

# ChessMan® Classic Light

User guide  
Mode d'emploi



Français  
Italiano  
Español  
Português  
Polski  
Slovenski

**LEXIBOOK**®

CG1510

## INTRODUZIONE

Complimenti! Avete acquistato il computer per il gioco degli scacchi di LEXIBOOK **ChessMan® Classic Light**.

Il gioco possiede:

- una **modalità 'TRAINING'** che vi segnala una mossa ben giocata
- **64 livelli di difficoltà** ripartiti in **4 stili di gioco** differenti (normale, offensivo, difensivo e aleatorio) e comprende :  
**5 livelli 'principianti'** destinati a bambini e giocatori principianti nei quali il computer sacrifica dei pezzi deliberatamente.
- **8 livelli di gioco normale** per giocatori da principianti a confermati con tempi di risposta che vanno da 5 secondi a parecchie ore.

**1 livello di analisi** che analizza la posizione fino a 24 ore.

**1 livello 'MATTO'** destinato a risolvere i problemi di matto in 5 mosse.

**1 livello 'MULTI MOVE'** che permette ai due giocatori di giocare l'uno contro l'altro mentre il computer gioca il ruolo di arbitro.

• una **piano di gioco sensibile** che registra automaticamente il vostro spostamento quando premete la casella di origine e la casella di arrivo della mossa.

• una **spia per ogni casella** che indica le vostre mosse e quelle del computer.

• una funzione **'HINT'** che vi permette di domandare al computer un suggerimento.

• una funzione **'TAKE BACK'** (=ritorno indietro) che vi permette di tornare indietro di due mosse complete (o quattro mezza mosse).

• una funzione **'MOVE'** che vi permette di apprendere osservando il computer che gioca contro se' stesso.

• una funzione **'SET UP'** per programmare le posizioni in vista di una risoluzione di problema o un esercizio del libro.

• una **biblioteca** che contiene 20 aperture differenti.

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**.

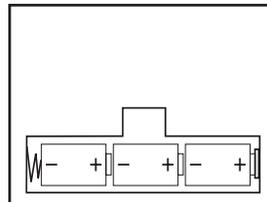
• riflette quando sta all'avversario giocare.

## I. ALIMENTAZIONE

Questo computer per gli scacchi funziona con (3) pile alcaline LR6 da 1,5 V  $\equiv$  , con una capacità di 2,25 Ah o con un adattatore per giochi  da 9 V , 300 mA, a centro positivo +  $\rightarrow$  - .

### Installazione pile

1. Aprite il comparto pile usando un cacciavite.
2. Installate 3 pile LR6 da 1,5 V , rispettando il senso della polarità indicato sul fondo del comparto.
3. Richiudete il comparto pile. Sentirete un motivo musicale che annuncia una nuova partita. In caso contrario, aprite di nuovo il comparto pile e verificate che le pile siano state installate correttamente.



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; inserire le batterie rispettando le polarità; rimuovere le batterie esaurite dal giocattolo; non cortocircuitare i terminali di alimentazione. Non buttare le batterie nel fuoco. 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:** Malfunzionamento o perdita di memoria possono essere causati da forti interferenze di frequenza o scariche elettrostatiche. Se si dovessero verificare malfunzionamenti, resettare l'unità o togliere le batterie e inserirle nuovamente.

### Adattatore

Il gioco funziona anche con un adattatore per giochi da 9 V  , 300 mA, a centro positivo +  $\rightarrow$  - .

Per il collegamento, seguite le istruzioni:

1. Assicuratevi che l'apparecchio sia spento.
2. Collegare e la spina dell'adattatore alla presa sul lato destro del gioco.
3. Inserire l'adattatore nella presa di corrente.
4. Mettete il gioco in funzione.

Scollegate l'adattatore in caso di non utilizzo prolungato 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. I giocattoli da pulire con liquidi vanno scollegati dal trasformatore prima della pulizia.

