

Chessman® FX

CG1335



INSTRUCTION MANUAL

www.lexibook.com

FRANÇAIS
ENGLISH
ESPAÑOL
PORTUGUÊS
ITALIANO
DEUTSCH
NEDERLANDS

LEXIBOOK®
©LEXIBOOK®

GUIDA RAPIDA PER L'AVVIO

Fase 1 – Inserire 3 batterie AA/LR6 (non fornite) nella parte posteriore dell'unità rispettando le polarità. Seguire le istruzioni date nella guida all'uso nella sezione alimentazione.

Fase 2 – Rimuovere i pezzi della scacchiera dagli scomparti in cui sono riposti (uno per ogni giocatore o colore). Posizionare tutti i pezzi in posizione iniziale (i pezzi bianchi sulle righe 1 & 2, i pezzi blu sulle righe 7 & 8) e premere l'interruttore per accendere l'unità. Premere **NEW GAME** (NUOVA PARTITA) per iniziare a giocare.

Fase 3 – Per fare una mossa, prendere il pezzo scelto e - usando il bordo - premere leggermente al centro della casella per confermare il pezzo scelto. Quindi posizionarlo nella casella prescelta premendo leggermente al centro.

Fase 4 – Se viene fatta una mossa non consentita, compare un punto interrogativo (?) e deve essere fatta un'altra mossa.

Fase 5 – Il gioco finisce quando si raggiunge lo scacco matto indicato dal LED "check mate" (scacco matto).

Per ulteriori dettagli sull'uso del gioco, sul gioco degli scacchi e per suggerimenti, leggere la guida all'uso completa. Buon divertimento!

INTRODUZIONE

Congratulations per aver acquistato Chessman® FX. Le caratteristiche di questa scacchiera elettronica interattiva vi sorprenderanno:

- Effetti sonori in risposta e per ravvivare il gioco.
- Animazione LED per migliorare l'esperienza di gioco.
- 64 livelli diversi di difficoltà e 4 stili diversi di gioco (normale, aggressivo, difensivo, e casuale).
- Scacchiera sensoria e LED – registra automaticamente le mosse quando i pezzi vengono premuti leggermente sulle caselle di partenza e di arrivo.
- Funzione Apprendimento – dà riscontri positivi comunicandovi quando fate una buona mossa.
- Funzione Suggerimento -- il computer dà consigli su cosa fare.
- Speed Chess (Scacchi Veloci) porta nuovo fascino al gioco classico.
- Funzione Annulla – è possibile correggere gli errori ed annullare le ultime due mosse.
- Funzione Muovi – impara osservando il computer che gioca contro se stesso.
- Funzione Impostazione per programmare le mosse per la risoluzione dei problemi.
- Riconosce scacco, messa in stallo, regola delle 50 mosse e ripetizione delle mosse.
- Sa come mettere in scacco il re e la regina contro il re, il re e la torre contro il re, e il re e due alfiere contro il re.
- Pensa nel tempo dell'avversario su normali livelli di gioco.
- Livello problema scacco – risolve problemi di scacco fino allo scacco in 5 mosse.

AVVERTENZA: tutti i materiali da imballaggio quali nastro adesivo, fogli di plastica, cavi e linguette non fanno parte dal prodotto e vanno gettati.

I. ALIMENTAZIONE

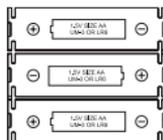
Questo computer per il gioco degli scacchi necessita di 3 batterie AA/LR6 da 1.5V  oo un trasformatore 9V  300mA per giocattoli  con il centro positivo  -. Utilizzare soltanto batterie o trasformatori dello stesso tipo o di tipo equivalente a quelli raccomandati.

Installazione Batterie

1. Aprire il vano batterie con un cacciavite.
2. Inserire 3 batterie AA/LR6 secondo la polarità indicata sul fondo del vano.
3. Chiudere il vano batterie. Sentirete una melodia di avvio. Se ciò non avviene, aprire il vano nuovamente e verificare che le batterie siano in posizione corretta.

Non servirsi di batterie non ricaricabili.

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.

ATTENZIONE : Una forte interferenza di frequenza o scariche elettrostatiche possono causare malfunzionamenti o perdite di memoria. Se si dovessero verificare funzionamenti anormali, resettare l'unità o togliere e reinserire le batterie, oppure staccare l'adattatore CA/CC dalla presa di corrente e reinserirlo. Non esporre le batterie a un calore eccessivo, ad esempio la luce del sole o un fuoco.

