

ChessMan® Classic Light

User guide
Mode d'emploi



Français
Italiano
Español
Português
Polski
Slovenski

LEXIBOOK®

CG1510

WSTĘP

Gratulujemy zakupu komputera szachowego LEXIBOOK ChessMan® Classic Light.

Gra posiada:

- tryb **'TRENINGOWY'**, który sygnalizuje dobrze rozegrane ruchy.
- **64 poziomy trudności** podzielone na **4 różne style gry** (normalny, agresywny, defensywny i losowy) i obejmujące:
- **5 poziomów 'początkujących'** przeznaczonych dla dzieci i graczy początkujących, w których komputer poświęca swoje figury.
- **8 poziomów normalnych** dla graczy początkujących i zaawansowanych z czasem reakcji od 5 sekund do kilku godzin.
- **1 poziom analizowania**, który analizuje pozycję do 24 godzin.
- **1 poziom 'MAT'** przeznaczony do rozwiązywania problemów mata w maksymalnie 5 ruchach.
- **1 poziom 'MULTI MOVE'** umożliwiający grę dwóm graczom i gdzie komputer pełni rolę sędziego.
- jedną **planszę dotykową**, która rejestruje automatycznie ruchy, po naciśnięciu pola początkowego i pola docelowego.
- jedną **kontrolkę dla każdego pola** wskazującą Twoje ruchy i ruchy komputera.
- funkcję **'HINT'**, dzięki której można poprosić komputer o zasugerowanie następnego ruchu.
- jedną funkcję **'TAKE BACK'** (cofnięcie), która umożliwia cofnięcie dwóch pełnych ruchów (czyli łącznie czterech).
- funkcję **'MOVE'**, która umożliwia naukę podczas obserwacji gry komputera ze sobą.
- funkcję **'SET UP'** umożliwiającą programowanie pozycji w celu rozwiązania problemu lub ćwiczenia z książki.
- bibliotekę zawierającą 20 różnych otwarć

Ponad to:

- wykrywa **pata**, **remis zgodnie z regułą 50 ruchów** i **remis przez powtórzenie**.
- rozpoznaje **mata Król i Królowa przeciw Królowi**, **mata Król i wieża przeciw Królowi** i **mata Król i Goniec przeciw Królowi**.
- sygnalizuje ruch przeciwnika.

I. ZASILANIE

Komputer szachowy jest zasilany (3) bateriami alkalicznymi LR6 1,5 V --- , o pojemności 2,25 Ah lub zasilaczem do zabawek --- 9 V, 300 mA, z plusem w środku --- .

Instalacja baterii

1. Otwórz pokrywę zasobnika baterii za pomocą wkrętaka.
2. Zainstaluj 3 baterie LR6 1,5 V zgodnie z polaryzacją wskazaną na dnie zasobnika.
3. Zamknij zasobnik baterii. W tym momencie powinna włączyć się melodia informująca o rozpoczęciu nowej partii. W innym przypadku, należy ponownie otworzyć zasobnik baterii sprawdzić, czy baterie są poprawnie zainstalowane.

Nie używaj akumulatorów. Nie ładuj baterii nie nadających się do tego celu. Akumulatory muszą zostać wyjęte z zabawki przed ładowaniem.

Akumulatory należy ładować tylko pod nadzorem osoby dorosłej.

Nie należy mieszać różnych rodzajów akumulatorów lub baterii oraz nowych baterii lub akumulatorów ze starymi.

Należy stosować tylko akumulatory lub baterie zalecanego typu lub o identycznych parametrach. Baterie i akumulatory należy instalować przestrzegając polaryzacji.

Zużyte baterie i akumulatory należy wyjąć z zabawki.

Nie należy zwierać styków baterii lub akumulatorów. Nie wyrzucaj zużytych baterii do ognia. Wyjmuj baterie w przypadku długiej przerwy w użytkowaniu.

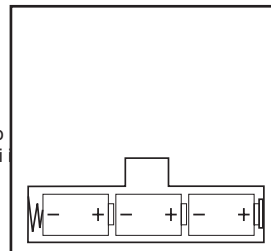
UWAGA: jeżeli produkt działa nieprawidłowo lub zostanie poddany działaniu ładunku elektrostatycznego, należy wyjąć i ponownie włożyć baterie.

