

## Português

### ÍNDICE

GUIA DE INÍCIO RÁPIDO .....	35
INTRODUÇÃO .....	36
I. ENERGIA .....	36
Colocação das Pilhas .....	36
Adaptador .....	36
II. LIGAR .....	37
III. COMEÇAR UM JOGO NOVO .....	37
IV. JOGADAS INICIAIS .....	37
V. JOGADAS DO COMPUTADOR .....	37
VI. JOGADAS ESPECIAIS .....	37
CAPTURAR A PEÇA DO ADVERSÁRIO .....	37
CAPTURAR PEÇAS EM PASSAGEM (EN PASSANT) .....	38
ROQUE .....	38
PROMOÇÃO DOS PEÕES .....	38
VII. JOGADAS ILEGAIS .....	38
VIII. AVISO DE XEQUE, XEQUE-MATE E EMPATE .....	38
IX. DESLIGAR / MODO DE GUARDAR .....	39
X. EFEITOS LUMINOSOS E SONOROS .....	39
XI. NÍVEIS .....	39
XII. RESOLUÇÕES DE PROBLEMAS DE XEQUE-MATE .....	41
XIII. JOGADAS MÚLTIPLAS .....	41
XIV. MUDAR A COR .....	41
XV. REPETIR A JOGADA .....	42
XVI. DICAS .....	42
XVII. APRENDIZAGEM .....	42
XVIII. TERMINAR A BUSCA .....	43
XIX. XADREZ RÁPIDO .....	43
XX. VERIFICAR A POSIÇÃO .....	43
XXI. POSIÇÕES ESTABELECIDAS .....	44
XXII. MANUTENÇÃO .....	44
XXIII. GARANTIA .....	44

### GUIA DE INÍCIO RÁPIDO

- Passo 1** – Insira 3 pilhas AA (não incluídas) na parte traseira da unidade, tendo em conta as polaridades. Siga as instruções apresentadas no guia do utilizador na secção da energia.
- Passo 2** – Retire as peças de xadrez dos seus compartimentos (um para cada jogador ou cor). Coloque todas as peças nas suas posições iniciais (peças brancas nas linhas 1 e 2 e as peças azuis nas linhas 7 e 8) e prima o botão de ligar para ligar a unidade. Prima o botão  para começar a jogar.
- Passo 3** – Para fazer uma jogada, escolha a peça e usando a sua extremidade prima ligeiramente o centro do quadrado para confirmar a peça escolhida. De seguida coloque-a no quadrado desejado, premindo ligeiramente o centro deste.
- Passo 4** – Se for feita uma jogada ilegal, aparece o sinal do ponto de interrogação (?) e terá de fazer outra jogada.
- Passo 5** – O jogo termina quando fizer xeque-mate, indicado pela LED que se acende em “check mate”.

Para mais detalhes acerca da utilização deste jogo, jogue na opção de xadrez e dicas de xadrez e leia por completo o guia do utilizador. Divirta-se!

### INTRODUÇÃO

Parabéns pela compra do Chessman® FX Elite. As características deste tabuleiro de xadrez interactivo electrónico irão deixá-lo maravilhado:

- Efeitos sonoros que lhe dão indicações e tornam o jogo mais vivo.
- Animação LED para melhorar a experiência do jogo.
- 64 níveis diferentes e 4 estilos diferentes de jogo (normal, atacante, defensivo e aleatório).
- Tabuleiro de jogo sensível e LEDs que registam automaticamente as jogadas quando as peças são premidas nos quadrados INICIAL e FINAL.
- Característica de aprendizagem, que lhe dá informações acerca do modo para fazer uma boa jogada.
- Dicas: o computador aconselha-o acerca das jogadas a fazer.
- Xadrez Rápido, que traz novas sensações ao jogo clássico.
- Capacidade de repetir a jogada: é possível repetir as duas últimas jogadas menos boas.
- Movimentos: aprenda a jogar, vendo o computador a jogar com ambas as peças.
- Característica de Configuração para programar jogadas para resolver problemas.
- Detecta xeque-mates, empates, empate pela regra das 50 jogadas e empate por repetição.
- Sabe como fazer xeque-mate com o rei e a rainha contra o rei, rei e torre contra o rei e rei e dois bispos contra o rei.
- Pensa no tempo do oponente nos níveis normais de jogo.
- Nível de problemas de xeque-mate: resolve problemas de fazer xeque-mate em até 5 jogadas.