## II. PER COMINCIARE UNA NUOVA PARTITA

Installate i pezzi sulla scacchiera e mettete il computer in funzione premendo il tasto POWER 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. 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. = Il gesto più semplice è di inclinare leggermente il pezzo e di poggiare delicatamente il bordo del pezzo nel centro della casella. Potete anche premere la casella con il dito. Sentirete un jingle caratteristico e la spia della casella si illuminerà.
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 e che il computer sta riflettendo.

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 seguito dal pezzo 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. Rimuovete il pezzo dalla scacchiera senza premere alcuna casella.

### PRESE EN PASSANT

La spiegazione di seguito è valida anche per le prese en passant, solo che 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 dal computer.

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 SAVE/OFF.

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/COLOUR. Gli effetti sonori del computer saranno tagliati. Per riattivare il suono, premete di nuovo il tasto SOUND/COLOUR. Il suono si ristabilisce anche quando si preme il tasto NEW GAME. Se preferite giocare senza effetti luminosi sulla scacchiera, premete per 3 secondi il tasto SOUND/COLOUR. Potete reinserire gli effetti luminosi premendo di nuovo il tasto SOUND/COLOUR per 3 secondi.

**X. LIVELLI DI DIFFICOLTÀ**

Il computer possiede 64 livelli organizzati come segue:

		STYLE			
LIVELLO	TEMPO DI RISPOSTA PER MOSSA	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 ai bambini ed ai 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 imparare 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 mossa). I tempi indicati sono tempi medi e approssimativi. Il computer rifletterà più a lungo nei casi difficili e di meno in caso di posizioni 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 verificando la legalità delle mosse.

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 del 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 tabella qui sopra 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. RISOLUZIONE 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 verificando la legalità delle mosse.

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 la casella di origine di un pezzo per spostarlo ma decidete di giocarne un altro, premete una seconda volta la stessa casella. La spia della casella si spegnerà e potrete giocare un'altra mossa.

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 la 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 qui sopra. 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 diverse 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 un 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.

## XVI. MODALITA' TRAINING

Questo computer propone una modalità TRAINING che vi permette di migliorare segnalandovi se una certa mossa è buona. Una mossa è buona quando, secondo il computer, migliora la vostra posizione oppure quando è l'unica mossa giocabile e quindi che non vi è dato di migliorare la vostra posizione.

Per entrare nella modalità TRAINING, premete il tasto TRAINING una volta. La spia GOOD MOVE si accende per mostrarvi che la modalità TRAINING è stata attivata. Per uscire da questa modalità, premete il tasto TRAINING di nuovo. La modalità TRAINING è disattivata quando premete il tasto NEW GAME ; di conseguenza, non dimenticate di premere di nuovo il tasto TRAINING, se volete vedere le valutazioni sulle vostre mosse nel corso della nuova partita.

Quando la modalità TRAINING è attivata e la vostra mossa è considerata buona per il computer, questo illuminerà la spia GOOD MOVE dopo aver indicato la casella di origine della sua mossa.

Se pensate che la vostra mossa è buona ma la spia non si illumina, significa che esiste almeno un'altra mossa migliore di quella che avete giocato. Se volete scoprirla, premete TAKE BACK per annullare la vostra mossa, poi il tasto HINT. A questo punto sta a voi decidere se giocare la mossa suggerita o quella a cui avete pensato in origine oppure giocate una mossa completamente diversa. Dovete premere il tasto TAKE BACK prima di eseguire la mossa del computer altrimenti la modalità HINT non sarà più disponibile quando avrete annullato la vostra mossa.

La modalità TRAINING associata alla funzione HINT vi permetterà di fare progressi : la modalità TRAINING vi informa se la vostra mossa non è corretta e la funzione HINT vi propone una migliore soluzione. E soprattutto, non dimenticate: bisogna sempre cercare la miglior mossa possibile!

## XVII. PER INTERRUPERE L'ANALISI DEL COMPUTER

Se premete il tasto MOVE durante il tempo di riflessione del computer, interrompete il processo e il computer giocherà la mossa che gli sembrerà migliore a quello stadio di riflessione (comunque, la mossa che sarà indicata se premete HINT).

