

XVII. UM DIE ANALYSE DES COMPUTERS ZU UNTERBRECHEN

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

XVIII. POSITIONSÜBERPRÜFUNG

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

1. Die dem Typ der gesuchten Figur entsprechende Taste drücken. Der Computer zeigt die Stellung jeder Figur dieses Typs an, indem er die entsprechenden Kontrolllichter anschaltet. Ein stets leuchtendes Kontrolllicht zeigt eine weiße Figur an, ein blinkendes Kontrolllicht eine schwarze Figur. Beim ersten Druck werden die weißen Figuren signalisiert.
2. Noch einmal drücken, damit der Computer Ihnen die Stellung jeder schwarzen Figur diesen Typs anzeigt.
3. Ein drittes Mal drücken, damit der Computer diesen Überprüfungs-Modus verlässt und die Farbe anzeigt, die an der Reihe ist. Sie können jetzt entweder auf die Taste einer anderen Figur, oder auf eines der Felder drücken, um zu ziehen.

XIX. PROGRAMMIERUNG DER POSITION

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

1. Die Taste SET UP drücken, um in den Positionsprogrammierungs-Modus zu gelangen. Der Computer zeigt das Symbol des SET UP-Modus an.
2. Wenn Sie eine völlig neue Stellung programmieren wollen, drücken Sie die Taste TAKE BACK, um das Schachbrett frei zu machen. Der Computer spielt dann eine kurze Melodie, die eine neue Partie ankündigt.
3. Eine der 6 Figuren-Tasten drücken. Wenn eine oder mehrere Figuren auf dem Schachbrett stehen, signalisiert der Computer sie Ihnen auf dieselbe Art wie im ÜBERPRÜFUNGSMODUS, wie im vorigen Artikel beschrieben.
4. Um eine Figur diesen Typs vom Schachbrett zu nehmen, einfach auf das Feld drücken auf dem sie sich befindet. Das entsprechende Kontrolllicht erlischt.
5. Um eine Figur diesen Typs von einem Feld auf ein anderes zu schieben, annullieren Sie ihre Ursprungsposition, indem Sie auf dieses Feld drücken. Drücken Sie dann auf das Feld, auf das Sie die Figur stellen wollen. Das entsprechende Kontrolllicht leuchtet auf.
6. Um eine neue Figur auf das Schachbrett zu stellen, müssen Sie zuerst auf ein leeres Feld drücken. Das entsprechende Kontrolllicht leuchtet auf. Leuchtet es permanent, signalisiert es eine weiße Figur; blinkt es, signalisiert es eine schwarze Figur. Falls die angezeigte Farbe nicht stimmt, nehmen Sie die Figur vom Schachbrett und drücken 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, auf das Sie die Figur stellen wollen.
7. Wenn Sie Ihre Programmierung beendet haben, überprüfen Sie, dass die beiden Könige auf dem Brett stehen, und dass der Spieler, der an der Reihe ist, nicht den König seines Gegenspielers nehmen kann.
8. Die Farbe der zuletzt geschlagenen, gezogenen oder hinzugefügten Figur ist dann an der Reihe. Um die Farbe zu tauschen, entweder eine Figur der gewünschten Farbe wegnehmen oder hinzufügen, oder die Taste SOUND/COLOUR drücken.
9. Schließlich den Stellungsprogrammierungs-Modus verlassen, indem Sie erneut die Taste SET UP drücken. Das SET UP-Symbol wird dann nicht mehr angezeigt. Jetzt können Sie entweder ziehen oder den Computer als ersten spielen lassen, indem Sie die MOVE-Taste drücken.

XX. WARTUNG

Ihr Schachcomputer benötigt nur wenig Wartung. Die folgenden Tipps werden es Ihnen ermöglichen, ihn viele Jahre lang in gutem Zustand zu halten :

Schützen Sie den Computer vor Feuchtigkeit. Sollte er nass geworden sein, ihn sofort trocken reiben.

Lassen Sie ihn nicht mitten in der Sonne, setzen Sie ihn nicht einer Hitzequelle aus.