Adattatore

Questo gioco funziona anche con un trasformatore per giocattoli 9V  300 mA , con il centro positivo  - - .

Per il collegamento alla rete domestica, seguire le istruzioni:

1. Verificare che il dispositivo sia spento.
2. Collegare la spina dell'adattatore nella presa situata nella parte posteriore del gioco, a destra dello scomparto batterie.
3. Collegare l'altro terminale del trasformatore alla presa di corrente.
4. Accendere il gioco.

L'adattatore non è un gioco. rimuovere l'adattatore se il prodotto non viene usato per un lungo periodo di tempo, in modo da evitare il surriscaldamento. Se il prodotto è alimentato dall'adattatore, non giocare all'aperto. Controllare con regolarità lo stato dell'adattatore e del cavo di alimentazione. In caso di deterioramento delle condizioni, non usare l'adattatore senza averlo prima fatto riparare. Utilizzare il giocattolo solo con un trasformatore per giocattoli. L'adattatore non è un giocattolo. Se si utilizzano dei liquidi per pulire la console, scollegarla prima dalla sorgente di alimentazione. Questo giocattolo non è adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. L'utilizzo scorretto del trasformatore può causare scosse elettriche.

Raccomandazione per i genitori: l'adattatore non è giocattolo. Utilizzare sempre sotto la supervisione di un adulto.



II. ACCENSIONE

Premere il pulsante ON. Si sentirà una melodia di avvio oltre ad una animazione LED. Si può interrompere la melodia e l'animazione premendo un pulsante.

Alla prima accensione del gioco oppure dopo un reset, l'unità darà una dimostrazione del prodotto per illustrarne le caratteristiche. Premere  (NUOVA PARTITA) per iniziare a giocare.

All'accensione successiva, il gioco riprenderà da dove lo avete lasciato al momento dello spegnimento. Se volete riavviare la dimostrazione del prodotto, tenere premuto  (IMPOSTAZIONE) all'accensione.

III. INIZIARE UNA NUOVA PARTITA

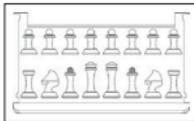
Potete iniziare una nuova partita in qualsiasi momento. Togliere i pezzi degli scacchi dagli scomparti in cui sono riposti. Posizionare i pezzi sulla scacchiera in posizione di avvio e premere  NUOVA PARTITA). Vedrete lampeggiare Y e N sulla scacchiera.

Se si desidera continuare il gioco attuale, premere qualsiasi campo dal lato N. Potete continuare la partita attuale.

Se si è sicuri di voler iniziare una nuova partita, premere qualsiasi campo dal lato Y oppure nuovamente  (NUOVA PARTITA). Si sentirà la caratteristica melodia della Nuova Partita e l'animazione corrispondente.

Quindi i LED sulla prima fila si accenderanno ad indicare che il bianco deve muovere. Confermare una nuova partita azzererà tutto nel computer eccetto le impostazioni di luce e suoni, livello e stile di gioco.

Nota: Il computer memorizza la posizione corrente più il livello e lo stile di gioco anche quando è spento. Se si desidera iniziare una nuova partita, occorre sempre premere il tasto NEW GAME (NUOVA PARTITA) dopo aver acceso il computer. após ter ligado o computador.



IV. INSERIRE LE MOSSE

Per inserire una mossa:

1. Premere leggermente al centro della casella occupata dal pezzo che volete muovere. Il modo più comodo per fare ciò è inclinare il pezzo e premere leggermente con il bordo del pezzo al centro della casella. Potete anche sollevare il pezzo e premere sulla casella con il dito. Il computer emette un suono specifico per il pezzo e si accende il LED della casella.

2. Posizionare il pezzo sulla casella verso cui si desidera muovere, e premere leggermente al centro della casella. Il computer emette nuovamente un suono. Il sentiero seguito dal pezzo sulla scacchiera si accende. Ora il computer ha registrato la mossa e inizia ad elaborare la risposta.

Attenzione: È sufficiente una pressione molto leggera, a patto di premere proprio al centro delle caselle. Premere molto forte sulle caselle a lungo andare danneggia i sensori della scacchiera.

V. MOSSE DEL COMPUTER

All'inizio della partita il computer è di solito in grado di muovere immediatamente utilizzando il proprio repertorio di oltre 20 aperture diverse. Con il procedere della partita il computer accenderà l'ottava riga per indicare che è il nero a muovere e che il computer sta pensando.

