

ChessMan® Classic

User guide
Mode d'emploi



Français
English
Deutsch
Italiano
Español
Português
Nederlands
Ελληνικά

LEXIBOOK

PORTUGUÊS

INTRODUÇÃO

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

O jogo inclui :

- um modo **"APRENDIZAGEM"** que indica quando se faz uma boa jogada
- **64 diferentes níveis de dificuldade e 4 diferentes formas de jogar** (normal, agressiva, defensiva e alto risco), com:
- 5 diferentes níveis de principiante destinados a crianças e principiantes, nos quais o computador faz erros de propósito.
- 8 níveis normais de jogo diferentes para principiantes e jogadores intermédios, ordenados desde 5 segundos até várias horas por jogada.
- Nível de análise – analisa até 24 horas por jogada.
- Nível de Problema de Mate – Resolve problemas de Mate até ao mate em 5 jogadas.
- Nível jogadas múltiplas onde os principiantes podem jogar uns contra os outros enquanto o computador verifica se os movimentos são legais.
- Tabuleiro de jogo sensório e LED's – regista jogadas automaticamente quando se pressiona nas peças nos quadrados FROM (DE) e TO (PARA).
- Luzes que indicam as coordenadas das suas jogada e das jogadas do computador.
- Uma função **"HINT / AVISO"** que te permite que peças ao computador que te sugira a tua próxima jogada.
- Característica **"Voltar atrás"** - é possível voltar atrás no máximo duas jogadas completas (ou quatro meias jogadas).
- Característica **"Jogada"** - 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, xeque mates, anula pela regra das 50 jogadas e anula por repetição.
- reconhece fazer xeque mate ao Rei com a Rainha e o Rei, fazer xeque mate ao Rei com o Rei e a Torre, e fazer xeque mate ao Rei com o Rei e o Bispo.
- Pensa no tempo dos oponentes nos níveis normais de jogo.

I. FORNECIMENTO DE ENERGIA

Este computador de xadrez trabalha com (3) pilhas alcalinas LR6 1.5 V com a capacidade de 2.25 Ah ou com um adaptador 9V, 300 mA para brinquedos de centro positivo e em concordância com a publicação.

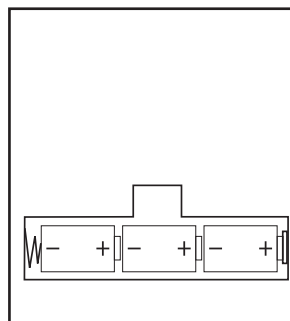
Não utilize pilhas não recarregáveis. As pilhas não recarregáveis não deverão ser recarregadas. As pilhas recarregáveis deverão ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas e só deverão ser recarregadas sob a supervisão de um adulto. Não misture diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas com pilhas usadas. Só deverá utilizar pilhas do mesmo tipo ou de um tipo equivalente às recomendadas. As pilhas deverão ser colocadas com a polaridade correcta. Deverá retirar as pilhas gastas do brinquedo. Não coloque os terminais em curto-circuito. Não atire as pilhas para o fogo. Retire as pilhas caso não utilize a unidade durante um longo período de tempo. Quando o som ficar fraco ou o jogo não responder, pense em substituir as pilhas. AVISO: Se a unidade não funcionar correctamente ou apanhar um choque electrostático, retire as pilhas e volte a colocá-las.

INSTALAÇÃO DAS PILHAS :

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

1. Usa uma chave de fendas para abrir o compartimento das pilhas, que se encontra na parte traseira do leque.
2. Coloca as 3 pilhas alcalinas LR6 no compartimento das baterias. Certifica-te de que as colocas correctamente como é indicado pelos sinais + e -.
3. Coloca novamente a tampa do compartimento da bateria. O computador deve ligar e tu deves ouvir a melodia característica de Novo Jogo. De outro modo, abre o compartimento da bateria novamente, e verifica se todas as baterias estão colocadas na direcção correcta indicada pelos sinais + e -.

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



Adaptador

Este jogo também trabalha com um adaptador para brinquedos de 9V  e 300 mA de centro positivo $\pm \rightarrow =$.

