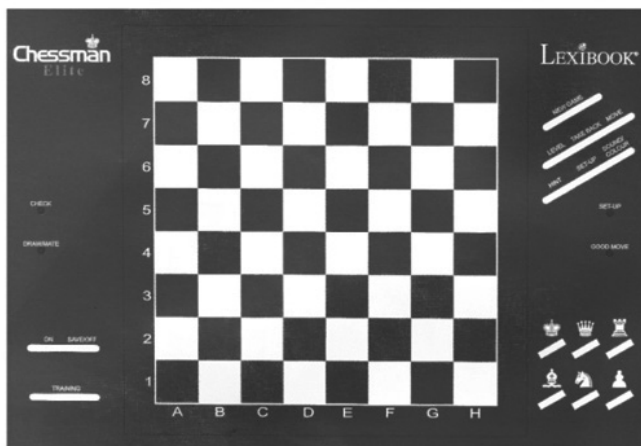




LEXIBOOK

Sakkozógép kézikönyve



BEVEZETÉS

Gratulálunk a LEXIBOOK **ChessMan® Elite** sakk-komputer megvásárlásához.

A játék tartalmaz:

- **64 nehézségi szintű** játékot **4 különböző** (normál, támadó, védekező és nagyon rizikós) **játéksztílusra**, amely tartalmaz:
 - 5 kezdő szintet** a gyermekek és kezdő játékosok részére, amikor a számítógép szándékosan feláldozza a sakkfigurákat;
 - 8 normál játékszintet** a kezdő és tapasztalt játékosok részére 5 sec-től több óráig beállítható válaszütdővel;
 - 1 analízis szintet**, ami analízálja a helyzetet maximálisan 24 h-ig;
 - 1 „MATTOLÁSI” (MATE) szintet**, aminek az a rendeltetése, hogy megoldja a sakk-mattolás problémáit a mattolásra 5 lépésen belül;
 - 1 „TÖBBLÉPÉSES” (MULTI MOVE) szintet**, ami lehetővé teszi két játékosnak, hogy egymással játszanak, míg a számítógép a játékevezető szerepét játssza.
- egy **„GYAKORLÓ” (TRAINING)** üzemmódot, ami jelzi, ha Ön egy jó lépést hajt végre;
- egy **szenzoros elektronikus sakktaáblát**, ami automatikusan nyomon követi a lépéseit, ha megnyomja az indulási mezőt és a lépésének a célmezejét;
- **fényjeleket**, amik kijelzik a lépéseinek és a számítógép lépéseinek a koordinátáit;
- egy **„ÚTBÁIGAZÍTÁS” (HINT)** funkciót, ami lehetővé teszi Önnek, hogy megkérje a számítógépet, hogy javasolja meg Önnek a következő lépését;
- egy **„VISSZALÉPÉS” (TAKE BACK)** funkciót, ami lehetővé teszi Önnek, hogy visszalépjen maximálisan két lépést (vagy négy fél-lépést);
- egy **„LÉPÉS” (MOVE)** funkciót, ami lehetővé teszi Önnek, hogy megtanulja megfigyelni a számítógép Önnel szembeni játékát;
- egy **„BEÁLLÍTÁS” (SET UP)** funkciót a helyzetek programozására tekintettel egy probléma vagy a kézikönyvből vett feladat megoldására;
- egy **könyvtárat**, ami tartalmaz 20 különböző sakkjátszma-nyitást.

Rádásul:

- ez érzékeli az **50 lépésen belül létrejövő és egy ismétlés miatt létrejövő pattot** (döntetlent);
- ez felismeri a **királynak a királynővel és a királlyal, a királynak a királlyal és a bástyával, valamint a királynak a királlyal és a futóval adott sakk-mattját;**
- ez addig gondolkodik, amíg a másik játékos nem lép.

1. AZ ENERGIAELLÁTÁS

Ez a számítógépes sakkjáték 3 db 1,5 V-os, 2,25 Ah kapacitású AA vagy LR6 alkáli elem-mel, vagy egy olyan 9 V-os 300 mA-es adapterrel működik, amelyiknek a játékra  pozitív központi csatlakozása  van. (Az adapter nem tartozék!)

Az elemek behelyezése

1. Használjon egy csavarhúzózt az elemtartó kinyitásához.
2. Helyezze be a 3 db 1,5 V-os LR6 elemet és győződjön meg arról, hogy az elemek polaritása az elemtartó belsejében jelzett polaritásnak megfelelő-e.
3. Zárja be az elemtartót. Önnek hallani kell egy rövid hangot egy új játszma elkezdésekor. Ha ez nem történik meg, akkor nyissa ki ismét az elemtartót és ellenőrizze le, hogy az elemeket helyesen helyezték-e be.

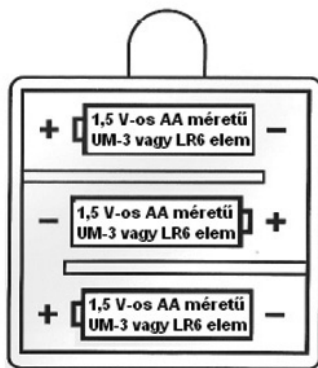
Ne használjon újratölthető elemeket.

A nem újratölthető elemeket nem szabad újratölteni.

Az újratölthető elemeket a játékból el kell távolítani, mielőtt azokat feltöltené. (Ha azok eltávolíthatók.)

Az újratölthető elemek csak felnőtt felügyelete alatt tölthetők. (Ha azok eltávolíthatók.)

A különböző típusú elemeket vagy az új és használt elemeket keverni tilos. Csak ugyanolyan vagy azonos típusú elemeket használjon. Az elemeket a helyes polaritással helyezze be. A lemerült elemeket távolítsa el a játékból. A tápvezetéseket nem szabad rövidre zárni. Az elemeket tartsa távol tűztől. Ha a játékot hosszabb ideig nem használja, akkor távolítsa el belőle az elemeket.