Quando il computer ha scelto una mossa, emette un suono caratteristico:

1. La casella DA cui muovere si accende. Premere leggermente sulla casella e prendere il pezzo. Sentire un suono correlato al pezzo.
2. Successivamente si accenderanno i LED per mostrare la strada che il pezzo deve seguire per arrivare ALLA casella. Posizionare il pezzo su questa casella, premendo leggermente per registrare la mossa. I LED della prima riga si accenderanno di nuovo, indicando che ora è il vostro turno di muovere.

VI. MOSSE SPECIALI

CATTURARE UN PEZZO DELL'AVVERSARIO

La cattura di un pezzo avviene allo stesso modo delle altre mosse.

1. Premere la casella del pezzo che si vuole muovere e prendere il pezzo.
2. Premere la casella su cui ci si vuole spostare e posare il pedone.
3. Si può sentire il suono della battaglia tra i pezzi e la morte del pezzo catturato, con le animazioni dei LED. Rimuovere il pezzo catturato dalla scacchiera senza premere caselle.

CATTURARE I PEZZI PASSANDO

Le istruzioni date sopra valgono anche per i pezzi catturati passando, salvo il fatto che il computer vi dirà quando togliere il pezzo catturato.

1. Premere la casella da cui si vuole muovere e prendere il pedone.
2. Premere la casella su cui ci si è spostati e posare il pedone.
3. Il computer vi dirà di togliere il pedone catturato illuminando le luci corrispondenti al pedone catturato passando. Premere questa casella e rimuovere il pedone dalla scacchiera.

ARROCCO

Per arroccarsi occorre prima di tutto muovere il Re come al solito. Una volta premute le caselle da cui/ a cui si vuole muovere il Re, il computer vi ricorderà di muovere la Torre.

Arrocco breve (arrocco con la Torre del Re) sul lato bianco:

1. Premere la casella E1 e prendere il Re.
2. Posizionare il Re su G1 e premere la casella.
3. Il computer vi ricorderà di muovere la Torre illuminando le luci corrispondenti a H1. Premere la casella H1 e prendere la Torre.
4. Il computer illuminerà le coordinate di F1. Posizionare la Torre su F1 e premere la casella.

Arrocco lungo (arrocco con la Torre della Regina) sul lato bianco:

1. Premere la casella E1 e prendere il Re.
2. Posizionare il Re su C1 e premere la casella.
3. Il computer vi ricorderà di muovere la Torre illuminando la casella corrispondente. Premere A1 e prendere la Torre.
4. Il computer illuminerà le coordinate di D1. Posizionare la Torre su D1 e premere la casella.

PROMOZIONE DEI PEDONI

Il computer promuove automaticamente i pedoni.

1. Premere la casella del pedone che volete promuovere e prendere il pezzo.
2. Cercare una Regina del colore giusto tra i pezzi catturati (se la Regina del colore giusto non è disponibile, potete usare una Torre e posizionarla sulla scacchiera al contrario). Premere la casella su cui si vuole la Regina e posizionare il pezzo sulla casella.

Il computer dà per scontato che scegliate sempre una Regina quando promuovete i pedoni. Se volete promuovere il pedone a Torre, Alfiere o Cavallo, potete farlo cambiando le posizioni (vedere paragrafo XXI). Il computer promuove sempre il suo pedone a Regina.

VII. MOSSE NON CONSENTITE

Se si tenta di effettuare una mossa non consentita o impossibile, si sentirà il segnale di errore e si vedrà comparire un punto interrogativo sulla scacchiera. Il computer non terrà conto della vostra mossa.

Se si tenta di effettuare una mossa non consentita o di giocare con i pezzi dell'avversario, si sentirà un segnale di errore. Si può quindi effettuare una mossa diversa. Se si sente il segnale di errore e si accende una casella, premere questa casella prima di fare un'altra mossa.

VIII. ANNUNCI DI SCACCO, MATTO E PAREGGIO

Quando il computer dà scacco, si sente un suono speciale e la luce di CHECK (SCACCO) si accende. Tutte le caselle tra il pezzo che minaccia e il re si illuminano successivamente.

Se il computer vi dà scacco matto, e se voi date scacco matto al computer, si sentirà la melodia del vincitore o del perdente insieme ad una animazione, e si accenderanno le luci di CHECK (SCACCO) e DRAW/MATE (PAREGGIO/ MATTO).

Se mettete in stallo il computer, si attiva un suono speciale con animazione e la luce DRAW / MATE (PAREGGIO / MATTO) si accende, insieme a tutti i LED intorno al re.

Se la stessa posizione si verifica 3 volte di fila o se nessun giocatore muove un pedone o cattura un pezzo per 50 mosse, anche in questo caso si accende la luce DRAW/ MATE (PAREGGIO / MATTO) ma potete ancora continuare a giocare, se volete.

