkilaudalta.

VALU

Siirrä kuningasta tavalliseen tapaan linnoitukseen. Kun olet painanut kuninkaan alku- ja kohderuutua, tietokone muistuttaa sinua toimin siirtämisestä.

Pelata pieni linna (linnoitus tornilla ja kuninkaalla) valkean puolella:

1. Paina ruutua E1 ja ota kuningas.
2. Aseta kuningas G1:n päälle ja paina ruutua.
3. Tietokone muistuttaa sinua toimin siirtämisestä sytyttämällä H1:tä vastaavat valot. Paina H1-neliötä ja poimi torni.
4. Tietokone valaisee F1-koordinaatit. Aseta torni kohtaan F1 ja paina tätä ruutua.

Pelata suuri linna (linnoitus tornilla ja kuningattarella) valkean puolella:

1. Paina ruutua E1 ja ota kuningas.
2. Aseta kuningas C1:n päälle ja paina ruutua.
3. Tietokone muistuttaa sinua toimin siirtämisestä valaisemalla vastaavan ruudun. Paina A1 ja nosta torni.
4. Tietokone valaisee D1:n koordinaatit. Aseta torni kohtaan D1 ja paina ruutua.

SOTILAIKEN EDISTÄMINEN

Tietokone siirtää sotilaat automaattisesti.

1. Paina aloitusneliötä ja ota sotilas.
2. Etsi kaapattujen shakkimiesten joukosta vastaavan värinen kuningatar (jos vastaavan väristä kuningatarta ei ole saatavilla, voit käyttää tornia, joka on asetettu laudalle ylösalaisin). Paina kohderuutua ja aseta kuningatar sen päälle.

Tietokone olettaa, että valitset aina siirtäväsi sotilaasi kuningattareksi. Jos haluat mieluummin valita tornin, lähettilään tai ratsun sotilaan siirtoa varten, voit tehdä sen muuttamalla asemia (ks. kohta XXI). Muista, että tietokone valitsee aina kuningattaren sotilaiden siirtoa varten.

VIII. LAITTOMAT LIIKKEET

Jos yrität tehdä laittoman tai mahdottoman siirron, kuulet virheäänen, joka ilmoittaa, että siirtosi ei ole laillinen ja että tietokone ei hyväksy siirtoa.

Jos yrität tehdä laittoman siirron tai jos yrität siirtää vastustajallesi kuuluvaa shakkimiestä, kuulet myös virheäänen.

Voit jatkaa pelin pelaamista tekemällä sen sijaan toisen siirron.

Jos kuulet virhesignaalin ja tietokone näyttää sinulle neliön valaisemalla sen koordinaatit, sinun on painettava osoitettua neliötä ennen kuin jatkat.

IX. SHAKKI, MATTI JA PATTITILANNE.

Kun tietokone ilmoittaa check, se antaa voitokkaan äänimerkin ja sytyttää CHECK-merkkivalon.

Kun kyseessä on shakki ja matti, tietokone soittaa lyhyen sävelen ja sytyttää CHECK- ja DRAW/MATE-merkkivalot. Jos tietokone on shakkimatti, merkkivalot palavat jatkuvasti; jos olet shakkimatti, merkkivalot vilkkuvat ja sammuvat.

Jos syntyy patti tilanne, DRAW/MATE-valo syttyy, mikä tarkoittaa tasapeliä.

Jos sama asema toistuu kolme kertaa peräkkäin tai jos siirtoja on tehty ilman nappulaa tai sotilaiden siirtoa, tämä aiheuttaa myös DRAW/MATE-merkkivalon syttymisen; voit halutessasi jatkaa peliä.

X. OFF/SAVE

Kun peli on päättynyt, voit aloittaa uuden pelin painamalla NEW GAME tai sammuttaa tietokoneen painamalla SAVE/OFF-painiketta. Itse asiassa tietokonetta ei sammuteta kokonaan. Se tallentaa nykyisen sijainnin muistiinsa ja tarvitsee siihen vain vähän virtaa. Toisin sanoen voit lopettaa pelaamisen kesken pelin, sammuttaa tietokoneen ja käynnistää sen myöhemmin uudelleen jatkaaksesi peliä. Tämä tarkoittaa myös sitä, että sinun on painettava NEW GAME-painiketta tietokoneen käynnistämisen jälkeen, jos haluat aloittaa uuden pelin.

XI. ÄÄNI- JA VALOTEHOSTEET

Jos haluat soittaa äänettömästi, paina lyhyesti SOUND/COLOUR-painiketta. Tämä kytkee tietokoneen äänitehosteet pois päältä. Voit aktivoida äänen uudelleen painamalla SOUND/COLOUR-painiketta uudelleen. Ääni kytkeytyy myös uudelleen päälle, kun painat NEW GAME-painiketta.

XII. TASOT

Tietokoneessa on 64 tasoa, jotka on järjestetty seuraavasti:

TASO	VASTEAIKA PER SIIRTO	STYLE			
		NORMAALI	AGGRESSIVE	PUOLUSTUS	KORKEAN RISKIN
1	ALOITTELIJAT 1	A1	C1	E1	G1
2	ALOITTELIJAT 2	A2	C2	E2	G2
3	ALOITTELIJAT 3	A3	C3	E3	G3
4	ALOITTELIJAT 4	A4	C4	E4	G4
5	ALOITTELIJAT 5	A5	C5	E5	G5
6	5 sekuntia	A6	C6	E6	G6
7	10 sekuntia	A7	C7	E7	G7
8	30 sekuntia	A8	C8	E8	G8
9	1 minuutti	B1	D1	F1	H1
10	3 minuuttia	B2	D2	F2	H2
11	10 minuuttia	B3	D3	F3	H3
12	30 minuuttia	B4	D4	F4	H4
13	2 tuntia	B5	D5	F5	H5
14	24 tuntia	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Tämä tietokoneshakkipeli sisältää 13 eri tasoa ja 3 tasoa erikoispelejä:

- **Tasot 1-5** ovat lapsille ja aloittelijoille tarkoitettuja pelitasoja. Tietokone tekee esimerkiksi tahallisia virheitä siirtämällä shakkimiehiä ruutuihin, joissa ne otetaan heti kiinni:
Tasolla 1 tietokone tekee monia virheitä, kuten siirtää shakkimiehen ruutuun, jossa se joutuu seuraavalla siirrolla sotilaan lyömäksi. Tällä tasolla pelaajat tutustuvat shakkiesten eri liikkeisiin. Voit myös valita tason 1, jos häviät ja haluat nähdä tietokoneen tekemän virheitä.
Tasolla 2 tietokone tekee edelleen monia virheitä, mutta ei koskaan siirrä shakkimiestä ruutuun, jossa se voidaan lyödä seuraavalla siirrolla sotilaalla.
Tasolla 3 tietokone tekee vain muutaman virheen koko pelin aikana.
Tasolla 4 tietokone tekee yleensä vain yhden virheen koko pelin aikana ja siirtää kuningattarensa ruutuun, jossa se voidaan lyödä seuraavalla siirrolla.
Tasolla 5 tietokone ei hyödynnä tiettyjä hyökkäys- ja mattimahdollisuuksia, mutta se ei koskaan uhraa shakkimiestä. Jokaisella näistä viidestä tasosta tietokone reagoi yleensä välittömästi.
- **Tasoilla 6-13** käytetään viiveaikaa, joka vaihtelee 5 sekunnista 2 tuntiin kutakin siirtoa varten. Nämä tasot on tarkoitettu aloittelijoille tai kokeneille pelaajille. Taso 6 on blitz-taso (5 sekuntia per siirto), taso 8 on pikapelitaso (30 sekuntia per siirto) ja taso 10 on turnaustaso (3 minuuttia per siirto). Ilmoitetut ajat ovat keskimääräisiä ja likimääräisiä viiveaikoja. Tietokone käyttää enemmän aikaa ajatteluun vaikeissa asemissa ja vähemmän aikaa yksinkertaisissa asemissa ja pelin loppupuolella. Tietokone pystyy ajattelemaan, kun pelaat siirtosi, joten se voi reagoida välittömästi siirtoosi, jos se on ennakoitu. Tietokone reagoi myös välittömästi, jos se pelaa siirron avausasemien kirjastosta.
- **Taso 14** on analyysitaso, joka analysoi sijaintia noin 24 tunnin ajan tai kunnes lopetat tutkimuksen painamalla MOVE-painiketta (ks. kohta XIX).
- **Taso 15** on MATE-taso, joka on tarkoitettu matti-ongelmien ratkaisemiseen (ks. kohta XIII).
- **Taso 0** on MULTI MOVE -taso, jossa kaksi pelaajaa voi pelata toisiaan vastaan tietokoneen toimiessa erotuomarina ja tarkastaessa siirtojen laillisuus.

Tietokoneella on myös neljä eri pelityyliä:

- NORMAALI-tyylissä tietokoneella ei ole mitään erityistä mieltymystä puolustus- tai hyökkäystilaan.
- AGGRESSIVE-tyylissä tietokone pelaa hyökkäävää peliä ja pyrkii estämään shakkiemiesten vaihdon mahdollisimman paljon.
- DEFENSIVE-tyylissä tietokone pyrkii rakentamaan vankan puolustuksen. Se siirtää sotilaitaan laajasti ja pyrkii vaihtamaan shakkiemiehiä mahdollisimman usein.
- HIGH-RISK-tyylissä tietokone siirtää nappuloitaan laajasti ja pelaa joskus odottamattoman siirron sen sijaan, että yrittäisi aina tehdä parhaan mahdollisen siirron.

Kun käynnistät tietokoneen ensimmäistä kertaa, peli käynnistyy automaattisesti tasolla 6 ja NORMAALI pelityylinä. Sen jälkeen se säilyttää sen tason ja pelityylin, jolla olit, kun sammutit tietokoneen tai painoit NEW GAME-painiketta. Voit vaihtaa pelitasoa ja pelityyliä noudattamalla seuraavia ohjeita:

1. Paina LEVEL-painiketta siirtyäksesi tason valintatilaan. Tietokone sytyttää valot, jotka vastaavat nykyistä tasoa (esimerkiksi ruutu A6 vastaa tasoa 6, normaali pelityyli).
2. Katso yllä olevasta taulukosta haluamaasi pelitasoa ja -tyyliä vastaava ruutu. Paina haluamaasi ruutua.
3. Poistu tason valintatilasta painamalla LEVEL-painiketta uudelleen. Sitten voit aloittaa pelaamisen ja tehdä ensimmäisen siirtonsi tai antaa tietokoneen tehdä ensimmäisen siirron painamalla MOVE.

Jos haluat tarkistaa, mikä taso ja tyyli on valittu muuttamatta mitään, toimi seuraavasti:

1. Paina LEVEL-painiketta. Tietokone ilmoittaa nykyisen tason syttymällä tasoa vastaavat valot.
2. Palaa peliin painamalla LEVEL-painiketta vielä kerran.

Voit muuttaa tai tarkistaa pelin tason milloin tahansa pelin aikana, kun on sinun vuorosi.

XIII. MATTIONGELMIEN RATKAISEMINEN

Taso 15 on CHECKMATE-taso, jonka avulla voit ratkaista shakkimatti-ongelmia aina shakkimattiin asti 5 siirrossa. Ratkaista shakkimatti-ongelmat:

1. Aseta shakkiemiehet shakkilaudalle ja kirjoita heidän asemansa (ks. kohta XXI).
2. Valitse taso 15 ja paina LEVEL-painiketta, valitse sitten ruudut B7, D7, F7 tai H7 ja paina LEVEL-painiketta uudelleen.
3. Paina MOVE-painiketta. Tietokone aloittaa analyysin.

Tietokone miettii, kunnes se löytää mattitilanteen, ja pelaa sitten ensimmäisen siirtonsa kohti mattia. Voit sitten vastata, ja tietokone etsii puolestaan seuraavan siirron kohti mattipeliä. Jos asema ei salli mattia, tietokone analysoi tilannetta loputtomiin. Likimääräiset viiveajat mationgelmiä ratkaisemiseen ovat:

Matti 1 siirrossa	1 sekunti
Matti 2 siirrossa	1 minuutti
Matti 3 siirrossa	1 tunti
Matti 4 siirrossa	1 päivä
Matti 5 siirrossa	1 kuukausi

XIV. MULTI MOVE TASO

Taso 0 on MULTI MOVE -taso. Tällä tasolla tietokone ei pelaa. Voit pelata kahden pelaajan kanssa. Voit käyttää tätä toimintoa tietyn avauksen pelaamiseen tai pelin toistamiseen. Voit myös käyttää tietokoneen shakkilautaa tavallisena shakkilautana ja pelata toista henkilöä vastaan. Tässä tapauksessa tietokone toimii erotuomarina ja tarkistaa, että siirrot ovat sallittuja. **MULTI MOVE -tason valitseminen:**

1. Valitse taso 0 painamalla LEVEL-painiketta, valitse sitten neliöt B8, D8, F8 tai H8 ja paina sitten LEVEL-painiketta uudelleen.
2. Pelaa niin monta siirtoa kuin haluat kahdelle pelaajalle.
3. Kun olet valmis, poistu MULTI MOVE -tasolta painamalla LEVEL-painiketta uudelleen ja valitsemalla toinen taso.

XV. VAIHTUVAT VÄRIT

Jos painat MOVE-painiketta, tietokone pelaa siirtonsi. Jos taas haluat vaihtaa väriä tietokoneen kanssa, paina MOVE. Tietokone pelaa siirtonsa ja odottaa sitten, että olet tehnyt oman siirtonsi.

Jos painat MOVE-painiketta vielä kerran, tietokone pelaa uuden siirron; näin saat tietokoneen pelaamaan itseään vastaan.

Jos haluat pelata koko pelin valkean ollessa laudan yläosassa:

1. Paina NEW GAME-painiketta ja aseta valkoiset shakkiemiehet shakkilaudan yläosaan ja mustat shakkiemiehet laudan alaosaan. Varmista, että valkoinen kuningatar on valkoisessa ruudussa ja musta kuningatar mustassa ruudussa.

2. Paina seuraavaksi MOVE-painiketta pelin alussa. Tietokone pelaa valkealla shakkilaudan yläreunassa ja odottaa, kunnes olet pelannut mustalla laudan alareunassa.

XVI. LIIKKEIDEN PERUUTTAMINEN

Jos painat aloitusneliötä shakkimiehen kanssa aikomuksenasia siirtää, mutta päätät sitten siirtää toisen shakkimiehen, paina samaa ruutua vielä kerran. Ruudun koordinaatteja osoittavat valot syttyvät, ja voit tehdä uuden siirron.

Jos olet jo tehnyt siirtosi ja tietokoneella on kiire miettiä tai se on jo lukenut siirtonsa aloitusruudun koordinaatit:

1. Paina TAKE BACK-painiketta.
2. Tämän jälkeen tietokone keskeyttää ajattelunsa ja sytyttää sen ruudun valot, johon viimeksi siirryit. Paina neliötä ja nosta pala.
3. Tietokone ilmoittaa sen neliön koordinaatit, josta siirryit. Paina tätä neliötä ja aseta pala takaisin sen päälle.
4. Jos haluat peruuttaa kaappauksen tai kaappauksen en passant, tietokone muistuttaa sinua palauttamaan kaapatun nappulan takaisin shakkilaudalle ilmoittamalla sen ruudun koordinaatit, jossa nappula oli. Paina tätä ruutua ja aseta nappula takaisin shakkilaudalle.
5. Jos peruutat linnoitussiirron, sinun on ensin siirrettävä kuningas, sitten torni ja painettava näiden ruutuja.
6. Jos peruutat sotilaan siirron, älä unohda vaihtaa kuningatarta sotilaaseen.

Jos haluat peruuttaa siirtosi, mutta olet jo suorittanut tietokoneen vastauksen, paina TAKAISIN-painiketta ja peruuta tietokoneen siirto edellä kuvatulla tavalla. Paina sitten TAKE BACK-painiketta vielä kerran peruuttaaksesi oman siirtosi. Jos olet jo painanut ruutua, josta tietokone haluaa siirtyä, ja tietokone näyttää ruutua, johon se haluaa siirtyä, paina TAKE BACK kerran peruuttaaksesi tietokoneen siirron ja toisen kerran peruuttaaksesi oman siirtosi.

Jos haluat peruuttaa kaksi siirtoa, paina TAKAISIN-painiketta kolmannen kerran, jolloin tietokone peruuttaa edellisen siirron. Paina seuraavaksi TAKE BACK-painiketta neljännen kerran peruuttaaksesi edellisen siirtosi. Jos yrität peruuttaa lisää siirtoja, tietokone antaa virheään. Jos haluat peruuttaa enemmän kuin kaksi siirtoa, sinun on käytettävä SET UP -vaihtoehtoa aseman muuttamiseksi (katso kohta XXI).

XVII. VINKKIVALINTA

Pyydä tietokonetta kertomaan, mitä siirtoa se ehdottaa sinulle:

1. Paina HINT-painiketta.
2. Tietokone valaisee sen neliön koordinaatit, josta se ehdottaa sinua siirtymään. Paina tätä ruutua (tai paina HINT uudelleen).
3. Tämän jälkeen tietokone valaisee sen neliön koordinaatit, johon se ehdottaa sinua siirtymään. Paina tätä ruutua (tai paina uudelleen HINT).
4. Nyt sinulla on kaksi vaihtoehtoa: tee tietokoneen ehdottama siirto painamalla uudelleen alku- ja kohderuutuja tai tee toinen siirto.

Tietokone näyttää sinulle siirron, jonka se odottaa sinun tekevän. Aina, kun on sinun siirtosi ja ajattelet siirtoa, jonka aiot tehdä, tietokone valmistelee jo vastaustaan. Jos tietokone odottaa siirtoasi, se pystyy useimmiten reagoimaan siihen välittömästi.

Seuraa tietokoneen ajatuksia, kun se analysoi asemaa:

1. Paina HINT-painiketta, kun tietokone ajattelee.
2. Tietokone valaisee sen neliön koordinaatit, josta se aikoo siirtyä sillä hetkellä. Paina kyseistä ruutua (tai paina HINT uudelleen).
3. Tämän jälkeen tietokone valaisee sen neliön koordinaatit, johon se aikoo siirtyä. Paina tätä ruutua (tai paina uudelleen HINT). Tämän jälkeen tietokone jatkaa ajattelua.

Nyt tiedät, millaisen siirron tietokone todennäköisesti tekee, ja tämän ansiosta voit hyödyntää valppautesi ja alkaa miettiä vastaiskuasi.

XVIII. KOULUTUSTILA

Tietokoneessa on TRAINING-tila, jonka avulla voit parantaa pelaamistasi osoittamalla, että tietyt tekemäsi liikkeet olivat hyviä. Hyvä siirto on siirto, joka tietokoneen mukaan parantaa asemaasi; se voi olla myös "paras mahdollinen" siirto tietyssä tilanteessa, jossa aseman parantaminen on mahdotonta.

Siirry HARJOITUS-tilaan painamalla kerran HARJOITUS-painiketta. GOOD MOVE -merkkivalo syttyy osoittamaan, että TRAINING-tila on aktivoitu. Poistu harjoittelutilasta painamalla harjoittelupainiketta uudelleen. HARJOITTELUTILA kytkeytyy pois päältä, kun painat UUSI PELI -painiketta; älä siis unohda painaa HARJOITTELU-painiketta uudelleen, jos haluat tietokoneen arvioivan siirtosi uuden pelin aikana.

Kun olet HARJOITUS-tilassa ja tietokone pitää siirtoasi hyvänä, se syyttää HYVÄ LIIKE -merkkivalon syytetyttyään siirtonsa aloitusruudun. Jos luulet, että siirtosi oli hyvä, mutta merkkivalo ei syty, se tarkoittaa, että oli ainakin yksi siirto, joka oli parempi kuin sinun tekemäsi. Jos haluat tietää, mikä tämä siirto oli, peruuta siirtosi painamalla TAKE BACK-painiketta ja paina sitten HINT. Nyt sinun on päätettävä, teetkö tietokoneen suositteleman siirron, teetkö alkuperäisen siirtosi vai vaihtoehtoisesti täysin erilaisen siirron! Sinun on kuitenkin painettava TAKE BACK-painiketta ennen tietokoneen siirron suorittamista, muuten HINT-tila ei ole enää käytettävissäsi siirron peruuttamiseksi.

TRAINING-tila yhdessä HINT-vaihtoehtodan kanssa mahdollistaa oppimisen pelaamisen aikana: TRAINING-tila ilmoittaa, oliko siirtosi hankala, kun taas HINT-vaihtoehto ehdottaa parempaa ratkaisua. Äläkä unohda: sinun on aina yritettävä tehdä paras mahdollinen siirto!

XIX. TIETOKONEEN ANALYYSIN KESKEYTTÄMINEN

Jos painat LIIKKU-painiketta tietokoneen ajatellessa, keskeytät välittömästi sen analyysin, ja tietokone tekee parhaan mahdollisen siirron analyysin kyseisessä vaiheessa (toisin sanoen siirron, joka näytettäisiin, jos painaisit VINKKI-painiketta).

XX. SIJAINNIN TARKISTAMINEN

Epäselvissä tapauksissa, esimerkiksi jos vahingossa koputat shakkilautaa, voit pyytää tietokonetta ilmoittamaan kunkin shakkipelin sijainnin laudalla.

1. Paina ensimmäisiä shakkimiehiä vastaavaa näppäintä. Tietokone ilmoittaa kunkin tällaisen shakkimiehen sijainnin syyttämällä yhden rivin (rivi) ja yhden tai useamman viivan (sarakkeet) valot. Jatkuvasti palava valo tarkoittaa valkoista palaa; vilkkuva valo tarkoittaa mustaa palaa.
2. Paina vielä kerran, niin tietokone ilmoittaa mustien shakkimiesten aseman tässä luokassa.
3. Paina kolmannen kerran, jolloin tietokone poistuu aseman tarkistustilasta ja ilmoittaa, minkä värin on pelattava. Nyt voit painaa eri shakkimiehen painiketta tai painaa yhtä ruutua lujasti, jotta voit suorittaa siirtosi.

XXI. OHJELMOINTIPAIKAT

Shakkimiesten aseman muuttaminen tai täysin uuden aseman ohjelmoiminen:

1. Paina SET UP-painiketta siirtyäksesi aseman ohjelmointitilaan. SET UP -merkkivalo syttyy.
2. Jos haluat ohjelmoida täysin uuden aseman, paina TAKAISIN-painiketta shakkilaudan poistamiseksi. Tietokone soittaa sävelen ilmoittaakseen uudesta pelistä.
3. Paina yhtä kuudesta shakkimiehiä esittävästä painikkeesta. Jos shakkilaudalla on yksi tai useampi tämäntyyppinen shakkimies, tietokone näyttää ne sinulle: katso POSITION VERIFICATION -tila, kuten edellä on selitetty.
4. Voit poistaa tämäntyyppisen shakkimiehen shakkilaudalta painamalla ruutua, jossa on kyseinen shakkimies. Vastaava merkkivalo syttyy.
5. Jos haluat siirtää tämäntyyppisen shakkimiehen ruudusta toiseen, peruuta aloitusasento painamalla ruutua. Paina sitten sitä ruutua, johon haluat sijoittaa shakkimiehen. Vastaava merkkivalo syttyy.
6. Voit lisätä tällaisen shakkimiehen shakkilaudalle painamalla tyhjää ruutua. Vastaava merkkivalo syttyy. Jos se palaa pysyvästi, se tarkoittaa valkoista shakkimiestä; jos se vilkkuu, se tarkoittaa mustaa shakkimiestä. Jos ilmoitettu väri ei ole oikein, poista shakkimies laudalta painamalla ruutua uudelleen, vaihda sitten väriä painamalla SOUND/COLOUR-painiketta ja paina lopuksi tyhjää ruutua uudelleen tallentaaksesi shakkimiehen. Jos haluat lisätä toisen samantyyppisen ja -värisen shakkimiehen, paina vain tyhjää ruutua, johon haluat sijoittaa kyseisen shakkimiehen.
7. Kun olet lopettanut pelin ohjelmoinnin, tarkista, että molemmat kuninkaasi ovat shakkilaudalla ja että ensimmäinen pelaaja ei voi ottaa vastustajansa kuningasta.
8. Viimeisen poistetun, siirretyn tai lisätyn shakkimiehen väri määrää viivan värin. Jos haluat vaihtaa väriä, poista ja lisää haluamasi värinen shakkimies tai paina vaihtoehtoisesti SOUND/COLOUR-painiketta.
9. Poistu aseman ohjelmointitilasta painamalla SET UP-painiketta vielä kerran. SET UP -merkkivalo syttyy. Nyt voit joko tehdä siirron tai antaa tietokoneen tehdä ensimmäisen siirron painamalla MOVE-painiketta.

XXIII. HUOLTO

Tietokoneen shakkipeli ei vaadi juuri mitään ylläpitoa. Seuraavien lyhyiden suositusten avulla voit pitää pelin hyvässä käyttökunnossa monta vuotta.

Suojaa tietokone kosteudelta. Jos se kastuu, kuivaa se välittömästi. Älä jätä sitä alttiiksi suoralle auringonvalolle tai lämmönlähteille. Huolehdi tietokoneesta. Älä pudota sitä. Älä yritä purkaa sitä. Käytä puhdistukseen kevyttä liinaa, joka on kostutettu vedellä, mutta ei pesuainetta tai vastaavia tuotteita.

Jos ilmenee toimintahäiriöitä, yritä vaihtaa paristot. Jos tämä ei ratkaise ongelmaa, lue ohjeet uudelleen varmistaaksesi, että ymmärrät pelin toiminnan.

- Tuotteen päälle ei saa asettaa avoliekkiä, kuten kynttilöitä.
- Pidä vähimmäisetäisyydet laitteen ympärillä riittävän ilmanvaihdon varmistamiseksi.
- Tuuletusta ei saa estää peittämällä tuuletusaukkoja esimerkiksi sanomalehdillä, pöytäliinoilla, verhoilla jne.
- Laitteiden käyttö kohtalaisessa ilmastossa.
- Akut on hävitettävä asianmukaisesti. Vie ne keräysastiaan ympäristön suojelemiseksi.