Figyelmeztetés: Erős frekvencia interferencia vagy elektrosztatikus kisülés a memóriaegység hibás működését vagy elvesztését okozhatja. Ha bármilyen abnormalis funkció létrejön, akkor újra állítsa be az egységet, vagy távolítsa el az elemeket és helyezze be azokat ismét, vagy csatlakoztassa le az egyen/váltóáramú (AC/DC) adaptert a fő tápegységről, majd csatlakoztassa vissza azt ismét.

Az adapter

A játék egy olyan 9 V-os, 300 mA-es adapterrel is működik, amelyiknek a játékra  pozitív központi csatlakozása  van. (Az adapter nem tartozék!)

A csatlakoztatáshoz kövesse a következő utasításokat:

1. Győződjön meg arról, hogy a játékot kikapcsolták-e.
2. Csatlakoztassa az adapter csatlakozóját a játék jobb oldalán lévő csatlakozóhüvelybe.
3. Csatlakoztassa az adaptert a csatlakozó kimenetre.
4. Indítsa el a játékot.

Csatlakoztassa le az adaptert, ha a játékot egy hosszabb ideig nem használja, hogy megvédje azt a túlmelegedést. Ha Ön táp-adaptert használ, akkor ne játsszon kint a szabadban. Rendszeresen ellenőrizze az adapter és a csatlakozó vezetékek állapotát. Ha azok elhasználódtak, akkor ne használja az adaptert azok megjavításáig. A játékot csak az ajánlott adapterrel működtetheti. Az adapter nem játék. Ezt a játékot nem 3 év alatti gyermekeknek szánták. A játék folyadékkal történő tisztítása előtt csatlakoztassa le azt a transzformátorról.

2. A JÁTÉK CÉLJA

A sakk egy kétfős játék. A fehér figurákat mozgó játékost „Fehér”-nek, míg a fekete figurákat mozgó játékost „Fekete”-nek nevezik. A Fehér játékos teszi meg az első lépést, azután pedig mindegyik játékos folyamatosan egymás után lép, egyszerre egy lépést. A játék célja a szemben lévő **Király** elfogása.

3. A 6 FIGURATÍPUS

Beállítás

1. Kapcsolja be a sakk komputert a **BE (ON)** nyomógomb megnyomásával.
2. Ezután nyomja meg a tábla jobb oldalán mindegyik figuratípus nyomógombját. Ön a sor és az oszlop világítások kijelzésével látni fogja a figurák helyzetét.
3. Helyezze el a figurákat.

Mozgatus

Mindegyik figuratípusnak jellegzetes mozgási útvonala van. A figura nem ugorhat át másik figurát, a huszárt (lovat) kivéve. Ha egy figura egy foglalt mezőre lép, akkor az ellenes figurát elfogta és az a tábláról eltávolítható.



A **Király** bármikor egy mezőt léphet, bármely irányban.



A **Királynő** (Vezér) bármikor, bármennyi mezőt léphet, bármilyen irányban.



A **Bástya** (Torony) bármikor, bármennyi mezőt léphet, a sorban (vízszintesen) vagy az oszlopban (függőlegesen).



A **Futó** (Futár) bármikor, bármennyi mezőt léphet, átlósan.



A **Huszár** (Ló) „L alakban” léphet, két mezőt vízszintesen vagy függőlegesen, majd utána egy mezőt derékszögben.



A **Gyalog** (Paraszt) mindig előre lép. Az első lépésekor két mezőt léphet, de az első lépése után már csak egyet. Egy figurát elfoghat (üthet) átlósan.

4. EGY ÚJ JÁTSZMA INDÍTÁSA

Nyomja meg az **ÚJ JÁTSZMA** (*NEW GAME*) nyomógombot. Ön egy új játszmat bármikor indíthat az **ÚJ JÁTSZMA** (*NEW GAME*) nyomógomb megnyomásával. Ön egy hangot fog hallani és (az 1. sornak megfelelő en) alul egy vörös fény fog kigyulladni, ami azt jelzi, hogy a **Fehérnek** lépnie kell. Ön egy új játszmat bármikor indíthat az **ÚJ JÁTSZMA** (*NEW GAME*) nyomógomb megnyomásával. Ha ezt megteszi, akkor csak a játékszíntet és a stílust tárolja.

Megjegyzés: Amikor a számítógépet kikapcsolják, a komputer a memóriaegységében tárolja a sakkfigurák helyzetét. Ha Ön egy új játszmat akar indítani, amikor már a játékot bekapcsolta, akkor nyomja meg az **ÚJ JÁTSZMA** (*NEW GAME*) nyomógombot.

5. EGY LÉPÉS RÖGZÍTÉSE

Egy lépés rögzítéséhez:

1. Lágyan nyomja meg azt a sakkfigura meőt, ahova lépni akar. A legkönnyebb út, hogy egy kissé megdönti a sakkfigurát, és lágyan megnyomja a sakkfigura élet a mező közepén. Ön a mezőt egy ujjal is megnyomhatja. Ön egy jellegzetes csengést fog hallani és két fény fog kigyulladni. Ez a két fény jelzi annak a mezőnek a sorát és oszlopát, ahonnan Ön lépni fog.
2. Helyezze el a sakkfigurát a célmezőre, és lágyan nyomja meg a mező közepét. Ön egy másik csipogó hangot fog hallani, ami azt jelzi, hogy a komputer rögzítette a lépését. A számítógép a következő lépésén gondolkodik.

Megjegyzés: A lágy megnyomás elegendő ahhoz, hogy biztosítsa a mező közepének a megnyomását. Ne nyomja meg erősen a mezőket vagy az elektronikus saktáblát, mert az annak a sérüléséhez vezethet.

