

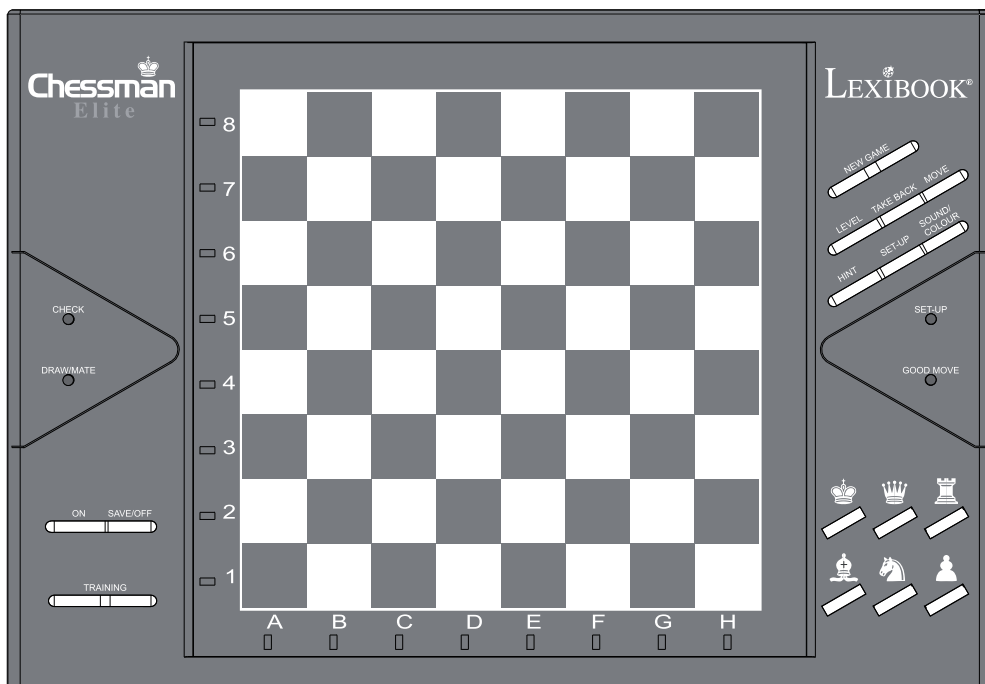
LINEX

LEXIBOOK®
CG1300LX
70092

Design Code: 365

booklet size: 148.5 x 210mm

30/1/2023 5:38 PM



SUOMI

OHJEET

Onnittelut LEXIBOOK ChessMan® Elite -shakkitietokoneen hankinnasta

Peli sisältää:

- 64 vaikeustasoa, jotka jakautuvat neljään eri pelityyliin (normaali, aggressiivinen, puolustava ja korkea riski), mukaan lukien:
 - 5 aloittelijatasoa lapsille ja aloitteleville pelaajille, joissa tietokone uhraa shakkinappuloita tarkoituksella.
 - 8 normaalia pelitasoa aloitteleville ja kokeneille pelaajille, joiden vasteajat vaihtelevat 5 sekunnista useisiin tunteihin.
 - 1 analyysitaso, joka analysoi peliä jopa 24 tunnin ajan.
 - 1 MATE-taso, joka on suunniteltu ratkaisemaan shakkimattiongelmia aina viiden siirron matteihin asti.
 - 1 MULTI MOVE -taso, jonka avulla kaksi pelaajaa voi pelata keskenään, ja tietokone toimii erotuomarina.