Zasilacz

Grę można również podłączyć do zasilania za pomocą zasilacza do zabawek 9 V --- , 300 mA, z plusem na środku. Przy podłączaniu należy postępować zgodnie z zaleceniami --- :

1. Upewnij się, że urządzenie jest wyłączone.
2. Podłącz wtyczkę zasilacza do gniazda umieszczonego z prawej strony gry.
3. Podłącz zasilacz do gniazdka sieciowego.
4. Włącz grę.

Odłącz zasilacz w przypadku długotrwałej przerwy w użytkowaniu, aby zapobiec przegrzaniu. Kiedy gra jest zasilana z zasilacza, nie należy jej używać na zewnątrz. Sprawdzaj regularnie stan zasilacza i przewodów podłączeniowych. W razie uszkodzenia, zasilacza nie należy go używać do momentu naprawy. Gra musi być używana z zalecanym zasilaczem. Zasilacz nie jest zabawką. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zabawki muszą być odłączane od zasilania podczas czyszczenia, jeżeli do tego celu używa się płynów.



II. ROZPOCZĘCIE NOWEJ PARTII

Ustaw figury na planszy i włącz komputer naciskając przycisk POWER ON. Plansza wyświetla animację. Następnie należy nacisnąć przycisk NEW GAME. Włącza się melodia i kontrolki w linii 1 zapalają się kolejno sygnalizując rozpoczęcie gry przez kolor biały.

W dowolnym momencie można rozpocząć nową grę naciskając przycisk NEW GAME. W tym wypadku tylko poziom i styl gry zostają zapisane.

UWAGA: Komputer zapamiętuje w pamięci pozycję figur w momencie jego wyłączania. Jeżeli chcesz rozpocząć nową partię po uruchomieniu gry, należy nacisnąć NEW GAME.

III. ZAPISANIE RUCHU

Zapisanie ruchu:

1. Naciśnij pole z figurą, którą chcesz przemieścić. Najprostszym sposobem jest lekkie nachylenie figury z krawędzią umieszczoną na środku pola. Można również nacisnąć pole palcem. Gra emituje charakterystyczny sygnał i kontrolka pola zapala się.
2. Ustaw figurę na polu docelowym i naciśnij lekko środek pola. Usłyszysz ponownie sygnał "bip" wskazujący, że komputer zapisał ruch. Kontrolki pokonywanych pól zapalają się kolejno i gasną. Komputer analizuje swój kolejny ruch.

UWAGA: Naciśnięcie można wykonać z niewielką siłą pod warunkiem że jest wykonywane na środku pola. Silny nacisk może spowodować uszkodzenie planszy po pewnym czasie.

IV. RUCHY KOMPUTERA

Na początku partii, komputer wskazuje swój ruch natychmiast dzięki bibliotece otwarć zawierającej 20 różnych pozycji. Później, pola linii 8 zapalają się kolejno wskazując trwanie analizy przez komputer i że ruch należy do czarnych.

Kiedy komputer wskazuje swój ruch, emituje charakterystyczny sygnał dźwiękowy.

1. Kontrolka pola początkowego figury, którą komputer chce przemieścić zapala się. Naciśnij lekko to pole i zabierz figurę.
2. Następnie kontrolki na planszy zapalają się kolejno wskazując trasę przemieszczenia figury do punktu docelowego, którego kontrolka pozostaje zapalona. Ustaw figurę na typ polu i lekko naciśnij. Kontrolki linii 1 zapalają się ponownie wskazując ruch przeciwnika.

V. RUCHY SPECJALNE

BICIE

Bicie jest wykonywane tak samo jak inne ruchy.

1. Naciśnij pole początkowe i zabierz figurę.
2. Naciśnij pole docelowe i ustaw figurę na tym polu. Zdejmij białą figurę z planszy bez naciskania żadnego pola.

BICIE W RUCHU

Objaśnienie powyżej dotyczy również bicia w ruchu, z tym że komputer wskazuje zbitego pionu.

ROSZADA

1. Naciśnij pole początkowe i zabierz pionu.
 2. Naciśnij pole docelowe i ustaw pionu na tym polu.
 3. Komputer przypomina o zabraniu zbitego pionu zapalając odpowiednią kontrolkę przy zbitym pionie. Naciśnij to pole i zabierz pionu z szachownicy.
- Wykonaj roszadę przemieszczając najpierw Króla. Po naciśnięciu pola początkowego i pola docelowego Króla, komputer przypomina o przemieszczeniu Wieży.