6. A SZÁMÍTÓGÉP LÉPÉSEI

A játszma kezdetén a számítógép azonnal jelzi a lépését a nyitott lépésű könyvtár révén, ami 20 különböző helyzetet tartalmaz. Később, a játszmaiban baloldalt felül (a 8. sorban) egy fény villogva jelzi, hogy a Fekete lép és a számítógép gondolkodik.

Ha a számítógép jelzi a lépését, akkor egy bizonyos hang hallható.

1. Két fény fogja jelezni annak a mezőnek a sorát és oszlopát, amelyiknek a figuráját a komputer mozgatni akarja. Lágyan nyomja meg ezt a mezőt és vegye a figurát.
2. Következőkben a fények megmutatják annak a mezőnek a koordinátáit, ahova a figura lépni fog. Helyezze a figurát a mezőre egy lágy nyomással. A fény ismét jelezni fogja, hogy most Ön lép.

7. SPECIÁLIS LÉPÉSEK

Elfogások (ütések)

Az elfogások ugyanazzal a módszerrel történnek, mint a többi lépések.

1. Nyomja meg az indító mezőt és fogja meg a sakkfigurát.
2. Nyomja meg a célmezőt és helyezze a sakkfigurát erre a mezőre. Távolítsa el az elfogott (kiütött) sakkfigurát a saktábláról bármely más mező megnyomása nélkül.

En passant (menet közbeni gyalog) elfogások

A fenti magyarázat az en passant (menet közbeni gyalog) elfogásokra igaz, azonban a számítógép emlékeztetni fogja Önt, hogy az elfogott figurát távolítsa el.

1. Nyomja meg az indító mezőt és fogja meg a gyalogfigurát.
2. Nyomja meg a célmezőt és helyezze a gyalogot erre a mezőre.
3. A komputer közölni fogja Önnel a megfelelő fények kijelzésével, hogy a gyalog en passant elfogásával az elfogott gyalogot távolítsa el. Nyomja meg ezt a mezőt és távolítsa el a gyalogot a saktábláról.

Sáncolás

A sáncoláshoz rendszerint a Királyt mozgassa. Miután megnyomta a Király indító mezőjét és a célmezőjét, a számítógép emlékeztetni fogja, hogy lépjen a bástyával is.

A kis sáncolás lejátszásához (sáncolás a Bástyával és a Királlyal) a Fehér oldalán:

1. Nyomja meg az E1 mezőt és fogja meg a Királyt.
2. Helyezze a királyt a G1-re és nyomja meg a mezőt.
3. A számítógép emlékeztetni fogja, hogy a megfelelő fények jelzésével vigye a Bástyát a H1-re. Nyomja meg a H1 mezőt és emelje fel a Bástyát.
4. A számítógép jelezni fogja az F1 koordinátáit. Helyezze a Bástyát az F1-re és nyomja meg ezt a mezőt.

A nagy sáncolás lejátszásához (sáncolás a Bástyával és a Királynővel) a Fehér oldalán:

1. Nyomja meg az E1 mezőt és fogja meg a Királyt.
2. Helyezze a királyt a C1-re és nyomja meg a mezőt.
3. A számítógép emlékeztetni fogja, hogy a megfelelő mező jelzésével lépjen a Bástyával. Nyomja meg az A1 mezőt és emelje fel a Bástyát.
4. A számítógép jelezni fogja a D1 koordinátáit. Helyezze a Bástyát a D1-re és nyomja meg ezt a mezőt.

A gyalogok átváltoztatása

A gyalogokat a számítógép automatikusan átváltoztatja.

1. Nyomja meg az indító mezőt és fogja meg a gyalogot.
2. A megfelelő színnel keresse meg a Királynőt (Vezért) az elfogott sakkfigurák között. (Ha a Királynő a megfelelő színnel nem áll a rendelkezésre, akkor Ön egy Bástyát használhat, amit a tábla legtegyén helyezhet el.) Nyomja meg a célmezőt és helyezze arra a Királynőt.

A komputer azt feltételezi, hogy a gyalogja átváltoztatására mindig egy Királynőt választ. Ha Ön szívesebben választ egy Bástyát, egy Futót vagy egy Huszárt a gyalogja átváltoztatására, akkor ezt a helyzetek módosításával elvégezheti (Lásd a 21. pontot.) Ne felejtse el, hogy a számítógép mindig egy Királynőt választ a gyalogok átváltoztatására.

8. ILLEGÁLIS LÉPÉSEK

Ha Ön egy illegális vagy egy lehetetlen lépést végez, akkor egy hiba hangot fog hallani, ami azt jelzi, hogy az Ön lépése nem legális és a komputer a lépést nem fogja elfogadni. Ha Ön megpróbál egy illegális lépést elvégezni, vagy Ön megpróbál egy olyan sakkfigurát mozgatni, ami nem Önhöz tartozik, akkor szintén egy hiba hangot fog hallani.

Ön folytathatja a játszma lejátszását más lépések elvégzésével. Ha Ön egy hibajelzést hall, akkor a számítógép mutat Önnek a koordinátái kijelzésével egy mezőt, amit meg kell nyomnia a folytatás elvégzése előtt.

9. SAKK, SAKK-MATT ÉS PATT

Ha a számítógép sakkot ad, akkor ezt egy ujjongó csipogással és a **SAKK** (*CHECK*) jelző kigyulladásával közli.

A sakk és sakk-matt esetén a komputer egy rövid hangot ad ki és kigyújtja a **SAKK** (*CHECK*) és a **PATT/MATT** (*DRAW/MATE*) jelzőket. Ha a számítógép sakk-mattot ad, akkor a jelzők folyamatosan égne, ha Ön ad sakk-mattot, akkor a jelzők villognak.

Ha patt keletkezik, akkor a **PATT/MATT** (*DRAW/MATE*) jelzők közül az fog világítani, amelyik a pattot jelzi.