XXIV. TAKUU

HUOMAUTUS: Säilytä nämä käyttöohjeet, sillä ne sisältävät tärkeitä tietoja. Tällä tuotteella on kahden vuoden takuu (vain Euroopassa, Yhdysvalloissa).

Takuun soveltamiseksi tai huoltopalvelupyynnön esittämiseksi ota yhteys jälleenmyyjään, kun sinulla on käsilläsi ostotodistus. Takuumme kattaa valmistajasta johtuvat materiaali- tai kokoonpanovirheet, lukuun ottamatta vaurioita, jotka johtuvat käyttöohjeiden noudattamatta jättämisestä tai laitteen epäasianmukaisesta käsittelystä (kuten purkaminen, altistaminen kuumuudelle tai kosteudelle jne.).

Pakkaus on suositeltavaa säilyttää myöhempää käyttöä varten. Varoitus! Tämä peli ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Tukehtumisvaara. Parantaaksemme jatkuvasti palveluitamme voisimme muuttaa pakkauksen värejä ja tuotetietoja.

Viite: CG1300_18
 Suunniteltu ja kehitetty Euroopassa - Valmistettu Kiinassa

© LEXIBOOK®.
 www.lexibook.com

Yhdistynyt kuningaskunta & Irlanti
 Myynnin jälkeistä palvelua varten ota meihin yhteyttä osoitteessa
 savcomfr@lexibook.com.

Lexibook UK
 PO Box 59
 SOUTH MOLTON
 EX36 9AU
 UK



Ympäristönsuojelu:

Turhat sähkölaitteet voidaan kierrättää, eikä niitä pidä heittää tavallisen kotitalousjätteen mukana! Tue aktiivisesti resurssien säästämistä ja auta suojelemaan ympäristöä palauttamalla tämä laite keräyskeskukseen (jos sellainen on käytettävissä).



INTRODUCCION

Le felicitamos por la adquisición del ordenador de ajedrez **LEXIBOOK ChessMan® Elite**.

El juego posee:

- **64 niveles de dificultad** repartidos en 4 estilos de juego diferentes (normal, agresivo, defensivo y aleatorio) y comprendiendo:

5 tasoa "princiante", joka on tarkoitettu nuorille ja nuorille pelaajille, jotka pelaavat periaatteessa, ja jossa ordenador uhraa paloja harkitusti.

8 normaalia pelitasoa aloittelijoille ja kokeneille pelaajille, joiden vasteajat vaihtelevat 5 sekunnista useisiin tunteihin.

1 analyysitaso, joka analysoi asemaa 24 tunnin ajan.

1 taso "MAT" d estinado a resolver problemas de mates hasta lograrlo en 5 movimientos

1 taso "MULTI MOVE" permitiendo a dos jugadores jugar uno contra el otro mientras que el ordenador toma el papel de árbitro.

- un modo **"TRAINING"** que le señala un movimiento bien jugado.
- **aistipelipaneeli**, joka tallentaa automaattisesti liikkeesi, kun painat lähtö- ja määränpääpainikkeita.
- **Indicadores luminosos** indicando las coordenadas de sus jugadas y las del ordenador.
- **"HINT"**-toiminto, jota varten sinun on pyydyttävä tietokonetta ehdottamaan liikettä.
- **"TAKE BACK"** -toiminto (=vuelta atrás), jonka avulla voit palata kahteen täydelliseen edelliseen liikkeeseen (eli neljään mediaan).
- **"MOVE"**-toiminto, jonka avulla voit oppia katsomaan, miten tietokone pelaa itseään vastaan.
- **"SET UP"**-toiminto, jolla voidaan ohjelmoida asentoja kirjan ongelman tai harjoituksen ratkaisemiseksi.
- kirjasto, joka sisältää 20 erilaista korttia.

Ja lisäksi, el :

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

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

I. ALIMENTACION

Este ordenador de ajedrez funciona con 3 pilas alcalinas LR6 de 1,5 V alkaliparistoja, joiden kapasiteetti on 2,25 Ah tai 9,0 V:n

== 300 mA, al centro positivo

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

Akkujen asentaminen

1. Abre el compartimento de las pilas situado en la parte trasera de la unidad con un destornillador.
2. Asenna 3 x 1,5 V LR6-pila. noudattaen lokeron alaosaan ilmoitettujen napaisuuksien suuntaa.

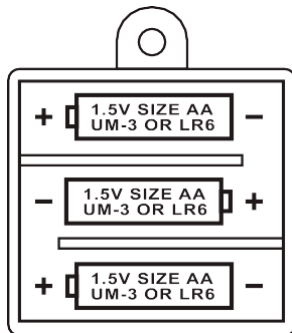
3. Vuelva a cerrar el compartimento de las pilas. Usted debe oír entonces la musiquilla anunciando una nueva partida. En caso contrario, abra de nuevo el compartimento de las pilas y verifique que las pilas estén correctamente instaladas.

No utilice pilas recargables en este equipo. No intente nunca recargar pilas no recargables; para cargar las pilas recargables, antes retirelas del juguete; las pilas recargables deben recargarse siempre bajo la supervisión de un adulto; no mezcle pilas de distinto tipo, o pilas nuevas con pilas usadas; käytä ainoastaan suositeltuja tai vastaavia piloja; aseta aina las pilat oikeaan asentoon osastossa ilmoitetun polariteetin mukaisesti; poista pilat laitteesta.

gastadas; ei saa päästää kosketuksiin sähkövirran kanssa virransyöttöliittimiä. Si prevé que el juguete no va a utilizarse durante un periodo largo de tiempo, retire las pilas. Cuando el sonido se hace débil o el juego no responde adecuadamente es señal de que debe sustituir las pilas.

Baterioita ei saa altistaa liian korkeille lämpötiloille, kuten auringonsäteiden tai laamojen aiheuttamille lämpötiloille.

ADVERTENCIA: Interferencias fuertes de señales de radio o descargas electrostáticas pueden provocar unidad mal funcionamiento or que se perdda el contenido de la memoria. En caso de que se produzca un funcionamiento



epänormaali, poista ja aseta paikoilleen las pilas tai irrota adapteri AC/CC de la toma de red ja asenna se uudestaan.

El juguete no se debe conectar a un número de fuentes de alimentación superior al recomendado.

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

Adapteri

Peli toimii myös 9 V:n adapterin kanssa.
100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A

 300 mA, al centro positivo . Tulo:

Noudata seuraavia ohjeita, jotta voit kytkeä sen :

1. Asegúrese de que el aparato este apagado.
2. Conecte la toma del adaptador en la conexión situada al costado derecho del juego.
3. Kytke sovittimen liitännäskotelo.
4. Ponga el juego en marcha.

Desconecte el adaptador en caso de no utilizarlo prolongadamente con el fin de evitar cualquier calentamiento. Cuando el juego esté conectado por un adaptador, no juegue en el extern. Tarkista säännöllisesti sovittimen ja liitännäkaapeleiden tila. En caso de deterioro, no utilice el adaptador hasta que sea reparado. El juguete solo se puede usar con un transformador para juguetes. El adaptador no es un juguete. Este juego no está destinado para niños de menos de 3 años. Aquellos juguetes que pueden ser limpiados con líquidos, deberán ser desconectados de los transformadores o de cualquier otra fuente de alimentación eléctrica antes de proceder a su limpieza. Un uso incorrecto del transformador puede producir descargas eléctricas.

Advertencia a los padres: el adaptador para juguetes no está destinado a ser utilizado como juguetes. Sen käytön tulisi tapahtua vanhempien valvonnassa.

Huomautus: Las baterías deben quitarse si se utiliza cualquier adaptador de AC / DC.

II. PROPÓSITO DEL JUEGO

El ajedrez on peli kahdelle pelaajalle. Pelaajaa, joka siirtää valkoisia nappuloita, kutsutaan nimellä "Las Blancas" ja pelaajaa, joka siirtää mustia nappuloita, nimellä "Las Negras". Las Blancas siempre efectúan el primer movimiento al inicio de la partida y, a continuación, los jugadores toman turnos para desplazar una sola pieza a la vez.

Pelin tavoitteena on vangita vastustajan kuningas.

III. 6 ERILAISTA OSATYYPPIÄ

Preparación preliminar

1. Pulse el botón de encendido (On) para encender el ajedrez electrónico.
2. A continuación, pulse el botón correspondiente a cada tipo de pieza situado en el lateral derecho del tablero de juego; observará cómo se iluminan las filas y columnas de este para indicar la posición de las piezas.
3. Aseta las piezas en sus respectivas casillas.

Desplazamiento de las piezas

Kukin erityyppisistä osista liikkuu tietyllä tavalla. Caballoa lukuun ottamatta mitään osaa ei voi siirtää toisen päälle. Jos oikein siirrettyään nappulan se osuu ruutuun, jossa on jo vastustajan nappula, tämä nappula otetaan kiinni ja poistetaan pöydästä.



El Rey puede desplazarse una sola casilla en cualquier dirección.



La Reina puede desplazarse el número de casillas que se desee en cualquier dirección.



Tornia voidaan siirtää mihin tahansa tapauksiin vajjerilla (vaakasuunnassa) tai pylväällä (pystysuunnassa).



El Alfil puede desplazarse el número de casillas que desee en sentido diagonal.

 El **Caballo** se desplaza siguiendo una trayectoria en forma de L; es decir, moviéndose dos casillas en sentido horizontal o vertical y una casilla en sentido perpendicular al sentido del desplazamiento efectuado.

 El **Peón** se desplaza únicamente hacia delante. La primera vez que se desplaza cualquier peón, podrá avanzarse dos casillas. Sen jälkeen vain yksi kamera etenee kerrallaan. Para capturar alguna pieza del adversario, el peón se desplaza hacia delante una casilla en sentido diagonal.

IV. PARA COMENZAR UNA NUEVA PARTIDA

Paina NEW GAME-näppäintä. Se escucha una melodía y un indicador rojo (el indicador luminoso correspondiendo a la línea 1) se enciende abajo a la izquierda, indicando que les toca jugar a las blancas.

Voit aloittaa uuden pelin milloin tahansa painamalla NEW GAME-painiketta. Tässä tapauksessa vain pelin taso ja tyyli tallennetaan.

HUOM : El ordenador guarda en memoria la posición de las piezas cuando el ordenador se apaga. Jos haluat aloittaa uuden pelin, kun käynnistät pelin, paina NEW GAME.

V. PARA GRABAR UN MOVIMIENTO

Para grabar un movimiento :

1. Ejerza una ligera presión sobre la casilla de la pieza que usted quiere desplazar. Lo más simple es inclinar ligeramente la pieza y pulsar dulcemente con el borde de la pieza sobre el centro de la casilla. Voit myös painaa painiketta sormella. Entonces, se escucha u característica y dos indicadores luminosos se encienden. Nämä merkivalot ilmaisevat junnun kotisivua ja kotisivun saraketta.
2. Ponga la pieza sobre su casilla de llegada y pulse ligeramente sobre el centro de la casilla. Näet nyt "bip"-merkin, joka osoittaa, että laite on napannut liikkeen. El ordenadorpiensa entonces en su jugada siguiente.

HUOM: Pieni painallus riittää, kunhan sykkii hyvin kotolon keskellä. Si usted pulsa muy fuerte en las casillas, usted se arriesga, a largo plazo, a estropear el tablero de juego.

VI. LOS MOVIMIENTOS DEL ORDENADOR

Kilpailun alkaessa ohjain ilmoittaa välittömästi liikkeensä 20 eri sijaintia sisältävän ratakirjastonsa ansiosta. Más adelante en la partida, el indicador situado arriba a la izquierda (indicador luminoso de la línea 8) parpadeará durante el tiempo de reflexión del ordenador, indicando que les toca jugar a las negras y que el ordenador está reflexionando.

Kun tietokone ilmoittaa tilastaan, se antaa tyypillisen äänen.

1. Dos indicadores se encienden indicando la línea y la columna de la casilla de origen de la pieza que el ordenador quiere mover. Presionar ligeramente esta casilla y coger la pieza.
2. Tämän jälkeen osan kohdekotolon koordinaatteja osoittavat merkivalot syttyvät. Colocar la pieza en esta casilla, presionando ligeramente. El indicador 1 se enciende de nuevo indicándole que ahora le toca jugar.

VII. MOVIMIENTOS ESPECIALES

TOMAS

Las tomas forman parte de los movimientos.

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

TOMAS EN PASADA

Seuraava selitys pätee myös tomas en pasada, paitsi että tietokoneen on peruutettava poistetut peón.

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

ENROQUE

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

Para hacer un enroque pequeño (enroque con la Torre-Rey) bando Blancas :

1. Pulse sobre la casilla E1 y tome el Rey.
2. Ponga el Rey en G1 y pulse sobre la casilla.
3. El ordenador le recuerda que mueva la Torre al encenderse los indicadores luminosos correspondiendo a la casilla H1. Paina casilla H1 ja sytytä soihtu.
4. El ordenador enciende las coordenadas de la casilla F1. Colocar la Torre en F1 y presionar esta casilla.

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

1. Pulse sobre la casilla E1 y escoja el Rey.
2. Ponga el Rey en C1 y pulse sobre la casilla.
3. El ordenador le recuerda que mueva la Torre al encenderse la casilla correspondiente. Paina A1 ja sytytä soihtu.
4. El ordenador enciende las coordenadas de la casilla D1. Colocar la Torre en D1 y presionar esta casilla.

PROMOCION DE LOS PEONES

Tietokone tekee myynninedistämisen automaattisesti.

1. Pulse sobre la casilla de origen y escoja el peón.
2. Etsikää sopivan värinen Dama las piezas eliminadas (jos mitään sopivan väristä Damaa ei ole saatavilla, voitte käyttää Torre-tulppaa, jonka voitte laittaa revésiin). Paina vapautuspainiketta ja aseta kehys sen päälle.

El ordenador supone que usted elegirá siempre una Dama por la promoción de sus peones. Jos haluat valita hevosesi ylennykseksi Torren, Alfilin tai Caballon, voit tehdä sen muuttamalla asemia (katso sivu XXI). El ordenador, en cuanto a él, elegirá siempre una Dama para la promoción de sus propios peones.

VIII. MOVIMIENTOS ILEGALES

Jos aiot tehdä laittoman tai mahdottoman siirron, saat virheilmoituksen, jossa ilmoitetaan, että siirtosi ei ole sallittu ja että tietokone ei ole ottanut sitä huomioon.

Jos aiot tehdä lainvastaaisen liikkeen tai aiot poistaa vastustajasi osan, saat yksinkertaisesti virheilmoituksen (señal de error). Usted puede entonces continuar jugando y realizar otro movimiento en su lugar.

Jos kuulet virhesignaalin ja tietokone osoittaa sytyvää koteloa, sinun on painettava kyseistä koteloa ennen pelin aloittamista uudelleen.

IX. JAQUE, MATE Y NULO

Kun tietokone on hälytysvalmiudessa, se antaa äänekkään äänimerkin ja sytyttää CHECK-merkkivalon.

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

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

Jos sama asento toistetaan kolme kertaa peräkkäin tai jos 50 liikettä on suoritettu ilman tomaatiota tai poistamista, DRAW/MATE-pilotti syttyy samalla tavalla, mutta pelaaja voi jatkaa pelaamista, jos haluaa.

X. OFF/SAVE

Kun peli on päättynyt, voit aloittaa uuden pelin painamalla NEW GAME tai sammuttaa tietokoneen painamalla SAVE/OFF-näppäintä. Todellisuudessa tietokonetta ei ole sammutettu kokonaan. Se guarda en memoria la posición en curso consumiendo un mínimo de corriente. Dicho de otro modo, puede interrumpir en mitad de una partida, apagar el ordenador, después volver a ponerlo en march a más tarde para continuar su partida. Esto significa igualmente que usted de pulsar sobre NEW GAME después de haber puesto en marcha el ordenador si quisiera comenzar una nueva partida.

XI. ÄÄNI- JA VALOTEHOSTEET

Jos haluat pelata äänettömästi, paina lyhyesti painiketta SOUND/COLOUR. Los efectos sonoros del ordenador se cortarán. Jotta ääni aktivoituu uudelleen, pulse de nuevo en la tecla SOUND/COLOUR. El sonido se restablece igualmente cuando usted pulsa sobre la tecla NEW GAME.

XII. LOS NIVELES

Tietokoneessa on 64 tasoa, jotka on järjestetty seuraavasti:

NIVEL	ESPERA DE RESPUESTA POR TIRADA	ESTILO			
		NORMAA LI	AGRESSIVO	DEFENSIVO	ALETORIO
1	PÄÄTOIMITTAJA 1	A1	C1	E1	G1
2	PÄÄTOIMITTAJA 2	A2	C2	E2	G2
3	PÄÄKIRJOITUS 3	A3	C3	E3	G3
4	PÄÄTOIMITTAJA 4	A4	C4	E4	G4
5	PÄÄKIRJOITUS 5	A5	C5	E5	G5
6	5 segundos	A6	C6	E6	G6
7	10 segundos	A7	C7	E7	G7
8	30 segundos	A8	C8	E8	G8
9	1 minuto	B1	D1	F1	H1
10	3 minutos	B2	D2	F2	H2
11	10 minutos	B3	D3	F3	H3
12	30 minutos	B4	D4	F4	H4
13	2 horas	B5	D5	F5	H5
14	24 tuntia	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Este ordenador de ajedrez propone 13 niveles diferentes y 3 niveles de juego especiales :

- **Tasot 1-5** on tarkoitettu lapsille ja aikuisille. El ordenador comete errores deliberadamente, poniendo piezas sobre casillas donde serán abatidas inmediatamente, por ejemplo.

Tasolla 1 ohjelmoija tekee monia virheitä, kuten sijoittaa osan koteloon, jonka apulainen poistaa seuraavassa liikkeessä. Este nivel familiariza con la manera de desplazar las piezas. Usted puede también pasar al nivel 1 cuando usted pierda y desee ver al ordenador cometer algunos errores.

En el nivel 2, el ordenador comete igualmente muchos errores, pero no pondrá nunca una pieza sobre una casilla donde esta quede eliminada en el movimiento siguiente por un peón.

Tasolla 3 tietokone tekee korkeintaan muutaman virheen lentoa kohden.

En el nivel 4, el ordenador no hará generalmente más de un error por partida, y él pondrá su Dama sobre una casilla donde pudeser abatida en el movimiento consecutivo.

Tasolla 5 tietokone päästää läpi joitakin yrityksiä ja paritusyrityksiä, mutta ei koskaan uhraa nappulaa. Tasolla 5 tietokone reagoi lähes välittömästi.

- **Tasoilla 6-13** vasteaika on 5 sekunnista 2 tuntiin peliä kohden. Nämä tasot on suunnattu pelaajille aloittelijoista kokeneisiin. Taso 6 on heijastustaso (5 sekuntia per liike), taso 8 on nopean pelin taso (30 sekuntia per liike) ja taso 10 on turnaustaso (3 minuuttia per liike). Ilmoitetut vasteajat ovat mediaani ja likimääräiset vasteajat. El ordenador reflectionara un poco más en el caso de figuras difíciles y menos tiempo en el caso de posiciones simples y en el final de la partida. El ordenador es capaz de reflexionar al mismo tiempo que usted juega, es posible para él reaccionar instantáneamente a su movimiento si él lo hubiera anticipado. También reacciona inmediatamente cuando juega con un movimiento de la biblioteca de aperturas.

- **Taso 14** on analyysitaso, joka analysoi sijaintia enintään 24 tunnin ajan tai kunnes lopetat haun painamalla MOVE-näppäintä (katso sivu XIX).

- **Nivel 15** on MAT-nivel, joka on tarkoitettu kaveriongelmien ratkaisemiseen (ks. kappale XIII).

- **Taso 0** on MULTI MOVE -taso, jossa kaksi ihmistä voi pelata toisiaan vastaan tietokoneen tarkastaessa liikkeiden laillisuuden.

El ordenador posee igualmente cuatro estilos de juego diferentes :

- **Normaalitilassa** ordenador ei toimi missään puolustusmuodossa tai suojausmuodossa.
- En el estilo **AGRESIVO**, el ordenador tiene un juego ofensivo y evita en cierta medida de lo posible cambiar las piezas.
- **DEFENSIVO**-tyylissä ordenador se esfuerza con la prioridad de construirse una defensa sólida. Syrjäyttää monet ikätoverinsa ja harjoittaa mahdollisimman tavanomaisia osien vaihtoja.
- En el estilo **ALEATORIO**, el ordenador desplaza mucho sus peones y preferirá alguna vez jugar un movimiento inesperado más bien que siempre jugar al mejor movimiento posible.

Kun käynnistät tietokoneen ensimmäistä kertaa, peli käynnistyy automaattisesti tasolla 6 ja NORMAALILLA pelityylillä. En lo sucesivo, retiene el nivel y el estilo de juego en curso cuando usted lo haya apagado, o cuando usted haya pulsado la tecla NEW GAME. Jos haluat vaihtaa pelitasoa tai pelityyliä, noudata seuraavia ohjeita :

1. Paina LEVEL-näppäintä siirtyäksesi tason valintatilaan. Näyttöön syttyvät nykyistä tasoa vastaavat merkkivalot (kuten A6-kotelo vastaa tasoa 6, normaali pelityyli).
2. Consulte la tabla aquí descrita para conocer la casilla correspondiente al nivel y al estilo de juego deseados. Pulse en esta casilla.
3. Poistu tason valintatilasta painamalla LEVEL-näppäintä uudelleen. Comience seguidamente a jugar haciendo su primer movimiento, tai bien pulse en MOVE para dejar al ordenador jugar el primero.

Jos haluat tarkistaa valitsemasi nivelen ja tyylin ilman muutoksia, noudata seuraavaa menettelyä :

1. Paina LEVEL-näppäintä. El ordenador indica el nivel actual al encenderse los indicadores luminosos de la casilla correspondiendo al nivel.
2. Palaa peliin painamalla LEVEL-näppäintä toisen kerran.

Usted puede modificar o verificar el nivel de juego en todo momento de la partida cuando sea su turno de jugar.

XIII. MATE-ONGELMIEN RATKAISEMINEN

El nivel 15 es un nivel de MATE que le permite resolver problemas de mates hasta mates en cinco movimientos. Para resolver problemas de mates :

1. Asenna las piezas sobre el tablero y grabe sus posiciones (ver el párrafo XIX).
2. Elija el nivel 15 pulsando en la tecla LEVEL, después sobre la casilla B7, D7, F7 o H7, después sobre la tecla LEVEL de nuevo.
3. Paina MOVE-näppäintä. El ordenador comienza entonces su análisis.

El ordenador reflexionará hasta que encuentre un mate, después jugará el primer movimiento en vista del mate. Usted puede en seguida jugar para el adversario, y el ordenador encontrará el movimiento siguiente en vista del mate. Jos asema ei salli matin tekemistä, tietokone analysoi loputtomiin. Las esperas aproximativas de resolución de un problema de mate son :

Mate en 1 movimiento 1 segundo (1 liike 1 sekunti)

Mate en 2 movimientos 1 minuto

Mate en 3 movimientos 1 tunti

Mate en 4 movimientos 1 päivä

Mate en 5 movimientos 1 kuukausi

XIV. MULTI MOVE TASO

Taso 0 on MULTI MOVE -taso. Donde en este nivel el ordenador no juega. Voit siis pelata kahden pelaajan kanssa. Voit käyttää tätä toimintoa pelataksesi tietyn avauksen tai jatkaaksesi pelin pelaamista.

Usted también puede utilizar el ordenador como un ajedrez normal jugando contra otra persona, el ordenador juega el papel del árbitro verificando la legalidad de los movimientos.

Para elegir el nivel MULTI MOVE :

1. Elija el nivel 0 pulsando sobre la tecla LEVEL, después sobre la casilla B8, D8, F8 o H8, después sobre la tecla LEVEL de nuevo.
2. Juegue tantos movimientos como le complazca para los dos jugadores.
3. Cuando usted haya terminado, salga del nivel MULTI MOVE pulsando una segunda vez sobre la tecla LEVEL y eligiendo otro nivel.

XV. VÄRIN VAIHTAMINEN

Jos painat MOVE-näppäintä, tietokone palaa alkuperäiseen asentoonsa. Jos haluat vaihtaa tietokoneen väriä, paina MOVE-näppäintä. Tietokone pelaa liikkeensä ja odottaa sitten, että sinä pelaat sen omalla vuorollasi.

Si usted pulsa de nuevo sobre la tecla MOVE, el ordenador jugará de nuevo, y así usted puede hacer jugar al ordenador el solo, contra el mismo.

Si usted quiere jugar toda la partida con las Blancas en lo alto del tablero :

1. Pulse en la tecla NEW GAME e instale las piezas blancas en lo alto del tablero y las piezas negras abajo. Acuérdesse de que la Dama blanca esta sobre una casilla blanca y la Dama negra sobre una casilla negra.
2. En seguida, pulse MOVE desde el inicio de la partida. El ordenador jugará con las Blancas en alto del tablero y se espera que usted juegue con las Negras abajo del tablero.

XVI. ANULACION DE MOVIMIENTOS

Si usted pulsa sobre la casilla de origen de una pieza para desplazarla, pero decida finalmente jugar otra, pulse una segunda vez sobre la misma casilla. Los indicadores que marcan las coordenadas se apagarán y podrá realizar otra jugada.