Para usar um adaptador, segue as instruções seguintes :

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

Um adaptador não é um brinquedo, por isso, se o aparelho não está a ser usado não deixes o adaptador na ficha. Se quiseres usar o aparelho no exterior, não utilizes um adaptador. É preciso Ter muito cuidado com o adaptador e os seus fios. Se estiver deteriorado, não utilizes o adaptador. Este aparelho de jogo não é aconselhado a crianças com menos de 3 anos.

Deve desligar os brinquedos do transformador, antes de os limpar com líquidos.

II. COMEÇAR UM JOGO NOVO

Coloca as peças no tabuleiro de xadrez na sua posição inicial e liga o computador carregando na tecla POWER ON. Depois carrega na tecla NEW GAME. Irá ouvir uma melodia e acende-se uma luz vermelha (correspondente à linha 1) na parte inferior esquerda, a indicar que é a vez das brancas jogarem. Podes sempre e a qualquer altura reiniciar o computador carregando na tecla NEW GAME. Carregando na tecla NEW GAME apagar-se-á tudo no computador excepto o nível e o estilo de jogo.

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

III. INTRODUIZIR / GRAVAR JOGADAS

Para introduzir uma jogada :

1. Carrega levemente no meio do quadrado ocupado pela peça que queres mover. A maneira mais conveniente para o fazer é inclinar a peça levemente e carregares ao de leve com a ponta da peça no meio do quadrado. Podes também, em vez disso, tirar a peça e carregar no quadrado com o teu dedo. Irá ouvir um tilintar específico e duas luzes acendem. Estas duas luzes indicam a linha e a coluna da casa de onde vai jogar.
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 : É apenas necessário uma leve pressão, desde que carregues exactamente no meio dos quadrados. Carregar com muita força nos quadrados irá danificar o tabuleiro de jogo sensório a longo prazo.

IV. JOGADAS DO COMPUTADOR

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

Quando o computador tiver escolhido uma jogada, emite um bip característico:

1. Acendem-se duas luzes, a indicar a linha e a coluna da casa de onde o computador deseja jogar. Prima ligeiramente esta casa e segure na peça.
2. A seguir, as luzes indicam as coordenadas da casa para onde deve mover a peça. Coloque a peça nessa casa e prima ligeiramente. A luz acende novamente, para mostrar que é a sua vez de jogar.

V. JOGADAS ESPECIAIS

AS TOMADAS são feitas tal como outra jogada qualquer :

1. Carrega no quadrado FROM (DE) e apanha a peça em jogo.
2. Carrega no quadrado TO (PARA) e coloca a peça no novo quadrado. Retira a peça capturada do tabuleiro sem carregares em nenhum quadrado.

AS TOMADAS (CAPTURAS) “en passant”

1. Carrega no quadrado de saída e apanha o peão em jogo.
2. Carrega no quadrado de destino e coloca o peão no novo quadrado.
3. O computador 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. Prima a casa H1 e segure na Torre.
4. O computador liga as coordenadas de F1. Coloque a Torre em F1 e prima esta casa.

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

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

A PROMOÇÃO DE PEÃO é feita automaticamente pelo computador

1. Carrega no quadrado de saída e apanha o peão.
2. Olha para a Rainha com 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 quiseses promover para uma torre, bispo, ou cavalo, podes fazê-lo mudando a posição (vê parágrafo XIX). O computador escolherá sempre uma rainha para promoção de peões.

VI. JOGADAS ILEGAIS

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

- Se tentares fazer uma jogada ilegal ou se tentares mover uma peça que pertença ao teu oponente, ouvirás também um sinal de erro. Podes continuar a jogar fazendo outra jogada em vez dessa.
- Se ouvir um sinal de erro e o computador mostrar uma casa, iluminando as coordenadas, tem de premir a casa indicada, antes de continuar o jogo.

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

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

No caso de xeque ou xeque-mate, toca uma pequena melodia, e as luzes de CHECK e DRAW / MATE acendem .

Se o computador for xeque-mate, as luzes acendem permanentemente ; se tu fores xeque-mate, as luzes piscam.