Ha ugyanazt a helyzetet egymás után háromszor megismétlik, vagy a lépéseket a figurák elfogása vagy mozgatása nélkül végzik, akkor ez a **PATT/MATT** (*DRAW/MATE*) jelző kigyulladásához vezet. Ön ezután folytathatja a játékot, ha akarja.

10. KIKAPCSOLÁS/TÁROLÁS

Ha a játszmát befejezték, akkor egy új játszma elindításához megnyomhatja az **ÚJ JÁTSZMA** (*NEW GAME*) nyomógombot, vagy kikapcsolhatja a számítógépet a **KIKAPCSOLÁS/TÁROLÁS** (*OFF/SAVE*) nyomógommbal. A valóságban azonban a számítógépet nem kapcsolják ki teljesen. Ez elmenti az aktuális helyzetet a tárolóegységében (memóriájában) és csak egy minimális teljesítmény kell ennek az elvégzéséhez. Más szavakkal, egy játszma közepén Ön megállíthatja a játékot, kikapcsolhatja a komputert, és később visszakapcsolhatja a játszmájának a folytatásához. Ez tehát azt jelenti, hogy Önnek meg kell nyomnia az **ÚJ JÁTSZMA** (*NEW GAME*) nyomógombot a számítógép bekapcsolása után, ha egy új játszmát akar elindítani.

11. HANG ÉS FÉNYEFFEKTUSOK

Ha Ön jobban szeret csendben játszani, akkor röviden nyomja meg a **HANG/SZÍN** (*SOUND/COLOUR*) nyomógombot. Ez kikapcsolja a számítógép hangeffektusait. A hang reaktiválására nyomja meg a **HANG/SZÍN** (*SOUND/COLOUR*) nyomógombot még egyszer. A hang ismét bekapcsolódik az **ÚJ JÁTSZMA** (*NEW GAME*) nyomógomb megnyomásakor.

12. NEHÉZSÉGI SZINTEK

A számítógépnek 64 nehézségi szintje van, amiket a következő módon helyeztek el:

Szint	Válaszidő lépésenként	Stílusok			
		Normál	Támadó	Védekező	Nagyon rizikós
1	Kezdők 1	A1	C1	E1	G1
2	Kezdők 2	A2	C2	E2	G2
3	Kezdők 3	A3	C3	E3	G3
4	Kezdők 4	A4	C4	E4	G4
5	Kezdők 5	A5	C5	E5	G5
6	5 s	A6	C6	E6	G6
7	10 s	A7	C7	E7	G7
8	30 s	A8	C8	E8	G8

		Stílusok			
Szint	Válaszidő lépésenként	Normál	Támadó	Védekező	Nagyon rizikós
9	1 min	B1	D1	F1	H1
10	3 min	B2	D2	F2	H2
11	10 min	B3	D3	F3	H3
12	30 min	B4	D4	F4	H4
13	2 h	B5	D5	F5	H5
14	24 h	B6	D6	F6	H6
15	Mattolási	B7	D7	F7	H7
0	Több-lépéses	B8	D8	F8	H8

A számítógépes sakkjáték 13 különböző szintet és 3 speciális játszmaszintet tartalmaz.

- **1....5. szintig** terjedő játszmaszinteket a gyermekek és a kezdők részére tervezték. Például a számítógép szándékosan hibákat okoz a sakkfigurák olyan mezőkre történő mozgatásával, ahol azok azonnal elfoghatók (leüthetők).

Az **1. szinten** a számítógép sok hibát követ el úgy, hogy egy sakkfigurát olyan mezőre helyez, ahol az azonnal egy gyaloggal elfogható (leüthető). Ez a szint megismerteti a játékosokkal a sakkfigurák változatos lépéseit. Ön is kiválaszthatja az 1. szintet, ha veszít és meg akarja nézni, hogy a számítógép vét-e valamilyen hibát.

A **2. szinten** a számítógép még sok hibát vét, de sohasem tesz egy sakkfigurát egy olyan mezőre, ahol az a következő lépésben egy gyaloggal elfogható (leüthető).

A **3. szinten** a számítógép csak kevés hibát vét.

A **4. szinten** a számítógép az egész játszma folyamán általában csak egy hibát vét, és a királynőjét egy olyan mezőre viszi, ahol az a következő lépésben elfogható.

Az **5. szinten** a számítógép nem fog adni bizonyos előnyt a támadásra és a sakk-matt lehetőségére, de sohasem áldoz fel egy sakkfigurát.

Az 5 szint mindegyikénél a számítógép rendszerint azonnal reagál.

- a **6....13. szintig** egy késleltetési időt vezettek be minden egyes lépésre 5 s-tól 2 h-ig. Ezeket a szinteket a kezdő vagy a gyakorlott szinten lévő játékosoknak tervezték. A **6. szint** egy villámszint (lépésenként 5 s-mal). A **8. szint** egy gyors játszma szint (lépésenként 30 s-mal) és a **10. szint** egy versenyszint (lépésenként 3 min-mal). A jelzett idők egy átlagos és körülbelüli késleltetési idők. A számítógép több időt ad a gondolkodásra a nehezebb helyzetek esetén és kevesebb időt enged az egyszerű helyzetekre és egy játszma vége felé. Mialatt Ön játszik a komputer képes kigondolkodni a lépéseit úgy, hogy az azonnal reagálhasson az előre látott lépéseire. A számítógép azonnal fog reagálni, ha egy lépést a nyitott helyzetű könyvtárból játszanak.
- a **14. szint** egy analízis szint, ami körülbelül 24 h-ig, vagy pedig addig elemzi a helyzetet, amíg Ön a **LÉPÉS (MOVE)** billentyű megnyomásával a vizsgálatot le nem állítja. (Lásd a 19. pontot.)
- a **15. szint** egy **MATT (MATE)** szint, amit a sakk-matt problémák megoldására szántak. (Lásd a 13. pontot.)
- a **0. szint** egy **TÖBBLÉPÉSES (MULTI MOVE)** szint, ami lehetővé teszi két játékosnak, hogy egymás ellen játszanak, mialatt a számítógép a döntő bíró szerepét játssza és ellenőrzi a lépések jogszerűségét.