Behandeln Sie ihn mit Sorgfalt. Lassen Sie ihn nicht fallen. Versuchen Sie nicht, ihn auseinander zu nehmen.

Benutzen Sie bitte ein leicht mit Wasser befeuchtetes Tuch, das keine Spuren von Reinigungsmitteln enthält, zu seiner Reinigung.

Sollte das Gerät nicht richtig funktionieren, zuerst versuchen, die Batterien zu wechseln.

Wenn das Problem danach noch besteht, lesen Sie aufmerksam die Bedienungsanleitung durch und vergewissern Sie sich, dass Sie nichts übersehen haben.

XXI. GARANTIE

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

Auf dieses Gerät wird 2 Jahre Garantie gewährt.

Um eine optimale Bearbeitung zu gewährleisten, wenden Sie sich bitte mit Ihrem Einkaufsbeleg an Ihren Fachhändler. Unter die Garantie fallen Material- sowie Produktionsfehler, die bei der Herstellung entstanden sind. Nicht unter die Garantie fallen Beschädigungen durch unsachgemäße Handhabung, falsche Bedienung bei Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung, Beschädigungen durch Hitze, Feuchtigkeit, etc

Dieses Spiel ist für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet, da es Teile enthält, die verschluckt werden können..

Hergestellt in China

Referenz: CG1500

2 Jahre Garantie

Lexibook GmbH
Alfred-Nobel-Platz, 1
76829 Landau (in der Pfalz)
Deutschland
Tel : +33 0821 23 3000
www.lexibook.com



Referenz der Bedienungsanleitung: ZCG1500IM0201

ChessMan Light

Manuale di istruzioni



LEXIBOOK®

TAVOLA DEGLI ARGOMENTI

	Page
INTRODUZIONE	36
I. ALIMENTAZIONE	36
Installazione pile	36
Adattatore	37
II. PER COMINCIARE UNA PARTITA	37
III. PER REGISTRARE UNA MOSSA	37
IV. LE MOSSE DEL COMPUTER	37
V. MOSSE SPECIALI	38
Prese	38
Prese en passant	38
Arrocco	38
Promozione dei pedoni	38
VI. MOSSE ILLEGALI	38
VII. SCACCO, MATTO E NULLO	39
VIII. OFF/SAVE	39
IX. SUONI ED EFFETTI LUMINOSI	39
X. LIVELLI DI DIFFICOLTA'	39
XI. SOLUZIONE DEI PROBLEMI DI MATTO	41
XII. MODALITA' 'MULTI MOVE'	41
XIII. CAMBIO COLORE	41
XIV. ANNULLA MOSSE	42
XV. FUNZIONE 'HINT'	42
XVI. MODALITA' 'TRAINING'	43
XVII. PER INTERRUPERE L'ANALISI DEL COMPUTER	43
XVIII. VERIFICA DI POSIZIONE	43
XIX. PROGRAMMAZIONE DI POSIZIONE	43
XX. MANUTENZIONE	44

Adattatore

Il gioco funziona anche con un adattatore per giochi da 9 V , 300 mA, a centro positivo .

Per il collegamento, seguite le istruzioni:

1. Assicuratevi che l'apparecchio sia spento.
2. Inserite il jack dell'adattatore nella presa posta sul lato sinistro del gioco.
3. Inserite l'adattatore nella presa di corrente.
4. Mettete il gioco in funzione.

Scollegate l'adattatore in caso di non utilizzo per evitare che si surriscaldi. Quando il gioco è alimentato da un adattatore, non giocate all'esterno. Verificate regolarmente lo stato dell'adattatore e dei cavi di collegamento. In caso di deterioramento, non utilizzate l'adattatore finché non è riparato. Il gioco deve essere utilizzato con l'adattatore raccomandato. L'adattatore non è un gioco. Questo gioco non è destinato a bambini al di sotto di 3 anni.