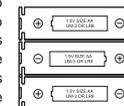
### I. ENERGIA

Este computador de xadrez requer 3 pilhas AA de 1,5V  ou um adaptador para jogos  de 300mA de 9V  com um centro positivo . Use apenas pilhas ou adaptador do mesmo tipo ou equivalente ao recomendado

#### Colocação das Pilhas

1. Abra o compartimento das pilhas com uma chave de fendas.
2. Coloque 3 pilhas AAA de acordo com a polaridade indicada no interior do compartimento.
3. Feche o compartimento das pilhas. Ouvirá de seguida um som inicial. Caso isto não aconteça, abra novamente o compartimento e verifique se as pilhas foram colocadas correctamente.

Não utilize pilhas recarregáveis. Não recarregue as pilhas. Retire as baterias do jogo antes de as carregar. Não carregue as baterias sem a supervisão de um adulto. Não misture diferentes tipos de pilhas ou baterias, ou pilhas novas com pilhas usadas. As pilhas e baterias deverão ser colocadas respeitando a polaridade. As pilhas e baterias gastas deverão ser retiradas do jogo. Os terminais das pilhas ou baterias não deverão ser colocados em curto-circuito. Não atire as pilhas para o fogo. Retire as pilhas em caso de uma não utilização prolongada. Quando o som ficar fraco ou o jogo não reagir às instruções dadas, substitua as pilhas.



AVISO: se o aparelho não funcionar ou receber qualquer choque electrostático, desligue o aparelho e ligue-o de novo utilizando o botão ON/OFF. Se isto não resultar, retire as baterias e faça Reset.

#### Adaptador

Este jogo também funciona com um adaptador para jogos  de 300mA de 9V, com um centro positivo .

Para ligar a unidade à electricidade, siga estas instruções:

1. Verifique se a unidade se encontra desligada.
2. Ligue a ficha do adaptador na entrada localizada na parte traseira do jogo, à direita do compartimento das pilhas.
3. Ligue a outra extremidade do adaptador numa tomada.
4. Ligue o jogo.



Um adaptador não é um brinquedo. Desligue o adaptador se não utilizar o brinquedo durante um longo período de tempo, para evitar sobreaquecimentos. Enquanto o brinquedo estiver a funcionar ligado ao adaptador, não o utilize fora de casa. Verifique regularmente o estado do adaptador e dos conectores. Se estes ficarem deteriorados, não os utilize até terem sido completamente reparados. Este brinquedo não é adequado para crianças com menos de 3 anos de idade. O brinquedo só deverá ser utilizado com o adaptador recomendado.

## II. LIGAR

Prima o botão ON (ligar). Ouve-se uma melodia inicial juntamente com uma animação LED. Pode interromper a melodia e a animação premindo qualquer botão.

Se ligar o jogo pela primeira vez, ou após o ter reiniciado, a unidade faz uma demonstração do produto para mostrar as suas características. Prima o botão  para começar a jogar.

Da próxima vez que o ligar, o jogo volta para onde o deixou antes de o desligar. Caso queira reiniciar a demonstração do produto, prima e mantenha premido o botão  enquanto liga a unidade.

## III. COMEÇAR UM JOGO NOVO

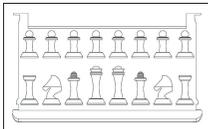
Pode começar um jogo novo a qualquer altura. Retire as peças de xadrez dos devidos compartimentos. Coloque-as no tabuleiro nas devidas posições e prima o botão . Irá ver um Y e N a piscar no tabuleiro.

Caso queira manter o jogo actual, prima qualquer casa no lado N. Pode

continuar o seu jogo actual. Se tem a certeza que quer começar um jogo novo, prima qualquer casa no lado Y, ou novamente em

. Ouvirá a melodia característica de um jogo novo e a correspondente animação. De seguida as LEDs da primeira linha começam a piscar indicando que é a vez das peças brancas jogarem. Confirmar o início de um jogo novo irá apagar tudo no computador, excepto as definições do som e da iluminação, do nível e do estilo de jogo.

**Nota:** O computador retém a posição actual mais o nível e o estilo de jogo na memória, mesmo quando é desligado. Caso queira começar um jogo novo, deverá premir sempre o botão NEW GAME (Novo Jogo) após ter ligado o computador.