- **TRAINING**-tila, joka näyttää, kun teet hyvän siirron.
- **Elektroninen sensori-shakkilauta**, joka seuraa automaattisesti siirtojasi, kun painat siirron lähtöruutua ja kohderuutua.
- **Valo**, joka näyttää oman siirtosi ja tietokoneen siirron koordinaatit.
- **HINT**-toiminto, jonka avulla voit pyytää tietokonetta ehdottamaan seuraavaa siirtoasi.
- **TAKE BACK** -toiminto, jonka avulla voit palata takaisin enintään kaksi täyttä siirtoa (tai neljä puolisiirtoa).
- **MOVE**-toiminto, jonka avulla voit kehittyä seuraamalla, kun tietokone pelaa itseään vastaan.
- **SET UP** -toiminto asemien ohjelmointiin ongelmaa ratkaistessa tai manuaalisessa harjoituksessa.
- **Kirjasto**, jossa on 20 erilaista peliavausta.

Lisäksi se:

- havaitsee **pattitilanteen**, **tasapelin 50 siirron säännön mukaan** ja **toistoon perustuvan tasapelin**.
- tunnistaa **kuninkaan sekä kuningattaren ja kuninkaan shakkimatin, kuninkaan sekä kuninkaan ja tornin shakkimatin** ja kuninkaan sekä kuninkaan ja lähetin shakkimatin.
- miettii toisen pelaajan tehdessä siirtoa.

I. VIRTALÄHDE

Tietokoneshakkipeli toimii kolmella AA- tai LR6 1,5 V  -alkaliparistolla, joiden kapasiteetti on 2,25 Ah, tai leluille tarkoitettu 9,0 V  300 mA:n  sovitinella (ei sisälly toimitukseen) jossa on positiivinen keskus  . Tulovirta: 100–240 V ~ 50/60 Hz, 0,1 A.

PARISTOJEN ASENNUS

Poista alkuperäinen (kaikki teksti liittyen paristojen asennukseen) ja lisää Liniex-teksti alla olevan mukaisesti. Säilytä paristokaavio

VAROITUS.

Aikuisen tulee suorittaa paristojen asentaminen. Muista asettaa + ja - oikein päin.
Älä koskaan käytä samaan aikaan vanhoja ja uusia paristoja tai erityyppisiä paristoja.
Älä koskaan yritä ladata ei-ladattavia paristoja. Poista paristot, jos tuotetta ei käytetä pitkään aikaan. Tyhjät paristot tulee poistaa laitteesta.
Älä oikosulje pariston napoja.

Akkua ei saa altistaa liialliselle kuumuudelle, kuten auringonpaisteelle, tulelle tai vastaavalle. Ladattavia akkuja saa ladata vain aikuisen valvonnassa.
Lelua ei saa kytkeä useampaan kuin suositeltuun määrään virtalähteitä.
Lelua ei saa kytkeä useampaan kuin suositeltuun määrään muuntajia tai virtalähteitä.

VAROITUS: Toimintahäiriö tai muistin menetys voi johtua voimakkaista taajuushäiriöistä tai sähköstaattisesta purkauksesta. Jos jokin epänormaali toiminto ilmenee, nollaa laite tai poista paristot ja aseta ne uudelleen tai irrota AC/DC-sovitin verkkopistorasiasta ja kytke se uudelleen.

Ympäristösyistä sähkölaitteet tulee hävittää erillään kotitalousjätteestä. Palauta käytöstä poistettu tuote ostopaikkaan tai lähimpään keräys-/kierrätyspisteeseen.





Sovitin

Peli toimii myös leluille tarkoitettulla 9.0V, 300 mA:n sovittimella (ei sisälly), jossa on positiivinen keskus .

Tulovirta: 100–240 V ~ 50/60 Hz, 0,1 A

Liitä se noudattamalla näitä ohjeita:

1. Varmista, että peli on kytketty pois päältä.
2. Liitä sovittimen pistoke pelin oikealla puolella olevaan liitäntään.
3. Liitä sovitin verkkovirtapistorasiaan.
4. Käynnistä peli

Irrota sovitin, jos peliä ei käytetä pitkään aikaan ylikuumenemisen estämiseksi.

Jos käytät virtalähdtheadapteria, älä pelaa ulkona. Tarkista sovittimen ja liitäntäjohtojen kunto säännöllisesti. Jos niiden kunto on heikkenee, älä käytä sovittinta, ennen kuin se on korjattu.