II. PER COMINCIARE UNA NUOVA PARTITA

Installate i pezzi sulla scacchiera e mettete il computer in funzione premendo il tasto ON. La scacchiera mostra un'animazione luminosa. Poi premete il tasto NEW GAME. Sentirete una melodia e le spie della prima linea si accendono successivamente indicando che sta ai Bianchi giocare. In qualsiasi momento potete cominciare una nuova partita premendo il tasto NEW GAME. In questo caso, restano memorizzati solo il livello e lo stile di gioco.

N.B. : Il computer conserva in memoria la posizione dei pezzi quando si spegne il computer. Se volete cominciare una nuova partita, quando accendete il gioco, premete NEW GAME.

III. PER REGISTRARE UNA MOSSA

Per registrare una mossa :

1. Esercitate una leggera pressione sulla casella del pezzo che intendete muovere. Il gesto più semplice è di inclinare leggermente il pezzo e appoggiare dolcemente il bordo del pezzo nel centro della casella. Potete anche premere sulla casella con il dito. Sentirete un jingle caratteristico e la spia della casella si illumina.
2. Posizionate il pezzo sulla casella di arrivo e premete leggermente il centro di questa casella. Sentirete un nuovo "bip" che segnala che il computer ha registrato la mossa. Le spie delle caselle attraversate si accendono successivamente poi si spengono. Il computer medita la sua 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.

IV. 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. Nella partita, le caselle della linea 8 si accenderanno successivamente durante il tempo di riflessione del computer per indicare che tocca ai Neri muovere.

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

1. La spia della casella di origine da cui parte la mossa del computer si illumina. Premete leggermente questa casella e prendete il pezzo.
2. Poi le spie della scacchiera si illuminano in successione per mostrare il cammino previsto dalla mossa fino alla casella di arrivo che resta la sola illuminata. Posizionate il pezzo su questa casella esercitando una leggera pressione al centro. Le spie della linea 1 si accendono di nuovo per indicare che tocca a voi giocare.

V. MOSSE SPECIALI

PRESE

Le prese si fanno come le altre mosse.

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.

PRESE EN PASSANT

La spiegazione di seguito è valida anche per le prese en passant, tranne quando il computer vi ricorderà di ritirare il pedone preso.

1. Premete la casella di origine e prendete il pedone.
2. Premete la casella di arrivo e mettete il pedone su questa casella.
3. Il computer vi ricorda di ritirare il pedone preso accendendo la spia corrispondente alla casella del pedone preso en passant. Premete questa casella e togliete il pedone dalla scacchiera.

ARROCCO

Eseguite l'arrocco spostando prima il Re come d'abitudine. Una volta che avete premuto la casella di origine e la casella di arrivo del Re, il computer vi ricorderà di spostare la Torre.

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

1. Premete la casella E1 e prendete il Re.
2. Posizionate il Re in G1 e premete la casella.
3. Il computer accende successivamente le caselle tra E1 e G1 poi vi ricorda di spostare la Torre accendendo successivamente le spie delle caselle tra H1 e F1. Premete la casella H1 e prendete la Torre.
4. Il computer accende la casella F1. Posizionate la Torre in 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. Posizionate il Re in C1 e premete la casella.
3. Il computer accende successivamente le caselle tra E1 e C1 poi vi ricorda di spostare la Torre accendendo le caselle tra A1 e D1. Premete A1 e prendete la Torre.
4. Il computer accende la casella D1. Mettete la Torre in D1 e premete questa casella.

PROMOZIONE DEI PEDONI

La promozione è fatta automaticamente dall'ordinatore.

1. Premete la casella di origine e prendete il pedone.
2. Cercate una Dama del colore giusto tra i pezzi presi (se non trovate una Dama, potete utilizzare una Torre al contrario). Premete la casella di arrivo e posizionatevi la Dama.

Il computer suppone che scegliete sempre una Dama per la promozione dei pedoni. Se desiderate scegliere una Torre, un Alfiere o un Cavallo per la promozione dei vostri pedoni, potete farlo modificando le posizioni (vedere il paragrafo XIX). Il computer sceglie sempre una Dama per la promozione dei pedoni.