IX. MODALITÀ OFF/SAVE (SPEGNI/ SALVA)

Quando la partita è finita, potete premere il tasto  (NUOVA PARTITA) e iniziare una nuova partita oppure spegnere il computer premendo il tasto... (Salva/ Spegni). Si sente una melodia di chiusura e si attiva una animazione.

Il computer non è completamente spento, ma memorizza la posizione attuale degli scacchi, il livello corrente e lo stile di gioco utilizzando un minimo di energia. Ciò significa che potete smettere di giocare a metà di una partita, poi accendere il computer più tardi e continuare la stessa partita. Ciò significa anche che dovete sempre premere il tasto  (NUOVA PARTITA) dopo aver acceso il computer, se volete iniziare una nuova partita.

Se è il vostro turno e non fate mosse o non date indicazioni, il computer si spegnerà automaticamente dopo circa 2 ore per risparmiare le batterie.

X. SUONI ED EFFETTI LUMINOSI

Premendo  (SUONO/ LUCE) è possibile regolare il suono e gli effetti luminosi. Premere la casella corrispondente sulla scacchiera per regolare l'impostazione.

Volume

A3: Volume pieno

A2: Volume basso

A1: Volume spento

Effetti sonori

B2: Effetti sonori attivi. Viene utilizzata tutta la serie di effetti sonori

B1: Effetti sonori disattivati: Sono utilizzati soltanto semplici beep per dare i necessari riscontri.

Animazione LED

C2: Animazioni LED attive. Viene utilizzata tutta la serie di animazioni LED.

C1: Animazioni LED disattivate. Si accenderanno solo i LED necessari per giocare.

Al termine premere nuovamente  (SUONO/ LUCE) per tornare a giocare.

XI. LIVELLI

Il computer ha 64 livelli diversi, organizzati come segue:

NUMERO LIVELLO	TEMPO APROX. PER MOSSA	STILE NORMALE	STILE AGGRESSIVO	STILE DIFENSIVO	STILE CASUALE
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	SCACCO MATTO	B7	D7	F7	H7
0	MOSSA MULTIPLA	B8	D8	F8	H8

Il computer ha 13 livelli di difficoltà diversi più 3 livelli speciali:

- I livelli da 1 a 5 sono livelli da principiante; il computer farà errori per fare in modo che il giocatore possa catturare alcuni pezzi.

Al livello 1 il computer farà molti errori, e talvolta posizionerà anche un pezzo su una casella dove può essere immediatamente catturato da un pedone. Giocare a questo livello è un buon modo per imparare come si muovono i pezzi. Si può passare al livello 1 se si sta perdendo una partita e si vuole che il computer faccia qualche errore.

Al livello 2 il computer farà comunque molti errori, ma non metterà mai un pezzo su una casella dove può essere immediatamente catturato da un pedone.

Al livello 3 il computer farà un paio di errori per partita.

Al livello 4 il computer farà in media un solo errore per partita, e posizionerà la regina su una casella dove possa essere immediatamente catturata.

Al livello 5 il computer trascurerà alcune mosse combinate e minacce di scacco ma non posizionerà mai i pezzi su caselle dove possano essere immediatamente catturati.

Il computer muove quasi istantaneamente a tutti questi livelli.

• I livelli da 6 a 13 offrono una gamma di impostazione dei tempi da 5 secondi a 2 ore per mossa. La forza di gioco di questi livelli varia da principiante a esperto. Il livello 6 è per gli "scacchi lampo" (5 secondi per mossa), il livello 8 è per gli scacchi veloci (30 secondi per mossa), e il livello 10 è per il torneo di scacchi (3 minuti per mossa). I tempi sono tempi di risposta medi approssimativi.

Il computer impiegherà più tempo in posizioni complicate e meno tempo in posizioni semplici e alla fine del gioco. Il computer pensa anche nel vostro tempo, quindi talvolta può essere in grado di muovere immediatamente, perché avete fatto la mossa che si aspettava! Il programma muove immediatamente anche quando fa una mossa del repertorio di apertura.

- **Livello 14** è un livello di analisi speciale che analizzerà la posizione per circa 24 ore oppure finché terminerete la ricerca premendo il tasto MOVE (MOSSA) (vedere TERMINARE LA RICERCA più avanti).
- **Livello 15** è un livello speciale SCACCO MATTO per risolvere problemi di scacco (vedere PROBLEMI DI SCACCO più avanti).
- **Livello 0** è una modalità speciale A MOSSA MULTIPLA che consente a due persone di giocare l'una contro l'altra mentre il computer verifica che le mosse siano consentite (vedere MOSSA MULTIPLA più avanti).