Lelua saa käyttää vain leluille tarkoitettun muuntajan kanssa.

Sovitin ei ole lelu. Tätä peliä ei ole tarkoitettu alle 3-vuotiaille lapsille.

Lelut, jotka voidaan puhdistaa nesteillä, on irrotettava muuntajasta ennen puhdistusta.

Muuntajan väärinkäyttö voi aiheuttaa sähköiskun.

Vanhempia koskeva neuvo: Muuntajaa ja lelujen sovittinta ei ole tarkoitettu käytettäväksi leluna. Käytön on tapahduttava vanhempien neuvoja.

Huomautus: Paristot on poistettava, jos käytetään AC/DC-sovittinta.

- Tuotteen päälle ei saa asettaa avotulenlähdettä, kuten kynttilöitä.
- Kannattaa pitää laitteen ympärillä vähimmäisetäisyydet riittävää ilmanvaihtoa varten.
- Tuuletusta ei saa estää peittämällä tuuletusaukkoja esineillä, kuten sanomalehdillä, pöytäliinoilla, verhoilla jne.
- Laitteen käyttö kohtalaisessa ilmastossa.
- Akut on hävitettävä asianmukaisesti. Vie ne keräysastiaan ympäristön suojelemiseksi.

II PELIN TAVOITE

Shakki on kahden pelaajan peli. Pelaajaa, joka siirtää valkoisia nappuloita, kutsutaan valkoiseksi ja pelaajaa, joka siirtää mustia nappuloita, kutsutaan mustaksi. Valkoinen tekee ensimmäisen siirron, minkä jälkeen kumpikin pelaaja siirtää vuorotellen, nappula kerrallaan. Pelin tavoitteena on lyödä vastustajan kuningas

II KUUSI ERI TYYPPISTÄ SHAKKINAPPULAA

Valmistelut

1. Käynnistä shakkitietokone painamalla ON-painiketta.
2. Paina sitten kunkin nappulan painiketta laudan oikealla puolella. Rivien ja sarakkeiden (linjojen) valot syttyvät osoittamaan nappuloiden sijaintia.
3. Aseta nappulat.

Jokaisella shakkinappulalla on ominainen tapa liikkua. Nappula ei voi hypätä toisen nappulan yli, ellei se ole ratsu. Kun nappula siirtyy varatulle ruudulle, vastustajan nappula lyödään ja poistetaan laudalta.



Kuningas liikkuu **ruutu** kerrallaan mihin tahansa suuntaan.



Kuningatar liikkuu **minkä** tahansa määrän ruutuja kerrallaan mihin tahansa suuntaan.



Torni liikkuu **minkä** tahansa määrän ruutuja kerrallaan rivillä (vaakasuntaan) tai linjassa (pystysuuntaan).



Lähetti liikkuu **minkä** tahansa määrän ruutuja kerrallaan vinottain.



Ratsu liikkuu L-kirjaimen muodossa, kaksi ruutua vaaka- tai pystysuunnassa ja sitten yhden ruudun suorassa kulmassa.



Sotilas liikkuu aina eteenpäin. Ensimmäisellä siirrolla se voi liikkua kaksi ruutua, mutta sen jälkeen se voi liikkua vain yhden ruudun. Sotilaalla lyödään vastustajan nappula vinottain.

IV. UUDEN PELIN ALOITTAMINEN

Paina NEW GAME -painiketta. Voit aloittaa uuden pelin milloin tahansa painamalla NEW GAME





-painiketta. Kuulet sävelmän, ja punainen valo (vastaa riviä 1) syttyy vasemmassa alakulmassa osoittaen, että valkoisen on tehtävä siirto. Voit aloittaa uuden pelin milloin tahansa painamalla NEW GAME -painiketta. Kun teet näin, vain pelitaso ja -tyyli tallentuu.