## IV. JOGADAS INICIAIS

Para fazer uma jogada:

1. Prima suavemente o centro da casa ocupada por uma peça quando a quiser mover. O modo mais conveniente para o fazer é virar ligeiramente a peça e premir muito suavemente a ponta da peça no centro da casa. Também pode levantar a peça e premir o centro da casa com o dedo. O computador faz um som específico à peça e a luz LED da casa acende.
2. Coloque a peça na casa para a qual a deseja mover e prima-a suavemente no centro dessa casa. O computador faz novamente o som. O caminho feito pela peça no tabuleiro fica iluminado. O computador registou a sua jogada e começa a contra-jogada.

**Atenção:** Só necessário fazer uma pequena pressão, mas tem de a fazer exactamente no centro das casas. Se premir com muita força as casas, com o tempo isso irá danificar a placa sensorial do tabuleiro.

## V. JOGADAS DO COMPUTADOR

No início do jogo o computador é capaz de se mover imediatamente usando a sua lista de abertura com 20 entradas diferentes de xadrez. Mais tarde, durante o jogo, o computador acende a oitava linha para indicar que são as pretas a jogar, mas que está a pensar.

Quando o computador escolher uma jogada, faz um som característico:

1. A casa INICIAL acende. Prima suavemente a casa e segure a peça. Ouvirá um som relativo à peça.
2. As LEDs acendem sucessivamente para mostrar o caminho da peça até chegar à casa FINAL.

Coloque a peça nessa casa, premindo-a suavemente para registar a jogada. As LEDs da primeira linha voltam a acender para indicar que é a sua vez de jogar.

## VI. JOGADAS ESPECIAIS

### CAPTURAR A PEÇA DO ADVERSÁRIO

A captura da peça funciona do mesmo modo que qualquer outra jogada normal.

1. Prima a casa da peça que deseja mover e segure a peça.
2. Prima a casa para onde quer mover a peça e coloque-a aí.
3. Pode ouvir o som das peças a lutar e a morte da peça que é capturada, juntamente com animações LED. Retire a peça capturada do tabuleiro sem premir qualquer casa.

### CAPTURAR PEÇAS EM PASSAGEM (EN PASSANT)

As instruções apresentadas acima também se aplicam à captura de peças em passagem, mas neste caso o computador diz-lhe para retirar o pião capturado.

1. Prima a casa onde se encontra a peça que deseja mover e segure o peão.
2. Prima a casa para onde o vai mover e coloque o peão nessa casa.
3. O computador diz-lhe para retirar o peão capturado iluminando as casas correspondentes ao peão capturado em passagem. Prima esta casa e retire o peão do tabuleiro.

### ROQUE

Para fazer roque, primeiro tem de mover o rei como habitualmente. Após ter premido as casas inicial e final da jogada do rei, o computador lembra-o para mover a torre.

Para fazer roque curto (roque com a torre do rei) no lado das peças brancas:

1. Prima a casa E1 e segure o rei.
2. Coloque o rei em G1 e prima a casa.
3. O computador irá lembrá-lo de mover a torre, iluminando a luz correspondente a H1. Prima a casa H1 e segure a torre.
4. O computador ilumina as coordenadas de F1. Coloque a torre em F1 e prima esta casa.

Para fazer roque longo (roque com a torre da rainha) no lado das peças brancas:

1. Prima a casa E1 e segure o rei.
2. Coloque o rei em C1 e prima a casa.
3. O computador irá lembrá-lo de mover a torre, iluminando a luz correspondente à casa. Prima A1 e segure a torre.
4. O computador ilumina as coordenadas de D1. Coloque a torre em D1 e prima esta casa.

### PROMOÇÃO DOS PEÕES

O computador promove automaticamente os peões.

1. Prima a casa do peão que deseja promover e segure a peça.
2. Procure a rainha nas suas peças capturadas (se não existir uma rainha da cor disponível, pode usar uma torre e colocá-la no tabuleiro virada ao contrário). Prima a casa onde deseja colocar a rainha e, depois, coloque-a lá.

O computador assume que irá escolher uma rainha quando promover um peão. Caso queira promover o seu peão a torre, bispo ou cavalo, pode fazê-lo mudando as posições destes (consulte o capítulo XXI). O computador promove sempre os seus peões a rainhas.

## VII. JOGADAS ILEGAIS

Se tentar fazer uma jogada ilegal ou impossível, ouvirá um som de erro e verá um ponto de interrogação no tabuleiro. O computador não terá a sua jogada em conta.