Si usted ha jugado su movimiento y el ordenador esta aún reflexionando, o bien ha encendido ya las coordenadas de la casilla de origen de su jugada :

1. Paina TAKE BACK-näppäintä.
2. El ordenador interrumpe entonces su reflexión y se enciende el indicador de la casilla de destino de su última jugada. Presionar la casilla y coger la pieza.
3. Ohjain näyttää edelleen lähtötilanteen koordinaatit. Paina tätä painiketta ja aseta osa siihen.
4. Jos haluat peruuttaa kaappauksen tai vaiheittaisen kaappauksen, tietokone ilmoittaa, että sinun on palautettava kaappattu kappale pöydälle, ja ilmoittaa sen kotelon koordinaatit, jossa kappale sijaitsee. Presionar esta casilla y colocar la pieza en el tablero.
5. Si usted anula un enroque, debe primeramente desplazar su Rey, después su Torre pulsando sobre las casillas de cada una de ellas.
6. Jos peruutat hevosen myynninedistämisen, älä vaihda hevosesi turkkia.

Jos haluat peruuttaa siirtosi, mutta tietokone on jo siirtynyt, paina TAKAISIN-näppäintä ja peruuta tietokoneen siirto edellä kuvatulla tavalla. Seguidamente, pulse de nuevo sobre la tecla TAKE BACK para anular su propio movimiento.

Si ya ha presionado la casilla de origen de la jugada del ordenador y que éste marca ya la casilla de destino, tiene primero que rematar la jugada del ordenador, luego presionar TAKE BACK una primera vez para anular la jugada del ordenador, y luego una segunda vez para anular su propia jugada.

Jos haluat peruuttaa kaksi liikettä, paina TAKAISIN-näppäintä kolmannen kerran peruuttaaksesi tietokoneen viimeisen liikkeen. En seguida pulse sobre la tecla TAKE BACK una cuarta vez para anular su ante penúltimo movimiento. Jos haluat peruuttaa lisää liikkeitä, tietokone lähettää virheilmoituksen. Jos haluat peruuttaa enemmän kuin kaksi liikettä, sinun on käytettävä SET UP-toimintoa asentojen muuttamiseen (katso kohta XXI).

XVII. FUNCION 'HINT

Para pedir al ordenador que le indique algún movimiento y que juegue en su puesto :

1. Pulse sobre la tecla HINT.
2. El ordenador enciende entonces las coordenadas de la casilla de origen de la jugada que le propone. Paina tätä painiketta (tai paina HINT-painiketta toisen kerran).
3. Näytössä näkyy edelleen puhelun kohdekanavan koordinaatit. Paina tätä painiketta (tai paina HINT-painiketta uudelleen).
4. Voit nyt harkintasi mukaan suorittaa ohjaimen ehdottaman liikkeen painamalla uudelleen lähtö- ja kohdepainikkeita tai tehdä toisen liikkeen.

Liike, jonka näytät tietokoneelle, on liike, jota se odottaa sinulta. Cada vez que le toca a usted mover y que usted reflexiona el movimiento que usted va a ejecutar, el ordenador piensa ya en su réplica. Jos hän suorittaa liikkeen, jota hän odottaa, hän voi liikkua välittömästi.

Para seguir las reflexiones del ordenador cuando él analiza una posición :

1. Pulse sobre la tecla HINT mientras que el ordenador reflexiona.
2. Näytössä näkyvät tällä hetkellä tarkistettavan kameran lähtökameran koordinaatit. Paina tätä painiketta (tai paina HINT uudelleen).
3. Tämän jälkeen tietokone näyttää puhelun kohdepuhelinnumeron koordinaatit. Paina tätä painiketta (tai paina näppäintä uudelleen).

Tiedät nyt, millaisen liikkeen tietokone todennäköisesti tekee, minkä ansiosta voit ennakoida odotuksiasi ja alkaa pohtia replikaasi.

XVIII. KOULUTUS' TILA

Tässä tietokoneessa on TRAINING-tila, jonka avulla voit parantaa hyvää liikettä, jonka aiot tehdä. Hyvällä liikkeellä tarkoitetaan liikettä, joka tietokoneen mukaan noudattaa sen asemaa, tai parasta "mahdollista" liikettä, mikä tarkoittaa, että sen asemaa on mahdotonta parantaa.

Siirry HARJOITUS-tilaan painamalla kerran HARJOITUS-näppäintä. GOOD MOVE -kuvake syttyy merkiksi siitä, että TRAINING-tila on edelleen aktiivinen. Poistu harjoittelutilasta painamalla harjoittelunäppäintä uudelleen. HARJOITUSTILA kytkeytyy pois päältä, kun painat UUSI PELI -painiketta; sinun ei siis tarvitse painaa HARJOITUS-painiketta uudelleen, jos haluat nähdä liikkeidesi arvioinnin uuden pelin aikana.

Cuando esté activado el modo TRAINING y que su movimiento se considere como bueno por el ordenador, él iluminará el piloto GOOD MOVE después de haber indicado la casilla de origen de su movimiento.

Jos luulet, että liikkeesi oli hyvä, mutta jos ohjain ei syty, se tarkoittaa, että on olemassa ainakin yksi liike, joka on parempi kuin tekemäsi liike. Jos haluat tietää sen, peruuta liike painamalla TAKAISIN-näppäintä ja paina sitten VINKKI-näppäintä. Seguidamente, es usted quien decide si ejecuta el movimiento recomendado por el ordenador, o bien si ejecutase el movimiento que había pensado de antemano, ¡o bien si jugara un movimiento completamente diferente! Pero usted debe pulsar sobre la tecla TAKE BACK antes de ejecutar el movimiento del ordenador, sino el modo HINT no será más disponible cuando haya anulado su movimiento.

El modo TRAINING asociado a la función HINT le permitirá hacer progresos: el modo TRAINING le indica si su movimiento es torpe, y la función HINT le propone una solución mejor. Y sobre todo no olvide: ¡se debe buscar siempre el mejor movimiento posible!

XIX. PARA INTERRUPIR EL ANALISIS DEL ORDENADOR

Jos painat MOVE-näppäintä, kun tietokone vielä ajattelee, se pysäyttää välittömästi analyysinsä ja arvioi liikkeen, jota se pitää parhaana ajattelutilassaan (toisin sanoen liikkeen, joka olisi ilmoitettu, jos painaisit HINT-näppäintä).

XX. VERIFICACION DE POSICION

En caso de duda, si por ejemplo, usted por ejemplo, usted vahingossa ha descolocado el tablero, puede solicitar al ordenador que le indique la posición de cada pieza.

1. Presionar la tecla correspondiendo al tipo de pieza buscado. El ordenador indica la posición de cada pieza de este tipo encendiendo uno de los indicadores de línea o uno o varios indicadores de columna. Un indicador encendido permanentemente indica una blanca, un indicador parpadeando indica una negra.
2. Paina vielä kerran, jotta tietokone osoittaa tämän tyyppisten osien sijainnin mustalla värillä.
3. Pulssita kolmannen kerran, jolloin tietokone poistuu aseman tarkistustilasta ja ilmoittaa pelattavan värin. Voit myös painaa painiketta laitteen jossakin muussa osassa tai käynnistää liikkeen painamalla jotakin painikkeista.

XXI. PROGRAMACION DE POSICION

Voit muuttaa osien asentoa tai ohjelmoida täysin uuden asennon,

1. Paina SET UP-näppäintä siirtyäksesi aseman ohjelmointitilaan. SET UP -kuvake syttyy.
2. Jos haluat ohjelmoida uuden asennon, paina TAKAISIN-näppäintä tyhjentääksesi taulun. Tietokone soittaa sävelen, joka ilmoittaa uudet pisteet.
3. Paina yhtä kolmesta osanäppäimestä. Jos pöydällä on yksi tai useampi tämän tyyppinen osa, tietokone näyttää, miten se tekee sen edellä selitettyssä POSITION CHECK -tilassa.
4. Para retirar una pieza de este tipo del tablero, pulse simplemente sobre la casilla que contiene a la pieza. El piloto correspondiente se apaga.
5. Jotta voit poistaa yhden tämän tyyppisen palan yhdestä casillasta toiseen, siirrä palan alkuperäistä asentoa painamalla painiketta casillasta. Después pulse sobre la casilla de llegada sobre la cual usted quiere poner la pieza. El piloto correspondiente se ilumina.
6. Voit lisätä tämän tyyppisen kappaleen pöydälle painamalla vapaata tappia. El piloto correspondiente se ilumina. Si este se ilumina permanentemente, indica una pieza blanca; si parpadea, indica una pieza negra. Si el color indicado es erróneo, retire lapieza del tablero pulsando de nuevo sobre la casilla, después cambie el color pulsando sobre la tecla SOUND/COLOUR, y al final pulse de nuevo sobre la casilla vacía para grabar la pieza. Para agregar otra pieza del mismo

color y del mismo tipo, pulse simplemente sobre la casilla vacía sobre la cual usted desea colocar la pieza.

7. Cuando ha terminado su programación, verifique que los dos Reyes están presentes sobre el tablero y que el jugador que va a mover no puede tomar al Rey de su contrincante.
8. El color de la última pieza retirada, desplazada o colocada determina el color que posee la tirada. Jotta voit vaihtaa väriä, siirry takaisin ja säädä haluamasi väri, muuta pulssia napauttamalla tecla SOUND/COLOUR.
9. Poistu lopuksi aseman ohjelmointitilasta painamalla uudelleen SET UP-näppäintä. SET UP -näppäin kytkeytyy pois päältä. Voit nyt joko lähettää liikkeen tai antaa tietokoneen soittaa ensimmäisen liikkeen painamalla MOVE-näppäintä.

XXIII. MANTENIMIENTO

Su ordenador de ajedrez necesita muy poco mantenimiento. Estos pequeños consejos le permitirán mantenerlo en buen estado durante muchos años :

Suojaa jäähdytintä kosteudelta. Si se mojara, séquelo inmediatamente. No

lo deje a pleno sol, no lo exponga a una fuente de calor.

Manipúlelo con cuidado. No lo deje caer. No intente desmontarlo.

Para limpiarlo, utilice un trapo ligeramente impregnado en agua excluyendo todo producto detergente.

En caso de mal funcionamiento, pruebe primeramente cambiar las pilas. Jos ongelma jatkuu, vapauta käyttöopas huolellisesti varmistaksesi, ettei mitään pääse karkaamaan.

- Tuotteen päälle ei saa laittaa eläviä lamppuja, kuten veltoja, jotka voivat olla veltoja.

- Vartioi laitteen ympärillä mahdollisimman vähän etäisyyttä, jotta laitteessa on asianmukainen ilmanvaihto (ventilación adecuada);

- Ilmanvaihtoa ei saa estää tukkimalla ilmanvaihtoaukot esineillä, kuten periodeilla, manteleilla, kortilla jne;

- Laite on suunniteltu käytettäväksi kuumassa ilmastossa;

- Las pilas deben desecharse de manera conforme. Deposítelas en contenedores selectivos previstos a este efecto, para proteger el medio ambiente.

XXIV. GARANTIA

HUOMAUTUS : Varo näitä ohjeita, ne sisältävät tärkeitä tietoja. Este producto está

cubierto por nuestra garantía de 2 años (Europa únicamente).

Para todo uso de nuestra garantía o del service post-venta, debe dirigirse a su vederual habitual provisto de su prueba de

compra. Takuumme kattaa valmistajasta johtuvat materiaali- tai kokoonpanoviat, lukuun ottamatta

todo deterioro proveniente de no respetar el manual de instrucciones o de toda intervención intempestiva en el artículo (tales como el desmontaje, exposición al calor o a la humedad ...).

Se recomienda conservar el embalaje para cualquier reference futura. Jatkuvassa pyrkimyksessämme huippuosaamiseen voimme muuttaa pakkauksessa esitetyn tuotteen värejä ja yksityiskohtia. ¡Vinkki! Este producto no se aconseja a niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia.

Viite: CG1300_18

Diseñado y desarrollado en Europa - Fabricado en China

© LEXIBOOK®.

www.lexibook.com

España

Para servicio postventa, entre en contacto con nuestros equipos: savcomfr@lexibook.com.



Advertencia para la protección del medio ambiente (Ympäristönsuojeluilmoitus)

¡Los aparatos eléctricos eléctricos desechados son reciclables y no deben ser eliminados en la basura doméstica! Por ello pedimos que nos ayude a contribuir activamente in el ahorro de recursos y la protección del medio ambiente entregando este aparato en los centros de colección (jos on olemassa).



EINFÜHRUNG

Wir beglückwünschen Sie zu Ihrer Anschaffung des Schachcomputer LEXIBOOK ChessMan® Elite.

Diese Spiel bietet Folgendes an:

- **64 Schwierigkeitsstufen**, auf **4 unterschiedliche Spielarten** verteilt (normal, aggressiv, defensiv ja aleatorisch), die folgendermaßen aufgeteilt sind:

- 5 Anfänger-Stufen**, für Kinder und Anfänger bestimmt, bei denen der Computer absichtlich Figuren opfert,
- 8 vakiotestiä aloittelijoille ja kokeneille pelaajille**, odotusajat 5 sekunnista useisiin viikkoihin,
- 1 Analysenstufe**, welche die Position bis zu 24 Stunden lang analysiert,
- 1 MATi-Stufe**, joka on suunniteltu erityisesti matto-ongelmien poistamiseen, jopa 5-vyöhykkeen maton poistamiseen,
- 1 MULTI MOVEi-Stufe**, jonka avulla kaksi pelaajaa voi pelata peliä tietokoneen käyttäessä jalkakäytintä.

- einen **'TRAINING'-Modus**, der Ihnen einen gut durchdachten Zug signalisiert.
- herkkä Spielbrett, joka näyttää automaattisesti matkasi, jotta voit napsauttaa määränpäättä ja matkan aluetta,
- ein **Kontrolllicht für jedes Feld** gibt Ihre Züge und die des Computers an,
- eine **'HINT'-Funktion**, mit deren Hilfe Sie den Computer bitten können, Ihren nächsten Zug vorzuschlagen,
- eine **TAKE BACK** (=Rückschritt)-funktion, joka sallii Ihnen einen Rückschritt von bis zu zwei kompletten Zügen (tai 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.

Lisäksi :

- 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 Mattsetzen durch König und Läufer,
- überlegt es, wenn der Gegner an der Reihe ist.

VAROITUS: Poistakaa pakkausmateriaali, kuten muovipakkaukset, ketotol, etiketit ja kiinnityslevyt metallista. Nämä eivät ole osa peliä, ja ne on poistettava turvallisuussyistä, jos lapsesi käyttää peliä.

I. STROMVERSORGUNG

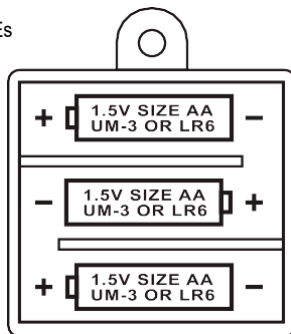
Dieser Schachcomputer funktioniert mit 3 Alkali-Batterien (LR6) 1,5V mit einer Kapazität von 2,25 Ah tai mit einer Spielzeug Adapter von 9.0V 300 mA, mit positivem Zentrum. Eingang: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A. Verwenden Sie keine nicht wiederaufladbaren Batterien. Paristolokerossa ei ole enää paristoja. Akut eivät saa olla jäädytetyjä. Paristot on poistettava pelistä ennen käyttöä. Paristoja saa säilyttää vain lapsen valvonnassa.

Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen gemischt werden. Es dürfen nur solche Batterien verwendet werden, die gleichwertig zum empfohlenen Batterietyp sind. Paristot on valittava oikein napaisuusmerkkien mukaisesti. Paristot on otettava pelikoneesta. Liitäntöjä ei saa jättää auki pitkiä aikoja. Akut eivät saa altistua tulelle.

Poista paristot, jos et käytä Spielzeug für längere Zeit.

Jos der Sound schwächer wird oder das Spielzeug anfängt, nicht mehr direkt zu reagieren, deutet das ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, neue Batterien einzusetzen. VAROITUS: 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; tai trennen Sie die Verbindung des AC/DC-Adapters mit der Netzsteckdose und stellen Sie die Verbindung wieder her. Die Batterien dürfen keinen übermäßigen Hitzequellen ausgesetzt werden, zum Beispiel Sonnenschein oder Feuer.

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



Einlegen der Batterien

1. Die Batteriefachabdeckung an der Rückseite der Spielekonsole mit einer Schraubenzieher öffnen.
2. 3 LR6 1,5 V  Batterien einlegen, hier auf die am Boden des Faches angegebenen Polaritäten achten.
3. Das Batteriefach schließen. Tällöin sinun pitäisi kuulla lyhyt melodia, joka osoittaa uuden osan. Jos näin ei tapahdu, kytke akkupaketti uudelleen pois päältä ja tarkista, että akut toimivat edelleen.

Das Spielzeug darf an mehr als die empfohlene Anzahl Stromquellen angeschlossen werden.

Mukauta

Das Spiel toimii myös yhdellä Spielzeug-adapterilla  von 9.0 V  300 mA, mit positivem Zentrumpin .
Liitäntä: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A

Huomioi seuraavat ohjeet liittämistä varten:

1. Sich vergewissern, että 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. Das Spiel einschalten.

Im Fänger den Nichtbenutzenden, 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. Älä käytä sovitinta, jos siinä on vika, ennen kuin se on korjattu. Tätä peliä saa käyttää vain pelimuuttajan kanssa. Tämä peli ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille. Virtalähteeseen kytketty peli on irrotettava virtalähteestä ennen kuin se kytketään uudelleen. Muuttajien epäasianmukainen käyttö voi johtaa tehon menetykseen.

Hinweis für Eltern: Netzgeräte für Spielzeuge sind nicht dazu geeignet, als Spielzeuge benutzt zu werden. Vanhempien on hyväksyttävä laitteiden käyttö.

Huomautus: Paristot on poistettava, jos käytetään AC/DC-sovitinta.

II. ZIEL DES SPIELS

Schach on peli kahdelle pelaajalle. Der Spieler, der die weißen Figuren setzt, wird "Weiß" genannt ja der Spieler, der die schwarzen Figuren setzt, wird "Schwarz" genannt. Weiß macht den ersten Zug, anschließend ziehen die Spieler nacheinander jeweils eine Figuren.

Ziel des Spiels ist es, den König des Gegners zu schlagen.

III. 6 FIGURENARTEN

Aufstellen

1. Schalten Sie den Schachcomputer ein, indem Sie die EIN-Taste drücken.
2. Drücken Sie nun jede der Figuren-Tasten auf der rechten Seite des Spielbretts; sie see, wie die Reihen- und Spaltenlichter aufleuchten, um die Positionen der Figuren anzuzeigen.
3. Aseta luvut pöydälle.

Zugregeln

Jokaisella kuviolla on omat mahdollisuutensa. Hahmon ei pitäisi antaa hypätä toisen päälle, paitsi jos kyseessä on hyppääjä. Kun hahmo sijoitetaan tiettyyn kenttään, toinen hahmo sijoitetaan ja otetaan Brettistä.



Kuningas voi liikkua vain yhden kentän kumpaankin suuntaan tai kulkusuuntaan.



Die **Dame** kann jeweils eine beliebige Anzahl von Feldern in jede Richtung je Zug gehen.



Der **Turm** kann eine beliebige Anzahl von Feldern in einer Reihe (waagrecht) oder Spalte (senkrecht) je Zug gehen.



Der **Läufer** kann eine beliebige Anzahl von Feldern diagonal je Zug gehen.



Springeriä voidaan siirtää "L-muodossa", jossa on kaksi huopaa, joista toista voidaan käyttää tai käyttää eri tavalla ja joissain tapauksissa voidaan käyttää jopa fileetä.



Bauer on aina liikkeellä. Ensimmäisellä matkalla hänellä voi olla kaksi rikollista, mutta sitten hän siirtää vain yhden kentän toisen eteen. Er schlägt eine Figur diagonaalisesti.

IV. UM EINE NEUE PARTIE ZU BEGINN

Paina NEW GAME-painiketta. Kuulet melodian, ja pyörivä ohjausvalo (1. sarjan ohjausvalo) vilkkuu oikealla puolella osoittaen, että sarja on valkoinen. Voit aina aloittaa uuden pelin painamalla NEW GAME-painiketta. Tässä tapauksessa vain Stufe ja Spielart asetetaan.

HUOM: Tietokone näyttää lukujen sijainnin automaattisesti, kun kytket tietokoneen päälle. Jos haluat aloittaa uuden pelin ja käynnistät pelin uudelleen, valitse NEW GAME.

V. 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 Figuricht zu neigen und mit ihrem Rand sanft auf die Mitte des Feldes zu drücken. Voit myös painaa sormella kenttää. Tämän jälkeen kuuluu selkeä merkkiääni ja kaksi ohjauslampua syttyy. Nämä kaksi merkkivaloa ilmaisevat matkan kantaman ja linjan.
2. Hahmo painetaan kevyesti määränpässi aluetta vasten ja painetaan kevyesti ikkunan keskiosaa vasten. Tämän jälkeen kuuluu "Piep", joka osoittaa, että tietokone on valinnut määränpässin. Tietokone kertoo sitten seuraavasta matkasta.

HUOM.: Liittimien keskelle painaminen vaatii hieman painetta. Jos painat sulaketta liian kovaa, saatat menettää oikeinkirjoitustaulun pelin ajaksi.

VI. DIE ZÜGE DES COMPUTERS

Pelin alussa tietokone näytetään kirjastossa 20:ssä eri nimikkeessä, jotta se on helposti käytettävissä. Im Laufe der Part, 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 että der Computer überlegt.

Kun tietokone näyttää viestin, se näyttää itsestään erityisen signaalin.

1. Kaksi ohjainta näyttää numeron ja rivin, jotka tietokoneen pitäisi nähdä. Napsauta kevyesti tätä kenttää ja valitse luku.
2. Tällöin vastaavat ohjauspainikkeet syttyvät. Aseta hahmo kevyesti painamalla tätä kenttää. Valvontamerkkivalo 1 syttyy uudelleen, mikä osoittaa, että olet nyt huoneessa.

VII. SPECIAL 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 diese 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 diese Feld stellen.
3. Tietokone alkaa käsitellä valmiita projekteja, kun ohjauspaneeli on päällä, mikä vastaa valmiiden projektien kenttää. Drücken Sie auf diese Feld und nehmen Sie den Bauern vom Schachbrett.

ROCHADE

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

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. Tietokone pyytää sinua poistamaan turbiinin, kun H1-kentän ohjauspaneeli on päällä. Auf das Feld H1 drücken und den Turm nehmen.
4. Tietokone vaihtaa varusteiden ohjauspaneelin F1-asentoon. Den Turm auf F1 stellen und auf diese 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. Tietokone pyytää sinua poistamaan pyörän, kun vastaavien huopien ohjauspaneeli on päällä. Auf das Feld A1 drücken und den Turm nehmen.
4. Tietokone vaihtaa Feldes D1:n ohjauspaneelin. Den Turm auf D1 stellen und auf diese Feld drücken.

DAS UMWANDELN DER BAUERN

Tietokone ohjaa ympäristöä automaattisesti.

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, können Sie auch einen Turm benutzen, den Sie auf den Kopf stellen). Auf das Zielfeld drücken und die Dame darauf stellen.

Tietokone kertoo, että rakennuksen kehittämiseen pitäisi aina käyttää naista. Jos teillä on talonne mieluummin Turmissa, vesialueella tai Springerissa, voitte tehdä sen, kunhan muutatte asetuksia (ks. kohta XXI). Tietokone on aina käyttäjänsä kehitystä edistävä nainen.

VIII . REGELWIDRIGE ZÜGE

Jos haluat tehdä turvallisen tai rajoitetun matkan, saat virhesignaalin ja pelitaululla näkyy viesti, että matka on turvallinen ja että tietokone ei tallenna sitä.

Jos haluat tehdä tavallisen matkan tai haluat n ä h d ä jonkun ryhmään kuuluvan hahmon, voit yksinkertaisesti painaa tätä signaalia, jolloin voit pelata peliä ja tehdä uuden matkan.

Jos painat Irrtum-signaalia ja tietokone ilmoittaa kentän vilkkumalla ohjauspaneelissa, sinun on painettava kyseistä kenttää pelataksesi peliä.

IX . SCHACH, MATT UND REMIS

Jos tietokone näyttää keltaista valoa, se antaa mukavan "Piep"-äänen ja vaihtaa säätöpyörän asentoon "CHECK".

Schachmattin tapauksessa se soittaa lyhyen melodian ja vaihtaa säätönupit CHECK ja DRAW/MATE. Wenn es der Computer ist, der mattgesetzt ist, leuchten die Kontrolllichter durchgehend; wenn Sie derjenige sind, der mattgesetzt ist, blinken die Kontrolllichte.

Wenn Sie pattsetzen, leuchten das Kontrolllicht DRAW/MATE auf, womit die Partie als remis bezeichnet ist.

Jos dieselbe Lage sich dreimal wiederholt, tai 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.

X. OFF/SAVE

Jos peli on päättynyt, voit aloittaa uuden pelin painamalla NEW GAME tai kytkeä tietokoneen päälle painamalla SAVE/OFF. Dadurch ist der Computer in Wirklichkeit nicht ganz ausgeschaltet, vaan speichert die Lage unter minimalem Stromverbrauch. Anders ausgedrückt, können Sie eine Partie jederzeit unterbrechen, den Computer ausschalten, und ihn dann später wieder einschalten, um die Partie weiterzuführen. Tämä tarkoittaa myös sitä, että tietokoneen käynnistämisen jälkeen sinun on painettava NEW GAME, jos haluat aloittaa uuden pelin.

XI. TON UND LICHTEFFEKTE

Jos soitat ilman äänimerkkiä, paina SOUND/ COLOUR-painiketta. Tämä asettaa tietokoneen värit nollaan. Paina uudelleen painiketta SOUND/COLOUR, jotta ääni saadaan uudelleen soimaan. Äänimerkki tulee uudelleen näkyviin, jos painat NEW GAME-painiketta.