Huom.: Kun tietokone sammutetaan, se tallentaa muistiinsa shakkinappuloiden sijainnin. Jos haluat aloittaa uuden pelin käynnistäessäsi koneen, sinun on painettava NEW GAME.

V. SIIRRON TALLENNUS

Siirron tallentaminen:

1. Paina kevyesti sen shakkinappulan ruutua, jota haluat siirtää. Helpoin tapa on kallistaa shakkinappulaa hieman ja painaa kevyesti nappulan reunalla ruudun keskiosaa. Voit myös painaa ruutua sormella. Kuulet merkkiäänen ja kaksi valoa syttyy. Nämä kaksi valoa osoittavat sen ruudun rivin ja linjan (sarakkeen), josta siirryt.
2. Aseta shakkinappula kohderuutuun ja paina kevyesti ruudun keskustaa. Kuulet toisen merkkiäänen, joka osoittaa, että tietokone on tallentanut siirtosi. Tietokone miettii seuraavaa siirtoaan.

Huom.: Pieni paine riittää, kun painat ruudun keskellä. Älä paina ruutuja liian voimakkaasti, tai elektroninen shakkilauta voi vaurioitua ajan myötä.

VI. TIETOKONEEN SIIRROT

Pelin alussa tietokone ilmaisee välittömästi siirtonsa avaussiirtojen kirjaston avulla, joka sisältää 20 eri aloitusta. Myöhemmin pelissä vasemmassa yläkulmassa oleva valo (rivin 8 merkkivalo) vilkkuu osoittaen, että kyseessä on mustan siirto ja että tietokone miettii.

Kun tietokone ilmoittaa tekevänsä siirron, kuulet tietyt merkkiäänen.

1. Kaksi valoa syttyy osoittaen sen ruudun rivin ja linjan, jonka nappulaa tietokone haluaa siirtää. Paina tätä ruutua kevyesti ja ota pelinappula.
2. Seuraavaksi valot näyttävät sen ruudun koordinaatit, johon nappula siirryt. Aseta nappula kevyesti painaen tälle ruudulle. Valo syttyy uudelleen merkiksi siitä, että nyt on sinun vuorosi.

SUOMI

VII. ERIKOISSIIRROT

LYÖMINEN

1. Paina lähtöruutua ja pitele shakkinappulaa.
2. Paina kohderuutua ja aseta nappula ruutuun. Poista lyöty shakkinappula shakkilaudalta painamatta muita ruutuja.

OHESTALYÖNTI

Yllä oleva pätee myös ohestalyöntiin. Tietokone kuitenkin muistuttaa sinua lyödyn sotilaan poistamisesta.

1. Paina lähtöruutua ja pidä kiinni sotilaasta.
2. Paina kohderuutua ja aseta sotilas ruutuun.
3. Tietokone kehottaa sinua poistamaan lyödyn sotilaan sytyttämällä valot, jotka vastaavat ohestalyötyä sotilasta. Paina tätä ruutua ja poista sotilas shakkilaudalta.

LINNOITUS

Tehdäksesi linnoituksen siirrä kuningasta tavalliseen tapaan. Kun olet painanut kuninkaan lähtöruutua ja kohderuutua, tietokone muistuttaa sinua tornin siirtämisestä.

Lyhyen linnoituksen (linnoitus tornilla ja kuninkaalla kanssa) pelaaminen valkoisen puolella:

1. Paina ruutua E1 ja ota kuningas.
2. Aseta kuningas ruutuun G1 ja paina ruutua.
3. Tietokone muistuttaa sinua tornin siirtämisestä sytyttämällä H1-ruutua vastaavat valot. Paina H1-ruutua ja ota torni.
4. Tietokone sytyttää F1-ruudun koordinaatit. Aseta torni F1-ruutuun ja paina ruutua.