Se tentar fazer uma jogada ilegal ou jogar com as peças do seu adversário, ouvirá um som de erro. Poderá fazer uma jogada diferente. Caso o som de erro seja ouvido e a casa acender, basta premir esta casa antes de fazer outra jogada.

## VIII. AVISO DE XEQUE, XEQUE-MATE E EMPATE

Quando o computador fizer xeque, ouve um som especial e a luz "CHECK" (XEQUE) acende. Todas as casas entre a peça que ameaça com xeque e o rei acendem sucessivamente.

Se o computador lhe fizer xeque-mate ou se você fizer xeque-mate ao computador, ouve-se uma melodia de vitória ou de derrota, juntamente com uma animação e as luzes "CHECK" (XEQUE) e "DRAW / MATE" (EMPATE / XEQUE-MATE) acendem.

Se empatar com o computador, ouve um som especial e é apresentada uma animação, acendendo tanto a luz "DRAW / MATE" como as LEDs à volta do rei.

Se a mesma posição for usada três vezes seguidas ou caso nenhum jogador jogue um peão ou capture uma peça em 50 jogadas, a luz DRAW / MATE também acende, mas pode continuar a jogar se bem o entender.

## IX. DESLIGAR / MODO DE GUARDAR

Quando um jogo termina, pode premir o botão  e começar um jogo novo, ou desligar o computador (OFF) premindo o botão . É tocada uma melodia de encerramento e é apresentada uma animação.

O computador não se desliga por completo. Em vez disso, retém as posições actuais de xadrez e o nível e estilo de jogo actuais na memória, usando um mínimo de energia. Isto significa que pode parar a meio de um jogo e quando voltar a ligar o computador pode continuar esse jogo. Isto também significa que tem de premir sempre o botão  após ligar o computador se quiser começar um jogo novo. Se for a sua vez de jogar e não fizer qualquer jogada, o computador desliga-se automaticamente após cerca de 2 horas, para poupar as pilhas.

## X. EFEITOS LUMINOSOS E SONOROS

Para fazer uma jogada:

Premindo o botão  pode ajustar os efeitos luminosos e sonoros. Prima a devida casa do tabuleiro para ajustar as configurações.

### Volume

A3: Volume elevado

A2: Volume baixo

A1: Som desligado

### Efeitos sonoros

B2: Efeitos sonoros ligados. É usado um conjunto completo de sons.

B1: Efeitos sonoros desligados. Só se ouvem "beeps" para as instruções necessárias.

### Animação LED

C2: Animação LED ligada. São sempre apresentadas todas as animações LED.

C1: Animação LED desligada. Só acendem as LEDs necessárias ao jogo.

Quando terminar, prima o botão  novamente para voltar ao jogo.

## XI. NÍVEIS

O computador tem 64 níveis diferentes, que se encontram organizados do seguinte modo:

NÚMERO DO NÍVEL	TEMPO POR JOGADA	APROX.	ESTILO NORMAL	ESTILO ATACANTE	ESTILO DEFENSIVO	ESTILO ALEATÓRIO
1	PRINCIPIANTE 1	A1	C1	E1	G1	
2	PRINCIPIANTE 2	A2	C2	E2	G2	
3	PRINCIPIANTE 3	A3	C3	E3	G3	
4	PRINCIPIANTE 4	A4	C4	E4	G4	
5	PRINCIPIANTE 5	A5	C5	E5	G5	
6	5 segundo s	A6	C6	E6	G6	
7	10 segundo s	A7	C7	E7	G7	
8	30 segundo s	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 horas	B6	D6	F6	H6
15	XEQUE-MATE	B7	D7	F7	H7
0	JOGADAS MÚLTIPLAS	B8	D8	F8	H8

O computador tem 13 níveis diferentes de dificuldade mais 3 níveis especiais:

• **Nível 1 ao 5** são níveis de principiante, o computador faz erros para deixar o jogador capturar algumas peças.

**No nível 1** o computador faz vários erros e às vezes coloca mesmo a peça na casa onde será imediatamente capturada por um peão. Jogar neste nível é uma boa maneira de aprender a mover as peças. Também pode passar para o nível 1 caso esteja a perder um jogo e queira que o computador faça alguns erros.

**No nível 2** o computador ainda faz muitos erros, mas nunca coloca uma peça numa casa onde esta possa ser imediatamente capturada por um peão.

**No nível 3** o computador faz alguns erros por jogo.

**No nível 4** o computador faz cerca de um erro por jogo e coloca a rainha numa casa onde possa ser imediatamente capturada.