Aby wykonać małą roszadę (roszada Wieża-Król) po stronie białych:

1. Należy nacisnąć pole E1 i zabrać Króla.
2. Ustawić Króla na polu G1 i nacisnąć pole.
3. Komputer zapala kolejno pola między E1 i G1 następnie przypomina o przemieszczeniu Wieży zapalając kolejno kontrolki pól H1 do F1. Naciśnij pole H1 i zabierz Wieżę.
4. Komputer zapala pole F1. Ustaw Wieżę na polu F1 i naciśnij to pole.

Aby wykonać dużą roszadę (roszada Wieża-Królowa) po stronie białych należy:

1. Nacisnąć pole E1 i zabrać Króla.
2. Ustawić Króla na C1 i nacisnąć pole.
3. Komputer zapala kolejno pola między E1 i C1 następnie przypomina o przemieszczeniu Wieży zapalając kolejno kontrolki pól A1 do D1. Naciśnij A1 i zabierz Wieżę.
4. Komputer zapala pole D1. Ustaw Wieżę na polu D1 i naciśnij to pole.

PROMOCJA PIONÓW

Promocja jest realizowana automatycznie przez komputer.

1. Naciśnij pole początkowe i zabierz pionu.

2. Odszukaj Królową wśród zbitych figur (jeżeli, żadna Królowa w odpowiednim kolorze nie jest dostępna, można użyć Wieży, która zostanie ustawiona odwrotnie). Naciśnij pole docelowe i ustaw Królową na nim.

Komputer zakłada, że przy promocji pionu zawsze wybierana jest Królowa. Jeżeli przy promocji pionu wybierana jest Wieża, Goniec lub Skoczek, można to zrobić przez zmianę pozycji (patrz punkt XIX). Komputer zawsze wybiera Królową przy promocji swoich pionów.

VI. RUCHY NIEPRAWIDŁOWE

W przypadku próby wykonania nieprawidłowego lub niemożliwego ruchu, włącza się sygnał błędu wskazujący, że ruch nie jest dopuszczalny i że komputer go nie uwzględni.

W przypadku próby wykonania nieprawidłowego ruchu lub w przypadku próby przemieszczenia figury przeciwnika, włącza się sygnał błędu i na planszy wyświetla się znak zapytania. W tym wypadku można kontynuować grę i wykonać inny ruch.

Jeżeli włączy się sygnał błędu i komputer wskazuje pole przez zapalenie kontrolki, należy nacisnąć wskazane pole, aby kontynuować grę.

VII. SZACH, MAT I REMIS

Kiedy komputer sygnalizuje szacha, emituje sygnał "bip" i zapala kontrolkę 'CHECK'. Kontrolki wszystkich pól między królem i zagrażającą figurą zapalają się kolejno.

W przypadku szacha i mata, komputer odtwarza krótką melodię i zapala kontrolki CHECK i DRAW/MATE. Jeżeli komputer wykonał mat, kontrolki są zapalone na stałe; jeżeli Ty, kontrolki migają.

W przypadku pata, kontrolka DRAW/MATE zapala się i wszystkie pola dookoła króla są zapalone, co wskazuje na remis.

Jeżeli ta sama pozycja powtórzy się trzy razy lub jeżeli 50 ruchów zostanie wykonanych bez ruchu pionem lub jego bicia, kontrolka DRAW/MATE zapala się również, ale gra może być kontynuowana.

VIII. OFF/SAVE

Po zakończeniu partii, można nacisnąć NEW GAME w celu rozpoczęcia nowej partii lub wyłączyć komputer naciskając przycisk SAVE/OFF. W rzeczywistości komputer nie wyłącza się całkowicie. Urządzenie zapisuje bieżące pozycje zużywając minimalną ilość energii. Istnieje możliwość przerwania gry w środku partii, wyłączenia komputera, a następnie ponownego włączenia i kontynuowania partii. Oznacza to również, że należy nacisnąć NEW GAME po uruchomieniu komputera, jeżeli ma zostać rozpoczęta nowa partia.