A számítógépnek négy különböző játéktípusa is van:

- a **normál** stílusban a komputernek nincs speciális előnye a védekező vagy a támadó üzemmóddal szemben.
- a **támadó** stílusban a komputer egy támadó játékot játszik és lehetőség szerint megpróbálja a sakktáblát kicserélni megakadályozni.
- a **védekező** stílusban a komputer egy szolid védekezési pontot alakít ki. A gyalogját széles körben mozgatja, és megpróbálja, amilyen gyakran csak lehet, a sakktáblát kicserélni.
- a **nagyon rizikós** stílusban a komputer a gyalogjait széles körben mozgatja, és néha azt választja, hogy inkább egy váratlan lépést végez, minthogy mindig a lehetséges legjobb lépést próbálja meg.

Ha Ön először kapcsolja be a számítógépet, a játszma automatikusan a 6. szinten, normál játéktípusban indul el. Ezután ez megtartja azt a szintet és játéktípust, amelyben Ön kikapcsolta a számítógépet, vagy azt, amikor Ön az **ÚJ JÁTSZMA (NEW GAME)** nyomógombot megnyomta. A játékszint és a stílus megváltoztatásához kövesse a következő utasításokat:

1. Nyomja meg a **SZINT (LEVEL)** nyomógombot a szint kiválasztási üzemmóddhoz. A számítógép az aktuális szintnek megfelelő fényekkel fog jelezni. (például az A6 mező megfelel a 6. szintnek, és a normál játéktípusnak).
2. Használja a fenti táblázatot a kívánt játékszintnek és stílusnak megfelelő mező megtalálásához. Ha szükséges, akkor nyomja meg a mezőt.
3. Nyomja meg ismét a **SZINT (LEVEL)** nyomógombot, hogy elhagyja a szint kiválasztási üzemmódot. Ekkor indíthatja a játékot és végezze el az első lépést vagy nyomja meg a **LÉPÉS (MOVE)** nyomógombot, hogy a komputer végezhesse el az első lépését.

Ha Ön le akarja ellenőrizni bármilyen változtatás nélkül, hogy melyik szintet vagy stílust választották ki, akkor kövesse ezt az eljárást:

1. Nyomja meg a **SZINT (LEVEL)** nyomógombot. A számítógép a szintnek megfelelő fények jelzésével ki fogja jelezni az aktuális szintet.
2. Nyomja meg a **SZINT (LEVEL)** nyomógombot még egyszer, hogy visszatérjen a játékra.

Ön a játszma folyamán a játékszintet bármikor módosíthatja vagy leellenőrizheti, ha Ön lép.

13. A SAKK-MATT PROBLÉMÁK MEGOLDÁSA

A 15. szint a **SAKK-MATT (CHECKMATE)** szint és ez lehetővé teszi Önnek, hogy megoldja a sakk-matt problémákat az 5 lépéses sakk-mattig. A sakk-matt problémák megoldásához:

1. Helyezze el a sakktáblát és jegyezze fel a helyeiket. (Lásd a 21. pontot.)
2. Válassza ki a 15. szintet és nyomja meg a **SZINT (LEVEL)** nyomógombot, majd a B7, D7, F7 vagy H7 mezőt, és ezután ismét nyomja meg a **SZINT (LEVEL)** nyomógombot.
3. Nyomja meg a **LÉPÉS (MOVE)** nyomógombot. A számítógép elkezd az analízist.

A számítógép addig fog gondolkodni, amíg nem talál egy sakk-matt helyzetet, és ezután lejátssza az első lépését a sakk-mattig. Ön ekkor válaszolhat és a komputer felváltva meg fogja találni a következő lépést a sakk-mattig. Ha a helyzet nem tesz lehetővé sakk-mattot, akkor a számítógép a végtelenségig fogja analizálni a helyzetet. A sakk-matt problémák megoldására vonatkozó, körülbelüli késleltetési idő:

Matt 1 lépésben	1 s
Matt 2 lépésben	1 min
Matt 3 lépésben	1 h
Matt 4 lépésben	1 nap
Matt 5 lépésben	1 hónap

14. A TÖBBLÉPÉSES SZINT

A 0. szint egy **TÖBBLÉPÉSES** (*MULTI MOVE*) szint. Ezen a szinten a számítógép nem játszik. Ön két játékosal játszhat. Ön ezt a funkciót egy speciális megnyitásra vagy egy játszma újrajátszására használhatja fel. Ön egy normál sakktáblaként használhatja fel a számítógép sakktábláját és egy másik személlyel szemben játszhat. Ebben az esetben a komputer a játékevezető (döntőbíró) szerepét játssza és ellenőrzi, hogy a lépések megengedettek-e.

A többlépéses szint kiválasztásához:

1. Válassza ki a 0. szintet a **SZINT** (*LEVEL*) nyomógomb, majd pedig a B8, D8, F8 vagy H8 mező megnyomásával, ezután nyomja meg még egyszer a **SZINT** (*LEVEL*) nyomógombot.
2. A két játékos játsszon olyan sok lépést, amennyit csak akar.
3. Ha befejezték, akkor hagyják el **TÖBBLÉPÉSES** (*MULTI MOVE*) szintet a **SZINT** (*LEVEL*) nyomógomb ismételt megnyomásával és egy másik szint kiválasztásával.