Se ocorrer um empate, a luz DRAW/MATE acende, para indicar que o jogo ficou empatado.

Se a mesma posição é repetida três vezes numa fila, ou se as jogadas foram feitas sem uma captura ou movimento de peões, isto também fará com que o indicador DRAW/MATE se acenda; você pode continuar o jogo se quiser.

VIII. OFF/SAVE

Quando um jogo acabar, podes carregar em NEW GAME e começar um jogo novo, ou desligar o computador carregando na tecla SAVE/OFF.

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

IX. SOM E EFEITOS LUMINOSOS

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

X. OS NÍVEIS

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

		ESTILO			
Nível	Resposta Tempo por Jogada	NORMAL	AGRESSIVA	DEFENSIVA	ALTO-RISCO
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 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 horas	B6	D6	F6	H6
15	MATE	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Este jogo de computador inclui 13 níveis diferentes e 3 níveis de jogos especiais:

* Níveis de 1 a 5 são níveis de jogo para crianças e principiantes. Por exemplo, o computador faz erros deliberadamente movendo peças para casas onde serão capturadas imediatamente :

No nível 1, o computador faz muitos erros, tais como mover peças para uma casa onde será capturada na próxima jogada por um peão. Este nível familiariza os jogadores com os vários movimentos das peças. Também podes seleccionar o nível 1 se perderes e quiseres ver o computador a fazer alguns erros.

No nível 2, o computador continua a fazer muitos erros mas nunca mudará uma peça para uma casa onde pode ser capturada na jogada seguinte por um peão.

No nível 3, o computador apenas faz alguns erros ao longo do jogo.

No nível 4 o computador fará em média 1 erro por jogo, e colocará a rainha num quadrado onde possa ser imediatamente capturada. No nível 5 o computador irá fazer certas rasteiras e ameaças de mate, mas nunca colocará peças em quadrados onde possam ser imediatamente capturadas. O computador move-se quase instantaneamente em todos estes níveis.

* Níveis 6-13 dão uma variação de período de tempo que vai dos 5 segundos por jogada às 2 horas por jogada. A energia de jogo nestes níveis varia do principiante ao jogador intermédio. 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). Os tempos são a média aproximada dos tempos de resposta. O computador gastará mais tempo em posições complicadas e menos tempo em 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! O programa também joga instantaneamente quando faz uma jogada da biblioteca de abertura.

• **O nível 14** é um nível de análise especial que analisará o posição durante cerca de 24 horas ou até tu terminares a busca carregando na tecla JOGADA (ver parágrafo XVII à frente).

• **O nível 15** é um NÍVEL DE MATE para resolver problemas de mate (ver parágrafo XI à frente).

• **O nível 0** é um modo especial de JOGADA MÚLTIPLA que permite que duas pessoas joguem uma contra a outra, enquanto o computador verifica se as jogadas são legais.

O computador também tem 4 estilos de jogo diferentes :

- No estilo de jogo NORMAL o computador concentrar-se-á igualmente no ataque e defesa.
- No estilo de jogo AGRESSIVO o computador concentrar-se-á em atacar o opositor, e evitará normalmente trocar peças se possível.
- No estilo de jogo DEFENSIVO o computador concentrar-se-á em construir uma posição defensiva sólida, irá fazer muitas jogadas de peões, e irá normalmente trocar peças sempre que possível.
- No estilo de jogo ALTO-RISCO o computador irá fazer muitas jogadas de peões, e irá às vezes fazer uma jogada estranha mais do que fazer sempre a melhor jogada.

A primeira vez que ligares o computador, o nível é nível 6 e o estilo de jogo é NORMAL. Depois mantém o nível e modo de jogo em que estava quando desligou o computador ou quando premiu o botão NEW GAME.

Para mudar o nível ou o estilo de jogo :

1. Carregue na tecla LEVEL para introduzir o modo de colocação de nível. O computador acende as luzes correspondentes ao nível actual (por exemplo, a casa A6 corresponde ao nível 6, no modo de jogo normal).
2. Repara no quadro acima, e procura o quadrado que corresponde ao nível e estilo de jogo que queres seleccionar. Carrega nesse quadrado no tabuleiro.
3. Carrega na tecla LEVEL outra vez para sair do modo de nível colocado. Depois faz uma jogada ou carrega na tecla MOVE e deixa o computador fazer uma jogada.