IX. DŹWIĘKI I EFEKTY ŚWIETLNE

Jeżeli gra ma się odbywać w ciszy, należy krótko nacisnąć przycisk SOUND/COLOUR. Efekty dźwiękowe komputera zostaną wyłączone. Aby włączyć dźwięk, należy nacisnąć ponownie przycisk SOUND/COLOUR. Dźwięk zostaje również przywrócony po naciśnięciu przycisku NEW GAME.

Jeżeli gra ma się odbywać bez efektów świetlnych na planszy, należy przez 3 sekundy nacisnąć przycisk SOUND/COLOUR. Efekty świetlne można przywrócić przez ponowne naciśnięcie przez 3 sekundy przycisku SOUND/COLOUR.

X. POZIOMY

Komputer posiada 64 poziomy zorganizowane w następujący sposób:

POZIOM	CZAS REAKCJI NA RUCH	STYL			
		NORMALNY	AGRESYWNY	DEFENSYWNY	LOSOWY
1	POCZĄTKUJĄCY 1	A1	C1	E1	G1
2	POCZĄTKUJĄCY 2	A2	C2	E2	G2
3	POCZĄTKUJĄCY 3	A3	C3	E3	G3
4	POCZĄTKUJĄCY 4	A4	C4	E4	G4
5	POCZĄTKUJĄCY 5	A5	C5	E5	G5
6	5 sekund	A6	C6	E6	G6
7	10 sekund	A7	C7	E7	G7
8	30 secondi	A8	C8	E8	G8
9	1 minuta	B1	D1	F1	H1
10	3 minuty	B2	D2	F2	H2
11	10 minuty	B3	D3	F3	H3
12	30 minuty	B4	D4	F4	H4
13	2 godziny	B5	D5	F5	H5
14	24 godziny	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Komputer szachowy oferuje 13 różnych poziomów i 3 poziomy specjalne:

• **Poziomy 1 do 5** są poziomami przeznaczonymi dla dzieci i początkujących. Komputer popełnia celowo błędy, ustawiając figury na polach, na których zostaną zbite.

Na poziomie 1, komputer popełnia dużo błędów, takich jak ustawienie figury na polu, na którym zostanie zbита w następnym ruchu pionu. Ten poziom umożliwia zapoznanie się ze sposobem poruszania się figur. Również istnieje możliwość przejścia do poziomu 1 w przypadku, kiedy w ciągu partii przegrywa się i komputer ma popełnić kilka błędów.

Na poziomie 2, komputer również popełnia dużo błędów, ale nie ustawi figury na polu, na którym zostanie zbита w następnym ruchu pionu.

Na poziomie 3, komputer popełnia tylko kilka błędów w każdej partii.

Na poziomie 4, komputer popełnia tylko jeden błąd w partii ustawiając Królową na polu, w którym zostanie zbита w następnym ruchu.

Na poziomie 5, komputer nie dostrzeże niektórych możliwości i mata, ale nie będzie poświęcać figur. W tych 5 poziomach, komputer reaguje prawie natychmiast.

• **Poziomy 6 do 13** oferują czas odpowiedzi od 5 sekund do 2 godzin na ruch. Te poziomy są przeznaczone dla graczy od początkujących do zaawansowanych. Poziom 6 jest poziomem błyskawicznym (5 sekund na ruch), poziom 8 jest poziomem szybkim (30 sekund na ruch) i poziom 10 jest poziomem turniejowym (3 minuty na ruch). Podane czas są średnimi czasami reakcji. Komputer zastanawia się dłużej w przypadku trudnych sytuacji i krócej w przypadku prostych pozycji oraz na końcu partii. Komputer może analizować sytuację podczas wykonywania ruchu przez przeciwnika i reagować natychmiast, jeżeli przewidział ruch przeciwnika. Reaguje również natychmiast, jeżeli wykorzystuje ruch z biblioteki otwarć.

• **Poziom 14** jest poziomem analizy, który pozwala na analizowanie pozycji przez około 24 godziny lub do momentu naciśnięcia przycisku MOVE powodującego zakończenie wyszukiwania (patrz punkt XVII).

• **Poziom 15** jest poziomem MATA przeznaczonym do rozwiązywania problemów mata (patrz punkt XI).

• **Poziom 0** jest poziomem MULTI MOVE, który umożliwia dwóm osobom grę przeciwko sobie z komputerem pełniącym rolę sędziego sprawdzającego prawidłowość ruchów.