## XVIII. VERIFICA POSIZIONE

In caso di dubbio, se, per esempio, avete accidentalmente mescolato i pezzi della scacchiera, potete chiedere al computer di indicarvi la posizione di ciascun pezzo.

1. Premete il tasto corrispondente al tipo di pezzo cercato. Il computer indica la posizione di ogni pezzo di questo tipo accendendo le spie corrispondenti. Una spia accesa in permanenza indica un pezzo bianco, una spia che lampeggia indica un pezzo nero. La prima pressione indica i pezzi di colore bianco.
2. Premete ancora una volta, affinché il computer vi mostri la posizione dei pezzi di questo tipo con il colore nero.

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.

#### XIX. PROGRAMMAZIONE DI POSIZIONE

Per modificare la posizione dei pezzi, oppure programmare una posizione completamente nuova:

1. Premete il tasto SET UP per entrare nella modalità di programmazione di posizione. La spia SET UP si accende.
2. Se volete programmare una posizione del tutto nuova, premete il tasto TAKE BACK per vuotare la scacchiera. Il computer suonerà una melodia che annuncia una nuova partita.
3. Premete uno dei sei tasti dei pezzi. Se c'è uno o parecchi pezzi di questo tipo sulla scacchiera, il computer ve li mostra come con la modalità VERIFICA DI POSIZIONE spiegata sopra.
4. Per rimuovere un pezzo di questo tipo dalla scacchiera, premete semplicemente la casella contenente il pezzo. La spia corrispondente si spegne.
5. Per spostare un pezzo di questo tipo da una casella ad un'altra, annullate la posizione di origine premendo la casella. Poi premete la casella di arrivo sulla quale intendete posare il pezzo. La spia corrispondente si accende.
6. Per aggiungere un pezzo di questo tipo sulla scacchiera, premete una casella vuota. La spia corrispondente si accende. Se si illumina in permanenza, indica un pezzo bianco, se lampeggia indica un pezzo nero. Se il colore indicato è sbagliato, rimuovete il pezzo dalla scacchiera premendo di nuovo la 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, ritirate e aggiungete un pezzo del colore desiderato, oppure premete il tasto SOUND/COLOUR.
9. Infine, uscite dalla modalità programmazione di posizione premendo una volta ancora il tasto SET UP. La spia SET UP si spegne. Potete quindi, sia eseguire la mossa, sia lasciare che il computer giochi per primo premendo il tasto MOVE.

#### XX. MANUTENZIONE

Il computer per gli scacchi ha bisogno di poca manutenzione. Questi piccoli consigli vi consentono di conservarlo in buono stato molto a lungo:

Proteggete il computer dall'umidità. Se si bagna, asciugatelo immediatamente.

Non lasciatelo in pieno sole, non esponetelo ad una fonte di calore.

Manipolatelo con cura. Non lasciatelo cadere. Non tentate di smontarlo.

Per pulirlo, disinserite l'adattatore dalla presa, utilizzate uno straccio leggermente imbevuto di acqua senza utilizzare alcun tipo di prodotto detergente.

In caso di cattivo funzionamento, provate prima a sostituire le pile. Se il problema persiste, rileggete attentamente il manuale per verificare che non vi sia sfuggito nulla.

#### XXI. GARANZIA

NOTA : Vi consigliamo di conservare questo libretto delle istruzioni d'uso poiché contiene informazioni importanti.

Questo prodotto è coperto dalla garanzia di 2 anni.

Per usufruire della garanzia o del servizio post-vendita rivolgetevi 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. Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo. Avvertenza ! Questo gioco è sconsigliato ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Pericolo di soffocamento.

Riferimento: CG1510

Progettato e sviluppato in Europa - Fabbricato in Cina

©2010 LEXIBOOK®  
www.lexibook.com

**Gli apparecchi elettrici usati sono materiali riciclabili e non dovrebbero fare parte dei normali rifiuti domestici!**  
Preghiamo quindi i gentili clienti di contribuire alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse e di consegnare il presente apparecchio ai centri di raccolta competenti, qualora siano presenti sul territorio.