VI. MOSSE ILLEGALI

Se tentate una mossa illegale o impossibile, sentirete un segnale di errore che vi informa che la vostra mossa non è autorizzata e che il computer non ne tiene conto.

Se tentate una mossa illegale o provate a spostare un pezzo del vostro avversario, sentirete semplicemente il segnale di errore e vedrete il punto interrogativo mostrato sulla scacchiera. Potete continuare a giocare cambiando mossa.

Se sentite un segnale di errore e il computer vi mostra una casella accesa, dovete premere la casella indicata prima di riprendere il gioco.

VII. SCACCO, MATTO E NULLO

Quando il computer annuncia scacco, emette un "bip" allegro e accende la spia 'CHECK'. Le spie di tutte le caselle tra il Re e il pezzo che lo minaccia si accendono in successione.

In caso di scacco e matto, si sente una melodia e si accendono le spie CHECK e DRAW/MATE. Se il computer è matto, le spie si illuminano in permanenza, se voi siete matto, le spie lampeggiano.

Se fate pat, la spia DRAW/MATE si accende e tutte le caselle intorno al Re si illuminano indicando 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.

VIII. OFF/SAVE

Quando una partita è terminata, potete premere il tasto NEW GAME per cominciarne un'altra oppure spegnere il computer premendo il tasto OFF/SAVE. In realtà, il computer non è completamente spento. Conserva in memoria la posizione in corso consumando il minimo della corrente. In questo modo potete interrompere la partita in qualsiasi momento, spegnere il computer e poi riavviarlo per continuare la partita lasciata in sospeso. Se invece volete cominciare una nuova partita dovete premere NEW GAME dopo aver avviato il computer.

IX. SUONO ED EFFETTI LUMINOSI

Se preferite giocare in silenzio, premete brevemente il tasto SOUND/COLOR. Gli effetti sonori del computer saranno tagliati. Per riattivare il suono, premete di nuovo il tasto SOUND/COLOR. Il suono si ristabilisce e potete premere il tasto NEW GAME.

Se preferite giocare senza effetti luminosi sulla scacchiera, premete per 3 secondi il tasto SOUND/COLOR. Potete reinserire gli effetti luminosi premendo di nuovo il tasto SOUND/COLOR per 3 secondi.

X. LIVELLI DI DIFFICOLTA'

Il Computer possiede 64 livelli organizzati come segue:

LIVELLO	TEMPO DI RISPOSTA PER MOSSA	STILE			
		NORMALE	OFFENSIVO	DIFENSIVO	ALEATORIO
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 secondi	A6	C6	E6	G6
7	10 secondi	A7	C7	E7	G7
8	30 secondi	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 ore	B5	D5	F5	H5
14	24 ore	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Questo computer per gli scacchi propone 13 livelli diversi e 3 livelli di gioco speciali:

• **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:

Al livello 1, il computer compie molti errori, come mettere un pezzo su una casella dove sarà preso nella mossa successiva da un pedone. Questo livello serve per familiarizzare il modo di muoversi dei pezzi. Potete anche passare al livello 1 quando perdetevi 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 poserà la Dama su una casella dove potrà essere presa nella mossa seguente.

Al livello 5, il computer lascerà passare certe forchette e minacce di matto ma non sacrificherà mai il pezzo.

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. Questi livelli sono per giocatori principianti e confermati. Il livello 6 è un livello di blitz (5 secondi per mossa), il livello 8 è un livello di gioco rapido (30 secondi per mossa) e il livello 10 è per tornei (3 minuti per colpo). I tempi indicati sono tempi medi e approssimativi. Il computer rifletterà più a lungo di fronte a figure complesse e di meno in caso di figure più semplici e in fine di partita. Il computer riflette mentre voi giocate è 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 24 ore o fino a quando non interrompiate voi l'analisi premendo il tasto MOVE (vedere paragrafo XVII).

• **Il livello 15** è un livello di MATTO destinato a risolvere i problemi di matto (vedere paragrafo XI).