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

1. Carrega na tecla LEVEL para introduzir o modo de nível estabelecido. O computador indica o nível actual, iluminando as luzes correspondentes ao nível.
2. Carrega na tecla LEVEL novamente para saíres do modo de nível estabelecido.

Podes mudar ou verificar o nível ou estilo de jogo a qualquer altura durante o jogo, quando for a tua vez de jogar.

XI. RESOLVER PROBLEMAS DE XEQUE-MATE

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 :

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 ver parágrafo XIX).
2. Seleccionar nível 15 carregando na tecla NÍVEL e depois nas casas B7, D7, F7 ou H7, depois carregar novamente no botão NÍVEL.
3. Carregar na tecla MOVE, e o computador começará a analisar.

O computador pensará até Ter encontrado um mate, e depois fará a primeira jogada na sequência de mate. Podes então fazer uma jogada pelo opositor, e o computador descobrirá a próxima jogada na sequência de mate e assim por diante. Se não houver mate na posição o computador analisará indefinidamente. Os tempos aproximados para resolver um problema de mate são :

Mate em 1 jogada	1 segundo
Mate em 2 jogadas	1 minuto
Mate em 3 jogadas	1 hora
Mate em 4 jogadas	1 dia
Mate em 5 jogadas	1 mês

XII. MODO MULTI MOVE

O nível 0 é um modo especial de JOGADA MÚLTIPLA. Neste modo o computador não irá jogar ele próprio, por isso podes introduzir as jogadas para ambos os jogadores. Podes usar esta característica para introduzires uma entrada particular, ou para jogar outra vez um jogo até uma certa posição. Também podes usar o computador como um tabuleiro de xadrez normal, jogando contra outra pessoa enquanto o computador verifica se todas as jogadas são legais.

Para introduzir o modo JOGADA MÚLTIPLA :

1. Selecciona o nível 0 carregando na tecla LEVEL e B8, D8, F8 OU H8 e depois carrega no botão LEVEL novamente.
2. Faz as jogadas que quiseses para ambos os jogadores.
3. Quando tiveres acabado, sai do modo JOGADA MÚLTIPLA novamente carregando na tecla LEVEL e seleccionando outro nível.

XIII. MUDAR CORES

Se carregares na tecla JOGADAS (MOVE), o computador fará uma jogada. Assim se quiseses mudar de lado com o computador, carrega apenas na tecla MOVE. O computador fará uma jogada, e espera que te movas para o outro lado. Se carregares novamente na tecla MOVE, o computador jogará outra vez, e deste modo tu podes até deixar o computador jogar o todo o jogo ele próprio!

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. Certifica-te que a Rainha branca e stá na casa branca e a Rainha preta está na casa preta.
2. A seguir, carrega em MOVE no início do jogo. O computador jogará com Brancas no topo do tabuleiro e espera até que tenhas jogado com as Pretas no final do tabuleiro.

XIV. CANCELAR JOGADAS

Se tu carregares na casa de partida com a intenção de jogares, mas depois decidires afinal não a mudares, carrega apenas no quadrado uma segunda vez. 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 casa de partida da sua jogada, então faz o seguinte :

1. Carrega na tecla TAKE BACK.
2. A seguir, o computador interrompe o seu raciocínio e acende as luzes da casa para onde fez a sua jogada. Prima a casa e segure na peça.
3. A seguir, o computador indica as coordenadas da casa de onde fez a sua jogada. Prima esta casa e volte a colocar lá a peça.
4. Se desejar cancelar uma captura, ou uma captura “en passant”, o computador lembra-o para voltar a colocar a peça capturada no tabuleiro, indicando as coordenadas da casa onde se encontrava a peça. 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.