15. A SZÍNEK CSERÉJE

Ha megnyomja a **LÉPÉS** (*MOVE*) nyomógombot, akkor a számítógép a lépését fogja lejátszani. Ezzel szemben, ha Ön a számítógéppel meg akarja változtatni a színeket, akkor nyomja meg a **LÉPÉS** (*MOVE*) nyomógombot. A számítógép le fogja játszani a lépését, majd pedig addig vár, amíg Ön a saját lépését meg nem teszi.

Ha még egyszer megnyomja a **LÉPÉS** (*MOVE*) nyomógombot, akkor a komputer egy másik lépést fog játszani. Ez lehetővé teszi Önnek, hogy a számítógép önmaga ellen játsszon.

Ha Ön a Fehérrel a tábla tetején egy teljes játszmát akar játszani:

1. Nyomja meg az **ÚJ JÁTSZMA** (*NEW GAME*) nyomógombot és helyezze el a fehér sakkfigurákat a sakktábla tetején és a fekete sakkfigurákat pedig a tábla alján. Győződjön meg arról, hogy a fehér Királynő egy fehér mezőn és a fekete Királynő pedig egy fekete mezőn áll-e.
2. A következőkben nyomja meg a **LÉPÉS** (*MOVE*) nyomógombot a játszma elkezdéséhez. A számítógép a sakktábla tetején a Fehérrel fog játszani és addig vár, amíg Ön a Feketével a tábla alján nem lép.

16. A LÉPÉSEK TÖRLÉSE

Ha a lépés szándékával, egy sakkfigurával megnyomja az indító mezőt, de aztán úgy határoz, hogy egy másik sakkfigurával lép, akkor nyomja meg ugyanazt a mezőt még egyszer. A mező koordinátáinak a jelzőfényei kialszanak és Ön egy másik lépést végezhet el.

Ha Ön a lépését már elvégezte, és a számítógép serényengondolkodik, vagy az indító mezző fényei a lépésre már kigyulladtak, akkor:

1. Nyomja meg a **VISSZALÉPÉS (TAKE BACK)** nyomógombot.
2. A számítógép ekkor megszakítja a gondolkodását és az utolsó lépésnek megfelelő mezző fényei gyulladnak ki. Nyomja meg a mezzőt és emelje fel a figurát.
3. A számítógép ekkor jelezni fogja annak a mezzőnek a koordinátáit, ahonnan lépett. Nyomja meg ezt a mezzőt és tegye vissza a figurát erre a helyre.
4. Ha törölni akar egy elfogást, vagy egy en passant elfogást, akkor a komputer emlékezni fog arra, hogy a mezző koordinátáinak a jelzése alapján visszahelyezte az elfogott figurát a sakkasztán arra a helyre, ahol az volt. Nyomja meg ezt a mezzőt és helyezze el újra a figurát a sakkasztán.
5. Ha egy sáncolást akar törölni, akkor először a Királlyal kell lépnie és azután a Bástyával, majd nyomja meg mindkettő mezzőjét.
6. Ha egy gyalog átváltoztatását akarja törölni, akkor ne felejtse el a Királynőjének egy gyalogra történő cseréjét.

Ha törölni akarja a lépését, de a komputer választát már végrehajtotta, akkor nyomja meg a **VISSZALÉPÉS (TAKE BACK)** nyomógombot és törölje a számítógép lépését a fent leírt eljárás követésével. Ezután nyomja meg még egyszer a **VISSZALÉPÉS (TAKE BACK)** nyomógombot a lépésének a törlésére.

Ha már megnyomta azt a mezzőt, ahonnan a számítógép lépni akar, és megmutatta azt a mezzőt, ahova lépni akar, akkor nyomja meg a **VISSZALÉPÉS (TAKE BACK)** nyomógombot még egyszer, hogy törölje a számítógép lépését, majd pedig a második megnyomással törölje a sajátját.

Ha Ön két lépést akar törölni, akkor háromszor nyomja meg a **VISSZALÉPÉS (TAKE BACK)** nyomógombot, hogy törölje a komputer által végrehajtott lépést. A következőkben nyomja meg negyedszer a **VISSZALÉPÉS (TAKE BACK)** nyomógombot, hogy törölje az azt megelőző lépését. Ha több lépést próbál törölni, akkor a számítógép egy hiba hangot ad ki. Ha kettőnél több lépést akar törölni, akkor használja a **BEÁLLÍTÁS (SET UP)** opciót a helyzet megváltoztatására. (Lásd a 21. pontot.)

17. ÚTBAIGAZÍTÁSI OPCIO

A számítógép megkérése arra, hogy közölje Önnel azt, hogy melyik lépést javasolja Önnel:

1. Nyomja meg az **ÚTBAIGAZÍTÁS (HINT)** nyomógombot.
2. A számítógép jelezni fogja annak a mezzőnek a koordinátáit, ahonnan a lépését javasolja. Nyomja meg ezt a mezzőt (vagy nyomja meg ismét az **ÚTBAIGAZÍTÁS (HINT)** nyomógombot).
3. A számítógép ekkor jelezni fogja annak a mezzőnek a koordinátáit, ahová a lépését javasolja. Nyomja meg ezt a mezzőt (vagy nyomja meg ismét az **ÚTBAIGAZÍTÁS (HINT)** nyomógombot).
4. Most Önnel két választása van. Elvégzi a számítógép által javasolt lépést az indító és a célmezők ismételt megnyomásával, vagy egy ettől eltérő lépést hajt végre.

Az a lépés, amit a számítógép megmutat Önnel, egy olyan lépés, ami elvárható Öntől. Mindig ez az Ön lépése és ne feledkezzen meg arról, hogy amit később megtenni, arra már a komputer elkészíti a válaszlépését. Ha az Ön lépése egy olyan, amit a számítógép elvár, akkor az idő javarészeben képes arra azonnal válaszolni.