XII. DIE SCHWIERIGKEITSSSTUFEN

Tietokoneessa on 64 toimintoa, jotka kuvataan jäljempänä:

VAIKEIGKEITS-GRAD	ANTWORTWARTEZEIT PRO ZUG	SPIELART			
		NORMAALI	HERAUSFORDERND (AGGRESSIIVINEN)	DEFENSIV	ALEATORISCH
1	ALOITTELIJAT 1	A1	C1	E1	G1
2	ALOITTELIJAT 2	A2	C2	E2	G2
3	ALOITTELIJAT 3	A3	C3	E3	G3
4	ALOITTELIJAT 4	A4	C4	E4	G4
5	ALOITTELIJAT 5	A5	C5	E5	G5
6	5 sekuntia	A6	C6	E6	G6
7	10 Sekunden	A7	C7	E7	G7
8	30 Sekunden	A8	C8	E8	G8
9	1 minuutti	B1	D1	F1	H1
10	3 minuuttia	B2	D2	F2	H2
11	10 minuuttia	B3	D3	F3	H3
12	30 minuuttia	B4	D4	F4	H4
13	2 tuntia	B5	D5	F5	H5
14	24 tuntia	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Tässä tietokoneessa on 13 eri toimintoa ja 3 erikoistoimintoa:

- Schwierigkeitsstufen 1 bis 5** sind für Kinder und Anfänger bestimmt. Der Computer begeht absichtlich Fehler, indem er, zum Beispiel, Figuren auf Felder stellt, wo sie sofort geschlagen werden.
 Schwierigkeitsstufe 1:ssä tietokone tekee monia virheitä, esimerkiksi sijoittamalla hahmon kenttään, johon rakentaja sijoittaa sen seuraavalla pysäkillä. Tämä työskentelytapa tekee hahmojen jengeistä vihreitä. Sie können auch auf die Schwierigkeitsstufe 1 umsteigen, wenn Sie hier sind zu verlieren und wenn Sie den Computer ein paar Fehler machen sehen wollen.
 Schwierigkeitsstufe 2:ssa tietokone tekee paljon virheitä, mutta se ei aseta hahmoa kentälle, jolle rakentaja sijoittaa sen seuraavalla pysäkillä.
 Schwierigkeitsstufe 3:ssa tietokone tekee vain muutaman virheen peliä kohden.
 Schwierigkeitsstufe 4 tekee 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.
 Schwierigkeitsstufe 5 versäumt der Computer manche Gelegenheiten und Mattdrohungen, opfert aber niemals eine Figur.
 Tietokone reagoi näihin 5 toimintoon nopeasti ja tehokkaasti.
- Schwierigkeitsstufen 6 bis 13** tarjoavat eine Antwortwartezeit von 5 Sekunden bis 2 Stunden pro Zug an. Nämä Schwierigkeitsstufen on suunniteltu aloittelijoille ja edistyneille ratsastajille. Schwierigkeitsstufe 6 on "Blitzgeschwindigkeits-Stufe" (5 Sekunden pro Zug), Schwierigkeitsstufe 8 on lyhyt taso (30 Sekunden pro Zug) ja Schwierigkeitsstufe 10 on vuorotaso (3 Minuten pro Zug). Edellä mainitut aikarajat perustuvat matkan suorittamiseen tarvittavaan aikaan. Tietokone on pidempi vaikeissa tilanteissa ja lyhyempi helpoissa tilanteissa ja pelin lopussa. Der Computer ist fähig zu überlegen während Sie spielen, er ist dann in der Lage, unverzüglich auf Ihre, von ihm vorausgesehenen, Zug zu reagieren. Ebenso unverzüglich reagiert er, wenn er einen Eröffnungszug aus der Bibliothek

spielt.

- **Schwierigkeitsstufe 14** on Analysenstufe, welche die Lage während ungefähr 24 Stunden analysiert, tai bis Sie die Nachforschungen beenden, indem Sie die Taste MOVE betätigen (katso kohta XIX).

• **Die Schwierigkeitsstufe 15** ist ein "Mattniveau" und dazu vorgesehen, die Mattprobleme zu lösen (katso XIII kohta).

• **Schwierigkeitsstufe 0 on MULTI MOVE** -taso, jossa kaksi ihmistä voi pelata yhdessä, kun tietokone toimii jalkakytkimien roolissa ja pelin oikeellisuus tarkistetaan.

Tietokoneella on myös kaksi eri pelityyppiä:

- Dem **NORMAL-Modus** bevorzugt der Computer weder die defensive noch die herausfordernde Spielart.
- **AGGRESSIV-moodissa** tietokoneella on tärkeä rooli, ja sen avulla voit tarkastella lukuja.
- **DEFENSIV**-tilassa tietokone pystyy todennäköisemmin tarjoamaan vankan puolustuksen. Er zieht öfters seine Bauern und tauscht so oft wie möglich Figuren aus.
- **ALEATORISCHEN** Modus zieht der Computer öfters seine Bauern ja suosii sitä joskus, einen unerwarteten Zug durchzuführen, als immer so optimal wie möglich zu ziehen.

Jos Computer zum ersten Mal einschalten, alkaa die Partie automatisch auf der Schwierigkeitsstufe 6 und im NORMAL-Modus. In der Folge speichert er juuri laufende Schwierigkeitsstufe und Spielart, wenn Sie ihn ausschalten oder wenn Sie die Taste NEW GAME gedrückt haben. Huomioi seuraavat ohjeet, jotta voit muuttaa Schwierigkeitsstufe tai die Spielart:

1. Die Taste LEVEL drücken, um den Selektions-Modus der Schwierigkeitsstufe zu erreichen. Tietokone kytkee ohjauspaneelin nykyiselle tasolle (eli kanavan 6 kenttään A6 NORMAL-tilassa).
2. Sehen Sie in der obigen Tafel nach, um das dem erwünschten Niveau oder Spielart entsprechende Feld ausfindig zu machen. Napsauta tätä kenttää.
3. Wieder auf die Taste LEVEL drücken, um den Selektions-Modus der Schwierigkeitsstufe zu verlassen. Beginnen Sie dann das Spiel mit Ihrem ersten Zug, tai drücken Sie auf MOVE und lassen Sie den Computer zuerst spielen.

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

1. LEVEL-painiketta painetaan. Tietokone näyttää nykyisen tason vastaavan kentän ohjauspaneelin avulla.
2. Ein zweites Mal die Taste LEVEL drücken, um zum Spiel zurückzugelangen.

Voit tarkistaa tai vaihtaa virtalähteen milloin tahansa, jos olet alueella.

XIII. LÖSUNG DER MATT-PROBLEME

Schwierigkeitsstufe 15 on MATT-Stufe, joka on suunniteltu erityisesti Matt-ongelmien poistamiseen, ja tässä tapauksessa jopa Mattsetzenin poistamiseen 5 Zügenissä. Matto-ongelmien poistamiseksi:

1. Stellen Sie die Figuren auf das Schachbrett ja speichern Sie ihre Stellungen (katso kohta XXI).
2. Wählen Sie die Schwierigkeitsstufe 15, indem Sie die Taste LEVEL drücken, dann auf das Feld B7, D7, F7 tai H7 drücken und dann wieder die Taste LEVEL drücken.
3. Paina MOVE-näppäintä. Tämän jälkeen tietokone aloittaa analyysin.

Tietokone johtaa sitten, jos se löytää keinon tehdä työtä, ensimmäiseen vaiheeseen. Tämän jälkeen voit toimia oppaana, ja tietokone opastaa sinut prosessin seuraavaan vaiheeseen.

Jos puhelu ei anna mattajoukkoa, tietokone analysoidaan tarkemmin. The ungefähren Wartezeiten, die der Lösung eines Mattproblems vastaavat, sind:

Matt mit 1 Zug	1 viikko
Matt mit 2 Zügen	1 minuutti
Matt mit 3 Zügen	1 tunti
Matt mit 4 Zügen	1 päivä
Matt mit 5 Zügen	1 kuukausi

XIV. MULTI MOVE-MODUS

Schwierigkeitsstufe 0 on MULTI MOVE -taso. Tässä tilassa tietokone ei soita. Voit myös pelata molempien pelaajien puolesta. Voit käyttää tätä toimintoa pelataksesi tietyn käynnistyksen tai pelataksesi pelin uudelleen. Tietokonetta voi käyttää myös tavallisena pelinä, jos pelaat toisen henkilön kanssa ja tietokone pelaa peliä, jolloin pelin oikeellisuus tarkistetaan.

Um den MULTI MOVE-Modus auszuwählen:

1. Die Schwierigkeitsstufe 0 wählen, indem Sie die Taste LEVEL drücken, danach auf das Feld B8, D8, F8 tai H8 drücken und dann wieder die Taste LEVEL drücken.
2. Voit pelata niin monta peliä molemmille pelaajille, kuin haluat.
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.

XV. FARBENTAUSCH

Jos painat MOVE-painiketta, tietokone pelaa pöydälläsi. Jos haluat valita värin myös tietokoneella, paina MOVE. Tämän jälkeen tietokone käy läpi prosessin ja aloittaa soittamisen.

Jos painat MOVE-painiketta uudelleen, tietokone pelaa uudelleen; tällä tavoin voit pelata tietokonetta vastaan koko ajan itseäsi vastaan.

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

1. Paina NEW GAME-painiketta ja aseta valkoiset figuurit pelilaudalle ja mustat figuurit lattialle. Daran denken, dass die weiße Dame auf einer weißen Feld steht und die schwarze Dame auf einer schwarzen Feld.
2. Paina sitten, aivan kuten pelin alussa, MOVE. Tämän jälkeen tietokone pelaa valkoisilla hahmoilla ja kertoo sinulle, jos pelaat mustilla hahmoilla.

XVI. ANNULLIERUNG DER ZÜGE

Jos painat painiketta valitaksesi käytettävän luvun, mutta olet kiinnostunut myös toisesta luvusta, paina painiketta uudelleen valitaksesi tämän kentän. Tämän kentän ohjauspaneeli poistetaan ja voit tehdä uuden matkan.

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. Tämän jälkeen tietokone näyttää tiedot ja vaihtaa viimeisen vyöhykkeen ohjauspaneelin seuraavaan. Auf das Feld drücken und die Figur nehmen.
3. Tämän jälkeen tietokone vaihtaa näytön ohjauspaneelin oikealle. Napsauta tätä kenttää ja aseta luku sen eteen.
4. Jos haluat peruuttaa lyönnin tai tehdä ohilaukauksen, käynnistä tietokone ja aseta nimetty hahmo pelilaudalle, kun pelilaudalle on merkitty sen kentän nimi, jolla se sijaitsee. Napsauta tätä kenttää ja aseta hahmo takaisin taululle.
5. Jos haluat peruuttaa paahtamisen, käytä ensin königiä, sitten turmia ja paina sitten näppäintä aina, kun haluat käyttää kyseistä kenttää.
6. Jos haluat peruuttaa tapahtuman rakentajan kanssa, sinun ei pidä epäröidä ryhtyä toimiin rakentajaa vastaan.

Jos haluat peruuttaa matkan, mutta et ole vielä suorittanut tietokonematkaa, paina TAKAISIN-painiketta ja peruuta tietokonematka edellä kuvatulla tavalla. Drücken Sie danach noch einmal die Taste TAKE BACK, um Ihre eigenen Zug rückgängig zu machen.

Jos olet jo katsonut tietokoneesi lähtöapistettä ja tämä nyt on sinun tähtäimesi, sinun on ensin suoritettava tietokoneen veto, sitten painettava ensin TAKE BACK-painiketta, jotta tietokoneen veto voidaan peruuttaa, ja sitten vielä kerran, jotta oma vetosi voidaan peruuttaa.

Jos haluat peruuttaa kaksi puhelua, paina TAKAISIN-painiketta toisen kerran palataksesi edelliseen puheluun. Lopuksi drücken Sie ein viertes Mal die Taste TAKE BACK, um Ihren vorletzten Zug zu annullieren. Jos et ole varma, haluatko palata matkan alkuun, tietokone lähettää virheilmoituksen. Jos haluat peruuttaa enemmän kuin kaksi puhelua, käytä SET UP-toimintoa puhelunumeron muuttamiseen (katso kohta XXI).

XVII. DIE 'VIHJE'-TOIMINTO

Um den Computer zu fragen, welchen Zug er an Ihrer Stelle durchführen würde:

1. Die HINT-Taste drücken.
2. Tietokone ilmoittaa nyt hahmon määränpään ja haluamansa reitin. Napsauta tätä kenttää (tai napsauta toisen kerran HINT-näppäintä).

3. Tämän jälkeen tietokone siirtyy näytön ohjauspaneeliin. Paina tätä kenttää (tai paina uudelleen Taste HINT).
4. Voit nyt valita, haluatko käyttää tietokoneen suosittelemaa reittiä, jos painat näytössä ja kentässä olevaa painiketta, vai haluatko käyttää toista reittiä.

Der von dem Computer angezeigte Zug ist derjenige, den hän von Ihnen odottaa. Joka kerta, kun olet sarjassa ja yrität selvittää, mitä vetoa te suoritate, tietokone aloittaa jo vastapuolen. Wenn Sie so ziehen, wie er es expected, 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. Tietokone ilmoittaa nyt viestin määränpään, jonka se myös ilmoittaa. Napsauta tätä kenttää (tai napsauta HINT-painiketta toisen kerran).
3. Tietokone ilmoittaa sitten kuvion alueen ja reitin, jota se kulkee.

Tiedät nyt, miten tietokonetta voidaan käyttää, mitä se voi tehdä hyväksesi, kun olet sotajalalla.

XVIII. KOULUTUS'-TILA

Tässä tietokoneessa on 'TRAINING' -tila, jonka avulla voit muokata tekniikkaasi ja saada 'hyvän' lennon. Tietokoneen kannalta on hyvä matka, jos se muuttaa toimintatapojaan, tai jos se ei ole mahdollista, se on paras matka.

Aktivoi TRAINING-tila painamalla TRAINING-painiketta kerran. GOOD MOVE -näyttö syttyy tämän jälkeen merkiksi siitä, että olet TRAINING-tilassa. Jos haluat poistua TRAINING-tilasta, paina TRAINING-painiketta uudelleen. Jos painat UUSI PELI -painiketta, HARJOITUS-tila aktivoituu; älä siis paina HARJOITUS-painiketta uudelleen, jos haluat varmistaa, että pelisi aktivoituu myös uudessa pelissä.

Jos TRAINING-tila on aktiivinen ja tietokone on asetettu oikeaan asentoon, näytössä näkyy Ursprungsfeld ja GOOD MOVE -näyttö. Wenn Sie meinen, dass Ihr Zug gut war, das Kontrolllicht jedoch nicht aufleuchtet, bedeutet das, das wenigstens ein besserer Zug möglich was. Jos haluat peruuttaa matkan, paina ensin TAKAISIN-näppäintä ja sitten VINKKI-näppäintä. Sitten voit päättää, haluatko pelata peliä, jota pelasit tietokoneella, peliä, jota pelasit aiemmin, vai uutta peliä! Paina myös TAKE BACK-näppäintä, kun pelaat tietokonepeliä, sillä HINT-tila ei ole käytettävissä, kun peli on peruutettu.

TRAINING-MODUS yhdistettynä HINT-MODUS:iin antaa sinulle mahdollisuuden tehdä muutoksia: kun TRAINING-MODUS ilmoittaa epämiellyttävästä matkasta, HINT-MODUS tarjoaa sinulle paremman ratkaisun. Und vergessen Sie nicht: immer den bestmöglichen Zug wählen!

XIX. JOTTA TIETOKONEIDEN ANALYYSI OLISI HELPOMPAA

Wenn Sie auf die MOVE-Taste drücken, während der Computer überlegt, unterbricht dieser sofort seine Analyse und zieht so, wie es ihm in diese Phase der Analyse am besten scheint (anders ausgedrückt würde derselbe Zug signalisiert werden, wenn Sie auf HINT drücken würden).

XX. POSITIONSÜBERPRÜFUNG

Jos sinulla on ongelma, esimerkiksi jos käytät Versehenin Schachbrettiä, voit käyttää tietokonetta kunkin kuvion sijainnin määrittämiseen.

1. Paina kuvion tyyppiä vastaavaa näppäintä. Tietokone näyttää kunkin tämäntyyppisen luvun sijainnin samalla kun se vaihtaa ryhmän näytön ja yhden tai useamman rivin näytön välillä. Kirkas ohjausvalo näyttää valkoisen hahmon, vaalea ohjausvalo mustan hahmon.
2. Vielä kerran paina, jotta Computer Ihnen die Stellung jeder schwarzen Figur diese Typs anzeigt.
3. Paina toisen kerran näppäintä, jolloin tietokone näyttää kuvan värin alueella. Voit nyt joko painaa painiketta toisen hahmon valitsemiseksi tai painaa jotakin painiketta valitaksesi sen.

XXI. ASEMAN OHJELMOINTI

Um die Stellung der Figuren zu ändern, oder eine völlig neue Stellung zu programmieren:

1. Die Taste SET UP drücken, jotta pääset positio-ohjelmointimoodiin. Tietokone näyttää SET UP -tilan symbolin.

2. Jos haluat ohjelmoida uuden kappaleen, vapauta kappale painamalla TAKAISIN-painiketta. Tämän jälkeen tietokone soittaa lyhyen melodian, joka käynnistää uuden osan.
3. Eine der 6 Figuren-Tasten drücken. Kun yksi tai useampi hahmo asetetaan pelilaudalle, tietokone ilmoittaa niistä sinulle samalla tavalla kuin edellisessä artikkelissa.
4. Jos tällainen hahmo halutaan poistaa Schachbrettistä, paina vain sen kentän painiketta, jossa hahmo sijaitsee. Vastaava ohjauspaneeli tulee näkyviin.
5. Jos tämäntyyppinen luku siirretään kentästä toiseen, voit peruuttaa sen sijainnin painamalla tätä kenttää. Paina sitten sen kentän painiketta, johon haluat sijoittaa hahmon. Vastaava valvontavalo palaa.
6. Jos haluat sijoittaa uuden hahmon pelilaudalle, sinun on ensin painettava eri kenttää. Vastaava valvontavalo palaa. Leuchtet es permanente, signalisiert es eine weiße Figur; blinkt es, signalisiert es eine schwarze Figur. Jos die angezeigte Farbe nicht stimmt, nehmen Sie die Figur vom Schachbrett und drücken erneut auf das Feld, tauschen Sie dann die Farbe indem Sie die Taste SOUND/COLOUR aktivieren, und drücken Sie schließlich erneut auf das leere Feld um diese Figur zu speichern. Um eine andere Figur derselben Farbe und desselben Typs hinzuzufügen, drücken Sie einfach auf das leere Feld, on das Sie die Figur wollen.
7. Wenn Sie Ihre Programmierung beendet haben, überprüfen Sie, että die beiden Könige auf dem Brett stehen, und että der Spieler, der an der Reihe ist, nicht den König seines Gegenspielers nehmen kann.
8. Die Farbe der zuletzt geschlagenen, gezogene oder hinzugefügten Figur ist dann an der Reihe. Um die Farbe zu tauschen, entweder eine Figur der gewünschten Farbe wegnehmen oder hinzufügen, tai die Taste SOUND/COLOUR drücken.
9. Schließlich den Stellungsprogrammierungs-Modus verlassen, indem Sie erneut die Taste SET UP drücken. SET UP -symboli ei enää näy näytössä. Nyt voit joko kytkeä tietokoneen päälle tai pois päältä ensimmäisenä vaiheena, jos painat MOVE-näppäintä.

XXII. WARTUNG

Schach-tietokoneesi vaatii vain vähän huoltoa. Seuraavat vinkit auttavat sinua pitämään tietokoneesi hyvässä kunnossa monta vuotta:

Schützen Sie den Computer vor Feuchtigkeit. Jos se ei riitä, se on vaihdettava mahdollisimman pian.

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. Älä yritä pitää sitä kasassa. Varmista, että käytät puhdistukseen kevyesti pestyä putkea, jossa ei ole roiskeita puhdistusaineesta.

Sollte das Gerät nicht richtig funktionieren, zuerst versuchen, die Batterien zu wechseln. Jos tämä ongelma ilmenee vielä, tutustu laitteen käyttöohjeeseen ja varmista, että sinulla ei ole mitään tekemistä sen kanssa.

- Es sollten keine offenen Flammen, wie z.B. brennende Kerzen, auf das Gerät gestellt werden.

- Halten Sie das Gerät herum einen Mindestabstand ein, jotta riittävä ilmankierto voidaan varmistaa.

- Yksittäisten komponenttien, kuten julkaisujen, nauhojen jne. ilmastointiolosuhteet eivät saa vaikuttaa ilmastoinnin säätöön.

- Das Gerät ist für den Gebrauch in einem moderaten Klima vorgesehen.

- Paristot on säilytettävä turvallisessa paikassa. Entsorgen Sie Batterien in den hierfür vorgesehenen Sammelbehältern, um die Umwelt zu schützen.

XXIII. TAKUU

ANMERKUNG: Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf; sie contains wichtige Informationen.

Auf diese Gerät wird 2 Jahre Garantie gewährt (vain Euroopassa).

Jotta optimaalinen työstäminen olisi mahdollista, käänny Fachhändlerisi puoleen. Takuun piiriin kuuluvat valmistusprosessin aikana ilmenneet materiaali- ja tuotantovirheet. Beschädigungen durch unsachgemäße Handhabung, falsche Bedienung bei Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung, Beschädigungen durch Hitze, Feuchtigkeit, etc.

Wir empfehlen, die Verpackung für spätere Konsultationen aufzubewahren. Koska pyrimme jatkuvasti parantamaan tuotetta, sen väriä ja yksityiskohtia voidaan helposti muuttaa pakkauksesta. Achtung! Tämä peli ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille. Erstickungsgefahr.

Viitenumero: CG1300_18

Design und Entwicklung in Europa - Made in China

© LEXIBOOK®.

www.lexibook.com

Deutschland & Österreich

Für den Kundendienst wenden Sie bitte an unsere Teams: E-

Mail : savcomfr@lexibook.com



Vihjeitä ympäristönsuojeluun

Alt-Elektrogeräte sind Wertstoffe, sie gehören daher nicht in den Hausmüll! Haluamme kiittää teitä aktiivisesta osallistumisestanne resurssien hallintaan ja ympäristönsuojeluun sekä siitä, että autatte meitä poistamaan tämän laitteen alkuperäisestä varaosaluettelosta (jos sellainen on saatavilla).



INTRODUÇÃO

Parabéns pela tua escolha do computador de xadrez da **LEXIBOOK - ChessMan® Elite**.

Pelissä on :

- **64 erilaista vaikeusastetta4 erilaista hölkkämuotoa** (normaali, aggressiivinen, puolustava ja korkea riski), com:
 - 5 erilaista periaatteellista tasoa, jotka on tarkoitettu lapsille ja nuorille, ja joissa tietokone tekee virheitä. 8 erilaista normaalia tasoa, jotka ovat erilaisia periaatteellisille ja väliaikaisille pelaajille, ja jotka ovat säädettävissä 5 sekunnin ja usean tunnin välein.
 - Analyysitaso - analisa até 24 horas por jogada.
 - Nível de Problema de Mate - Ratkaise Mate-ongelmat 5 jogadalla.
 - Nível jogadas múltiplas onde os principiantes podem jogar uns contra os outros enquanto o computador verifica se os movimentos são legais.
- **"APRENDIZAGEM"**-tilassa, joka osoittaa, kun se tekee hyvän juoksun.
- Tabuleiro de jogo sensório e LED's - regista jogadas automaticamente quando se pressiona nas peças nos quadrados FROM (DE) e TO (PARA).
- Valot, jotka ilmaisevat lokiesi ja tietokoneen lokien koordinaatit.
- 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 (tai 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 exercício do manual.
- Biblioteca aberta com 20 diferentes aberturas de xadrez.
- Detecta mates, xequê mates, anula pela regra das 50 jogadas e anula por repetição.
- reconhece fazer xequê mate ao Rei com a Rainha e o Rei, fazer xequê mate ao Rei com o Rei e a Torre, e fazer xequê mate ao Rei com o Rei e o Bispo.
- Pensa no tempo dos oponentes nos níveis normais de jogo.

ATENÇÃO: Pakkauksen osat, kuten plastiikkapalaset, sähköiset palaset, etiketit ja metalliset kiinnitystarvikkeet, eivät ole osa peliä, ja ne on turvallisuussyistä hävitettävä muualla ennen kuin brinquedo luovutetaan lapselle.

I. ENERGIAHUOLTO

Este computador de xadrez trabalha com 3 pilhas alcalinas LR6 ~~1.5V~~ com a capacidade de 2.25 Ah ou com um adaptador ~~9.0V~~, 300 mA para brinquedos  de centro positivo e em concordância com a publicação

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

Älä käytä pilhoja, jotka eivät ole palautettavissa. As pilhas não recarregáveis não deverão ser recarregadas. As pilhas recarregáveis deverão ser retiradas do brinquedo antes de ser recarregadas e só deverão ser recarregadas sob a supervisão a adulto. Älä sekoita eri tyyppisiä pilhoja tai uusia pilhoja käytettyihin pilhoihin. Älä käytä samantyyppisiä tai suositeltua vastaavaa tyyppisiä laseja. Pilarit on sijoitettava oikean polariteetin mukaisesti. Deverá retirar as pilhas gastas do brinquedo. Älä kytke päätelaitteita virtapiiriin. Älä käytä pilhoja sumussa. Poistakaa pilarit käytöstä, jos ette käytä laitetta pitkän ajanjakson ajan. Quando o som ficar fraco ou o jogo não responder, pense em substituir as pilhas.

AVISO: Uma descarga electrostática o frequências fortes podem dar origem a um mau funcionamento o 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.

Pilhoja ei saa altistaa liialliselle kalorille, kuten suoraan auringonvalolle, sumulle tai muulle vastaavalle.