Komputer posiada również cztery różne style gry:

- W trybie **NORMALNYM**, komputer nie wybiera jednego z dwóch trybów - defensywnego lub ofensywnego.
- W trybie **AGRESYWNYM**, komputer gra ofensywnie i unika w miarę możliwości wymiany figur.
- W trybie **DEFENSYWNYM**, komputer stara się stworzyć skuteczną obronę. Przemieszcza głównie piony i jak najczęściej

doprowadza do wymiany figur.

• W trybie **LOSOWYM**, komputer często przemieszcza piony i wybiera czasami nieoczekiwane zagrania zamiast najlepszych.

Po pierwszym uruchomieniu komputera, partia automatycznie zaczyna się od poziomu 6 i w stylu normalnym. Następnie komputer przyjmuje poziom i tryb gry ustawione w momencie wyłączenia lub po naciśnięciu przycisku NEW GAME. Aby zmienić poziom lub styl gry, należy postępować zgodnie następującymi instrukcjami:

1. Naciśnąć przycisk LEVEL, aby przejść do trybu wyboru poziomu. Komputer zapala odpowiednią kontrolkę na bieżącego poziomu (pole A6 odpowiada poziomowi 6, z normalnym trybem gry).
2. Patrz tabela poniżej, aby zapoznać się z polami odpowiadającymi poziomowi i stylowi gry. Naciśnij to pole.
3. Naciśnij ponownie przycisk LEVEL, aby opuścić tryb wyboru poziomu. Następnie należy rozpocząć grę wykonując pierwszy ruch lub nacisnąć MOVE, aby jako pierwszy ruch wykonał komputer.

Jeżeli chcesz sprawdzić wybrany poziom i styl, bez ich modyfikowania, wykonaj następującą procedurę:

1. Naciśnij przycisk LEVEL. Komputer wskazuje bieżący poziom zapalając kontrolkę pola odpowiadającego poziomowi.
 2. Naciśnij drugi raz przycisk LEVEL, aby powrócić do gry.
- Istnieje możliwość zmiany lub sprawdzenia poziomu gry w dowolnym momencie partii kiedy ruchu nie wykonuje komputer.

XI. ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW MATA

Poziom 15 jest poziomem MATA, który umożliwia rozwiązywanie problemów mata do mata w pięciu ruchach. W celu rozwiązania problemów mata:

1. Należy ustawić figury na szachownicy i zarejestrować ich pozycje (patrz punkt XIX).
2. Wybrać poziom 15 naciskając przycisk LEVEL, następnie na pola B7, D7, F7 lub H7, a następnie ponownie przycisk LEVEL.
3. Naciśnij przycisk MOVE. Komputer rozpoczyna analizę.

Komputer zastanawia się do momentu znalezienia mata, następnie wykonuje pierwszy ruch w celu wykonania mata. Następnie można zagrać jako jego przeciwnik i komputer wykona następny ruch w celu wykonania mata. Jeżeli pozycja nie pozwala na danie mata, komputer będzie wykonywał analizę w nieskończoność. Przybliżone czasy rozwiązania problemu mata:

Mat w 1 ruchu	1 sekunda
Mat w 2 ruchach	1 minuta
Mat w 3 ruchach	1 godzina
Mat w 4 ruchach	1 dzień
Mat w 5 ruchach	1 miesiąc

XII. TRYB 'MULTI MOVE'

Poziom 0 jest poziomem MULTI MOVE. W tym trybie komputer nie pełni roli gracza. Można więc grać w dwie osoby. Tej funkcji można użyć do rozegrania określonego otwarcia lub do rozegrania całej partii. Istnieje również możliwość wykorzystania komputera jako normalnej szachownicy do gry z inną osobą, gdzie komputer pełni rolę sędziego sprawdzającego prawidłowość ruchów.

Wybór trybu MULTI MOVE:

1. Wybierz poziom 0 naciskając przycisk LEVEL, następnie na pola B8, D8, F8 lub H8, a następnie ponownie przycisk LEVEL.
2. Można rozegrać dowolną ilość ruchów z udziałem dwóch graczy.
3. Po zakończeniu, należy opuścić tryb MULTI MOVE naciskając drugi raz przycisk LEVEL i wybierając inny poziom.

XIII. ZMIANA KOLORU

Po naciśnięciu przycisku MOVE, komputer zagra na Twoim miejscu. Jeżeli chcesz zmienić kolor z komputerem, naciśnij MOVE. Komputer zagra swój ruch i będzie oczekiwał na ruch przeciwnika.