A komputer gondolkodásának a követésére, amíg az egy helyzetet analizál, végezze el a következőket:

1. Nyomja meg az **ÚTBAIGAZÍTÁS (HINT)** nyomógombot, amíg a számítógép gondolkodik.
2. A számítógép annak a mezőnek a koordinátáit fogja kijelezni, amelyről történő lépésről abban a pillanatban gondolkodik. Nyomja meg azt a mezőt (vagy nyomja meg ismét az **ÚTBAIGAZÍTÁS (HINT)** nyomógombot).
3. A számítógép annak a mezőnek a koordinátáit fogja kijelezni, amelyre történő lépésről gondolkodik. Nyomja meg ezt a mezőt (vagy nyomja meg ismét az **ÚTBAIGAZÍTÁS (HINT)** nyomógombot). A számítógép ekkor folytatja a gondolkodást.

Most Ön tudja azt a lépést, amit a számítógép valószínűleg el fog végezni és ez a legelővigyázatosabbá teszi Önt arra, hogy a visszavágásán kezdjen el a gondolkodni.

18. GYAKORLÓ ÜZEMMÓD

A számítógépnek van egy gyakorló üzemmódja, ami lehetővé teszi Önnek, hogy azokkal a speciális lépéseknek a kijelzésével javítsa a játékát, amelyeket jól csinált. Egy jó lépés egy olyan lépés, amely a komputer szerint javítja a helyzetét. Azonban egy adott szituációban a „lehető legjobb lépés” is lehet olyan, hogy az képtelen javítani a helyzetén.

A gyakorló üzemmódba lépéshez nyomja meg egyszer a **GYAKORLÁS (TRAINING)** nyomógombot. A **JÓ LÉPÉS (GOOD MOVE)** jelzés kigyulladás jelzi, hogy a gyakorló üzemmódot aktiválták. A gyakorló üzemmód elhagyásához nyomja meg még egyszer **GYAKORLÁS (TRAINING)** nyomógombot. A gyakorló üzemmód lekapcsolódik, ha az **ÚJ JÁTSZMA (NEW GAME)** nyomógombot megnyomja, így ne felejtse el, a **GYAKORLÁS (TRAINING)** nyomógombot ismét megnyomni akkor, ha azt akarja, hogy a számítógép az új játszma folyamán is kiértékelje a lépéseit.

Ha Ön a gyakorló üzemmódban van és a számítógép azon gondolkodik, hogy a lépése jó volt-e, akkor kigyullad a **JÓ LÉPÉS (GOOD MOVE)** jelzés, miután a lépése indító mezejének fényei kigyulladtak. Ha Ön azon gondolkodik, hogy a lépése jó volt-e, de a jelzés nem gyullad ki, akkor ez azt jelenti, hogy volt legalább egy lépés, ami jobb volt, mint amit csinált. Ha tudni akarja, hogy ez melyik lépés volt, akkor nyomja meg a **VISSZALÉPÉS (TAKE BACK)** nyomógombot, hogy törölje a lépését, majd pedig az **ÚTBAIGAZÍTÁS (HINT)** nyomógombot. Most Önnek lehet sége van dönteni arról, hogy a számítógép által ajánlott lépést hajtsa-e végre, vagy az eredeti lépését tegye-e meg, vagy alternatívaként egy teljesen eltérő lépést tegyen-e. Azonban Önnek meg kell nyomni a **VISSZALÉPÉS (TAKE BACK)** nyomógombot, mielőtt a számítógép lépését elvégezné, mert máskülönben az útbaigazítás üzemmód nem képes tovább Önnek a lépését törölni.

A gyakorló üzemmód az útbaigazítás opcióval együtt lehetővé teszi Önnek, hogy megtanulja a játékot. A gyakorló üzemmód azt jelzi, hogy a lépése félresikerült-e, míg az útbaigazítás opció egy jobb megoldást javasol. Ne felejtse el, hogy mindig meg kell próbálni a lehető legjobb lépést!

19. A SZÁMÍTÓGÉP ANALÍZIS MEGSZAKÍTÁSA

Ha a számítógép gondolkodása alatt a **LÉPÉS (MOVE)** nyomógombot megnyomja, akkor Ön azonnal megszakítja a komputer analízisét és a komputer ennél a pontnál az analízisben lévő lehető legjobb lépését fogja megtenni. (Más szavakkal azt a lépést, amit kijelzett volna akkor, ha Ön az **ÚTBAIGAZÍTÁS (HINT)** nyomógombot megnyomta volna.)

20. A HELYZET MEGER SÍTÉSE

Kétely esetén, például, ha Ön véletlenül megüti a sakktáblát, Ön megkérheti a számítógépet arra, hogy jelezze ki a táblán mindenegybes sakktábla helyzetét.

1. Nyomja meg annak a sakktáblának megfelelő jelkulcsot, amelyet keres. A számítógép ki fogja jelezni az ilyen jellegű összes sakktábla helyzetét a sorban és az oszlopban lévő fények jelzésével. A folyamatosan világító fények egy fehér figurát, míg a villogó fények egy fekete figurát jeleznek.
2. Nyomja meg a nyomógombot még egyszer és a számítógép ki fogja jelezni a fekete sakktábla helyzetét ebben a részleges kategóriában.
3. Nyomja meg harmadszor is a nyomógombot és a komputer elhagyja a megerősítő üzemmódot, valamint kijelzi azt, hogy melyik színnek kell játszania. Most Ön nyomhat egy másik sakktábla nyomógombot, vagy határozottan nyomjon meg egy mezőt, hogy elvégezze a lépését.