Il computer ha anche 4 diversi stili di gioco:

- In modalità **NORMALE** il computer attaccherà e difenderà in modo bilanciato.
- In modalità **AGGRESSIVA** il computer giocherà la partita attaccando ed evitando di cedere pezzi, per quanto possibile.
- In modalità **DIFENSIVA** la priorità del computer è costruire una difesa solida. Muove molto i propri pedoni e scambierà pezzi il più spesso possibile.

- In modalità **CASUALE** il computer muove molto i propri pedoni e talvolta preferisce fare una mossa inaspettata piuttosto che fare sempre la mossa migliore.

Quando si accende il computer per la prima volta, la partita inizierà automaticamente al livello 6 in modalità **NORMALE**. Successivamente salva livello e modalità di gioco quando si spegne e quando si preme **NEW GAME** (NUOVA PARTITA).

Per cambiare livello o stile di gioco:

1. Premere il tasto **LEVEL** (LIVELLO) per entrare in modalità impostazione livello. Il computer accende il tasto corrispondente al livello e allo stile di gioco correnti (ad es., tasto A6: A per NORMALE, 6 per livello 6).
2. Verificare la tabella precedente per trovare la casella corrispondente al livello e allo stile di gioco che volete scegliere. Premere la casella sulla scacchiera.
3. Premere il tasto **LEVEL** (LIVELLO) per tornare nuovamente a giocare.

Per verificare il numero del livello o lo stile di gioco **SENZA** modificare il livello:

1. Premere il tasto **LEVEL** (LIVELLO) per entrare in modalità impostazione livello. Il computer mostra il livello corrente accendendo la casella (A6 per il livello 6 e lo stile di gioco NORMALE).
2. Premere nuovamente il tasto **LEVEL** (LIVELLO) per uscire dalla modalità impostazione livello. Si può verificare o modificare livello e stile di gioco in qualsiasi momento durante la partita, quando è il vostro turno muovere.

XII. RISOLVERE PROBLEMI DI SCACCO MATTO

Il livello 15 è un livello speciale **SCACCO MATTO** per la risoluzione di problemi di scacco matto fino ad un massimo di 5 mosse. Per risolvere un problema di scacco:

1. Impostare la posizione sulla scacchiera (vedere **IMPOSTARE POSIZIONE** più avanti).
2. Selezionare il livello 15 premendo **LEVEL** (LIVELLO) poi le caselle B7, D7, F7 o H7 e di nuovo **LEVEL** (LIVELLO).

3. Premere **MOVE** (MOSSA). Il computer inizierà quindi l'analisi.

Il computer penserà finché troverà una soluzione per raggiungere lo scacco matto, quindi farà la prima mossa verso lo scacco matto. Voi potete giocare da avversari e il computer troverà la mossa successiva verso lo scacco matto. Se lo scacco matto non è possibile, il computer continuerà la propria analisi indefinitamente. I ritardi approssimativi per risolvere un problema di scacco matto sono:

Scacco matto in 1 mossa	1 seconde
Scacco matto in 2 mosse	1 minuto
Scacco matto in 3 mosse	1 ora
Scacco matto in 4 mosse	1 giorno
Scacco matto in 5 mosse	1 mese

XIII. MOSSA MULTIPLA

Il livello 0 è una modalità speciale a **MOSSA MULTIPLA**. In questa modalità il computer non gioca, quindi potete inserire le mosse di entrambi i giocatori. Potete usare questa funzionalità per inserire una apertura particolare, o per rigiocare una partita da una certa posizione. Potete anche usare il computer come una normale scacchiera, giocando contro un'altra persona mentre il computer verifica che tutte le mosse siano consentite.

1. Selezionare il livello 0 premendo **LEVEL** (LIVELLO) e B8, D8, F8 o H8 e poi nuovamente **LEVEL** (LIVELLO).
2. Fate quante mosse volete.
3. Quando avete terminato, uscite dalla modalità a **MOSSA MULTIPLA** premendo **LEVEL** (LIVELLO) e selezionando un altro livello.

XIV. CAMBIARE COLORE

Quando si preme **MOVE** (MOSSA), il computer farà una mossa. Quindi se volete cambiare posto con il computer, basta premere **MOVE** (MOSSA) quando è il vostro turno. Il computer farà una mossa e si aspetterà che muoviate per l'altra parte.