**No nível 5** o computador não se preocupará com certos ataques e ameaças de xeque, mas nunca colocará peças onde possam ser imediatamente capturadas.

O computador move-se quase instantaneamente em todos estes níveis.

• **Nível 6 ao 13** dá um espaço de tempo que vai dos 5 segundos às 2 hora por movimento. A capacidade de jogo nestes níveis vai do principiante ao profissional. O nível 6 é para xadrez sónico (5 segundos por jogada), o nível 8 é para xadrez rápido (30 segundos por jogada) e o nível 10 é para xadrez de torneio (3 minutos por jogada). Os tempos são médias aproximadas de tempos de resposta. O computador gastará mais tempo em posições complicadas e menos tempos em posições simples no final do jogo. O computador também terá em conta o seu tempo de jogo, por isso, por vezes será capaz de se mover instantaneamente, porque você fez a jogada que o computador antecipou! O programa também se move instantaneamente quando faz uma jogada da lista de jogadas iniciais.

• **Nível 14** é um nível de análise especial que irá analisar a posição durante cerca de 24 horas ou até que termine a busca, premindo o botão "MOVE" (consulte mais tarde o capítulo de TERMINAR BUSCA).

• **Nível 15** é um nível especial de XEQUE-MATE para resolver problemas de xeque-mate (consulte o capítulo RESOLUÇÕES DE PROBLEMAS DE XEQUE-MATE).

• **Nível 0** é um modo especial de JOGADAS MÚLTIPLAS que permite a duas pessoas jogarem uma conta a outra enquanto o computador verifica se todas as jogadas são legais (consulte o capítulo JOGADAS MÚLTIPLAS).

O computador também tem 4 estilos diferentes de jogo:

• no modo NORMAL o computador tanto ataca como defende.

• No modo ATACANTE, o computador joga sempre a atacar e evita dar peças a comer o mais possível.

• No modo DEFENSIVO, a prioridade do computador é construir uma defesa sólida. Ele move bastante os peões e tenta alterar a posição das peças o mais possível.

• No modo ALEATÓRIO, o computador move bastante os peões e por vezes prefere fazer uma jogada pouco previsível em vez de fazer sempre a melhor jogada.

Quando ligar o computador pela primeira vez, o jogo começa automaticamente no nível 6 e no modo NORMAL. Depois, salva o nível e o modo de jogo quando o desligar e premir o botão . Para mudar o nível ou o estilo de jogo:

1. Prima o botão  para entrar no modo de configuração do nível. O computador acende o botão correspondente ao nível actual e ao estilo de jogo (por exemplo, botão A6: A para NORMAL e 6 para o nível 6).
2. Verifique na tabela apresentada acima a casa correspondente ao nível e ao estilo de jogo que deseja seleccionar. Prima a devida casa no tabuleiro.
3. Prima novamente o botão  para voltar ao jogo.

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

1. Prima o botão "LEVEL" (NÍVEL) para entrar no modo de configuração do nível. O computador mostra o nível actual acendendo a luz da casa (A6 para o nível 6 e o estilo de jogo NORMAL).
2. Prima novamente o botão "LEVEL" para sair do modo de configuração do nível.  
Pode alterar ou verificar o nível e o estilo de jogo a qualquer altura durante o jogo, quando for a sua vez de jogar.

## XII. RESOLUÇÕES DE PROBLEMAS DE XEQUE-MATE

O nível 15 é um nível especial de XEQUE-MATE para resolver problemas de xeque-mate em até 5 jogadas. Para resolver problemas de xeque-mate:

1. Configure a posição no tabuleiro (consulte o capítulo POSIÇÕES ESTABELECIDAS).
2. Escolha o nível 15 premindo o botão **LEVEL**, de seguida as casas B7, D7, F7 ou H7 e o botão **LEVEL** novamente.
3. Prima o botão **MOVE**. O computador começa então a análise.