Jeżeli ponownie naciśniesz przycisk MOVE, komputer zagra ponownie, co umożliwi wymuszenie gry komputera ze sobą.

Jeżeli cała gra ma się odbywać z białymi na górze szachownicy:

1. Należy nacisnąć NEW GAME i ustawić białe figury na górze szachownicy, a czarne na dole. Należy pamiętać, że biała Królowa stoi zawsze na białym polu, a czarna na czarnym.
2. Następnie, należy nacisnąć MOVE na początku partii. Komputer zagra białymi na górze szachownicy i będzie oczekiwał na ruch czarnymi w dolnej części szachownicy.

XIV. ANULOWANIE RUCHU

Jeżeli pole początkowe danej figury zostanie naciśnięte, a podejmiesz decyzję o zagranii inną figurą, należy ponownie nacisnąć to samo pole początkowe. Kontrolka wskazująca pole zgaśnie i umożliwi zagranie inną figurą.

Jeżeli ruch został wykonany i komputer zastanawia się nad swoim ruchem lub już podświetlił współrzędne pola docelowego swojego ruchu:

1. Naciśnij przycisk TAKE BACK.
2. Komputer przerwie analizę i zapali kontrolkę początkową ostatniego ruchu oraz zapali kolejno kontrolki wskazujące poprzedni ruch. Naciśnij pole i zabierz figurę.
3. Następnie komputer wskaże pole początkowe. Naciśnij to pole i ustaw na nim figurę.
4. Jeżeli chcesz anulować bicie lub bicie w ruchu, komputer przypomni o konieczności ustawienia figury ma szachownicy wskazując pole, na którym znajdowała się figura. Naciśnij to pole i ustaw figurę na szachownicy.
5. Jeżeli chcesz anulować roszadę, należy najpierw przenieść Króla, następnie Wieżę naciskając pola każdej z figur.
6. W przypadku anulowania promocji piona, należy pamiętać o zamianie Królowej na piona.

W przypadku anulowania ruchu, ale po wykonaniu ruchu komputera, należy nacisnąć przycisk TAKE BACK i anulować ruch komputera zgodnie z procedurą powyżej. Następnie, należy nacisnąć ponownie przycisk TAKE BACK, aby anulować własny ruch.

Jeżeli pole początkowe ruchu komputera zostało naciśnięte i komputer wskazuje pole docelowe, należy najpierw zakończyć wykonywanie ruchu komputera, a następnie nacisnąć TAKE BACK pierwszy raz, aby anulować ruch komputera, a następnie drugi raz, aby anulować własny ruch.

Jeżeli chcesz anulować dwa ruchy, naciśnij przycisk TAKE BACK trzeci raz, aby anulować przed ostatni ruch komputera. Następnie, naciśnij przycisk TAKE BACK czwarty raz, aby anulować swój przed ostatni ruch. Przy próbie anulowania większej ilości ruchów, komputer wyemituje sygnał informujący o błędzie. Jeżeli chcesz anulować więcej niż dwa ruchy, musisz użyć funkcji SET UP, aby zmienić pozycję (patrz punkt XIX).

XV. Funkcja 'HINT'

Aby poprosić komputer o podpowiedź, jaki ruch wykonałby na Twoim miejscu:

1. Naciśnij przycisk HINT.
2. Komputer zapala pole początkowe i wyświetla sugerowane przemieszczenie. Naciśnij to pole (lub naciśnij drugi raz przycisk HINT).
3. Komputer zapala współrzędne pola docelowego. Naciśnij to pole (lub naciśnij ponownie przycisk HINT).
4. W tym momencie można wykonać ruch sugerowany przez komputer naciskając ponownie pole początkowe i docelowe lub wykonać inny ruch.

Ruch wskazywany przez komputer jest ruchem jakiego komputer oczekuje z Twojej strony. Za każdym razem kiedy przychodzi Twoja kolej, komputer zastanawia się nad odpowiedzią. Jeżeli wykonasz oczekiwany przez niego ruch, odpowiedź komputera będzie natychmiastowa.