Se quiseres voltar atrás com a tua jogada após já teres feito a jogada do computador no tabuleiro, debes primeiro carregar na tecla TAKE BACK e voltar atrás com a jogada do computador da mesma maneira como a descrita acima, e depois carregar na tecla TAKE BACK mais um a vez, e voltar atrás com a tua própria jogada. Se já tiver premido a casa de onde o computador deseja fazer a sua jogada e já aparece a casa para onde ele deseja fazer a jogada, prima uma vez TAKE BACK para cancelar a jogada do computador e prima novamente para cancelar a sua jogada.

Se quiseres voltar atrás com mais do que uma jogada, carrega na tecla TAKE BACK mais uma vez, e voltar atrás com a segunda ú l t i m a jogada do computador. Depois carrega mais uma vez na tecla TAKE BACK, e voltar atrás com a tua própria segunda última jogada. Se tentares voltar atrás com mais jogadas, o computador emitirá um sinal de erro. Em vez disso debes voltar atrás com as jogadas trocando a posição (ver parágrafo XIX à frente).

XV. OPÇÃO HINT / AVISO

Para obteres conselho sobre que peça jogar :

1. Carrega na tecla HINT.
2. A seguir, o computador ilumina as coordenadas da casa de onde sugere a jogada. Prima esta casa (ou prima HINT novamente).
3. A seguir, o computador ilumina as coordenadas da casa para onde sugere a jogada. Prima esta casa (ou 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. Quando for a tua vez de jogares e estiveres a considerar a tua jogada , o computador está também a pensar na sua resposta! Se fizeres realmente a jogada que o computador espera, é capaz de responder imediatamente com frequência.

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

1. Carrega na tecla HINT enquanto o computador está a pensar.
2. O computador ilumina as coordenadas das casas de onde pensa fazer a jogada naquela altura. Prima essa casa (ou prima HINT novamente).
3. A seguir, o computador ilumina as coordenadas da casa para onde pensa fazer a jogada. Prima esta casa (ou prima HINT novamente). O computador continuará a pensar.

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

XVI. MODO APRENDIZAGEM

O computador tem um modo TRAINING (APRENDIZAGEM) que te permite melhorar o teu jogo indicando quais as jogadas bem feitas. Uma boa jogada é uma jogada que, de acordo com o computador, melhora a tua posição; pode ser também a “melhor possível” jogada numa dada situação na qual é impossível melhorar a tua situação.

Para entrar no modo TRAINING, carrega no botão TRAINING uma vez. O indicador de GOOD MOVE (BOA JOGADA) acende para mostrar que o modo TRAINING está activo. Para deixar o modo TRAINING, carrega no botão TRAINING outra vez. O modo TRAINING é desactivado quando carregares no botão NEW GAME; por isso não te esqueças de premir o botão TRAINING novamente se quiseres que o computador avalie as tuas jogadas durante o próximo jogo.

Quando estiveres no modo TRAINING e o computador pensar que a tua jogada foi boa, acenderá o indicador de GOOD MOVE após acender a casa de saída da sua jogada.

Se pensares que a tua jogada foi boa mas o indicador não acende, isso significa que houve pelo menos uma jogada que era melhor do que a que fizeste. 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 alternativamente, fazer uma jogada completamente diferente! Contudo, deves premir o botão TAKE BACK antes do computador fazer a sua jogada, de contrário o modo HINT não está disponível para cancelares a tua jogada.

O modo TRAINING em conjugação com a opção HINT permite-te aprender como jogar: O modo TRAINING indica se a tua jogada foi desajeitada enquanto a opção HINT sugere uma solução melhor. E não te esqueças: deves sempre tentar fazer a tua melhor jogada possível!

XVII. INTERROMPER A ANÁLISE DO COMPUTADOR

Se carregares na tecla MOVE enquanto o computador está a pensar, ele parará a sua análise e fará a sua melhor jogada naquele momento (tal como o modo AVISO).