O computador irá pensar até encontrar um modo de fazer xeque-mate. De seguida fará a primeira jogada para o xeque-mate. Você pode jogar como adversário contra o computador. Caso o xeque-mate não seja possível, o computador irá analisar indefinidamente o jogo. Os tempos aproximados de análise do jogo para resolver um problema de xeque-mate são os seguintes:

Xeque-mate numa jogada	1 segundo
Xeque-mate em 2 jogada s	1 minuto
Xeque-mate em 3 jogada s	1 hora
Xeque-mate em 4 jogada s	1 dia
Xeque-mate em 5 jogada s	1 mês

## XIII. JOGADAS MÚLTIPLAS

O nível 0 é um nível especial de JOGADAS MÚLTIPLAS. Neste modo o computador não joga, por isso pode inserir as jogadas para ambos os jogadores. Pode usar esta característica para fazer uma certa abertura ou repetir um jogo a partir de uma certa posição. Também pode usar o computador como um tabuleiro normal de xadrez, jogando contra outra pessoa enquanto o computador verifica se todas as jogadas são legais.

Para entrar no modo de JOGADAS MÚLTIPLAS:

1. Escolha o nível 0 premindo o botão **LEVEL**, B8, D8, F8 ou H8 e **LEVEL** novamente.
2. Jogue as jogadas que desejar.
3. Quando terminar, saia novamente do modo de JOGADAS MÚLTIPLAS premindo o botão **LEVEL** e escolhendo outro nível.

## XIV. MUDAR A COR

Se premir o botão **MOVE**, o computador faz uma jogada. Para além disso, se desejar mudar as peças com o computador, basta premir o botão **MOVE** quando for a sua vez de jogar. O computador fará uma jogada e espera que você se mude para as outras peças.  
Se premir novamente o botão **MOVE**, o computador joga novamente e, deste modo, até pode deixar o computador jogar todo o jogo sozinho!

Se desejar jogar todo o jogo com as peças pretas:

1. Prima o botão **NEW GAME** e coloque todas as peças brancas na parte superior do tabuleiro e as peças pretas na parte inferior. Lembre-se que a rainha branca fica na casa branca e que a rainha preta fica na casa preta.
2. Prima o botão **MOVE** no início do jogo. O computador jogará com as brancas na parte superior do tabuleiro e espera que você jogue com as pretas na parte inferior do tabuleiro.

## XV. REPETIR A JOGADA

Se premir uma peça, mas depois decidir que não é a peça que deseja mover, prima novamente a casa. O computador desliga a luz dessa casa e pode fazer uma jogada diferente.

Se já completou a jogada e o computador está a pensar na jogada a fazer ou já pensou e acendeu as luzes das casas, então faça o seguinte:

1. Prima o botão **TAKE BACK**.
2. O computador pára de pensar e liga a luz da casa para onde fez a sua última jogada e depois o caminho para a casa inicial da sua última jogada. Prima a casa e segure a peça.
3. De seguida o computador mostra a casa inicial. Prima essa casa e coloque aí a peça.
4. Se a jogada foi a captura de uma peça ou uma captura "en passant", o computador irá lembrá-lo para colocar a peça capturada, apresentando a casa onde se encontrava a peça capturada. Prima essa casa e volte a colocar a peça no tabuleiro.
5. Se quiser alterar uma jogada de roque, primeiro deverá retirar a jogada do rei e depois a jogada da torre, premindo as casas, tanto do rei como da torre.
6. Se quiser alterar uma jogada de promoção do peão, lembre-se de voltar a mudar a rainha para o peão.

Se desejar alterar uma jogada após o computador já ter feito a jogada dele no tabuleiro, primeiro deverá premir o botão **TAKE BACK** e retroceder a jogada do computador, do mesmo modo que descrito acima, premir novamente o botão **TAKE BACK** e retroceder a sua própria jogada. Se já tinha premido a casa de onde o computador ia jogar a peça e a casa para onde o computador ia jogar já está ligada, primeiro deverá fazer normalmente essa jogada do computador, depois premir o botão "TAKE BACK" e retroceder a mesma jogada. Finalmente prima novamente o botão **TAKE BACK** e retroceda a sua jogada. Se desejar retroceder mais do que uma jogada, prima novamente o botão **TAKE BACK** e retroceda a penúltima jogada do computador. De seguida prima novamente o botão **TAKE BACK** e retroceda a sua penúltima jogada. Se tentar retroceder mais jogadas, o computador dá um sinal de erro. Para o fazer terá de retroceder as jogadas alterando as posições das peças (consulte o capítulo POSIÇÕES ESTABELECIDAS).

## XVI. DICAS

Para se aconselhar acerca da peça a mover:

1. Prima o botão **HINT**.
2. O computador acende a casa inicial e as casas das jogadas sugeridas.
3. Agora pode fazer a jogada sugerida premindo novamente as casas inicial e final ou, em vez disso, pode fazer uma jogada diferente.