INSTALAÇÃO DAS PILHAS :

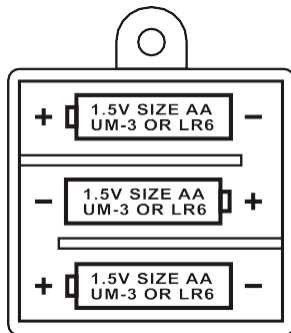
O teu computador de xadrez trabalha quer com adaptador quer com baterias. Para inserir baterias novas :

1. Irrota o compartimento das pilhas, que se encontra na parte traseira do leque com uma chave de fendas.
2. Aseta 3 LR6-alkaliparistoa paristolokeroon. Varmistakaa, että ne on asetettu oikein, kuten on osoitettu sinisillä + ja -.
3. Aseta nyt paristokotelon kansi paristolokeroon. Tietokoneen on oltava kytkettyinä ja sinun on avattava Novo Jogo -ominaisuusaani. Toisin sanoen avaa paristolokero uudelleen ja tarkista, että kaikki paristot on asetettu oikeaan suuntaan + ja - merkkien osoittamalla tavalla.

Laitetta voidaan käyttää erikoisparistoilla tai virtalähteenä sovittimen avulla.

O brinquedo não foi criado para ser ligado a mais do do que número recomendado de alimentações.

AVISO: O brinquedo ei saa kytkeä enempää kuin suositellun määrän muuntajia tai syöttölaitteita.



Adaptteri

Tämä laite toimii myös 9,0 V:n jännitteisten laitteiden sovitinilla.  e 300 mA de centro positivo .

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

Jos haluat käyttää sovitinta, noudata seuraavia ohjeita :

1. Varmista, että laite on poistettu.
2. Kytke sovittimen liitin suoraan sisäänkäynnin suuntaan.
3. Aseta sovitin uma tomada de parede -laitteeseen.
4. Liga o aparelho.

Adaptteri ei ole sormi, joten jos laitetta ei käytetä, älä irrota adapteria siitä. Se quiseses usar o aparelho no exterior, não utilizes um adaptador. Sinun on oltava erityisen varovainen sovittimen ja sen liittimien kanssa. Jos se on poistettu, älä käytä sovitinta. O brinquedo só should be useado com um transformador para brinquedos.

Tämä peli ei sovi alle 3-vuotiaille lapsille.

Deve desligar os brinquedos do transformador, antes de os limpar com líquidos. Uma má utilização do transformador pode causar um choque eléctrico.

Aviso parental: O adaptador para os brinquedos no foi friado for ser useado como brinquedo. A sua utilização deverá sereita ser feita sob supervisão de um adulto.

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

II. OBJECTIVO DO JOGO

Xadrez é um jogo para dois jogadores. O jogador que move as peças brancas chama-se "as brancas" e o jogador que move as peças pretas chama-se "as pretas". As brancas fazem a primeira jogada e depois cada jogador move sucessivamente uma peça de cada vez.

Pelin tavoitteena on lyödä vastustajan kuningas.

III. 6 ERILAISTA PEÇAA

Preparação

1. Kytke tietokone päälle painamalla painiketta "ON" (kytke).
2. Paina sitten kunkin maalityypin painiketta taulukon oikealla puolella. Rivin ja pylvään valot syttyvät osoittamaan kappaleiden paikat.
3. Coloca as peças.

Movimento

Kullakin eläinlajilla on oma luonteenomainen liikkeensä. Yksikään yksilö ei voi nousta toisen yksilön päälle, lukuun ottamatta Cavaloa. Kun lintu siirtyy miehitettyyn taloon, kyseinen lintu otetaan kiinni ja poistetaan pöydästä.

 O **Rei** liikkuu joka kerta eri suuntiin.  A **Rainha** move-se as casas que quiser para qualquer direcção.

 A **Torre** siirtää halutut talot riviin (vaakasuoraan) tai väriin (pystysuoraan).  O **Bispo** siirtää halukkaat talot diagonaaliin.

 O **Cavalo** liikkuu L-kirjaimella, kaksi vaaka- tai pystysuoraa koteloa ja sen jälkeen yksi suorakulmainen kotelo.

 O **Peão** liikkuu aina etupuoelle. Na sua primeira jogada, pode avançar duas casas, mas depois da primeira jogada, só se pode mover uma casa de cada vez. E captura as peças do adversário na diagonal.

IV. UUSI PELI

Carrega na tecla NEW G AME.

Irá ouv ir 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. Voit aina ja milloin tahansa käynnistää tietokoneen painamalla NEW G AME-näppäintä. Kun painat NEW G AME -näppäintä, kaikki tietokoneen toiminnot sammutetaan, paitsi pelin taso ja tyyli.

Huomaa: Tietokone säilyttää muistissa virtuasensennon, kun se poistetaan käytöstä. Se quiseses começar um novo jogo, tens sempre de carregar na tecla NEW GAME a pós ligares o computador (ON).

V. INTRODUCEZIR / GRAVAR JOGADAS

Para introduzir uma jogada :

1. Carrega levemente no meio do quadrado ocupado por la 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. Voit myös, toisin sanoen, irrottaa palan ja siirtää sen nelikulmaiseksi sormenpäälläsi. Ir á ouvir um tilintar específico e duas luzes acendem. Nämä kaksi valoa osoittavat sen talon linjan ja värin, josta hölkkäät.
2. 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 : Tarvitaan vain kevyttä painallusta, koska se ei ole tarpeen, kun ajetaan täsmälleen nelipyöräisten laitteiden keskellä. Carregar com muita força nos quadrados dos irá danificar o tabuleiro de jogo sensório a longo prazo.

VI. 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.

Kun tietokone on käynnissä, se antaa tyypillisen äänimerkin:

1. Valitse kaksi valoa, jotka osoittavat linjan ja värin, jossa tietokone haluaa hölkkätä. Ensinnäkin on tärkeää olla tässä talossa ja pysyä talossa.
2. A seguir, as luzes indicam as coordenadas da casa para onde deve mover a peça. Aseta eläin taloon ja siirrä se sitten. Valo syttyy uudelleen osoittaakseen, että haluat ajaa tällä tavalla.

VII. JOGADAS ESPECIAIS

AS TOMADAS são feitas tal como outra jogada qualquer :

1. Carrega no quadrado FROM (DE) e apanha a peça em jogo.
2. Siirrä nelikulmio TO (PARA) ja aseta peça uuteen nelikulmioon. Retira a peça capturada do tabuleiro sem carregares em nenhum quadrado.

AS TOMADAS (CAPTURAS) "en passant".

1. Carrega no quadrado de saída e apanha o peão em jogo.
2. Siirry määärnpään nelikulmioon ja aseta kuori uuteen nelikulmioon.
3. O computador lembrar-te-á de retirares o peão capturado mostrando o quadrado "en passant" . Carrega no quadrado e retira o peão capturado.

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

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

1. Apanha o rei branco no E1 e carrega no quadrado.
2. Coloca o rei no G1 e carrega no quadrado.
3. O computador vai lembrá-lo para mover a Torre, ligando a luz correspondente a H1. Mene ensin taloon H1 ja sitten tomiin.
4. Tietokone linkittyy F1-koordinaatteihin. Coloque a Torre em F1 e prima esta casa.

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

1. Apanha o rei branco em E1 e carrega no quadrado.
2. Coloca o rei no C1 e carrega no quadrado.
3. O computador lembra-o para mover a Torre iluminando a casa correspondente. Prima A1 e segure na Torre.
4. O computador liga as coordenadas de D1. Coloque a Torre em D1 e prima esta casa.

A PROMOÇO DE PEÃO é feita automaticamente pelo computador

1. Pyyhkäise neliskantinen pähkinäpannu ja nosta kuori.
2. Olha para a Rainha com a cor correspondente entre as peças capturadas do computador (se não houver Rainha disponível com a cor correspondente, podes usar uma Torre que esteja colocada para baixo no tabuleiro. Carrega no quadrado do destino e coloca lá a Rainha).
3. A direcção do quadrado é mostrada, assim carrega neste quadrado e substitui o peão por uma rainha.

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

VIII. JOGADAS ILEGAIS

Jos yrität tehdä laittoman tai mahdollottoman hölkin tai jonkin muun valinnan, joka ei ole mahdollinen, avaat virheellisen linjan. Aina kun teet tämän virheen, se tarkoittaa, että olet tehnyt virheen ja että et ole huomioinut viimeisintä kirjoitustasi.

- Jos yrität tehdä laittoman höntsäilyn tai yrität siirtää vastapuolellesi kuuluvaa peliä, saat myös virhemaksun. Voit jatkaa hölkkää tekemällä toisen hölkin peräkkäin.
- Jos avaat virheilmoituksen ja tietokone näyttää talon, joka valaisee koordinaatit, sinun on ensin valittava ilmoitettu talo, ennen kuin jatkat peliä.

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

Kun tietokoneeseen on kytketty virta, katkaise virta, jolloin CHECK-valo syttyy.

Jos kyseessä on xeque tai xeque-mate, kuulet pienen melodian ja CHECK- ja DRAW / MATE-valot syttyvät. Se o computador for xeque-mate, as luzes acendem permanentemente; se tu fores xeque-mate, as luzes piscam. Jos sinulla on kiire, DRAW/MATE-valo syttyy ja osoittaa, että peli on käynnissä.

Jos samaa asentoa toistetaan kolme kertaa sarjassa tai jos hölkkäminen on tehty ilman kuvankaappausta tai liikettä, tämä tapahtuu myös siten, että DRAW/MATE-merkkivalo sammuu; voit halutessasi jatkaa hölkkää.

X. OFF/SAVE

Kun peli on päättynyt, voit aloittaa uuden pelin painamalla NEW GAME tai poistua tietokoneesta painamalla SAVE/OFF. Tietokone ei ole täysin poissa käytöstä, mutta kun se on poissa käytöstä, se palauttaa muistiinsa virtalähteen asennon sekä tehotason ja pelityylin, koska se käyttää minimivirransyöttöä. Tämä tarkoittaa sitä, että voit lopettaa pelaamisen ja käynnistää tietokoneen uudestaan, jotta voit jatkaa samaa peliä. Tämä tarkoittaa myös sitä, että sinun on aina siirryttävä UUSI PELI -painikkeeseen, kun olet liittännyt pelilaitteen, jos haluat aloittaa uuden pelin.

XI. SOM E EFEITOS LUMINOSOS

Jos haluat tietokoneen toimivan ilman ääniä, paina SOUND/COLOUR-näppäintä. Äänet voidaan yhdistää uudelleen painamalla uudelleen SOM/COR-näppäintä. O som on myös kytketty uudelleen, kun painat NOVO JOGO (UUSI PELI) -painiketta.

XII. OS NÍVEIS

Tietokoneessa on 64 niveetä, jotka on järjestetty seuraavasti:

		ESTILO			
Nível	Resposta Tempo por Jogada	NORMAALI	AGRESSIVA	DEFENSIVA	ALTO-RISCO
1	PÄÄTOIMITTAJA 1	A1	C1	E1	G1
2	PÄÄTOIMITTAJA 2	A2	C2	E2	G2
3	PÄÄKIRJOITUS 3	A3	C3	E3	G3
4	PÄÄTOIMITTAJA 4	A4	C4	E4	G4
5	PÄÄKIRJOITUS 5	A5	C5	E5	G5
6	5 segundos	A6	C6	E6	G6
7	10 segundos	A7	C7	E7	G7
8	30 segundos	A8	C8	E8	G8
9	1 minuto	B1	D1	F1	H1
10	3 minutos	B2	D2	F2	H2
11	10 minutos	B3	D3	F3	H3
12	30 minutos	B4	D4	F4	H4
13	2 horas	B5	D5	F5	H5
14	24 tuntia	B6	D6	F6	H6
15	MATE	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Tämä tietokonepeli sisältää 13 erilaista peliä ja 3 erikoispeliä:

- **Tasot 1 - 5** ovat lasten ja nuorten pelinumeroita. Esimerkiksi tietokone tekee virheitä, kun se siirtää tahallaan kuvia taloihin, jotka on tarkoitus tallentaa välittömästi:
Tasolla 1 tietokone tekee monia virheitä, kuten siirtää tiedostot taloon, jonka lapsi aikoo vallata lähitulevaisuudessa. Tällä tasolla juoksijat tutustuvat kenttien eri liikkeisiin. Voit valita tason 1, jos olet yksityisissä ja haluat nähdä tietokoneen tekemän virheitä.

Tasolla 2 tietokone tekee edelleen monia virheitä, mutta ei koskaan lähde talosta taloon, jonka lapsi voi vallata.

Tasolla 3 tietokone tekee vielä joitakin virheitä päivän mittaan.

Tasolla 4 tietokone tekee 1 virheen päivässä ja sijoittaa sateen kvadranttiin, jossa se voidaan vangita välittömästi.

Tasolla 5 tietokone tekee jonkin verran rastereita ja kehyksiä, mutta ei koskaan aseta kuvia kvadrantteihin, jotka voidaan kuvata välittömästi. Tietokone liikkuu lähes välittömästi kaikkien näiden kanavien kautta.

- **Vaiheet 6-13** antavat vaihtelevan aikajakson, joka vaihtelee 5 sekunnista hölkkää kohti 2 tuntiin hölkkää kohti. Pelin energia vaihtelee näillä tasoilla pääpelaajan ja keskitason pelaajan välillä. O nível 6 é para um xadrez vulgar - blitz (5 segundos por jogada), o nível 8 é para o xadrez rápido (30 segundos por jogada), e o nível 10 é para xadrez de torneio (3 minutos por jogada). Nämä ajat ovat vastausajan enimmäisaika. O computador gastará mais tempo in posições complicadas and menos tempo in posições simples e em final de jogo. O computador também pensa no teu tempo, por isso às vezes é capaz de jogar instantaneamente, porque tu fizeste a jogada que ele antecipou! Ohjelma myös hölkkäilee välittömästi, kun teet kirjastossa juoksulenkin.

- **Taso 14** on erityinen skannaustaso, joka skannaa sijaintia noin 24 tunnin ajan tai kunnes lopetat haun painamalla JOGADA-näppäintä (katso kohta XIX jäljempänä).

- **Taso 15** on NÍVEL DE MATE, jolla ratkaistaan kaveriongelmia (katso kappale XIII vieressä).

- **O nível 0** on erityinen JOGADA MÚLTIPLA -toimintatapa, jossa kaksi henkilöä voi pelata toisiaan vastaan samalla kun tietokone tarkistaa, ovatko juoksut laillisia.

Tietokoneessa on myös 4 erilaista pelityökalua:

- **NORMAALI**-pelitilassa tietokone keskittyy yhtä paljon hyökkäykseen ja puolustukseen.
- **AGRESSIVE**-pelitilassa tietokone keskittyy vastustajaan ja välttää yleensä virheitä, jos mahdollista.
- **DEFENSIVE-pelityylin**ä tietokone keskittyy rakentamaan vankan puolustusaseman, tekee paljon virheitä ja käyttää yleensä nappuloita aina kun mahdollista.
- **ALTO-RISCO**-pelityylinä tietokone pelaa monia vertaispelejä, ja se pelaa usein vierasta peliä, mutta pelaa aina parasta peliä.

Kun kytket tietokoneen ensimmäisen kerran, taso on 6 ja pelitila on NORMAALI. Voit nyt vaihtaa tasoa ja pelitilaa, joka sinulla oli, kun poistit tietokoneen tai kun painoit NEW GAME-painiketta.

Para mudar o nível o estilo de jogo :

1. Paina LEVEL-näppäintä siirtyäksesi tason asetustilaan. Tietokone näyttää nykyistä tasoa vastaavat valot (esimerkiksi A6 vastaa tasoa 6 normaalissa pelitilassa).
2. Siirry seuraavaan nelikkoon ja hae sitä nelikkoa, joka vastaa sitä pelin tasoa ja tyyliä, jonka haluat valita. Carrega nesse quadrado no tabuleiro.
3. Paina LEVEL-näppäintä uudelleen vaihtaaksesi tasotilaa. Tee sitten hölkkä tai paina MOVE-näppäintä ja anna tietokoneen tehdä hölkkä.

Para verificar o número do nível ou o estilo de jogo SEM mudar de nível :

1. Paina LEVEL-näppäintä siirtyäksesi valittuun tasotilaan. Tietokone näyttää nykyisen tason syyttäen tasoa vastaavat valot.
2. Paina LEVEL-näppäintä uudelleen valitaksesi haluamasi tasotilan.

Voit mudaroida tai tarkistaa pelitasosi tai pelityylinäsi milloin tahansa pelin aikana, kun pelaat.

XIII. XEQUE-MATE-ONGELMIEN RATKAISEMINEN

O nível 15 é um NÍVEL DE MATE especial para resolver problemas de mate até ao mate em 5 jogadas, se houver tempo suficiente. Para resolver um problema de mate :

1. Colocar a posição no tabuleiro (ver parágrafo XIX).
2. Valitse taso 15 painamalla näppäintä NÍVEL ja sen jälkeen näissä tapauksissa B7, D7, F7 tai H7, ja paina sitten näppäintä NÍVEL uudelleen.
3. Paina MOVE-näppäintä, ja tietokone aloittaa analysoinnin.

O computador pensará até ter encontrado an mate, e depois fará a primeira jogada na sequência de mate. Voit sitten tehdä höökkä vastustajan, ja tietokone löytää seuraavan hölkkän järjestyksessä matti ja niin edelleen. Jos paria ei ole paikallaan, tietokone skannaa loputtomiin. Os tempos aproximados for resolver um problema de mate são :

Mate em 1 jogada 1 segundo 1 jogada 1 segundo

Mate em 2 jogadas 1 minuto

Mate em 3 jogadas 1 hora

Mate em 4 jogadas 1 dia

Kavereita 5 jogadas 1 mês

XIV. TASO MULTI MOVE

Taso 0 on MÚLTIPLA JOGADAn erikoistila. Tässä tilassa tietokone ei kirjaa itseään, joten voit syöttää lokit molemmille kirjaajille. Voit käyttää tätä toimintoa syöttääksesi tietyn merkinnän tai pelataksesi peliä uudelleen tietystä kohdasta. Voit myös käyttää tietokonetta tavallisena pelilautana ja hölkätä toista henkilöä vastaan tietokoneen tarkistaessa, että kaikki hölkkäliikkeet ovat laillisia.

Para introduzir o nível JOGADA MÚLTIPLA :

1. Valitse taso 0 painamalla LEVEL- ja B8-, D8-, F8- tai H8-painiketta ja paina sitten LEVEL-painiketta uudelleen.
2. Faz as jogadas que quiseres para ambos os jogadores.
3. Quando tiveres acabado, sai do nível JOGADA MÚLTIPLA novamente carregando na tecla LEVEL e seleccionando outro nível.

XV. MUDAR CORES

Jos painat MOVE-näppäintä, tietokone tekee hölkkäämisen. Jos haluat siirtyä tietokoneen toiselle puolelle, paina MOVE-näppäintä. Tietokone tekee siirron ja odottaa, että siirryt toiselle puolelle. Jos painat MOVE-näppäintä uudelleen, tietokone käynnistyy uudelleen, ja voit antaa tietokoneen käydä koko päivän!

Para jogar um jogo inteiro com as peças Brancas do princípio do tabuleiro :

1. Carrega na tecla NEW GAME e coloca as brancas no topo do tabuleiro e as pretas no final. Varmista, että Rainha branca e stá na casa branca e a Rainha preta está na casa preta.
2. Jatka painamalla MOVE-painiketta pelin alussa. O computador jogará com Brancas no topo do tabuleiro e espera até que tenhas jogado com as Pretas no final do tabuleiro.

XVI. CANCELAR JOGADAS

Jos rekisteröidyt kotonasi tarkoituksenasí hölkätä, mutta päätät, ettet halua hölkätä, sinun on rekisteröidyttävä uudelleen quadradosssa. As luzes a indicar as coordenadas da casa acendem e pode fazer outra jogada. Se já tiveres completado a jogada, e o computador estiver a pensar na sua resposta, ou já tiver dado as coordenadas para a casade partida da sua jogada, então faz o seguinte :

1. Carrega na tecla TAKE BACK.
2. Seuraavaksi tietokone kytkeytyy kilpailuun ja seuraa talon valoja, jotta pääset sinne, missä juoksu tapahtuu. Ensín taloon ja sitten taloon.
3. Sen jälkeen tietokone ilmoittaa sen talon osoitteen, jossa olit lenkillä. Ensín on talo ja sitten talo.
4. Jos haluat peruuttaa kaappauksen tai "en passant" -kaappauksen, tietokone aloittaa kaapatun kuvan sijoittamisen taulukkoon ja ilmoittaa sen talon osoitteen, josta kuva löytyi. Prima esta casa e volte a colocar a peça no tabuleiro.
5. Se cancelares uma jogada castelo, tens de voltar atrás primeiro com a jogada de um Rei e depois a jogada da Torre, carregando nos quadrados para ambos o rei e a torre.
6. Se voltares atrás com a promoção de um peão, debes lembrar-te de mudar a Rainha para um Peão.

Jos haluat palata omaan kirjautumiseen sen jälkeen, kun olet tehnyt taulukossa olevan tietokoneen kirjautumisen, paina ensin TAKAISIN-näppäintä ja siirry takaisin tietokoneen kirjautumiseen edellä kuvatulla tavalla ja paina sitten TAKAISIN-näppäintä vielä kerran ja siirry takaisin omaan kirjautumiseen. Jos olet painanut painiketta huoneessa, jossa tietokone haluaa tehdä oman matkansa, ja sen jälkeen tulee näkyviin huone, jossa haluat tehdä matkan, paina TAKAISIN-painiketta kerran peruuttaaksesi tietokoneen matkan ja uudelleen peruuttaaksesi oman matkasi.

Jos haluat palata taaksepäin useammalla kuin yhdellä matkalla, paina TAKE BACK-näppäintä kerran ja palaa tietokoneen toiseksi viimeisellä matkalla. Paina sitten TAKE BACK-näppäintä kerran ja palaa edelliseen viimeiseen vaiheeseen. Jos yrität palata takaisin useammalla askeleella, tietokone lähettää virheilmoituksen. Tässä tapauksessa sinun on lennettävä takaisin hölkkääjien kanssa vaihtamalla asentoa (katso kohta XXI jäljempänä).

XVII. OPÇÃO VIHJE / AVISO

Para obteres conselho sobre que peça jogar :

1. Carrega na tecla HINT.
2. Tämän jälkeen tietokone näyttää talon osoitteen, josta haluat ajaa. Prima esta casa (tai prima HINT novamente).
3. Sen jälkeen tietokone valaisee talon koordinaatit ja ehdottaa matkaa. Prima esta casa (tai prima HINT novamente).
4. Agora tens duas hipóteses : faz uma jogada como a sugerida pelo computador carregando na casa de saída e na de chegada novamente, ou faz uma jogada diferente...

A jogada mostrada é a jogada que o computador espera que faças. Kun teet pyynnön ja harkitset pyyntöäsi, tietokone miettii myös vastaustaan! Jos todella teet suoriutuksen, jota tietokone odottaa, se pystyy vastaamaan siihen välittömästi ja tiheästi.

Para veres sobre o que o computador está a pensar enquanto está a analisar :

1. Paina HINT-näppäintä, kun tietokone ajattelee.
2. Tietokone näyttää niiden talojen koordinaatit, joista uskot juoksevasi kyseisellä korkeudella. Prima essa casa (tai prima HINT novamente).
3. Sen jälkeen tietokone valaisee talon, jossa uskot juoksevasi. Prima esta casa (tai prima HINT novamente). Tietokone jatkaa ajattelua.

Agora sabes que jogada o computador irá provavelmente fazer, e podes começar a considerar a tua resposta em vez de estares apenas à espera.

XVIII. MODO APRENDIZAGEM

Tietokoneessa on harjoittelutila (APRENDIZAGEM), jonka avulla voit parantaa pelaäsi osoittamalla, mitkä pelit on parasta pelata. Hyvä hölkkä on hölkkä, joka tietokoneen suostumuksella parantaa asemäsi; se voi olla myös "paras mahdollinen" hölkkä tietyssä tilanteessa, jossa tilanteen parantaminen on mahdotonta.

Jotta pääset TRAINING-tilaan, paina TRAINING-painiketta kerran. O indicador de GOOD MOVE (BOA JOGADA) syttyy, jotta voidaan todeta, että TRAINING-tila on aktivoitu. Jos haluat lopettaa TRAINING-toiminnon, paina uudelleen TRAINING-painiketta. O modo TRAINING é desactivado quando carregares no botão NEW GAME; por isso não te esqueças de pressir o botão TRAINING novamente se quiseres que o computador avalie as your as your as jogadas durante o próximo jogo.

Kun olet TRAINING-tilassa ja tietokone katsoo, että juoksusi on hyvä, GOOD MOVE -ilmaisn tulee näkyviin sen jälkeen, kun olet päässyt juoksukotiin.

Jos ajattelet, että hölkkäsi oli hyvä, mutta mittari ei näy, se tarkoittaa, että sinulla on ollut vähintäänkin parempi hölkkä kuin se, jonka olet saanut. Se quiseres saber qual era, prime o botão TAKE BACK para cancelar a tua jogada, depois prime HINT. Agora cabe-te a ti decidires fazer a jogada recomendada pelo computador, fazer a tua jogada original, ou alternativelyamente, fazer uma jogada completamente diferente! Toisaalta sinun on painettava TAKAISIN-painiketta, ennen kuin tietokone tekee oman soittolistasi, mutta HINT-tila ei ole käytettävissä soittolistan peruuttamiseen.

O modo TRAINING em conjugação com a opção HINT permite-te aprender como jogar: O modo TRAINING indica si tua jogada foi desajeitada enquanto a opção HINT sugere uma solução melhor. Äläkä huoli: sinun on aina pyrittävä tekemään paras mahdollinen lenkkeily!

XIX. KESKEYTTÄÄ TIETOKONEEN ANALYYSIN

Jos painat MOVE-näppäintä, kun tietokone on ajatuksissa, se katkaisee sinun analyysisi ja siirtää sen parhaaseen jogaadaan (kuten AVISO-tilassa).