XVIII. VERIFICAR POSIÇÃO

No caso de confusão, por exemplo se acidentalmente desarranjares o tabuleiro e as peças, podes fazer com que o computador te mostre onde cada peça deve estar de acordo com a sua memória. Faz o seguinte :

1. Prima o botão correspondente à peça de xadrez que procura. O computador indicará a posição de cada tipo de peça de xadrez, iluminando uma das luzes da linha e uma das colunas. Uma luz constantemente ligada indica uma peça branca e uma luz a piscar indica uma peça preta.
2. Carrega nesta tecla novamente e o computador indicará a posição das peças pretas nesta categoria particular.
3. Carrega uma terceira vez e o computador deixa o modo de posição de verificação e indica que cor tem de jogar. Agora podes premir o botão de uma peça diferente ou premir uma das casas firmemente para fazeres a tua jogada.

XIX. PROGRAMAR POSIÇÕES

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

1. Carrega em SET UP para entrares no modo de programação de posição. O indicador SET UP acende.
2. Se quiseres programar uma posição completamente nova, prime TAKE BACK para limpar o tabuleiro. O computador tocará uma melodia para a nunciar um jogo novo.
3. Prime um dos seis botões das peças. Se houver uma ou mais peças deste tipo no tabuleiro, o computador mostrará-las-á : ver VERIFICAÇÃO DE POSIÇÃO explicado acima.
4. Para retirar uma peça deste tipo do tabuleiro, prima apenas a casa com a peça. O indicador correspondente acenderá.
5. Para mover a peça deste tipo de uma casa para outra, cancela a posição de início premindo a casa. Depois carrega na casa do destino onde gostarias de colocar a peça. O indicador correspondente acenderá.
6. Para adicionar uma peça deste tipo ao tabuleiro, prime uma casa vazia. O indicador correspondente acenderá. 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. Para mudar a cor, retira e acrescenta uma peça da cor pretendida, ou alternativamente, prime o botão SOUND/COLOUR.
9. Finalmente, para deixar o modo Programar Posição, prime o botão SET UP outra vez. O indicador SET UP acende. Agora podes ou fazer uma jogada ou deixar o computador fazer a primeira jogada premindo o botão MOVE.

XX. MANUTENÇÃO

O teu computador de xadrez precisa de uma pequena manutenção. Os tópicos seguintes ajudar-te-ão a cuidar do teu computador e mantê-lo como novo durante anos :

Segura-o com cuidado. Não o deixes cair ao chão. Mantém-no seco. SE ele se molhar enxuga-o imediatamente. Não o deixes ao sol, e não exponhas o aparelho numa área quente. Não tentes desmontar o jogo.

Usa baterias novas. Não deixes baterias velhas ou gastas no computador. Retira as baterias se não pensares usar o computador durante alguns dias. Se o computador estiver bloqueado, ou mostrar símbolos incompreensíveis, faz reset ao aparelho inserindo o bico de um lápis no buraco de reset.

Seca o computador com um pano húmido ocasionalmente para o manteres como novo. Não utilizes químicos, diluentes de limpeza, ou detergentes fortes.

Se o computador não funcionar devidamente, tenta primeiro substituir as baterias. Depois lê as instruções cuidadosamente para veres se houve alguma coisa que não percebeste bem. Seguidamente leva o computador ao teu distribuidor/comerciante. Não modifiques partes electrónicas do computador, pois isso pode danificar o aparelho e invalidar a sua garantia.

XXI. GARANTIA

NOTA : É aconselhável guardar este manual de instruções pois contém informações importantes.

Este produto tem a garantia de 2 anos.

Para qualquer reclamação de garantia ou serviço após venda, é favor contactar o seu fornecedor local com a sua prova de compra. A nossa garantia cobre todos os defeitos de fabrico mas não cobre a deterioração pelo não respeito do Manual de Instruções ou mau manuseamento do produto (tal como exposição ao sol ou à humidade ou desmantelamento do produto).

Recomenda-se 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 aconselhado a crianças com menos de 36 meses de idade, devido às pequenas peças desmontáveis, susceptíveis de serem engolidas.

Referência: CG1410

Criado e desenvolvido na Europa – Fabricado na China

Indicações para a protecção do meio ambiente

Aparelhos eléctricos antigos são materiais que não pertencem ao lixo doméstico! Por isso pedimos para que nos apoie, contribuindo activamente na poupança de recursos e na protecção do ambiente ao entregar este aparelho nos pontos de recolha, caso existam.