Aby prześledzić analizę pozycji przez komputer:

1. Należy nacisnąć przycisk HINT podczas trwania analizy przez komputer.
2. Komputer zapali pole początkowe ruchu, a następnie pola przemieszczania, które rozważy.
3. Komputer zapali następnie pole docelowe ruchu. Naciśnij to pole (lub naciśnij ponownie przycisk HINT). Następnie komputer będzie kontynuował swoją analizę.

Teraz znasz ruch komputera, który prawdopodobnie wykona i możesz wykorzystać to do obmyślenia swojej odpowiedzi.

XVI. TRYB 'TRENINGOWY'

Komputer oferuje tryb TRENINGOWY, który umożliwia doskonalenie umiejętności wskazując, że wykonany ruch jest dobry. Dobry ruch to taki, który według komputera poprawia Twoją pozycję lub jest najlepszym ruchem w danej sytuacji, kiedy nie masz możliwości poprawienia swojej sytuacji.

Aby przejść do trybu TRENINGOWEGO, należy nacisnąć przycisk TRAINING jeden raz. Kontrolka GOOD MOVE zapala się wskazując, że tryb TRENINGOWY jest aktywny. Aby opuścić tryb TRENINGOWY, należy ponownie nacisnąć przycisk TRAINING. Tryb TRENINGOWY jest wyłączany po naciśnięciu przycisku NEW GAME; z tego powodu należy pamiętać o ponownym naciśnięciu przycisku TRAINING, jeżeli Twoje ruchy mają być oceniane.

Kiedy tryb TRENINGOWY jest włączony i ruch został uznany za dobry, komputer zapala kontrolkę GOOD MOVE po wskazaniu pola początkowego ruchu.

Jeżeli uważasz, że wykonany ruch jest dobry, a kontrolka nie zapala się, oznacza to, że istniał przynajmniej jeden lepszy ruch. Jeżeli chcesz go poznać, naciśnij przycisk TAKE BACK, aby anulować swój ruch, a następnie naciśnij przycisk HINT. Następnie możesz zdecydować, czy chcesz zagrać ruch zalecany przez komputer lub wykonać własny ruch lub zagrać zupełnie inny ruch! Ale musisz nacisnąć przycisk TAKE BACK przed wykonaniem ruchu komputera, w innym wypadku tryb HINT nie będzie dostępny po anulowaniu własnego ruchu.

Tryb TRENINGOWY z połączeniem z funkcją HINT pozwala na doskonalenie umiejętności: tryb TRENINGOWY wskazuje, czy ruch jest nieudany, a funkcja HINT proponuje lepsze rozwiązanie. Pamiętaj: należy zawsze szukać najlepszego rozwiązania!

XVII. PRZERWANIE ANALIZY KOMPUTERA

Jeżeli naciśniesz przycisk MOVE w czasie wykonywania analizy przez komputer, nastąpi natychmiastowe przerwanie analizy i komputer zagra wybierając najlepszy ruch, który opracował do tego momentu (ruch, który zostałby wskazany po naciśnięciu przycisku HINT).

XVIII. KONTROLA POZYCJI

W razie wątpliwości, jeżeli na przykład szachownica zostanie potrącona przez przypadek, można poprosić komputer o wskazanie pozycji każdej figury.

1. Naciśnij przycisk odpowiadający typowi poszukiwanej figury. Komputer wskaże pozycję każdej figury tego typu zapalając odpowiednie kontrolki. Kontrolka zapalona na stałe wskazuje figurę białą, kontrolka migająca wskazuje figurę czarną.
Pierwsze naciśnięcie wskazuje figury białe.
2. Kolejne naciśnięcie powoduje wskazanie pozycji figury w kolorze czarnym.
3. Naciśnij trzeci raz, aby komputer opuścił tryb kontroli pozycji i wskazał kolor, do którego należy ruch. teraz można nacisnąć przycisk innej figury lub nacisnąć jedno z pól, aby wykonać ruch.