A jogada apresentada é aquela que o computador espera que faça. Quando for a sua vez de jogar e estiver a pensar, o computador também está a pensar na contra-jogada! Se fizer realmente a jogada que o computador espera, este será capaz de responder imediatamente.

Para ver a jogada que o computador se encontra a analisar:

1. Prima o botão **HINT** enquanto o computador estiver a pensar.
2. O computador mostra a casa inicial e a devida jogada.
3. A dica está agora completa e o computador continua a sua análise.

Agora já sabe a jogada que provavelmente o computador vai fazer, o que lhe permite começar já a pensar na sua contra-jogada.

## XVII. APRENDIZAGEM

Este computador oferece um modo de aprendizagem que o ajuda a melhorar o seu jogo, dando sinal quando fizer uma boa jogada. De acordo com o computador, uma boa jogada melhora a sua posição, ou é a melhor jogada que pode fazer, caso não seja possível melhorar a sua posição.

Para entrar no modo de APRENDIZAGEM, prima uma vez o botão **LEARNING**. A luz "GOOD MOVE" (BOA JOGADA) acende para indicar que o modo de APRENDIZAGEM está ligado. Para sair do modo de APRENDIZAGEM, prima novamente o botão **LEARNING**. O modo de APRENDIZAGEM desliga-se quando premir o botão **NEW GAME**, por isso não se esqueça de premir o botão **LEARNING** se desejar que as suas jogadas sejam avaliadas durante o seu novo jogo.

Quando a característica de avaliação estiver ligada e fizer uma jogada que o computador considere ser boa, o computador irá indicá-lo com um som, uma animação e ligando a luz "GOOD MOVE" antes de fazer a sua jogada. Se acha que fez uma boa jogada, mas a luz "GOOD MOVE" não se acendeu, isso significa que o computador pensa que existe pelo menos uma jogada que ainda era melhor que aquela que jogou. Se deseja saber qual era essa jogada, pode premir o botão **TAKE BACK** para retroceder a sua jogada e premir o botão **HINT**. De seguida pode decidir por si se deseja fazer a jogada que o computador sugeriu ou fazer novamente a sua jogada original ou ainda fazer algo completamente diferente, mas terá de premir o botão **TAKE BACK** enquanto o computador estiver a mostrar a casa inicial da contra-jogada dele e antes de você premir quaisquer outros botões ou casas, caso contrário a característica da função de DICAS deixa de funcionar após ter retirado a sua jogada.

O modo de APRENDIZAGEM usado em conjunto com a função de DICAS permite-lhe melhorar o seu jogo: o modo de APRENDIZAGEM diz-lhe se a sua jogada não é muito boa e a função de DICAS oferece-lhe uma melhor solução. Mas não se esqueça que deverá ser sempre você a tentar encontrar a melhor jogada possível!

## XVIII. TERMINAR A BUSCA

Se premir o botão "MOVE" enquanto o computador estiver a pensar, este interrompe imediatamente a análise e faz a jogada que considera ser a melhor naquela fase da análise (noutras palavras, a jogada que seria a indicada se premisse o botão **HINT**).

## XIX. XADREZ RÁPIDO

No modo de Xadrez Rápido, tem apenas um certo tempo para fazer a sua jogada. Para escolher o modo de Xadrez Rápido, prima uma vez o botão **SPEED CHESS**. A LED do Xadrez Rápido acende. O nível de Xadrez Rápido é indicado uma luz LED a piscar entre A1 e H1. Prima a casa correspondente para escolher o tempo que terá para fazer cada jogada.

A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
300 seg.	200 seg.	120 seg.	60 seg.	40 seg.	20 seg.	10 seg.	5 seg.

Prima novamente o botão **SPEED CHESS** para começar ou continuar a jogar. A função de tempo será activada após a sua primeira jogada. O computador não está restringido pela função do tempo e irá analisar as jogadas normalmente.

Quando escolher a opção de Xadrez Rápido, ouvirá um som específico 3 segundos antes do seu tempo acabar, para o lembrar que tem de fazer a sua jogada. Se não conseguir premir a casa final da jogada a tempo, perde o jogo. No entanto, se desejar, pode continuar a jogar esse mesmo jogo.

A opção de Xadrez Rápido pode ser desligada premindo novamente o botão **SPEED CHESS**. A LED do Xadrez Rápido desliga-se. O Xadrez Rápido pode ser ligado ou desligado e o tempo pode ser alterado a qualquer altura durante o jogo enquanto for a sua vez de jogar.