• **Il livello 0** è un livello MULTI MOVE che permette a due persone di giocare l'una contro l'altra mentre il computer funge da arbitro.

Il computer possiede anche quattro stili di gioco:

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

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

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

1. Premete il tasto LEVEL per entrare nella modalità di selezione del livello. Il computer accende la spia corrispondente al livello attuale (così, la casella A6 corrisponde al livello 6, modalità di gioco normale).
2. Consultate la tavola di seguito per conoscere la casella corrispondente al livello e allo stile di gioco scelto. Premete questa casella.
3. Premete di nuovo il tasto LEVEL per uscire dalla modalità di selezione del livello. Cominciate poi a giocare facendo la prima mossa oppure premendo MOVE per lasciare la prima mossa al computer.

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

1. Premete il tasto LEVEL. Il computer indica il livello attuale accendendo la spia della casella corrispondente al livello.
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.

XI. SOLUZIONE DEI PROBLEMI DI MATTO

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

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

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

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

XII. MODALITA' 'MULTI MOVE'

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

Per scegliere la modalità 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. Giocate tutte le mosse che volete per entrambi i giocatori.
3. Quando avete finito, uscite dalla modalità MULTI MOVE premendo una seconda volta il tasto LEVEL e scegliendo un altro livello.

XIII. CAMBIO COLORE

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

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

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

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

XIV. ANNULLA MOSSE

Se premete una casella di origine per spostare un pezzo ma decidete di giocarne un altro, premete una seconda volta la stessa casella. La spia della casella si spegnerà e potrete giocare un altro colpo.

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. Premete il tasto TAKE BACK.
2. Il computer interrompe la sua riflessione e accende la spia della casella di arrivo della vostra ultima mossa e illumina in sequenza le caselle che hanno riguardato lo spostamento del pezzo. Premete sulla casella e prendete il pezzo.
3. Il computer indica poi la casella di origine. Premete questa casella e posizionatevi il pezzo.
4. Se volete annullare una presa o una presa en passant, il computer vi ricorderà di rimettere il pezzo preso sulla scacchiera mostrandovi la casella in cui si trovava. Premete questa casella e rimettete il pezzo sulla scacchiera.
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 questi mostra già la casella di arrivo, dovete prima terminare la mossa del computer poi premere TAKE BACK una prima volta per annullare la mossa del computer e una seconda volta per annullare la vostra mossa.

Se volete annullare due mosse, premete il tasto TAKE BACK una terza volta per annullare la penultima mossa del computer. Poi premete il tasto TAKE BACK una quarta volta per annullare la vostra penultima mossa. Se tentate di annullare prima delle mosse, il computer emetterà un segnale di errore. Se desiderate annullare più di due mosse, dovete utilizzare la funzione SET UP per cambiare posizione (vedere paragrafo XIX).

XV. FUNZIONE 'HINT'

Per domandare al computer che mossa giocherebbe al vostro posto :

1. Premete il tasto HINT.
2. Il computer accende allora la casella di origine e mostra lo spostamento del pezzo che vi suggerisce. Premete questa casella (oppure premete una seconda volta il tasto HINT).
3. Il computer accende quindi le coordinate della casella di arrivo della mossa. Premete questa casella (oppure ancora una volta il tasto HINT).
4. Potete ora, a scelta, eseguire la mossa suggerita dal computer premendo ancora una volta la casella di origine e di arrivo, oppure realizzare un'altra mossa.

La mossa che vi mostra il computer è quella che si attende da voi. Ogni volta che sta a voi giocare, il computer pensa a come rispondere. Se voi giocate la mossa che si attende, è possibile che lui farà la sua mossa istantaneamente.

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

1. Premete il tasto HINT mentre il computer riflette.
2. Il computer accenderà la casella di origine della mossa a cui sta pensando in quel momento e poi quelle dello spostamento.
3. Il computer accenderà la casella di arrivo della mossa. Premete questa casella (oppure ancora una volta il tasto HINT). Il computer farà subito le sue riflessioni.

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