Se premete **MOVE** (MOSSA) un'altra volta, il computer muoverà di nuovo e in questo modo potete persino far giocare tutta la partita al computer, da solo!

Se volete giocare tutta la partita con i neri:

1. Premete **NEW GAME** (NUOVA PARTITA) e mettetevi tutti i bianchi sulla parte alta alla scacchiera e i neri sulla parte bassa. Ricordate che la Regina bianca è su una casella bianca e che la Regina nera è su una casella nera.
2. Premete **MOVE** (MOSSA) all'inizio della partita. Il computer farà una mossa per i bianchi dalla parte alta della scacchiera e si aspetterà che voi giochiate con i neri nella parte bassa.

XV. ANNULLARE MOSSE

Se premete su uno dei pezzi, poi però decidete di non muoverlo, è sufficiente che premiate di nuovo sulla casella. Il computer non accenderà più la casella del pezzo, e voi potete fare una mossa diversa.

Se avete già completato una mossa, e il computer sta pensando alla sua risposta, o ha già analizzato la sua risposta e ha illuminato la casella DA cui muoversi, fate come segue:

1. Premere **TAKE BACK** (ANNULLA).
2. Il computer smette di pensare ed invece accende la casella A cui si è arrivati nell'ultima mossa e quindi la strada per la casella DA cui si era partiti nell'ultima mossa. Premere sulla casella e prendere il pezzo.
3. Il computer mostrerà quindi la casella DA cui si era partiti. Premere su questa casella e rimettere a posto il pezzo.
4. Se la mossa era stata una cattura o una cattura passando, il computer vi ricorderà di riposizionare il pezzo catturato mostrando la casella su cui era il pezzo catturato. Premere sulla casella e riposizionare il pezzo sulla scacchiera.
5. Se annullate un arrocco, dovete prima annullare la mossa del re e quindi la mossa della torre, premendo le caselle sia del re che della torre.
6. Se annullate la promozione di un pedone, dovete ricordarvi di cambiare la regina nuovamente in pedone.

Se volete annullare la vostra mossa, dopo che avete già fatto la mossa del computer sulla scacchiera, dovete prima premere **TAKE BACK** (ANNULLA) ed annullare la mossa del computer nel modo appena descritto, poi premere **TAKE BACK** (ANNULLA) ancora una volta, ed annullare la vostra mossa. Se avete già premuto la casella di partenza della risposta del computer e il computer vi mostra la casella di arrivo, dovete prima completare la mossa del computer normalmente, quindi premere il tasto **ANNULLA** ed annullare la mossa del computer, ed infine premere nuovamente **TAKE BACK** (ANNULLA) ed annullare la vostra mossa.

Se volete annullare più di una mossa, premete **TAKE BACK** (ANNULLA) ancora una volta, ed annullate la penultima mossa del computer. Poi premete **TAKE BACK** (ANNULLA) di nuovo, ed annullate la vostra penultima mossa. Se tentate di annullare più mosse, il computer darà un segnale di errore. Dovete invece annullare mosse cambiando posizione (vedere IMPOSTARE POSIZIONE più avanti).

XVI. SUGGERIMENTO

Per ottenere un consiglio su quale pezzo muovere:

1. Premere **HINT** (SUGGERIMENTO).
2. Il computer illuminerà la casella di partenza e le caselle della mossa che suggerisce di fare.
3. Potete fare la mossa suggerita premendo le caselle di partenza e di arrivo nuovamente, o potete dare una mossa diversa.

La mossa illustrata è la mossa che il computer si aspetta facciate. Quando è il vostro turno per muovere e state considerando la vostra mossa, anche il computer sta pensando alla sua risposta! Se fate davvero la mossa che il computer si aspetta, sarà spesso in grado di rispondere immediatamente.

Per vedere quale mossa sta analizzando il computer:

1. Premere **HINT** (SUGGERIMENTO) mentre il computer sta pensando.
2. Il computer mostrerà la casella di partenza e la sua mossa.
3. Ora il suggerimento è completo e il computer continua la sua analisi.

Ora sapete la mossa che il computer probabilmente farà, il che vi consente di considerare già la vostra risposta.

XVII. APPRENDIMENTO

Questo computer offre una modalità apprendimento per aiutarvi a migliorare il gioco quando fate una buona mossa. Secondo il computer, una buona mossa migliora la vostra posizione oppure è la mossa migliore che potete fare se è impossibile migliorare la vostra posizione.

Per accedere alla modalità APPRENDIMENTO, premere **LEARNING** (APPRENDIMENTO) una volta. La luce della BUONA MOSSA si accende, ad indicare che la modalità APPRENDIMENTO è attiva.