XX. VERIFICAR POSIÇÃO

Sekaannustapauksissa, esimerkiksi jos olet vahingossa sekoittanut taulukon ja kuvat, voit tehdä niin kuin tietokone sanoo: jokaisen kuvan on oltava sopusoinnussa muistinsa kanssa. Seuraavassa on lueteltu :

1. Paina käyttämäsi virtalähteen tyyppiä vastaavaa painiketta. Tietokone ilmoittaa kunkin metsäpalotyyppin sijainnin, jolloin yksi valoista syttyy linjalla ja yksi pylväässä. Uma luz constantemente ligada indica uma peça branca e uma luz a piscar indica uma peça preta.
2. Paina tätä näppäintä uudelleen, jolloin tietokone ilmoittaa valmiiden tiedostojen sijainnin kyseisessä luokassa.
3. Paina painiketta kolmannen kerran, jolloin tietokone siirtyy tarkistustilaan ja ilmoittaa, että olet aloittamassa holkkaamista. Sitten voit painaa eri väristä painiketta tai painaa jotakin koteloalustaa lujasti lenkkeilyä varten.

XXI. PROGRAMAR POSIÇÕES

Para modificar a posição das peças o programar uma posição completamente nova:

1. Carrega em SET UP para entrares no modo de programação de posição. SET UP -merkkivalo syttyy.
2. Jos haluat ohjelmoida täysin uuden asennon, tyhjennä taulukko painamalla TAKAISIN painiketta. Tietokone soittaa kappaleen aloittaakseen uuden pelin.
3. Prime um dos seis botões das peças. Jos taulukossa on yksi tai useampi tämäntyyppinen tiedosto, tietokone näyttää ne: katso kohta POSITION CHECK jäljempänä.
4. Para retirar uma peça deste tipo do tabuleiro, prima apenas a casa com a peça. Vastaava merkkivalo syttyy.
5. Jos haluat siirtää tämäntyyppisen kappaleen yhdestä talosta toiseen, peruuta aloituspositio ennen taloa. Mene sitten siihen taloon, johon haluat sijoittaa talon. O indicador correspondente acenderá.
6. Jos haluat lisätä tämäntyyppisen palan pöytälaatikkoon, valitse ensisijaisesti tällainen asunto. Vastaava merkkivalo syttyy. Se estiver permanentemente acesa, indica uma peça branca; se piscar, indica uma peça preta. Se a cor do indicador não estiver correcta, retira a peça do tabuleiro carregando na casa novamente, depois muda a cor carregando em SOUND/COLOUR e finalmente prime uma casa vazia vez para gravar a peça. Para adicionar outra peça do mesmo tipo e cor, prime apenas uma casa vazia onde queres colocar a peça em outra questão.
7. Quando tiveres terminado de programar o jogo, verifica se os dois Reis estão presentes no tabuleiro e se o primeiro jogador não pode tomar o Rei do seu oponente.
8. A cor da última peça retirada, movida ou acrescentada determina a cor da linha. Jos haluat muuttaa koria, siirrä ja poista yksi osa korista, tai vaihtoehtoisesti paina SOUND/COLOUR-säädintä (SOUND/COLOUR).
9. Aseta lopuksi Programar Posição -tila painamalla uudelleen SET UP-painiketta. SET UP -merkkivalo syttyy. Voit joko tehdä holkkaamisen tai antaa tietokoneen tehdä ensimmäisen holkkaamisen painamalla MOVE-painiketta.

XXII. MANUTENÇÃO

O teu computador de xadrez precisa de uma pequena manutenção. Seuraavat ohjeet auttavat sinua huolehtimaan tietokoneestasi ja pitämään sen uutena vuosien ajan :

Segura-o com cuidado. Älkää jättäkö minua pulaan. Mantém-no seco. SE ele se molhar enxuga-o imediatamente. Älkää päästäkö aurinkoa, älkääkä paisko asuntoanne rauhalliselle alueelle. Älkää päästäkö irti pelistä.

Usa baterias novas. Älä käytä tietokoneessa vanhoja tai vahingoittuneita paristoja. Ota bateria takaisin, jos et aio käyttää tietokonetta päivien ajan.

Jos tietokone on estynyt tai jos näet käsittämättömiä symboleja, nollaa laite asettamalla paperinpala nollauslaatikkoon. Seca o computador com um pano húmido ocasionalmente para o manteres como novo. Ei saa käyttää kiina-aineita, kalkkilaimennusaineita tai voimakkaita pesuaineita.

Se o computador não funcionar devidamente, tenta primeiro substituir as baterias. Lue sitten ohjeet huolellisesti, jotta näet, onko jokin syy, miksi paristoja ei pitäisi käyttää. Anna tietokoneen olla jälleenmyyjälläsi tai myyjälläsi. Älä tee muutoksia tietokoneen sähköisiin osiin, sillä se voi vahingoittaa laitetta ja mitätöidä takuun.

- Älä aseta suojaamattomia koteloita, kuten vaahtokarkkeja, tuotteen keskelle.
- Säilytä riittävä etäisyys parelhon sisäpuolella, jotta tuuletusaukko on riittävä.
- Varmistetaan, että ilmanvaihto ei häiriinny siitä, että ilmanvaihtoa tukkivat esineet kuten jorjat, toallat, kortinat jne. estävät ilmanvaihtoa.
- O aparelho on tarkoitettu käytettäväksi ilmastossa, jossa lämpötila on tasainen.
- Pilarit on poistettava asianmukaisesti. Pölitään ympäristöä suojelevissa, ympäristönsuojeluun tarkoitetuissa pakkauksissa.

XXIII. GARANTIA

HUOMAUTUS: Tätä käyttöohjetta on syytä varoa, sillä se sisältää tärkeitä tietoja. Este produto tem a garantia de 2 anos (Europa unicamente).

Para qualquer reclamação de garantia ou serviço após venda, é favor contactar o seu fornecedor local com a sua prova de compra. Meidän takuu kattaa kaikki valmistusvirheet, mutta ei kuitenkaan vahingoittumista, joka johtuu käyttöohjeen noudattamatta jättämisestä tai tuotteen huonosta käytöstä (kuten altistuminen auringolle tai kosteudelle tai tuotteen poistaminen). Suosittelemme, että varaatte kassakaapin tulevaa viittausta varten. Parantaaksemme tuotteitamme jatkuvasti, voimme muuttaa luettelossa esitettyjen tuotteiden ominaisuuksia tai ominaisuuksia. Aviso! Tämä vartti ei saa olla alle 36 kuukauden ikäisiä lapsia. Risco de asfixia.

Viite: CG1300_18

Criado e desenvolvido na Europa - Fabricado na China

© LEXIBOOK®.

www.lexibook.com

Para qualquer serviço pós-venda, por favor, contacte as nossas equipas:

www.lexibook.com



Indicações para a protecção do meio ambiente (Ympäristönsuojelun indikaattorit)

Vanhat sähkölaitteet ovat materiaaleja, jotka eivät kuulu kotitalouskäyttöön! Siksi pyydämme, että me autamme, osallistumme aktiivisesti resurssien vähentämiseen ja ympäristön suojeluun, jotta voimme toimittaa tämän laitteen takaisin, jos sellainen on olemassa.



INTRODUZIONE

Complimenti! Olet ostanut **LEXIBOOK ChessMan® Elite** -pelitietokoneen. Peli on saatavilla:

- **64 vaikeusluetteloa**, jotka on esitetty neljässä eri pelimuodossa (normaali, hyökkäys-, vaikeus- ja valintakilpailu) ja jotka sisältävät:

5 "principianti"-nimistä peliä, jotka on tarkoitettu bambini- ja principiantipelaajille, joissa tietokone uhraa tarkoituksellisesti pezzi-arvoja. **8 normaalia peliä** principiantipelaajille, joiden vastausajat vaihtelevat 5 sekunnin ja parecchie ore:n välillä.

1 analyysitaso, joka analysoi sijaintia 24 tunnin ajan.

1 taso "MATTO", jonka tarkoituksena on ratkaista mattaongelmat 5 mosseissa.

1 taso "MULTI MOVE", joka antaa kahdelle pelaajalle mahdollisuuden pelata yksi vastaan yksi, kun tietokone toimii välimiehenä.

- **"TRAINING"-tila**, joka osoittaa hyvin hoidetun aterian.
- **Valaistut kohdat** osoittavat sinun ja tietokoneen koordinaatit.
- **VINKKI-toiminto**, jonka avulla voit pyytää ehdotusta tietokoneelta.
- **TAKE BACK** -toiminto, jonka avulla voit kääntää kaksi kokonaista mosaiikkia (tai neljä mezze-mosaiikkia).
- **MOVE-toiminto**, jonka avulla voit oppia katsomalla tietokoneen työskentelyä itseään vastaan.
- **'SET UP'**-toiminto, jolla voidaan ohjelmoida asemat ongelmanratkaisua tai kirjan muokkausta varten.
- **kirjasto**, jossa on 20 eri aukkoa.

Inoltre, :

- riconosce il pat, il nullo secondo la regola delle 50 mosse e il nullo per ripetizione.
- conosce il matto Re e Dama contro Re, il matto Re e Torre contro Re, e il matto Re e Alfiere contro Re.
- riflette quando sta all'avversario giocare.

ATTENZIONE: I componenti dell'imballo, quali pellicole in plastica, nastro adesivo, nastri di fissaggio metallici non fanno parte del gioco e devono essere eliminati per motivi di sicurezza prima dell'utilizzo dei bambini.

I. ALIMENTAZIONE

Questo computer per gli scacchi toimii 3 pilei alkali LR6 da 1,5 V:lla. ~~=====~~ una capacità di 2,25 Ah o con un adattatore per giochi  da 9.0 V ~~=====~~ 300 mA, a centro positivo . Tulo: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A

Il gioco deve essere alimentato esclusivamente con le pile o l'adattatore specifici. Älä käytä akkuja, jotka eivät ole ricaricabili. Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere caricate unicamente con la supervisione di un adulto; non mischiare differenti tipi di batterie o batterie nuove e usate; utilizzare unicamente batterie del tipo raccomandato o equivalenti; insert

le batterie rispettando le polarità; rimuovere le batterie esaurite dal giocattolo; non cortocircuitare i terminali di alimentazione. Älä laita akkua polttoaineeseen. Rimuovere le batterie se non si usa il gioco per molto tempo. Sostituire le batterie quando il suono diventa debole o il gioco non funziona. **AVVERTENZA:** Una forte interferenza di frequenza o scariche elettrostatiche

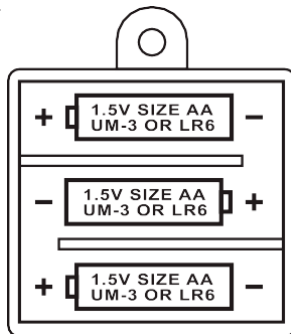
voivat aiheuttaa toimintahäiriöitä tai muistimenetyksiä. Jos haluat varmistaa, että laite toimii normaalisti, aseta laite uudelleen tai vaihda ja aseta akku takaisin paikalleen, tai aseta CA/CC-liitäntälaite paikalleen ja aseta se takaisin paikalleen. Älä altista akkua liian korkealle lämpötilalle, esimerkiksi auringonvalolle tai polttoaineelle.

Asentaminen kasaan

1. Aprire il vano batterie collocato sulla parte posterior dell'unità usando un cacciavite.
2. Asenna 3 kpl 1,5 V:n LR6-pila ~~paristo~~, ~~paristo~~, rispettando il senso della polarità indicato sul fondo del comparto.
3. Richiudete il comparto pile. Sentirete un motivo musicale che annuncia una nuova partita. Jos tilanne on päinvastainen, asenna uudelleen paalut ja tarkista, että paalut on asennettu oikein.

Non collegare il giocattolo a un numero di sorgenti elettriche superiore a quello consigliato.

AVVERTENZA: Il giocattolo non deve essere collegato a un numero di trasformatori o alimentatori superiore a quello raccomandato.



Adattatore

Il gioco funziona anche con un adattatore per giochi da 9V ~~0V~~ 300 mA, a centro positivo . Tulo: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A

Per il collegamento, seguite le istruzioni:

1. Varmista, että laite on käytetty.
2. Collegare la spina dell'adattatore alla presa sul lato destro del gioco.
3. Aseta l'adattatore (lisälaite) paikalleen corrente-pesään.
4. Mettete il gioco in funzione.

Scollegate l'adattatore in caso di non utilizzo per avoidare che si overiscaldi. Quando il gioco è alimentato da un adattatore, non giocate all'esterno. Verificate regolarmente lo stato dell'adattatore e dei cavi di collegamento. Jos laite on huonontunut, älä käytä lisälaitetta, koska se ei ole uusittu. Utilizzare il giocattolo solo con un trasformatore per giocattoli. L'adattatore non on peli. Tätä lelua ei ole tarkoitettu alle 3-vuotiaalle lapsille. I giocattoli da pulire con liquidi vanno scollegati dal trasformatore prima della pulizia. L'utilizzo scorretto del trasformatore può causare scosse elettriche.

II. OBIETTIVO DEL GIOCO

Gli scacchi sono un gioco per due giocatori. Il giocatore che muove i pezzi bianchi si chiama "Bianco" e il giocatore che muove i pezzi neri si chiama "Nero". Il Bianco fa la prima mossa, poi tocca al Nero e così alternativamente, ogni giocatore può muovere un pezzo alla volta.

Pelin tavoitteena on napata vastustajan kosto.

Raccomandazione per i genitori: l'adattatore non é giocattolo. Käytä vain aikuisen valvonnassa. Huomautus: le batterie devono essere rimosse si utilizza un adattatore CA/CC.

III. 6 KÄRKIKYNTÄ

Preparazione

1. Accendete gli scacchi su computer premendo il pulsante ON.
2. Poi premete il pulsante corrispondente a ogni pezzo sulla parte destra della scacchiera; vedrete che si illumina la luce della fila e della colonna che indica la posizione del pezzo.
3. Posizionate il pezzo.

Mosse

Jokainen kappale voi muuttua ominaisella tavalla. Hevonen ei voi liikuttaa toista hevosta, sanoo hevosties. Quando un pezzo si muove su una casella occupata, il pezzo avversario viene catturato e rimosso dalla scacchiera.



Il **Re** si muove di una casella alla volta, in qualsiasi direzione.



La **Regina** si muove un qualsiasi numero di caselle per volta, in qualsiasi direzione.



Torni liikkuu muutaman kotelon verran minuutissa joko vaakasuunnassa (pitkä viiva) tai pystysuunnassa (pitkä pylväs).



L' **Alfiere** si muove di qualsiasi numero di caselle per volta, solo diagonalmente.



Il **Cavallo** si muove a "forma di L", due caselle orizzontali o verticali e una casella ad angolo retto.



Poljin liikkuu aina eteenpäin. Ensimmäisellä siirrolla se voi edetä kaksi koteloa, mutta seuraavilla siirroilla se voi edetä vain yhden kotelon kerrallaan. Vastustajan nappulan nappaamiseksi se siirtyy diagonaalisesti solusta toiseen.

IV. PER COMINCIARE UNA NUOVA PARTITA

Paina NEW GAME-painiketta.

Sentirete un motivo e la spia di color rosso (corrispondente alla riga 1) si illumina in basso a sinistra indicando ai Bianchi di giocare.

Voit milloin tahansa aloittaa uuden pelin painamalla NEW GAME-painiketta. Tässä tapauksessa vain pelin taso ja tyyli säilyvät tallennettuina.

HUOM: Tietokone säilyttää muistissa nappuloiden sijainnin, kun tietokone sammutetaan. Jos haluat aloittaa uuden pelin, paina NEW GAME, kun käynnistät pelin.

V. PER REGISTRARE UNA MOSSA

Per registrare una mossa:

1. Esercitate una leggera pressione sulla casella del pezzo che intendete muovere. Helpoin tapa tehdä tämä on kallistaa kynää hieman ja painaa kynän reuna varovasti kotelon keskelle. Potete anche premere sulla casella con il dito.
2. Aseta pezzo saapumiskotelon päälle ja kiinnitä se keskelle keskiosaa. Sentirete un nuovo "bip" chesegnala che il computer ha registrato la mossa. Il computer medita lasua mossa.

N.B.: Una leggera pressione è sufficiente a condizione che premiate bene il centro della casella. Se premete troppo forte le caselle, rischiate alla lunga di danneggiare la scacchiera.

VI. LE MOSSE DEL COMPUTER

All'inizio della partita, il computer mostra immediatamente la sua mossa grazie alla biblioteca di aperture a disposizione contenente 20 aperture diverse. In seguito, nel corso della partita, la spia situata alto a sinistra (spia della linea 8) si accenderà durante il tempo di riflessione del computer, indicando che tocca ai Neri giocare.

Quando il computer indica la sua mossa, fa ascoltare un jingle caratteristico.

1. Kaksi vihreää valoa osoittaa sen kolikon johdinta ja lähtökotelon saraketta, jonka tietokone haluaa sijoittaa. Paina kevyesti tätä koteloa ja ota kolikko.
2. Tämän jälkeen syttyvät valot, jotka ilmaisevat pezzon saapumiskotelon koordinaatit. Aseta esine tähän koteloon painamalla sitä varovasti. Merkkivalo 1 syttyy uudelleen merkiksi siitä, että nyt on sinun vuorosi pelata.

VII. MOSSE SPECIALI

PRESE

Vankilat valmistetaan kuten muutkin lihatyyppit.

1. Premete la casella di origine e prelevate il pezzo.
2. Premete la casella di arrivo e posizionate il pezzo su questa casella.
3. Rimuovete il pezzo dalla scacchiera senza premere alcuna casella.

OTETTU OHIMENNEN

Seuraava vaihe on voimassa myös en passant -kuvauksissa, mutta vain silloin, kun tietokone käskee sinua vetämään poljinta taaksepäin.

1. Aseta alkuperäiskotelo paikalleen ja ota jalka.
2. Premete la casella di arrivo e mettete il pedone su questa casella.
3. Tietokone neuvoo sinua siirtämään poljinta sisään ja ulos painamalla vastaavaa kirjainta polkimen kotelossa. Premete questa casella e togliete il pedone dalla scacchiera.

ARROCCO

Eseguite l'arrocco spostando prima il Re come d'abitudine. Kun olet esittänyt Re:n lähtö- ja saapumistapauksen, tietokone käskee sinua käynnistämään Torren.

Per eseguire un piccolo arrocco (arrocco con la Torre Re) coi Bianchi:

1. Premete la casella E1 e prendete il Re.
2. Aseta Re paikalleen G1 ja ota casella käyttöön.
3. Tietokone ilmoittaa, että taskulamppu on vaihdettava painamalla vastaavaa kirjainta tapauksessa H1. Valitse tapaus H1 ja ota taskulamppu.
4. Tietokone valaisee F1-kotelon koordinaatit. Posizionate la Torre en F1 e premete questa casella.

Per eseguire un grande arrocco (arrocco con la Torre Dama) coi Bianchi:

1. Premete la casella E1 e prendete il Re.
2. Aseta Re asentoon C1 e premete la casella.
3. Tietokone kehottaa sinua siirtämään tornia painamalla vastaavaa koteloa. Premete A1 e prendete la Torre.
4. Il computer illumina la casella D1. Mettete la Torre in D1 e premete leggermente questa casella.

PROMOZIONE DEI PEDONI

La promozione è fatta automaticamente dall'ordinatore.

1. Aseta alkuperäiskotelo paikalleen ja ota jalka.
2. Valitse oikeanvärinen valo mukana olevista paloista (jos et löydä valoa, voit käyttää vastakkaiseen suuntaan suunnattua taskulamppua). Valmistelee kotelo saapumista varten ja aseta kehys paikalleen.

Tietokone olettaa, että valitset pedaalien edistämiseen aina Lady. Jos haluat valita tornin, alppiradan tai hevosen omien jalankulkijiesi edistämiseksi, voit tehdä sen muuttamalla asemia (ks. kohta XIX). Tietokone valitsee aina Lady-polkimien edistämistä varten.

VIII. MOSSE ILLEGALI

Jos yrität tehdä laittoman tai mahdottoman siirron, saat virheilmoituksen, joka ilmoittaa, että siirrosta ei ole lupaa ja että tietokone ei ole saanut sitä.

Se tentate una mossa illegalale o provate a spostare un pezzo del vostro avversario, sentirete semplicemente il segnale di errore. Potete continuare a giocare cambiando mossa

Jos lähetät virheilmoituksen ja tietokone näyttää valaistun ikkunan, paina ensin osoitettua ikkunaa, ennen kuin aloitat pelin uudelleen.

IX. SCACCO, MATTO E NULLO

Quando il computer annuncia scacco, emette un "bip" allegro e accente la spia 'CHECK'.

Jos tietokone on pimeä ja himmeä, kuuluu melodia ja CHECK- ja DRAW/MATE-valot syttyvät. Jos tietokone on tylsä, valot palavat jatkuvasti, jos olet tylsä, valot vilkkuvat.

Se siete in stallo, la spia DRAW/MATE si accende, il che indicica il nullo.

Se la stessa posizione si ripete tre volte di seguito, o sono state giocate 50 mosse senza presa o promozione dei pedoni, la spia DRAW/MATE si illumina, ma potete continuare a giocare se desiderate.

X. OFF/SAVE

Quando una partita è terminata, potete premere il tasto NEW GAME per cominciarne un'altra oppure spegnere il computer premendo il tasto SAVE/OFF. Todellisuudessa tietokone ei ole täysin käytetty. Säilyttää muistissa kulloisenkin sijainnin kuluttamalla mahdollisimman vähän virtaa. Näin voit keskeyttää pelin milloin tahansa, sammuttaa tietokoneen ja palata sitten takaisin jatkamaan valmiustilaan jätettyä peliä. Se invece volete cominciare una nuova partita dovete premere NEW GAME dopo aver avviato il computer.

XI. ÄÄNI- JA VALOTEHOSTEET

Jos haluat pelata hiljaisuudessa, paina lyhyesti SOUND/COLOUR-painiketta. Tietokoneen äänitehosteet merkitään. Per riattivare il suono, premete di nuovo il tasto SOUND/COLOUR. Ääni vakiintuu ja voit painaa NEW GAME-painiketta.

XII. VAIKEUSASTEET

Tietokoneessa on 64 tasoa, jotka on järjestetty seuraavasti:

LIVELLO	TEMPO DI RISPOSTA PER MOSSA	STILE			
		NORMAAL I	OFFENSIVO	DIFENSIVO	ALATORIO
1	PÄÄTOIMITTAJA 1	A1	C1	E1	G1
2	PÄÄTOIMITTAJA 2	A2	C2	E2	G2
3	PÄÄKIRJOITUS 3	A3	C3	E3	G3
4	PÄÄTOIMITTAJA 4	A4	C4	E4	G4
5	PÄÄKIRJOITUS 5	A5	C5	E5	G5
6	5 sekuntia	A6	C6	E6	G6
7	10 sekuntia	A7	C7	E7	G7
8	30 sekuntia	A8	C8	E8	G8
9	1 minuto	B1	D1	F1	H1
10	3 minuti	B2	D2	F2	H2
11	10 minuti	B3	D3	F3	H3
12	30 minuti	B4	D4	F4	H4
13	2 malmi	B5	D5	F5	H5
14	24 malmia	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Tämä pelitietokone tarjoaa 13 erilaista tasoa ja 3 erityistä pelitasoa:

- **I livelli da 1 a 5** sono dei livelli destinati a bambini a principianti. Il computer compie deliberatamente degli errori, ponendo dei pezzi su delle caselle dove verranno subito presi, per es:
Tasolla 1 tietokone tekee monia virheitä, kuten laittaa kolikon laatikkoon, jossa se laitetaan polkimella seuraavaan laatikkoon. Tätä tasoa käytetään tutustuttamaan sinut siihen, miten nappuloita liikutellaan. Potete anche passare al livello 1 quando perdeti e desiderate vedere il computer fare qualche errore.
Al livello 2, il computer fa ancora molti sbagli ma non metterà mai un pezzo su una casella dove sarà preso nella mossa seguente da un pedone.
Al livello 3, il computer farà solo qualche errore a partita.
Al livello 4, il computer non farà che un errore in una partita, e posà la Dama su una casella dove potrà essere presa nella mossa seguente.
Tasolla 5 tietokone laskee tiettyjä forchetteja ja minacce di mattoa, mutta ei uhraa mitään pezzoa. Nei 5 livelli, il computer reagisce quasi istantaneamente.
- **I livelli da 6 a 13** propongono un tempo di risposta che va da 5 secondi a 2 ore per mossa. Nämä tasot on tarkoitettu pääasiallisille ja vahvistetuille pelaajille. Il livello 6 è un livello di blitz (5 sekuntia per mossa), il livello 8 è un livello di gioco rapido (30 sekuntia per mossa) ja il livello 10 è per tornei (3 minuti per colpo). Ilmoitetut ajat ovat keski- ja matalia aikoja. Tietokone antaa sinulle enemmän aikaa monimutkaisten kuvioiden edessä ja vähemmän aikaa yksinkertaisempien kuvioiden kohdalla ja pelin lopussa. Il computer riflette mentre voi giocate e quindi possibile che reagisca tempestivamente per rispondere alla vostra mossa. Reagisce allo stesso modo quando gioca una delle aperture di cui dispone la sua biblioteca.
- **Il livello 14** è un livello di analisi che analizza la posizione per circa 24e o fino a quando non interrompiate voi l'analisi premendo il tasto MOVE (vedere paragrafo XIX).
- **Il livello 15** è un livello di MATTO, joka on tarkoitettu mattaongelmien ratkaisemiseen (katso kappale XIII).
- **0-taso** on MULTI MOVE -taso, jossa kaksi ihmistä voi pelata toisiaan vastaan tietokoneen toimiessa välimiehenä.

Tietokoneessa on myös neljä pelitilaa:

- Nello stile **NORMALE**, il computer non privilegia alcuno dei due modelli difensivo e offensivo.
- Nello stile **OFFENSIVA**, il computer ha un gioco offensivo ed evita nella misura possibile di scambiare i pezzi.
- DIFENSIVA-tyylissä tietokoneen ensisijaisena tavoitteena on rakentaa vankka perusta. Se asettaa monet osat oikeaan asentoon ja erottaa ne toisistaan mahdollisimman usein.
- 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.