Pitkän linnoituksen (linnoitus tornilla ja kuningattarella) pelaaminen valkoisen puolella:

1. Paina ruutua E1 ja ota kuningas.
2. Aseta kuningas C1-ruutuun ja paina ruutua.
3. Tietokone muistuttaa sinua tornin siirtämisestä sytyttämällä ruutua vastaavat valot. Paina A1 ja ota torni.
4. Tietokone valaisee D1-ruudun koordinaatit. Aseta torni D1-ruutuun ja paina ruutua.





SOTILAIEN KOROTTAMINEN

Tietokone korottaa sotilaat automaattisesti.

1. Paina lähtöruutua ja ota sotilas.
2. Etsi lyötyjen shakkinappuloiden joukosta samanvärinen kuningatar (jos samanväristä kuningatarta ei ole saatavilla, voit käyttää tornia, joka asetetaan laudalle ylösalaisin). Paina kohderuutua ja aseta kuningatar ruutuun.

Tietokone olettaa, että päätät aina korottaa sotilaasi kuningattareksi. Jos haluat mieluummin korottaa sotilaasi torniksi, lähetiksi tai ratsuksi, voit tehdä tämän muuttamalla asemia (katso kappale XXI). Muista, että tietokone valitsee aina kuningattaren sotilaan korottamiseen.

VIII. LAITOMAT SIIRROT

Jos yrität tehdä laitonta tai mahdotonta siirtoa, kuulet virheäänen, joka ilmaisee, että siirtosi on laiton ja että tietokone ei hyväksy siirtoa.

Jos yrität tehdä laittoman siirron tai siirtää vastustajallesi kuuluvaa shakkinappulaa, kuulet myös virheäänen.

Voit jatkaa pelin pelaamista tekemällä sen sijaan jonkin muun siirron.

Jos kuulet virheäänen ja tietokone näyttää sinulle ruudun sytyttämällä sen koordinaatit, sinun on painettava kyseistä ruutua ennen kuin jatkat.

IX. SHAKKI, SHAKKIMATTI JA PATTITILANNE

Kun tietokone ilmoittaa shakista, kuuluu voittoisa merkkiääni ja CHECK-merkkivalo syttyy.

Kun kyseessä on shakki ja shakkimatti, tietokone soittaa lyhyen sävelmän ja CHECK- ja DRAW/MATE-merkkivalot syttyvät. Jos tietokone on shakkimatti, merkkivalot jäävät palamaan; jos sinä olet shakkimatti, merkkivalot vilkkuvat päälle ja pois päältä.

Jos tilanne on patti, DRAW/MATE-valo syttyy, mikä osoittaa tasapelin.

Jos samat asemat toistetaan kolme kertaa peräkkäin tai jos siirtoja on tehty ilman sotilaiden lyöntiä tai siirtoa, tämä aiheuttaa myös DRAW/MATE-valon syttymisen. Halutessasi voit jatkaa peliä.

X. POIS PÄÄLTÄ/TALLENNA

Kun peli on päättynyt, voit aloittaa uuden pelin painamalla NEW GAME tai sammuttaa tietokoneen painamalla SAVE/OFF-painiketta. Itse asiassa tietokonetta ei ole sammutettu kokonaan. Se tallentaa nykyisen pelin muistiinsa, mihin kuluu vain vähän virtaa. Voit siis lopettaa pelaamisen kesken pelin, sammuttaa tietokoneen ja laittaa sen sitten takaisin päälle jatkaaksesi samaa peliä. Tämä tarkoittaa myös, että jos haluat aloittaa uuden pelin, sinun on painettava NEW GAME -painiketta tietokoneen käynnistämisen jälkeen..

XI. ÄÄNI- JA VALOEFEKTIIT

Jos haluat pelata ilman ääniä, paina lyhyesti SOUND/COLOUR-painiketta. Tämä kytkee tietokoneen äänitehosteet pois päältä. Voit aktivoida äänet uudelleen painamalla SOUND/COLOUR-painiketta uudelleen. Äänet kytkeytyvät myös uudelleen päälle, kun painat NEW GAME -painiketta.