Per uscire dalla modalità APPRENDIMENTO, premere nuovamente **LEARNING** (APPRENDIMENTO). La modalità APPRENDIMENTO si disattiva quando premete **N E W GAME** (NUOVA PARTITA), quindi non dimenticate di premere **LEARNING** (APPRENDIMENTO) se volete che le vostre mosse siano valutate durante la nuova partita.

Quando la modalità apprendimento è attiva, e fate una mossa che il computer considera una buona mossa, il computer la indicherà con un suono, un'animazione e accendendo la luce della BUONA MOSSA prima di fare la propria mossa. Se pensate di aver fatto una buona mossa, ma la luce della BUONA MOSSA non si è accesa, significa che il computer pensa che esisteva almeno una mossa ancora migliore rispetto a quella che avete fatto. Se volete sapere qual era, potete premere **TAKE BACK** (ANNULLA) per annullare la vostra mossa, e quindi premere **HINT** (SUGGERIMENTO). Potete quindi decidere da soli se volete fare la mossa che il computer suggerisce o se volete fare una mossa originale, o fare qualcosa di completamente diverso. Ma dovete premere **TAKE BACK** (ANNULLA) mentre il computer mostra la casella di partenza della sua risposta e prima di premere qualsiasi altro tasto o casella, altrimenti la funzione HINT (SUGGERIMENTO) non funziona dopo che avete annullato la vostra mossa.

La modalità APPRENDIMENTO utilizzata abbinata con la funzione SUGGERIMENTO vi consente di migliorare nel gioco: la modalità APPRENDIMENTO vi dice se la vostra mossa non è stata molto buona, e la funzione SUGGERIMENTO offre una soluzione migliore. Ma non dimenticate: dovete sempre tentare di trovare la migliore mossa possibile!

XVIII. TERMINARE LA RICERCA

Se premete MOVE (MOSSA) mentre il computer sta pensando, interromperà immediatamente la sua analisi e farà la mossa che considera la migliore a quel punto del suo ragionamento (in altre parole la mossa che avrebbe indicato se avesse premuto **HINT** (SUGGERIMENTO)).

XIX. SPEED CHESS (SCACCHI VELOCI)

In Speed Chess (Scacchi Veloci) avete un tempo limitato per finire la vostra mossa.

Per selezionare Speed Chess (Scacchi Veloci) premere **SPEED CHESS** (SCACCHI VELOCI) una volta. Il LED Speed Chess (Scacchi Veloci) si accenderà. Il livello Speed Chess è indicato da un LED lampeggiante, rispettivamente A1-H1. Premere la rispettiva casella per selezionare il tempo che vi sarà concesso per ciascuna mossa.

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

Premere nuovamente **SPEED CHESS** (SCACCHI VELOCI) per iniziare o continuare a giocare. La funzione di temporizzazione sarà attivata dopo la prima mossa. Il computer non è vincolato dalla funzione timer e risponderà nei propri tempi.

Quando si seleziona Speed Chess (Scacchi Veloci), si sente un suono particolare 3 secondi prima dello scadere del tempo per ricordarvi di finire la vostra mossa. Se non riuscite a premere la casella di arrivo in tempo, perdetevi la partita. Tuttavia, se desiderate continuare, potete continuare la partita corrente.

Speed Chess (Scacchi veloci) può essere disattivato premendo ancora una volta **SPEED CHESS** (SCACCHI VELOCI). Il LED Speed Chess (Scacchi Veloci) si spegnerà. La funzionalità Speed Chess (Scacchi Veloci) può essere attivata/ disattivata e il tempo può essere modificato in qualsiasi momento durante la partita quando è il vostro turno.

XX. VERIFICARE POSIZIONE

In caso di dubbi, se ad esempio avete fatto cadere accidentalmente la tastiera, potete chiedere al computer di dirvi la posizione di ciascun pezzo.

1. Premere il tasto corrispondente al pezzo che state cercando. Il computer tutte le caselle indicate da quel tipo di pezzo. Una luce lampeggiante indica un pezzo nero, una luce fissa un pezzo bianco.
La prima pressione mostra la posizione dei pezzi bianchi.
2. Premere una seconda volta per avere la posizione dei pezzi neri.
3. Premere una terza volta per uscire dalla modalità VERIFY (VERIFICA).