Kun otat tietokoneen käyttöön ensimmäistä kertaa, peli alkaa automaattisesti tasolta 6 ja pelityylillä 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.

Voit vaihtaa pelitasoa tai pelityyliä noudattamalla seuraavia ohjeita:

1. Paina LEVEL-näppäintä siirtyäksesi tason asetustilaan. Il computer segnala con una spia il livello in corso (tale stile la casella A6 corrisponde al livello 6).
2. Katso seuraavaa taulukkoa löytääksesi oikean kotelon valitsemallesi pelin tasolle ja pelityyliin. Premete questa casella.
3. Paina LEVEL-painiketta uudelleen käyttäksesi tason asetustilaa. 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 scelto, senza modificarlo, seguite la procedura illustrata sotto:

1. Paina LEVEL-painiketta. Tietokone näyttää nykyisen tason näyttämällä vastaavan kotelon merkkivalon.
2. Premete una seconda volta il tasto LEVEL per tornare al gioco.

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

XIII. MATTO-ONGELMIEN RATKAISEMINEN

Taso 15 on MAT-taso, jonka avulla voit ratkaista mattaongelmia jopa viidellä tasolla. Mattaongelmien ratkaisemiseen:

1. Aseta pezzit scacchieralle ja rekisteröi niiden sijainti (katso XIX kappale).
2. Scegliete il livello 5 premendo il tasto LEVEL, poi la casella B7, D7, F7 o H7, poi il tasto LEVEL di nuovo.
3. Paina MOVE-painiketta. Il computer comincia la sua analisi

Il computer rifletterà fin quando trova un matto, poi giocherà la prima mossa in vista del matto. Voit sitten siirtyä vastakkaiselle puolelle, ja tietokone etsii seuraavan laatan, joka on laatan näköpiirissä. Jos asento ei salli maton tekemistä, tietokone analysoi epämääräisesti. I temps 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 kuukausi

XIV. LIVELLO" "MULTI MOVE

Livello 0 è un livello MULTI MOVE. Tällä tasolla tietokone ei toimi. Potete giocare per i due giocatori. Voit käyttää tätä toimintoa tietyn avauksen tai pelin ohjaamiseen. Potete usare il computer come una scacchiera normal giocando contro un'altra persona mentre il computer funge da arbitro.

Per scegliere il livello MULTI MOVE:

1. Scegliete il livello 0 premendo il tasto LEVEL, poi la casella B8, D8, F8 o H8, poi il tasto LEVEL di nuovo.
2. Löydät kaikki tarvittavat tiedot kaikista osallistujista.
3. Quando avete finito, uscite dello livello MULTI MOVE premendo una seconda volta il tasto LEVEL e scegliendo un altro livello.

XV. CAMBIO COLORE

Se premete il tasto MOVE, il computer giocherà al vostro posto. Jos siis haluat vaihtaa värejä tietokoneen avulla, paina MOVE. Tietokone valitsee oman värinsä ja odottaa, että sinä valitset omasi.

Jos asetat uudestaan liikkeen, tietokone pelaa uudestaan, ja voit pelata tietokonetta yksin häntä vastaan.

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

1. Paina NEW GAME-painiketta ja aseta valkoiset palat ruudun yläosaan ja mustat palat alaosaan. Varmista, että valkoinen kehys asetetaan valkoiseen koteloon ja musta kehys mustaan koteloon.
2. Poi, premete MOVE dall'inizio della partita . Tietokone näyttää ruskeat värit näytön yläosassa ja pyytää sinua näyttämään mustat värit näytön alaosaan.

XVI. ANNULLA MOSSE

Jos otat ensin yhden alkuperäisen kotelon, jotta voit levittää yhden palan, mutta päätät ottaa toisen, ota toisella kerralla sama kotelok.

Talon spia kipinöi ja voit nauttia toisen aterian.

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

1. Paina TAKE BACK-painiketta.
2. Tietokone keskeyttää pohdintansa ja näyttää viimeisimmän viestisi saapumistapauksen ja peräkkäin edellisen viestin merkinnät. Premete la casella e prendete il pezzo.
3. Tietokone ilmoittaa sitten alkuperäisen tapauksen. Premete questa casella e posatevi il pezzo.
4. Se desiderate annullare una presa o una presa en passant, il computer vi ricorderà di riposizionare sulla scacchiera il pezzo preso segnalando la casella dove si trovava il pezzo. Premete questa casella e mettetevi il pezzo.
5. Se annullate un arrocco, dovete prima spostare il vostro Re, poi la vostra Torre premendo le caselle di entrambi.
6. 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 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. Paina sitten TAKAISIN-painiketta neljännen kerran peruuttaaksesi oman salasanasi. Jos yrität peruuttaa ennen aikaa, tietokone antaa virheilmoituksen. Jos haluat peruuttaa enemmän kuin kaksi matkaa, sinun on käytettävä SET UP-toimintoa asentojen muuttamiseen (katso kohta XXI).

XVII. FUNZIONE 'VIHJE'

Per domandare al computer che mossa giocherebbe al vostro posto:

1. Paina HINT-näppäintä.
2. Tietokone valaisee ehdotetun kuvion alkuperäisen tapauksen. Paina tätä painiketta tai paina HINT-painiketta toisen kerran.
3. Tietokone valaisee viestin saapumistapauksen koordinaatit. Paina tätä painiketta tai paina HINT-painiketta toisen kerran.
4. Voit valita tietokoneen ehdottaman mossan ja tehdä sen vielä kerran la casella di origine e di arrivo, tai toteuttaa toisen mossan.

Tietokoneen näyttämä viesti on se, jota sinulta odotetaan. Aina kun puhut, tietokone miettii, miten vastata. Se voi giocare la mossa che si attende, è possibile che lui farà la sua mossa istantaneamente.

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

1. Paina HINT-näppäintä tietokoneen ollessa käynnissä.
2. Tietokone käyttää tutkittavana olevan tiedoston alkuperäistä tapausta sillä hetkellä. Paina tätä painiketta tai toisen kerran HINT.
3. Tietokone hakee sen tapauksen koordinaatit, johon viesti saapui. Paina tätä painiketta tai paina HINT vielä kerran. Tämän jälkeen tietokone jatkaa hakua.

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

XVIII. MODALITA' KOULUTUS

Tämä tietokone tarjoaa TRAINING-tilan, jonka avulla voit parantaa tietämystäsi siitä, onko tietty kuvio hyvä. Laatta on hyvä, kun tietokoneen mukaan se parantaa asemaasi tai kun se on ainoa laatta, jota on helppo käyttää, ja siksi et saa parantaa asemaasi.

Siirry HARJOITUS-tilaan painamalla kerran HARJOITUS-painiketta. GOOD MOVE -merkkivalo vilkkuu osoittaakseen, että TRAINING-tila on aktivoitu. Jos haluat käyttää tätä tilaa, paina TRAINING-painiketta uudelleen. HARJOITUSTILA kytkeytyy pois päältä, kun painat NEWGAME-painiketta; älä siis epäröi painaa HARJOITUS-painiketta uudelleen, jos haluat nähdä uuden pelin aikana suorittamiesi jaksosten tulokset.

Kun HARJOITTELUTILA on aktivoitu ja nauhasi katsotaan tietokoneelle sopivaksi, tämä sytyttää GOOD MOVE -merkkivalon sen jälkeen, kun nauhan alkuperäinen kotelo on merkitty.

Jos ajattelet, että sinun mossasi on hyvä, mutta spia ei valaise, se tarkoittaa, että on olemassa vielä parempi mossa kuin se, jota olet pelannut. Se voite scopirla, premete TAKE BACK per annullare la vostra mossa, poi il tasto HINT. Tässä vaiheessa voit päättää, haluatko soittaa ehdotetun kappaleen vai sen, jota alun perin ajattelit, vai soitaatko kokonaan toisen kappaleen. 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. Ja ennen kaikkea, älä pelkää: sinun on aina löydettävä paras mahdollinen ratkaisu!

XIX. TIETOKONEEN ANALYYSIN VÄLITTÄMISTÄ VARTEN

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).

XX. VERIFICA POSIZIONE

Jos epäilet, että olet esimerkiksi vahingossa sekoittanut scacchieran osia, voit pyytää tietokonetta ilmoittamaan kunkin osan sijainnin.

1. Paina valitsinta, joka vastaa valittua petsin tyyppiä. Tietokone ilmoittaa kunkin kolikkotyypin sijainnin näyttämällä vastaavat valosignaalit. Una spia accesa in permanenza indica un pezzo bianco; una spia lampeggiante un pezzo nero.
2. Paina uudelleen kerran, jolloin tietokone näyttää tämän tyyppisten osien sijainnin mustalla värillä.
3. 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.

XXI . ASEMAN OHJELMOINTI

Voit muuttaa osien asentoa tai ohjelmoida täysin uuden asennon:

1. Paina SET UP-painiketta siirtyäksesi aseman ohjelmointitilaan. SET UP -kuvake syttyy.
2. Jos haluat ohjelmoida uuden aseman, paina TAKAISIN-näppäintä, jotta saat selaimen näkyviin. Tietokoneesta kuuluu melodia, joka ilmoittaa uudesta pelistä.
3. Paina yhtä seitsemästä painikkeesta. Jos näytöllä on yksi tai useampi tällainen kohde, tietokone näyttää ne kuten jäljempänä kuvatussa POSITION CHECK -tilassa.
4. Per rimuovere un pezzo di questo tipo dalla scacchiera, premete semplicemente la casella contenente il pezzo. La spia corrispondente si spegne.
5. Jos haluat siirtää tämän tyyppisen kolikon kotelosta toiseen, peruuta alkuperäinen sijainti painamalla koteloa. Paina sitten saapumiskotelo, johon haluat sijoittaa kolikon. Vastaava merkkivalo vilkkuu.
6. Tämän tyyppisen petsin kiinnittämistä varten skakkiin tarvitaan vuota-asennetta (casella vuota). Vastaava merkkivalo syttyy. 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.
7. 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.
8. Il colore dell'ultimo pezzo ritirato, spostato o aggiunto determina il colore che ha il gioco. Per cambiare colore, ritiratee aggiungete un pezzo del colore desiderato, oppure premete il tasto SOUND/COLOUR.
9. Siirry seuraavaksi asento-ohjelmointitilasta painamalla SET UP-painiketta vielä kerran. SET UP -valo sammuu, ja voit

sitten joko suorittaa mittauksen tai antaa tietokoneen tehdä sen ensin painamalla MOVE-painiketta.

XXII. MANUTENZIONE

Scacchin tietokone tarvitsee hieman huoltoa. Nämä muutamat vinkit auttavat sinua pitämään sen hyvässä kunnossa pitkään:

Suojaa tietokonetta kosteudelta. Se si bagna, asciugatelo immediatamente. Älä

laskeudu pieneen sohvaan, älä esponetelo yhteen kalorilähteeseen.

Manipolatelo con cura. Non lasciatelo cadere. Älkää yrittäkö hymyillä.

Pyyhkimiseen on käytettävä vettä sisältävää, paksuista kantoa, johon ei saa lisätä mitään puhdistusaineita.

Toimintahäiriön sattuessa vaihda ensin paristot. Jos ongelma jatkuu, tarkista tarkkaan käsikirjan avulla, ettei mitään ole viety.

- Älä aseta laitteeseen vapaan polttoaineen osia, kuten esimerkiksi akkuynttilöitä.

- Mantenere una distanza minima intorno all'apparecchio per garantire un'adeguata ventilazione.

- Jotta ilmanvaihto olisi asianmukainen, älä käytä ilmanvaihtoaukkoja esineillä, kuten tavaroilla, juomilla, tavaroilla, tavaroilla jne.

- L'apparecchio deve essere usato in climi temperati.

- Smaltire le batterie in modo conforme. Portarle presso gli appositi punti di raccolta per salva guardare l'ambiente.

XXIII. GARANZIA

HUOMAUTUS: Kehotamme säilyttämään käyttöohjeiden kirjaston (libretto delle istruzioni d'uso). Tuotteella on 2 vuoden takuu (vain Euroopassa).

Per usufruire della garanzia o del servizio dopo vendita rivolgersi al vostro rivenditore muniti della relativa prova d'acquisto. La garanzia copre i difetti del materiale o del montaggio direttamente imputabili al costruttore ad esclusione dei danni dovuti al non rispetto delle istruzioni d'uso o di ogni intervento inopportuno sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità ...).

Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro. Koska pyrimme jatkuvasti parantamaan tuotteitamme, on mahdollista, että pakkauksessa kuvattujen tuotteiden värit ja yksityiskohdat poikkeavat todellisesta tuotteesta. Huomaa! Tätä peliä ei suositella alle 36-vuotiaille lapsille. Pericolo di soffocamento.

Riferimento: CG1300_18

Progettato e sviluppato in Europa - Fabbricato in Cina (valmistettu Kiinassa)

© LEXIBOOK®.

www.lexibook.com

Myynnin jälkeistä apua varten ota yhteyttä tiimiimme: www.lexibook.com.



Avvertenze per la tutela dell'ambiente (Ympäristönsuojelu)

Gli apparecchi elettrici vecchi sono materiali pregiati, non rientrano nei normali rifiuti domestici! Pyydämme siis asiakkaitamme osallistumaan ympäristön ja riskien suojeluun ja käyttämään tätä laitetta asiantuntevissa, alueellisesti läsnä olevissa keräyskeskuksissa.



INLEIDING

Gefeliciteerd with de aankoop on your schaakcomputer **LEXIBOOK ChessMan® Elite**.

Hänellä on se kirja:

- **64 spelniveaus** verdeeld over 4 verschillende speelstijlen (normaal, aggressief, defensief en speels), waaronder:
 - 5 "beginnersniveaus" lapsille tai aloitteville kehreäjäille, joissa tietokone, jossa on opzet stukken opoffert
 - 8 normaalia spelniveaus aloitteville pelaajille, joilla on 5 sekuntia aikaa, kunnes he ovat lopettaneet pelaamisen.
 - 1-tason analyysi, jossa otetaan huomioon 24 tunnin ajanjakso.
 - 1 "schaakmat"-taso, jossa schaakmatvraagstukken, tot het schaakmat in vijf zetten, worden opgelost
 - 1 "MULTI MOVE"-taso, jossa kaksi pelaajaa voi pelata ja tietokoneen rooli on scheidsrechter op zich.
- "TRAINING"-tilassa, joka on käytössä, kun olet mennyt eteenpäin.
- **Erityisominaisuus** on tietojen automaattinen rekisteröinti, kun olet verkossa ja kentällä.
- Sytytä koordinaattorit näytöllä ja tietokoneella.
- "HINT"-ominaisuus, jolla tietokone voi näyttää seuraavan kohteensa.
- yksi "TAKE BACK"-funktio (=terugnemen), jonka avulla voit vetäytyä kahdesta (tai neljästä puolikkaasta) vyöhykkeestä.
- "MOVE"-funktio, jolla voit siirtää tietokoneen kautta sinne tai tänne.
- "SET UP"- toiminto, jolla voidaan ohjelmoida toimintoja, jotta jokin ongelma tai tapahtuma kirjasta voidaan poistaa.
- **kirjasto**, jossa on 20 erilaista aukioloaikaa

Daarnaast:

- spoort het spel de patstelling op, **remise volgens de regel van de de 50 slagen en remise door zetherhaling**.
- Kent het spel **schaakmat Koning en Dame tegen Koning, schaakmat Koning en Toren tegen Koning, en schaakmat Koning en Lopers tegen Koning**.
- lopettaa pelin, kun katsoja on paikalla.

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

I. VOEDING

Tämä tietokone toimii kolmella 1,5 V:n LR6/AA-alkaliparistolla, **=== 2,25 Ah:n virtalähteellä tai erityisellä adapterilla** 9,0 V:n jännitteellä 300 mA, ja positiivinen allas on keskellä 300 mA. . Tulo: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A

Paristoja ei saa käyttää. Paristoja ei saa käyttää. Pidä paristo suojakotelossa, jotta sitä voidaan käyttää. Paristot on aina asetettava virtalähteen paristolokeroon. Älä käytä erityyppisiä paristoja tai akkuja tai muun tyyppisiä paristoja. Tätä loitsua voi käyttää vain tietyjen paristojen kanssa. Aseta paristot navat oikeaan suuntaan. Lyhyet akut ja paristot on asennettava ulos.

puhelu on lähetetty. Varmista, että akut on kytketty akun napoihin. Älä jätä paristoja avoimeen tilaan. Vaihda paristot, jos virtalähdettä ei ole kytketty päälle pitkään aikaan.

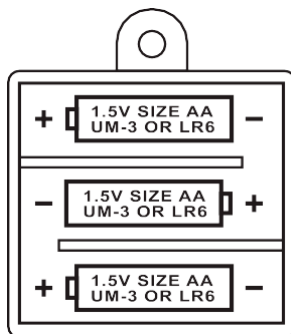
WAARSCHUWING: Een storing of geheugenverlies kan veroorzaakt worden door een sterke frequency-interferentie of een elektrostatische ontlading. Intiassa hänellä on yksi

Jos toiminnassa ilmenee ongelmia, kytke leivänpaahdin päälle tai poista ja vaihda paristot tai irrota AC/DC-sovitin pysäytyskytkimestä ja kytke se päälle.

Älä tuki paristoja lämpimässä ympäristössä, kuten valoisassa tai pimeässä huoneessa.

Paristojen sijoituspaikat

1. Avaa laitteen etuosassa oleva akkupaketti akkulaturin avulla.
2. Jalka 3 LR6/AA 1,5 V:n paristo  sen vuoksi on kiinnitettävä huomiota polariteettiin, joka on havaittavissa vakin ruumiissa.
3. Pidä akkuvakio tyhjänä. Teidän on syytä uskoa, että uusi puolue - aankondigt. Jos tämä laite ei ole päällä, avaa akkuventtiili ja säädä akun ohjauslaite oikeaan asentoon.



Älä käytä enempää kuin säiliöiden enimmäismäärä.

Virtalähteeseen ei saa kytkeä enempää kuin vaadittu määrä muuntajia tai voedingeja.

Mukauta

Spel toimii 9.0V:n sovittimella.

◇—◇ Ingang: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1A

==  300 mA, positiivinen allas keskellä.

Käytä näitä ohjeita lentokoneen avaamisen yhteydessä:

1. Vältä, että tämä koroke on pois päältä.
2. Ohjaa sovitinsovitin kosketukseen spellin takaosaan.
3. Ohjaa sovitin pysäytyskoskettimeen.
4. Kokeile tätä peliä.

Kytke sovitin pois pysäytyskontaktista, jos et ole käyttänyt sitä pitkään aikaan, jotta voit tehdä muutoksia. Jos kaapeli on liitetty sovittimeen, älä käytä sitä. Tarkista sovitin ja liitäntöjen kunto. Älä käytä niitä enempää kuin on tarpeen. Käytä tätä virtalähdettä vain muuntajan kanssa, joka on suunniteltu erityisesti virtalähteelle. Sovitin ei ole virtalähde. Tämä pistoke ei sovellu alle 12-vuotiaille lapsille. Ne, jotka on puhdistettava vloeistoffenilla, on puhdistettava sen jälkeen, kun ne on puhdistettu, ennen kuin ne ovat muuttuneet. Jos muuntajaa käytetään, se voi aiheuttaa sähköiskun.

Suojattujen henkilöiden välittäminen: Sovitusta ei ole parasta käyttää erityiskohteena, jos sitä ei käytetä erityiskohteena. Sovittimen käyttö riippuu käyttäjän valinnasta.

Huomioitavaa: Paristot on vaihdettava, kun AC/DC-adaptteri on käytössä.

II. DOEL VAN HET SPEL

Schaken on loitsu kahdelle loitsijalle. Pienimmän kuvion omaava kehrääjä on "Wit" ja pienimmän kuvion omaava kehrääjä on "Zwart". Wit tekee ensimmäisen zet. Toisaalta luotaimien ei tarvitse olla samassa asennossa.

Loitsun tarkoituksena on sallia hämähäkin asettaminen maahan.

III. 6 ERILAISTA KOTELOA

Opstelling

1. Kytke tietokone päälle ON-napin kautta, jotta se kytkeytyy päälle.
2. Druk vervolgens op de knop van elk soort schaakstuk aan de rechterzijde van het schaakbord en u zult opmerken dat de rij- en kolomlampjes branden om de positieven van de schaakstukken aan te geven.
3. Plaats de schaakstukken.

Zetten

Reunaan asetetaan aina lyhyt kangaspala. Letkua ei voi sijoittaa toisen letkun päälle, varsinkaan Kuningin päälle. Jos arkki asetetaan kapeammalle pinnalle, arkki poistetaan edestä ja reuna poistetaan.



Kuningas saa olla kaikissa suhteissa ja hänen on saatava kaikki asiat kuntoon.



De **Koningin** mag per zet over een willekeurig aantal velden verplaatst worden, dit in all richtingen.



De **Toren** mag per zet horizontaal (rij) of verticaal (kolom) over een willekeurig aantal velden verplaatst worden.



De **Loper** saattaa olla sijoitettu vinottain suuren alueen yli.



Lattia on L-muotoinen, ja siinä on kaksi vaaka- tai pystyriiviä ja yksi pystyriivi.



Sotilas asetetaan aina pöydälle. Kun laskuri avataan ensimmäisen kerran, se asetetaan kahteen riviin. Tämä tarkoittaa, että sotilas voidaan sijoittaa vain yhdelle riville peliä kohti. Sotilaan kuvio on diagonaalinen.

IV. UUSI PUOLUE ALKAA

Napsauta UUSI PELI -painiketta. Kuulet melodian, ja linkkeihin ilmestyy värikäs valo (rij 1:n yläpuolella), joka osoittaa, että WIT:tä on käytettävä.

Voit aloittaa uuden pelin valitsemalla vaihtoehdon NEW GAME. Tässä yhteydessä tarkastetaan kaikki tasot ja taidot.

HUOM: Tietokone poistaa tietokoneen tietokoneiden asetukset sen jälkeen, kun tietokone on käynnistetty. Jos haluat aloittaa uuden osan, kun olet vaihtanut pelin, valitse NEW GAME.

V. EEN ZET INVEREN

Jos haluat tulla mukaan:

1. Avaa ovi ja ota valoisia juomaputki sen kappaleen kohdalta, jonka haluat nähdä. Näin varmistat, että pystyt hyödyntämään aikasi parhaalla mahdollisella tavalla pitämällä sormet lattialla ja lattia keskellä lattiaa. Voit myös käyttää ruuvia lattiassa. Minulla on oltava erityinen jingle, ja kaksi valoa on merkittävä. Nämä kaksi valoa sävyttävät ajoneuvon vanteen ja katon.
2. Kääntäkää tämä pykälä aankomstveldille ja juokse valoa keskelle veldiä. Sinulla on myös piirroskuvakirja, joka osoittaa, että tietokone on sinun käyttämäsi. Tietokone on nyt käyttövalmis.

N.B.: Lichte druk volstaat op voorwaarde dat u goed op het middelpunt van het veld drukt. Jos olet edelleen kovilla, laita spelter lattialle.

VI. TIETOKONEEN OMINAISUUDET

Juhlien alettua tietokone on käyttövalmis, sillä kirjastossa on 20 eri aukkoa. Myöhemmin pelin aikana näet linkit (sarake 8), jotka osoittavat, että ZWARTia on käytettävä ja että tietokoneen on käytettävä pelissä.

Kun tietokone kytketään päälle, hän kuulee tyypillisen jinglen.

1. Kahdesti valot ovat päällä ja vanne ja katto ovat huoneen lattialla, jonka tietokone voi peittää. Pane valot päälle ja siivoa tämä pylväs.
2. Näin valot voidaan syyttää ja sammuttaa siinä huoneessa, jossa ikkuna sijaitsee. Aseta stuk tämän vakini päälle valot päällä. Valoa tulisi käyttää muistuttamaan siitä, että valo on edelleen päällä.

VII. ERITYISET TIEDOT

OVAT SAATAVILLA

VERKKOSIVUILTA

Stukkenin slaan luotiin samoin kuin muita alueita.

1. Druk op het vertrekveld en neem het stuk vast.
2. Druk op het aankomstveld en plaats het stuk erop. Älä jätä sitä osaa, joka on jäänyt pois, pois toisesta maastosta, vaan mene sinne.

SLAAN "EN PASSANT" (IN HET VOORBIJGAAN)

Tässä oleva nimitys on myös "en passant", ja tietokoneen on vain annettava sinulle tieto siitä, että sinun on poistuttava sieltä.

1. Druk op het vertrekveld en neem de pion vast.
2. Druk op het aankomstveld en plaats de pion erop.
3. Tietokone kertoo sinulle, että voit muuttaa tapaa, jolla tappi asetetaan lattialle, johon tappi asetetaan. Kokeile tätä aluetta ja viekää pioneeri pois tältä alueelta.

ROKADE

Näin varmistetaan, että Koning perustaa piirin ensin, kuten pitääkin. Kun olet syöttänyt piirin ja piirin ohjauspaneelin, tietokone ilmoittaa, että piiri voidaan kytkeä päälle.

Jos haluatte käyttää suurta rokadea (rokade met Toren - Koning) Wit:

1. Druk op het veld E1 en neem de Koning vast.
2. Asettaa kuninkaan G1:lle ja ajaa ympäri maata.
3. Tietokoneen avulla voit sitten asettaa taskulamput H1-valojen mukaan, jotta ne voidaan merkitä. Napsauta H1-painiketta ja kytke soihdut päälle.
4. Tietokoneen on kyettävä lukemaan F1:n tiedot. Aseta toren F1:n kohdalle ja napsauta tätä painiketta.