XII. TASOT

Tietokoneessa on 64 tasoa, jotka on järjestetty seuraavalla tavalla:

Nivå	SIIRTOON KÄYTETTÄVISSÄ OLEVA AIKA	TYYLII			
		NORMAALI	AGGRESSIIVINEN	PUOLUSTAVA	SUURI RISKI
1	ALOITTELIJAT 1	A1	C1	E1	G1
2	ALOITTELIJAT 2	A2	C2	E2	G2
3	ALOITTELIJAT 3	A3	C3	E3	G3
4	ALOITTELIJAT 4	A4	C4	E4	G4
5	ALOITTELIJAT 5	A5	C5	E5	G5
6	5 sekuntia	A6	C6	E6	G6
7	10 sekuntia	A7	C7	E7	G7
8	30 sekuntia	A8	C8	E8	G8
9	1 minuutti	B1	D1	F1	H1
10	3 minuuttia	B2	D2	F2	H2
11	10 minuuttia	B3	D3	F3	H3
12	30 minuuttia	B4	D4	F4	H4
13	2 tuntia	B5	D5	F5	H5
14	24 tuntia	B6	D6	F6	H6
15	MATE	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Tämä tietokoneshakkipeli sisältää 13 eri tasoa ja 3 tasoa erikoispelejä:

- **Tasot 1–5** on tarkoitettu lapsille ja aloittelijoille. Tietokone tekee esimerkiksi tahallisia virheitä siirtämällä shakkinappuloita ruutuihin, joissa ne voidaan lyödä välittömästi:

Tasolla 1 tietokone tekee paljon virheitä, kuten siirtää shakkinappulan ruutuun, josta sotilas voi lyödä sen seuraavalla siirrolla. Tämä taso tutustuttaa pelaajat shakkinappuloiden eri liikkumistapoihin. Voit myös valita tason 1, jos häviät ja haluat, että tietokone tekee virheitä.

Tasolla 2 tietokone tekee edelleen paljon virheitä, mutta ei koskaan siirrä shakkinappulaa ruutuun, josta sotilas voi lyödä seuraavalla siirrolla.

Tasolla 3 tietokone tekee vain muutaman virheen koko pelin aikana.

Tasolla 4 tietokone tekee yleensä vain yhden virheen koko pelin aikana ja siirtää kuningattarensa ruutuun, josta se voidaan lyödä seuraavalla siirrolla.

Tasolla 5 tietokone ei hyödynnä tiettyjä hyökkäys- ja mattimahdollisuuksia uhraamatta kuitenkaan yhtään shakkinappulaa. Jokaisella näistä viidestä tasosta tietokone reagoi yleensä välittömästi.

- **Tasoilla 6–13** otetaan käyttöön viiveaika, joka vaihtelee jokaiselle siirrolle 5 sekunnista 2 tuntiin. Nämä tasot on tarkoitettu aloittelijoille tai kokeneille pelaajille. Taso 6 on pikapelitaso (5 sekuntia siirtoa kohti); taso 8 on nopea pelitaso (30 sekuntia siirtoa kohti); ja taso 10 on turnaustaso (3 minuuttia siirtoa kohti). Ilmoitetut ajat ovat keskimääräisiä ja likimääräisiä viiveaikoja. Tietokone käyttää miettimiseen enemmän aikaa vaikeissa asemissa ja vähemmän aikaa yksinkertaisissa asemissa sekä pelin loppupuolella. Tietokone miettii samanaikaisesti kun pelaat itse siirtoasi, joten ennakoimalla se voi reagoida siirtoosi välittömästi. Tietokone reagoi myös välittömästi, jos se pelaa siirron avausvaiheen kirjastosta.
- **Taso 14** on analyysitaso, joka analysoi asemaa noin 24 tunnin ajan tai kunnes lopetat analyysin painamalla MOVE-painiketta (katso kappale XIX).
- **Taso 15** on MATE-taso, joka on tarkoitettu mattiongelmien ratkaisemiseen (katso kappale XIII).
- **Taso 0** on MULTI MOVE -taso, jonka avulla kaksi pelaajaa voi pelata keskenään, ja tietokone toimii erotuomarina tarkistaen siirtojen laillisuuden.