XXI. IMPOSTARE POSIZIONE

Per modificare la posizione sulla scacchiera o per inserire una posizione completamente diversa:

1. Premere **SET UP** (IMPOSTARE) per entrare in modalità impostazione posizione. Il LED IMPOSTAZIONE si accenderà.
2. Se volete impostare una nuova posizione, premete **TAKE BACK** per ripulire la tastiera. Il computer suonerà la melodia della NUOVA PARTITA.
3. Premere uno dei tasti dei 6 tipi di pezzo. Si sentirà il suono relativo a ciascuno. Se ci sono uno o più pezzi di quel tipo sulla tastiera, il computer li mostra come nella modalità VERIFICA.
4. Per rimuovere un pezzo di quel tipo dalla scacchiera, premere la casella del pezzo. La luce della casella si spegnerà.
5. Per muovere un pezzo di quel tipo da una casella all'altra, Prima togliere il pezzo dalla casella di partenza premendo la spalla. Poi, premi sulla casella di arrivo vuota dove volete posizionare il pezzo. Si accende la luce corrispondente.
6. Per aggiungere un pezzo di quel tipo alla tastiera, premere semplicemente una casella vuota, e si accenderà la luce corrispondente. Se volete aggiungere più pezzi dello stesso tipo e colore, premete semplicemente sulle altre caselle vuote, una per una.
7. La luce fissa indica un pezzo bianco. Per muovere o aggiungere un pezzo nero premere ancora il tasto del tipo di pezzo corrispondente. Potete anche premere **SOUND LIGHT** (SUONO / LUCE) per passare dai pezzi bianchi ai neri e viceversa.
8. Quando avete finito di modificare o di inserire la posizione, verificare che entrambe le parti abbiano un re e che il giocatore cui tocca muovere non possa catturare il re dell'avversario.
9. Il colore dell'ultimo pezzo rimosso, spostato o aggiunto determina anche quale parte è la prossima a muovere in questa posizione.
10. Infine uscire dalla modalità impostazione posizione premendo nuovamente **SET UP** (IMPOSTARE). La luce IMPOSTAZIONE si spegne. Ora potete fare una mossa sia premendo sulla casella che lasciando che muova il computer premendo il tasto MOVE (MOSSA).
11. Se avete fatto un errore durante l'IMPOSTAZIONE (ad esempio avete impostato due re per lo stesso colore) si accenderà un punto interrogativo quando uscite dalla modalità IMPOSTAZIONE. Verificate la posizione di tutti i pezzi e correggete l'errore. Quindi premete nuovamente **SET UP** (IMPOSTARE) per tornare a giocare.

XXII. MANUTENZIONE

Il computer per il gioco degli scacchi ha bisogno di pochissima manutenzione. Queste istruzioni vi aiuteranno a mantenerlo in buone condizioni per molti anni:

Usare batterie nuove. Non lasciare batterie vecchie o esaurite nella scacchiera. Togliere le batterie se si prevede di non utilizzare il computer per parecchi giorni. Se il computer va in errore, resettare l'unità inserendo la punta di una matita nell'apposito foro per il reset. Tenere al riparo dall'umidità. Se il computer dovesse bagnarsi, asciugarlo immediatamente. Non esporre alla luce diretta del sole, non esporre al calore. Maneggiare con cura. Non lasciarlo cadere. Non tentare di smontarlo. Per pulirlo, staccare il trasformatore, usare un panno umido. Non usare detergenti. In caso di malfunzionamenti, innanzitutto sostituire le batterie. Se il problema persiste, rileggere attentamente le istruzioni per verificare di non aver trascurato nulla.

XXIII. GARANZIA

NOTA: conservare il presente libretto d'istruzioni in quanto contiene informazioni importanti.

Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 24 mesi. Per servirsi della garanzia o del servizio di assistenza post vendita, rivolgersi al negoziante muniti di prova d'acquisto. La nostra garanzia copre i vizi di materiale o di montaggio imputabili al costruttore a esclusione di qualsiasi deterioramento causato dal mancato rispetto delle istruzioni d'uso o di qualsiasi intervento inadeguato 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. **ATTENZIONE!** Articolo non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Rischio di soffocamento dovuto alla presenza di elementi di piccolo dimensioni.

Riferimento: CG1335
© LEXIBOOK®

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France



Progettato e sviluppato in Europa – Fabbricato in Cina

Per i servizi di assistenza post-vendita, contattare i nostri team: www.lexibook.com

Protezione ambientale

I dispositivi elettrici possono essere riciclati, non vanno pertanto gettati insieme ai rifiuti domestici. Sostenete attivamente la difesa delle risorse e aiutate a proteggere l'ambiente restituendo l'apparecchio ad un centro di raccolta (se disponibile)