21. PROGRAMOZÁSI HELYZETEK

A sakktábla helyzetének a módosítására vagy egy teljesen új helyzet programozására:

1. Nyomja meg a **BEÁLLÍTÁS** (SET UP) nyomógombot a helyzetprogramozási üzemmódba lépéshez. A **BEÁLLÍTÁS** (SET UP) jelző világítani fog.
2. Ha egy teljesen új helyzetet akar programozni, akkor nyomja meg a **VISSZALÉPÉS** (TAKE BACK) nyomógombot, hogy törölje a sakktáblát. A számítógép egy hangtűnt fog lejárítani, hogy közölje az új játszmát.
3. Nyomja meg a 6 sakktábla nyomógombjainak egyikét. Ha e típusból egy vagy több sakktábla van a sakktáblán, akkor a számítógép megmutatja ezeket Önnek. Lásd a fent elmagyarázott helyzet-megerősítés üzemmódot.
4. Egyik ilyen típusú sakktáblának a sakktábláról történő eltávolításához, nyomja meg a sakktáblával ellátott mezőt. A megfelelő jelző világítani fog.
5. Egyik ilyen típusú sakktáblának az egyik mezőről egy másik mezőre történő áthelyezéséhez, törölje az indítási helyzetet a mező megnyomásával. Ezután nyomja meg azt a célmezőt, ahová ezt a sakktáblát szeretné elhelyezni. A megfelelő jelző világítani fog.
6. Egyik ilyen típusú sakktáblának a sakktábla adásához nyomjon meg egy üres mezőt. A megfelelő jelző világít. Ha ez folyamatosan világít, akkor az egy fehér sakktáblát jelez, ha viszont villog, akkor pedig egy fekete sakktáblát jelez. Ha a kijelzett szín nem megfelelő, akkor távolítsa el a sakktáblát a sakktábláról a mező ismételt megnyomásával, ekkor változtassa meg a színt a **HANG/SZÍN** (SOUND/COLOUR) nyomógomb megnyomásával és végül nyomja meg az üres mezőt még egyszer a sakktábla felvételéhez. Egy ugyanilyen típusú és színű másik sakktábla hozzáadásához csak nyomja meg azt az üres mezőt, ahova a kérdéses sakktáblát el akarja helyezni.
7. Ha befejezte a játszma programozását, ellenőrizze le, hogy momentán két Király áll-e a sakktáblán és azt az első játékos nem veheti-e szemben lévő Királynak.
8. Az utolsó eltávolított, mozgatható, vagy hozzáadott sakktáblának a színe meghatározza az arcvonal színét. A szín megváltoztatásához ezt távolítsa el és adjon egy kívánt színű sakktáblát, vagy alternatívaként nyomja meg a **HANG/SZÍN** (SOUND/COLOUR) nyomógombot.
9. Végül a programozó üzemmódu helyzet elhagyásához nyomja meg még egyszer a **BEÁLLÍTÁS** (SET UP) nyomógombot. A **BEÁLLÍTÁS** (SET UP) jelző világít. Most Ön egy lépést végezhet el, vagy pedig a **LÉPÉS** (MOVE) nyomógomb megnyomásával engedje meg a számítógépnek, hogy elvégezze az első lépését.

22. KARBANTARTÁS

A komputeres sakkjáték alig igényel bármilyen jellegű karbantartást. A következő rövid ajánlások elegendőek ahhoz, hogy Ön a játékot sok évig jó működtetési kondícióban tartsa.

Védje meg a számítógépet a nedvességtől. Ha nedves lesz, akkor azonnal szárítsa meg.

Ne hagyja, hogy közvetlen napsugárzásnak vagy hőforrásnak legyen kitéve.

Vigyázzon a számítógépre. Ne dobálja. Ne próbálja meg szétszerelni.

A tisztításra használjon puha, vízzel, de ne mosószerrel vagy vegyszer szerű készítménnyel átitatott törlőrongyot.

Hibás működés esetén próbálja meg az elemek kicserélését. Ha ez nem oldja meg a problémát, akkor olvassa el még egyszer az utasításokat, hogy meggyőződjön arról, hogy megértette-e a játék üzemeltetését.

23. GARANCIA

Megjegyzendő: Kérem, hogy tartsa be ezeket a működtetési utasításokat, mivel ezek fontos információkat tartalmaznak.

Erre a termékre két éves garancia vonatkozik.

A garancia bármely alkalmazására vagy a vásárlás utáni szerviz kérésére kérem, hogy konzultáljon a vásárlását igazoló kereskedőjével. A mi garanciánk az anyagi vagy gyártásból eredő szerelési hibákra vonatkozik, kivéve a használatra vonatkozó utasítások figyelmen kívül hagyása miatt, vagy bármely, a berendezéssel történő, nem megfelelő beavatkozás miatt okozott bármely jellegű elhasználódást (mint például a szétszerelést, hőnek vagy nedvességnek való kitételt stb.).

Ajánlatos a csomagolást a bármely további hivatkozásra megtartani. Figyelem! Ez a játék nem alkalmas 36 hónap (3 év) alatti gyermekek számára. Fulladás veszély.

Hivatkozás: CG 1300

Tervezve: Európában

Gyártási hely: Kína

Magyarországon importálja és forgalmazza:

MODELL & HOBBY KFT.

1033 Budapest, Szőlőkert u. 4/b

Tel: (1) 431 74 51;

www.modellhobby.hu

©2011 LEXIBOOK®

www.lexibook.com

Egyesült Királyság & Írország

0808 1003

MODELL & HOBBY
TOYS

Környezetvédelem

Ez a termék veszélyes hulladéknak minősülő alkatrészt tartalmaz, amely nehézfémekkel (nikkellel, kadmiummal, ólommal) súlyosan károsítja a környezetet, ezért hulladékként csak elkülönítve gyűjthető! Az elkülönített gyűjtés tekintetében visszavételi és begyűjtési rendszer áll rendelkezésre, a hasznosítási és ártalmatlanítási kötelezettségeink teljesítésére az Ökomat Elektronikai Hulladék Hasznosítást Koordináló Kht.-vel szerződöttünk.