Tietokoneessa on myös neljä erilaista pelityyliä:

- **NORMAL** -tyylissä tietokoneella ei ole erityistä suosiikkia puolustus- tai hyökkäystilalle.
- **AGGRESSIVE**-tyylissä tietokone pelaa hyökkäävää peliä ja yrittää estää shakkinappuloiden vaihtoa mahdollisimman paljon.
- **DEFENSIVE**-tyylissä tietokone rakentaa vankan puolustuksen. Se siirtää sotilaitaan laajasti ja yrittää vaihtaa shakkinappuloita mahdollisimman usein.
- **HIGH-RISK** -tyylissä tietokone siirtää sotilaitaan laajasti ja toisinaan päättää pelata odottamattoman siirron sen sijaan, että yrittäisi aina tehdä parhaan mahdollisen siirron.

Kun käynnistät tietokoneen ensimmäisen kerran, peli alkaa automaattisesti tasolla 6 ja **NORMAL**-pelityyillä. Jälkeenpäin se säilyttää sen tason ja pelityylin, jota käytit, kun sammutit tietokoneen tai kun painat **NEW GAME** -painiketta. Voit muuttaa pelin tasoa ja tyyliä noudattamalla näitä ohjeita:

1. Siirry tason valintatilaan painamalla **LEVEL**-painiketta. Tietokone sytyttää nykyistä tasoa vastaavat valot (esim. ruutu A6 vastaa tasoa 6, normaali pelityyli).
2. Katso haluamaasi pelitasoa ja -tyyliä vastaava ruutu yllä olevasta taulukosta. Paina kyseistä ruutua.
3. Poistu tason valintatilasta painamalla **LEVEL**-painiketta uudelleen. Sitten voit aloittaa pelaamisen ja tehdä ensimmäisen siirtosi tai painaa **MOVE**, jolloin tietokone saa tehdä ensimmäisen siirron.

Jos haluat vain tarkistaa, mikä taso ja tyyli on valittu muuttamatta mitään, toimi seuraavasti:

1. Paina **LEVEL**-painiketta. Tietokone ilmoittaa nykyisen tason sytyttämällä tasoa vastaavat valot.
2. Paina **LEVEL**-painiketta uudelleen palataksesi peliin.

Voit muokata pelin tasoa tai tarkistaa sen milloin tahansa pelin aikana, kun on sinun siirtosi vuoro.

XIII. SHAKKIMATTI-ONGELMIEN RATKAISU

Taso 15 on **CHECKMATE**, jonka avulla voit ratkaista mattiongelmiä aina 5 siirron matteihin asti. Shakkimatti-ongelmien ratkaiseminen:

1. Aseta shakkinappulat shakkilaudalle ja tallenna niiden asema (katso kappale XXI).
2. Valitse taso 15 ja paina **LEVEL**-painiketta, sitten ruutua B7, D7, F7 tai H7 ja paina sitten **LEVEL**-painiketta uudelleen.
3. Paina **MOVE**-painiketta. Tietokone aloittaa analyysin.

Tietokone miettii, kunnes se löytää mattitilanteen, ja pelaa sitten ensimmäisen siirtonsa shakkimattia kohti. Voit sitten tehdä siirtosi ja tietokone puolestaan löytää seuraavan siirron mattia kohti. Jos asema ei salli mattia, tietokone jää analysoimaan tilannetta. Mattiongelmiä ratkaisemisen likimääräiset viiveajat ovat:

Matti yhdellä siirrolla	1 sekunti
Matti kahdella siirrolla	1 minuutti
Matti kolmella siirrolla	1 tunti
Matti neljällä siirrolla	1 päivä
Matti viidellä siirrolla	1 kuukausi

XIV. MULTI MOVE -TASO

Taso 0 on **MULTI MOVE** -taso. Tällä tasolla tietokone ei pelaa. Voit pelata toista henkilöä vastaan. Voit käyttää tätä toimintoa pelataksesi tietyn avauksen tai pelataksesi tietyn pelin uudelleen. Voit myös käyttää tietokoneen shakkilautaa tavallisena shakkilautana ja pelata toista henkilöä vastaan. Tässä tapauksessa tietokone toimii erotuomarin roolissa ja varmistaa, että siirrot ovat sallittuja.