Jos haluatte pitkän rokadin (rokade met Toren - Dame) Wit:

1. Druk op veld E1 and neem de Koning vast.
2. Plaats de Koning op C1 and druk op dat veld.
3. Tämän jälkeen tietokone antaa sinun asettaa kanavat vastaavalla kanavalla. Druk op A1 and neem de toren op.
4. Tietokone tekee D1:n työn. Aseta toren kohtaan D1 ja napsauta tätä painiketta.

PROMOTIE VAN PIONNEN

Tietokone luo kampanjan automaattisesti.

1. Druk op het vertrekveld en neem de pion vast.

2. Etsikää juisteisen värin nainen kuvattujen kivien väliltä (jos ei ole olemassa juisteisen värin naista, voitte ottaa käyttöön ylimääräisen värin). Napsauta painiketta ja aseta Lady päälle.

Tietokone ilmoittaa, että sinulla on oltava myös rouva raunioina, jotta saat ylennyksenä olevan sotilaan. Jos haluatte olla Toren, Loper tai Paard, voitte tehdä sen opastuksen avulla (ks. kappale XIX). Tietokone voi myös olla kuningatar asemassa, jossa se voi siirtää sotilaan.

VIII. ONGEORLOOFDE ZETTEN

Jos et ole varma, mitä tehdä, tai jos et ole varma, sinun on syytä merkitä muistiin, että tietokoneesi ei ole georeferoitu ja että tietokoneessa ei ole ongelmia.

Jos käytät luvaton aluetta tai lattian kerrosta, pidä aina ovi auki ja varmista, että lattialla ei ole esteitä. Voit myös pelata ja tehdä jotain muuta lattialla.

Jos tietokoneen ulkoinen tila ja tietokoneen käyttöjärjestelmä on kytketty pois, sinun on käytettävä tätä käyttöjärjestelmää ensin, jotta voit käyttää sitä uudelleen.

IX. SCHAAK, SCHAAKMAT, ALENNUS

Tietokone on asetettu tekemään "pieptoon" ja "CHECK"-säädin on asetettu. Bij schaakmat laat de computer een deuntje horen and lateh him de verlikkerlichten CHECK and DRAW/MATE branden.

Kun tietokone on sammutettu, kytke verkkojäljitteet pysyvästi päälle, kun tietokone on sammutettu, kytke verkkojäljitteet pois päältä.

Jos et ole varma, paina DRAW/MATE-painiketta ja saat alennuksen.

Jos sinulla on paljon aikaa ja haluat vaikuttaa, tai jos sinulla on 50 päivää aikaa ennen kuin aloitat pelaamisen, DRAW/MATE-ohjauspaneeli ei vaikuta, mutta voit myös antaa lausunnon, jos haluat.

X. OFF/SAVE

Jos peli on käynnissä, voit aloittaa uuden pelin painamalla NEW GAME tai kytkeä tietokoneen päälle painamalla OFF/SAVE. Tietokonetta ei käytetä normaalisti. Sitä ei käytetä mihinkään muuhun tarkoitukseen, ja se kuluttaa mahdollisimman vähän energiaa. Toisin sanoen voit pysäyttää tietokoneen, käyttää sitä ja pysäyttää sitten pelin. Tämä tarkoittaa myös sitä, että voit siirtyä UUSI PELI -tilaan, kun tietokone kytketään päälle ja uusi peli aloitetaan.

XI. GELUIDS- EN LICHTEFFECTEN

Kun olet pysähtynyt, paina sitten lyhyesti kohtaan SOUND/COLOUR (ÄÄNI/VÄRIT). Tietokoneen toiminnot aktivoituvat. Jos haluat pitää jäädetyksen mielessä, paina SOUND/COLOUR-painiketta uudelleen. Jäädytys on edelleen voimassa, kun painat NEW GAME-painiketta.

XII. NIVEAUS

Tietokoneessa on 64 tasoa, jotka on asetettu oikealla tavalla:

TASO	MUISTUTUKSET	STIJL			
		NORMAAL	AGRESSIEF	PUOLUSTUS	SPELS
1	BEGINNELING1	A1	C1	E1	G1
2	ALOITUS 2	A2	C2	E2	G2
3	BEGINNELING 3	A3	C3	E3	G3
4	ALOITUS 4	A4	C4	E4	G4
5	BEGINNELING 5	A5	C5	E5	G5
6	5 sekuntia	A6	C6	E6	G6
7	10 sekuntia	A7	C7	E7	G7
8	30 sekuntia	A8	C8	E8	G8
9	1 minuutti	B1	D1	F1	H1
10	3 minuuttia	B2	D2	F2	H2
11	10 minuten	B3	D3	F3	H3
12	30 minuten	B4	D4	F4	H4
13	2 uur	B5	D5	F5	H5
14	24 uur	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Tässä tietokoneessa on 13 eri tasoa ja 3 erikoistasoa:

- Tasot 1-5** on suunniteltu lapsille ja aloittelijoille. Tietokone on varustettu optiikalla, joka voidaan sijoittaa lattialle lattian olevien stukkenien avulla, joita voidaan käyttää mihin tahansa tarkoitukseen.

Tasolla 1 tietokone tarjoaa useita vaihtoehtoja, muun muassa kerroksessa sijaitsevan aseman, jossa haluttua aluetta voi hallinnoida pelinappula. Tällä tasolla voit liikkua stukkenin silmukan ympäri. Voit myös vaihtaa tasolle 1, jos huomaat, että tietokone ei toimi kunnolla.

Tasolla 2 tietokoneen ei tarvitse tehdä paljoakaan, mutta sitä ei saa käyttää kentässä, jossa haluttu alue on sotilaan peitossa.

Tasolla 3 tietokone pystyy tekemään suuren osan työstä kummankin osapuolen puolesta.

Tasolla 4 tietokone antaa sinun tehdä vain yhden asian peliä kohti, ja voit asettaa naisesi kentälle, jossa hän voi hyödyntää aikansa parhaalla mahdollisella tavalla.

Tasolla 5 tietokoneen on hyödynnettävä monia edelläkävijöidensä ideoita kahdella eri alalla, mutta se ei pysty tarjoamaan vain yhtä alaa.

Näillä 5 tasolla tietokone on aina käyttövalmis.

- Tasolla 6-13** aikaa kuluu 5 sekunnista 2 tuntiin sarjaa kohti. Nämä tasot sopivat aloittelijoille ja edistyneille. Taso 6 on "blitz-taso" (5 sekuntia per kierros), taso 8 on sneliniveau (30 sekuntia per kierros). seconden per zet) ja taso 10 on toernooi taso (3 minuuttia per zet). Ohjeet ovat yksityiskohtaiset ja helpokäyttöiset. Tietokonetta tulisi käyttää pidempiä aikoja pienempiin toimintoihin ja lyhyempiä aikoja suuriin toimintoihin ja pelin pääosaan. Kun tietokone on kytketty päälle, voit silti käyttää sitä haluamallasi tavalla, sillä sitä ei ole tarkoitettu käytettäväksi. Hän reagoi myös keskellä päivää, kun hän sai yhden kirjan avattuun kirjastoon.
- Taso 14** on analyysitaso, jolla toiminta suoritetaan 24 tuntia kerrallaan tai kun toiminta on rajoitettu MOVE-näppäimillä (ks. kohta XVII).
- Taso 15** on turvallisuustaso, joka tarkoittaa, että et menetä turvavarusteitasi (ks. kohta XI).
- Taso 0** on MULTI MOVE -taso, jossa voidaan käyttää kahta speltiä ja tietokonetta käytetään laitteiden ohjausjärjestelmänä.

Tietokoneella on myös neljä eri toimintoa:

- **NORMAAL-järjestelmässä** tietokonetta voidaan käyttää sekä puolustus- että hyökkäystarkoituksiin.
- **AGRESSIEF-sarjassa** tietokoneelle annetaan hyökkäävä viesti ja käyttäjä viedään tärkeimpien työkalujen maailmaan.
- **DEFENSIEF-osiossa** tietokone antaa tietoja vahvan puolustuksen varmistamiseksi. Hän antaa pioneereille paljon tukea ja tukee myös verkostoa.
- **SPEELS-sarjassa** tietokonetta käytetään usein edelläkävijänä, ja paras tapa on käyttää sitä.

Kun olet käynnistänyt tietokoneen ensimmäistä kertaa, osa alkaa automaattisesti tasolla 6 ja nopeus NORMAAL. Tämä näyttää sinulle sen pelin tason ja tilan, jota sinun piti käyttää, kun käynnistit tietokoneen tai kun valitsit vaihtoehdon NEW GAME.

Jos haluat muuttaa kielitaitotasoa, noudata seuraavia ohjeita:

1. Paina LEVEL-painiketta siirtyäksesi tasotilaan. Tietokone näyttää valot, jotka ylittävät korkeimman tason (katso sivu A6, joka vastaa tasoa 6, normaali toiminta).
2. Pyyhkäise taulukkoa tässä, jotta näet, mitkä alueet ovat suosituimpia ja laajimpia. Druk op het gewenste veld.
3. Paina LEVEL-painiketta vaihtaaksesi tasotilaa. Begin vervolgens te spelen and doe uw eerste zet, or druk op MOVE om de computer te laten beginn.

Jos aiot kontrolloida kookospitoisuutta ja nautittua ravintosisältöä sen mukaan, miten ne muuttuvat, voit toimia kuin volgt-tewerk:

1. Paina LEVEL-näppäintä. Tietokone näyttää nykyisen tason kyseisen tason vastaavien valojen avulla.
2. Paina vielä kerran LEVEL-painiketta, jotta voit siirtyä pelin pariin.

Voit säätää tai hallita spelniveauasi jollakin muulla tavalla, kun olet menossa sinne.

XIII. SCHAAKMATVRAAGSTUKKEN OPLOSSEN

Taso 15 on taso, jolla voit käyttää välineitäsi suorittaaksesi työsi neljällä alueella. Jos haluatte tehdä töitä:

1. Aseta kivet paikoillesi ja rekisteröi paikkasi (katso sivu XIX).
2. Valitse taso 15 LEVEL-valikosta, valitse sitten kanava B7, D7, F7 tai H7 ja valitse sitten LEVEL-valikko.
3. Napsauta MOVE-painiketta. Tietokone alkaa nyt analysoida.

Tietokone kertoo sinulle, milloin olet tilanteessa, ja tekee sitten ensimmäisen valintasi tilanteen ikkunan avulla. Voit käyttää tätä toiselle puolelle, ja tietokone pystyy näkemään näytön toisen puolen silmällä. Jos opastuksen avulla ei ole mahdollista saada aikaan minkäänlaista häiriötä, tietokoneen on analysoitava vain vähän aikaa. Hakemuslomakkeen täyttäminen edellyttää seuraavia menettelyjä:

Matti 1 zet:ssä 1 sekunti
Mat in 2 zetten 1 minuutti
Mat in 3 zetten 1 uur
Mat in 4 zetten 1 dag
Mat in 5 zetten 1 maand

XIV. MULTI MOVE'-TASO

Taso 0 on MULTI MOVE -taso. Tällä tasolla tietokonetta ei ole aktivoitu. Voit siis käyttää kahta speltiä. Voit käyttää tätä toimintoa lyhyen aukon tekemiseen tai koneen osan avaamiseen. Voit käyttää tietokonetta myös nopeasti apuvälineenä ja käyttää sitä myös muuhun tarkoitukseen, kun tietokoneen rooli on suurempi ja se voi valvoa, että alueet ovat maantieteellisesti suojattuja.

Jos haluat käyttää MULTI MOVE -niveliä:

1. Kytke taso 0 päälle asetuksista LEVEL, sitten asetuksista B8, D8, F8 tai H8 ja sitten asetuksista LEVEL.
2. Tee niin paljon kuin haluat kahdelle pelaajalle.
3. Kun olet kääntynyt, voit siirtää MULTI MOVE-tason pois päältä, kun olet siirtynyt LEVEL-tasolle ja siirtynyt toiselle tasolle.

XV. WISSELEN VAN KLEUR

Kun valitset MOVE-painikkeen, tietokone puhuu paikallasi. Kun olet keskellä peliä, paina MOVE. Jos painat MOVE, tietokone kytkeytyy päälle ja voit käyttää tietokonetta koko ajan.

Jos haluatte pelata koko ryhmänne kanssa, ottakaa Wit mukaanne ja seuratkaa sitä:

1. Napsauta NEW GAME-painiketta ja aseta witte stukken pelilaudan etupuoelle ja zwarte stukken pelilaudan takaosaan. Ajattele, että viisas nainen on viisaalla alueella ja valkoinen nainen toisella alueella.
2. Druk vervolgens bij het begin van de partij op MOVE. Tietokone kääntyy Witin avulla kohti tämän äänilevyn yläpuolta ja ilmoittaa, että olet puhunut Zwartin avulla kohti kanttiasi.

XVI. ZETTEN TERUGNEMEN

Jos olet rivin kerroksessa, mutta tarvitset toisen rivin, sinun on tehtävä toinen rivi tähän kerrokseen. Valot, jotka ovat vakin reunoilla, voivat palaa, ja voit tehdä muita valoja.

Jos käytät tietokonetta, eikä tietokone vastaa pyyntösi, sinun on käytettävä sitä:

1. Druk dan op de toets TAKE BACK.
2. Tietokoneen on nyt poistettava tiedot ja merkittävät valot ikkunaan, jossa aineisto on tallennettu. Druk op het vak en neem het schaakstuk op.
3. Tämän jälkeen tietokone pystyy lukemaan näytöltä valitsemani tiedot. Napsauta tätä painiketta ja kytke kytkin päälle.
4. Jos lattian kaltevuus tai kaltevuus halutaan peruuttaa ohimennen, tietokoneen on pystyttävä pitämään lattia lattialaudan päällä käyttämällä lattialaudan koordinaatteja siinä kohdassa, jossa lattialaudan on oltava, jotta tämä voidaan tehdä. Druk op dit vak and plaats het stuk terug op het schaakbord.
5. Kun olet saanut rokadin, sinun on ensin asetettava kuningas ja sen jälkeen Torenisi pois jommankumman osapuolen mailta.
6. Kun olet saanut pionin edistämisen, et voi enää luottaa siihen, että vaimosi on pionin takana.

Jos haluat vaihtaa salasanan, mutta tietokone on vielä käytössä, paina TAKAISIN-painiketta ja peruuta tietokoneen salasana uudella salasanalla. Peruuta oma toimintasi painamalla TAKE BACK-painiketta.

Jos olet näytön oikealla puolella ja tiedät, että tietokone voidaan sammuttaa ja näyttö on päällä, kun et ole, voit peruuttaa tietokoneen asetukset painamalla TAKAISIN-painiketta ja peruuttaa asetukset itse painamalla toista painiketta.

Jos haluat käyttää kahta eri asetusta, paina TAKAISIN-painiketta tietokoneen viimeisimmän asetuksen peruuttamiseksi. Peruuta edellinen toiminto painamalla TAKE BACK-painiketta toisen kerran. Jos käytät useampaa kuin yhtä kohdetta, tietokone pystyy suorittamaan asetukset. Jos käytössäsi on enemmän kuin kaksi sarjaa, voit säätää asetuksia SET UP -toiminnolla (katso kohta XXI).

XVII. 'VIJHE'-FUNKTIO

Jos tietokone haluaa kysyä, mitä hän haluaa tehdä omalla paikallasi :

1. Paina näppäintä HINT.
2. Tietokone pystyy näkemään sen ikkunan koordinaatit, jonka haluan avata. Paina tätä painiketta (tai paina HINT-painiketta).
3. Tietokone pystyy nyt näkemään, mihin paikkaan parhaat tiedot on tallennettu. Druk op dit vak (tai, druk opnieuw op HINT).
4. Voit myös valita tietokoneella jonkin näytön ja paneelin näppäimistä tai toisen näppäimen.

Tietokoneen on saatava sinulta tiedot, jotka sen on saatava sinulta. Jos et ole tietoinen valinnastasi, tietokone on kytkettävä pois päältä, ennen kuin voit käyttää sitä. Jos käytät tietokonetta, voit todennäköisesti käyttää sitä verkkona.

Kun tietokoneen tiedot muuttuvat, hän analysoi sen toimintaa:

1. Paina näppäintä HINT, kun tietokone on käynnistetty.
2. Tietokone näkee ruudulla tiedot, jotka sille on annettu tällä kertaa tarkistettavaksi. Druk op dat vak (tai druk opnieuw op HINT).
3. Tämän jälkeen tietokone näkee näytöllä tiedot, jotka sille on sillä hetkellä annettu. Druk op dat vak (tai druk opnieuw op HINT). Tietokoneen on oltava päällä.

Sinun on tiedettävä, miten tietokone toimii, jotta voit käyttää sitä omiin tarkoituksiisi.

XVIII. KOULUTUS-TILA

Tässä tietokoneessa on TRAINING-tila, jonka avulla voit muuttaa työskentelytapojasi, jotta voit mukauttaa oikeinkirjoitustasi. Asetus on tietokoneen paras asetus, koska käyttötapavalinta voidaan säätää, tai paras asetus, koska käyttötapavalinta ei ole optimaalinen.

Kun olet TRAINING-tilassa, paina TRAINING-painiketta. GOOD MOVE -näyttö osoittaa, että TRAINING-tila on asetettu. Paina TRAINING-painiketta, kun haluat käyttää TRAINING-tilaa. HARJOITTELU-tila pysyy voimassa, kun valitset vaihtoehdon UUSI PELL; sinun ei kuitenkaan pitäisi valita HARJOITTELU-vaihtoehtoa, koska sinut arvioidaan uudessa pelissä.

Jos TRAINING-tila on asetettu ja olet valmis käyttämään tietokonetta, sinun on käytettävä GOOD MOVE -ohjauspaneelia edellyttäen, että sinulla on tietokoneen ohjauspaneeli.

Jos tiedät, että valintasi oli hyvä, mutta shekkiä ei ole tehty, sinun pitäisi tietää, että valintasi ei ole yhtä hyvä kuin se, jonka olet valinnut. Jos haluat tietää, mitä olet tekemässä, paina TAKAISIN-painiketta varmistaaksesi, että teet sen oikein, ja paina sitten VINKKI-painiketta. Sinun on ehkä päätettävä, haluatko käyttää tietokonetta vai et, tai haluatko käyttää erityyppistä tietokonetta vai ei! Voit kuitenkin vaihtaa tietokoneen asetuksia myös TAKAISIN-painikkeella, eikä VINKKI-tila ole enää tarpeen, jos et käytä sitä.

TRAINING-moodin ja HINT-funktion avulla voit tehdä seuraavat valinnat: TRAINING-moodin avulla voit valita, mihin haluat mennä, ja HINT-funktio antaa sinulle hyvän yleiskuvan. Äläkä unohda, että sinun on aina valittava paras vaihtoehto!

XIX. ANALYYSI TIETOKONEEN AVULLA

Jos käytät MOVE-painikkeita tietokoneen käynnistytksen aikana, sinun on tehtävä analyysi tiedoista, joita haluat käyttää projektin tässä vaiheessa (ja myös tiedoista, joita haluat muuttaa, jos käytät HINT-painikkeita).

XX. OPSTELLING CONTROLEREN

Kun olet lähtenyt tietokoneen kautta käsin ja olet mennyt sinne, tietokone voi näyttää, miten jommankumman tietokoneen paikat on määritetty.

1. Paina haluamasi ohjelman vastaavaa kohtaa. Tietokoneen on osoitettava tämän tyyppisen kuvan asennon, joka on merkitty yhden rungossa olevan valon ja yhden kolimissa olevan valon välille. Jatkuva valo, joka osoittaa, että hän on teini-ikäinen, jolla on kova ääni, ja villi valo, joka osoittaa, että hän on kaksijakoinen.
2. Napsauta painiketta, ja tietokone muuttaa asetuksia, joissa tämän tyyppin tärkeimmät osat on asetettu.
3. Aja tietokoneen ohjausmoodista ulos, jotta se pääsee ulos ja jotta se pääsee ulos, vaikka mikä väri on näkyvissä. Voit myös käyttää toisen aseman painikkeita äänen tuottamiseen tai käyttää yhtä nopeuksista äänen tuottamiseen.

XXI. OPSTELLINGEN PROGRAMMEREN

Jos haluatte tehdä töiden valinnan tai ohjelmoida uuden valinnan,

1. Paina SET UP -kytkintä, jotta pääset toimintatilaan "opstelling programmeren". SET UP -ikkuna avautuu.
2. Jos haluat ohjelmoida uuden tehtävän, paina TAKAISIN-painiketta tehtävän helpottamiseksi. Tietokone näyttää uuden osan.
3. Napsauta jotakin seuraavista painikkeista. Jos yksi tai useampi tämän tyyppinen laite on tällä levyllä, tietokone siirtyy siten, että se tekee sen "OPSTELLING CONTROLEREN" -tilassa, joka on tässä kuvattu.
4. Jos haluat ottaa tämän tyyppisen laitteen pois kehikosta, siirrä se lattialle, jossa laite sijaitsee. Ylivuotinen verkkoyhteys poistuu.
5. Jos haluat siirtää kerroksen toiseen kerrokseen, peruuta kerros valitsemalla kerros. Sinun on sitten siirryttävä lattialle, jossa voit sijoittaa lattian. Ylimääräinen verkkoilmoitus on valmis.

6. Jos haluat käyttää tämäntyyppistä stukkia laudalla, sinun on valittava lehti. Ylivuotinen verklikkerlicht gaat branden. Kun se on pysyvästi päällä, se on nokkela, kun se on poikki, se on väärä. Kun valittu väri ei ole juist, sinun on tallennettava tämä osa äänilevystä poispäin opnieuw op het veld te drukken, and verandert u daarna de kleur door op de toets SOUND/COLOUR te drukken, and drukt u ten slotte opnieuw op het lege veld om dat stuk te registreren. Jos et halua tehdä vain yhden yksittäisen värisen ja yksittäisen tyyppisen kappaleen, voit kulkea tietä pitkin leveää kenttää, jossa kappaleesi sijaitsee.
7. Kun olet tutustunut ohjelmointiisi, voit valvoa, että kaksi kuningasparia on näkyvissä ja että pelinviejä, joka on pelinviejän kuningas, ei pääse pois.
8. Tämän pisimmälle menneen, sijoiltaan jääneen tai edellisen kappaleen värisävy korostaa sitä värisävyä, joka on näkyvissä. Jos haluat värisävyä, siirrä yksi osa viimeisimmästä värisävystä pois ja aseta yksi siihen, tai paina SOUND/COLOUR (ÄÄNI/VÄRIT) -valikosta.
9. Aseta "opstelling en programmeren" -toiminto painamalla SET UP -kohdan painiketta. SET UP -toiminto aktivoituu. Voit myös käyttää MOVE-painiketta tietokoneen ensimmäisen vaiheen valitsemiseen.

XXII. ONDERHOUD

Tietokoneessasi on paljon parantamisen varaa. Seuraavat suositukset auttavat sinua pysymään terveenä monta vuotta: Kytke tietokoneesi pois päältä. Jos hän on kotoisin, hän lähti pois. Älä anna hänen seisoa keskellä huonetta, äläkä anna hänen seisoa huoneen lämmössä. Hän on hyvin kiinnostunut minusta. Älkää päästäkö häntä ulos. Tutkikaa, ettei häntä tarvitse osoittaa. Käytä vettä sisältävää pesuainetta ja runsaasti pesuainetta, jotta ne puhdistuvat.

Tutki akkujen varausta ennen kuin se on käytössä. Jos ongelma ei ole ratkaistu, sinun on käsiteltävä sitä huolellisesti, jotta sinun ei tarvitsisi tietää, että mikään ei kiinnosta sinua.

- Älä aseta tuotteeseen mitään avoimia silmiä, kuten kaarsen, päälle.
- Varmista, että laitteen ja lattian välillä on vähimmäisetäisyys hyvän ilmanvaihdon varmistamiseksi.
- Ilmanvaihtoon ei vaikuta se, että ilmanvaihto avataan millään esineellä, kuten kranttilla, tafellenilla, gordijnenilla jne.
- Laite on suunniteltu käytettäväksi hyvässä ilmastossa.
- Käytä paristoja huolellisesti. Hyviä käytettyjä akkuja, joita käytetään tätä tarkoitusta varten.

XXIII. TAKUU

Huomautus: Lue tämä käyttöohje huolellisesti, sillä se sisältää tärkeitä tietoja. Tällä tuotteella on 2 vuoden takuu (vain Euroopassa).

Optimaalisen suorituskyvyn varmistamiseksi suosittelemme, että otat yhteyttä jälleenmyyjään. Takuun lisäksi on olemassa materiaali- ja tuotantovirheitä, joita esiintyy valmistusprosessissa.

Takuun ulkopuolelle jäävät muun muassa seuraavat riskit: vahingoittuminen, joka johtuu siitä, että laite ei ole kunnossa, tai siitä, että laite ei ole kunnossa, tai siitä, että se on vahingoittunut, tai siitä, että se on vahingoittunut, koska se on vahingoittunut, tai siitä, että se on vahingoittunut, koska se on vahingoittunut, koska se on vahingoittunut, koska se on vahingoittunut jne.

Haluaisimme viitata pakkaukseen, jotta saisimme lisätietoja aiheesta. Jatkuvassa kuulemisessamme on tärkeää, että tämän tuotteen värit ja yksityiskohdat on merkitty pakkaukseen. Huomaa! Tämä tuote ei sovellu alle 36-vuotiaille lapsille. Stikgevaar.

Viite : CG1300_18

Valmistettu ja asennettu Euroopassa - Valmistettu Kiinassa

© LEXIBOOK®.

www.lexibook.com

Ota yhteyttä tiimiimme saadaksesi palvelua ja neuvoja:

www.lexibook.com



Suuntaviivojen määrittelyä varten

Käytetyt elektroniset laitteet eivät saa kulkea sisätiloissa! Toivomme, että voitte käyttää tätä kautta apuvälineitä, jotka auttavat meitä parantamaan ympäristöämme ja saamaan sen näkyviin ennen kuin se tulee näkyviin.