## XX. VERIFICAR A POSIÇÃO

Em caso de dúvida, por exemplo, se tiver deitado acidentalmente todas as peças ao chão, pode perguntar ao computador qual era a posição de cada peça.

1. Prima o botão correspondente à peça que procura. O computador indica todas as casas ocupadas por esse tipo de peça. Uma luz a piscar indica uma peça preta e uma luz constante indica uma peça branca. A primeira vez que premir o botão, são apresentadas as posições das peças brancas.
2. Prima uma segunda vez para obter as posições das peças pretas.

3. Prima uma terceira vez para sair do modo de VERIFICAR A POSIÇÃO.

## XXI. POSIÇÕES ESTABELECIDAS

Para mudar a posição das peças no tabuleiro ou inserir uma posição completamente nova:

1. Prima o botão **SET UP** para entrar no modo de configuração da posição. A LED "SET-UP" acende-se.
2. Se deseja configurar uma nova posição, prima o botão **TAKE BACK** para limpar o tabuleiro. O computador irá tocar a melodia de JOGO NOVO.
3. Prima um dos botões dos 6 tipos de peças. Será tocado o som correspondente. Se não existir uma ou várias das peças desse tipo no tabuleiro, o computador mostra-as conforme no modo de VERIFICAÇÃO DA POSIÇÃO.
4. Para retirar uma peça desse tipo do tabuleiro, prima a casa da peça. A luz dessa casa é desligada.
5. Para mover uma peça desse tipo de uma casa para outra, primeiro retire a peça da casa inicial premindo a devida casa. De seguida prima uma casa final para onde quer mover a peça. A luz correspondente acende-se.
6. Para adicionar uma peça desse tipo no tabuleiro, prima simplesmente uma casa vazia e a luz correspondente acende-se. Se deseja adicionar mais peças do mesmo tipo e cor, basta premir simplesmente outras casas vazias, uma a uma.
7. Uma luz permanente indica uma peça branca. Para mover ou acrescentar uma peça preta, prima novamente o botão da peça correspondente. Também pode premir o botão **SOUND LIGHT** para alternar entre as peças pretas e brancas.
8. Quando terminar de mudar ou inserir posições, verifique se ambos os lados têm um rei e que a jogada do jogador não pode capturar o rei do adversário.
9. A cor da última peça movida ou acrescentada determina qual é o lado a mover-se para uma posição.
10. Finalmente, saia do modo de configuração da posição premindo novamente o botão **SET UP**. A Luz de "SET-UP" desliga-se. Agora pode ou fazer uma jogada, premindo a casa, ou deixar o computador fazer uma jogada, premindo o botão "MOVE".
11. Se fez um erro durante a configuração (por exemplo, colocou dois reis da mesma cor), o ponto de interrogação acende-se quando sair do modo de configuração. Verifique a posição de todas as suas peças e corrija o erro. De seguida prima novamente o botão **SET UP** para voltar ao jogo.

## XXII. MANUTENÇÃO

O seu computador de xadrez necessita de muito pouca manutenção. Estas instruções irão ajudá-lo a mantê-lo em boas condições durante muitos anos: Use pilhas novas. Não deixe as pilhas usadas ou gastas na unidade. Retire as pilhas se não pensa utilizar o computador durante vários dias. Se o computador tiver problemas electrónicos, use a ponta de um lápis para o reiniciar, inserindo-a no orifício de reiniciar. Mantenha a unidade afastada da humidade. Se o computador for exposto à água, limpe-o imediatamente. Não deixe a unidade exposta à luz directa do sol nem a fontes de calor. Manuseie a unidade com cuidado. Não a deixe cair. Não a tente desmontar. Para a limpar, retire o adaptador e utilize um pano ligeiramente embebido em água. Não utilize detergentes. Em caso de mau funcionamento, primeiro tente substituir as pilhas. Se o problema persistir, volte a ler as instruções com atenção para se certificar que não se esqueceu de nada.

## XXIII. GARANTIA

NOTA: Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes. Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos. Para a utilização da garantia ou do serviço pós-venda, deverá dirigir-se ao seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inoportuna sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade...). Recomendamos que guarde a caixa para uma futura referência. Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa. Não aconselhamos a crianças com menos de 36 meses de idade, devido às pequenas peças desmontáveis, susceptíveis de serem engolidas. Referência: CG1330 © 2005 LEXIBOOK®