XIX. PROGRAMOWANIE POZYCJI

Modyfikacja pozycji figur lub programowanie nowej pozycji,

1. Nacisnąć przycisk SET UP, aby przejść w tryb programowania pozycji. Kontrolka SET UP zapala się.
2. Jeżeli chcesz zaprogramować nową pozycję, naciśnij przycisk TAKE BACK, aby oczyścić szachownicę. Komputer odtwarza melodię informując o nowej partii.
3. Naciśnij jeden z sześciu przycisków figur. Jeżeli na szachownicy znajduje się jedna lub więcej figur tego typu, komputer wskazuje je w taki sam sposób jak w trybie KONTROLI POZYCJI opisanym powyżej.
4. Aby usunąć jedną z tych figur z szachownicy, wystarczy nacisnąć pole z tą figurą. Odpowiednia kontrolka gaśnie.
5. Aby przemieścić figurę z jednego pola na inne, należy anulować pozycję początkową naciskając pole. Następnie należy nacisnąć pole docelowe, na którym zostanie ustawiona figura. Odpowiednia kontrolka zapala się.
6. Aby dodać figurę tego typu do szachownicy należy nacisnąć puste pole. Odpowiednia kontrolka zapala się. Jeżeli jest zapalona na stałe, wskazuje figurę białą; jeżeli miga wskazuje figurę czarną. Jeżeli wskazywany kolor jest nieprawidłowy, należy zdjąć figurę z szachownicy naciskając ponownie pole, następnie zmienić kolor naciskając przycisk SOUND/COLOUR ponownie nacisnąć ponownie puste pole, aby zapisać pozycję figury. Aby dodać inną figurę w tym samym kolorze i tego samego typu, należy nacisnąć puste pole, na którym ma zostać ustawiona figura.
7. Po zakończeniu programowania, należy sprawdzić, czy obie figury Króla znajdują się na szachownicy i czy gracz, który ma wykonać ruch nie może zbić Króla przeciwnika.
8. Kolor ostatniej zdjętej, przemieszczonej lub dodanej figury określa kolor wykonujący ruch. Aby zmienić kolor, należy zdjąć i dodać figurę wybranego koloru lub nacisnąć przycisk SOUND/COLOUR.
9. Na końcu należy opuścić tryb programowania pozycji naciskając ponownie przycisk SET UP. Kontrolka SET UP gaśnie. Następnie można wykonać ruch lub umożliwić komputerowi wykonanie ruchu naciskając przycisk MOVE.

XX. KONSERWACJA

Komputer szachowy wymaga niewielkich zabiegów konserwacyjnych. Porady zamieszczone poniżej pozwalają na zachowanie urządzenia w dobrym stanie przez wiele lat: Chronić urządzenie przed wilgocią. W przypadku zwilżenia, wilgoć należy natychmiast wytrzeć.

Nie pozostawiać urządzenia w pełnym słońcu, nie wystawiać na działanie ciepła. Urządzeniem należy posługiwać się ostrożnie. Chronić je przed upadkami. Nie podejmować prób demontażu.

W celu wyczyszczenia, należy odłączyć zasilacz, użyć ścierki nasączonej wodą bez dodatku detergentów.

W przypadku nieprawidłowego działania, należy najpierw wymienić baterie. Jeżeli problem utrzymuje się, należy uważnie przeczytać instrukcję w celu sprawdzenia, czy nie popełniono błędu w obsłudze.

XXI. GWARANCJA

Należy zachować instrukcję obsługi, ponieważ zawiera ważne informacje. Produkt posiada gwarancję na dwa lata. W przypadku korzystania z gwarancji lub serwisu należy zwrócić się do sprzedawcy i przedstawić mu dowód zakupu. Nasza gwarancja obejmuje wady materiałowe lub produkcyjne spowodowane przez producenta z wyjątkiem uszkodzeń wywołanych brakiem przestrzegania instrukcji obsługi lub wykonywaniem niedozwolonych operacji na urządzeniu (takich jak demontaż, wystawienie na działanie ciepła lub wilgoci...).

Zaleca się zachowanie opakowania. W trosce o stałe doskonalenie, możemy wprowadzić zmiany w kolorystyce i szczegółach konstrukcyjnych produktu przedstawionego na opakowaniu. Ostrzeżenie! Gra nie nadaje się dla dzieci w wieku do 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo zadławienia.

Znak: CG1510

Zaprojektowano w Europie – Wyprodukowano w Chinach

©2010 LEXIBOOK®

www.lexibook.com

Informacje dotyczące ochrony środowiska

Każde zużyte urządzenie elektryczne nadaje się do recyklingu i nie powinno być wyrzucane z odpadami gospodarczymi! Prosimy o wsparcie w aktywnym udziale w zarządzaniu zasobami i ochronie środowiska przez przekazanie tego urządzenia do punktu zbiórki (jeżeli istnieje).