MULTI MOVE -tason valitseminen:

1. Valitse taso 0 painamalla **LEVEL**-painiketta, sitten ruutua B8, D8, F8 tai H8 ja paina sitten **LEVEL**-painiketta uudelleen.
2. Pelaa niin monta siirtoa kuin haluat kahdelle pelaajalle.
3. Kun olet valmis, poistu **MULTI MOVE** -tasolta painamalla **LEVEL**-painiketta uudelleen ja valitsemalla toinen taso.

XV. VÄRIN VAIHTO

Jos painat **MOVE**-painiketta, tietokone tekee siirtosi. Toisaalta, jos haluat vaihtaa väriä koneen kanssa, paina **MOVE**.

Tietokone pelaa siirtonsa ja odottaa sitten, kunnes olet tehnyt siirtosi.

Jos painat **MOVE**-painiketta vielä kerran, tietokone suorittaa uuden siirron; Tämä antaa tietokoneen pelata yksinään itseään vastaan.





Jos haluat pelata koko pelin valkoiset nappulat laudan yläosassa:

1. Paina NEW GAME -painiketta ja aseta valkoiset shakkilaudan yläosaan ja mustat shakkinappulat laudan alaosaan. Varmista, että valkoinen kuningatar on valkoisella ruudulla ja musta kuningatar mustalla ruudulla.
2. Seuraavaksi paina MOVE pelin alussa. Tietokone pelaa shakkilaudan yläosassa olevalla valkoisella ja odottaa, kunnes olet pelannut mustalla laudan alaosaan.

XVI. SIIRRON KESKEYTTÄMINEN

Jos painat lähtöruutua pelinappulalla tarkoituksenasii liikkuu, mutta päätät sitten siirtää toista nappulaa, paina samaa ruutua vielä kerran. Ruudun koordinaatteja osoittavat valot syttyvät ja voit tehdä uuden siirron.

Jos olet jo tehnyt siirtosi ja tietokone miettii siirtoa tai on jo valaissut siirtonsa lähtöruudun koordinaatit:

1. Paina TAKE BACK -painiketta.
2. Tietokone keskeyttää miettimisen ja syyttää sen ruudun valot, johon viimeksi teit siirron. Paina ruutua ja nosta nappula pois.
3. Tietokone näyttää sen ruudun koordinaatit, josta siirryit. Paina tätä ruutua ja laita pelinappula takaisin ruutuun.
4. Jos haluat perua lyönnin tai ohestalyönnin, tietokone muistuttaa sinua palauttamaan lyödyn nappulan shakkilaudalle ilmoittamalla sen ruudun koordinaatit, jossa nappula oli. Paina tätä ruutua ja aseta nappula takaisin shakkilaudalle.
5. Jos peruutat linnoitus-siirron, sinun on ensin siirrettävä kuningas, sitten torni ja painettava näiden ruutuja.
6. Jos peruutat sotilaan korottamisen, älä unohda vaihtaa kuningatarta sotilaaksi.

Jos haluat peruuttaa siirron, mutta olet jo suorittanut tietokoneen vastasiirron, paina TAKE BACK -painiketta ja peruuta tietokoneen siirto edellä kuvatulla tavalla. Paina sitten TAKE BACK -painiketta uudelleen peruuttaaksesi oman siirtosi.

Jos olet jo painanut ruutua, josta tietokone haluaa siirtyä ja se näyttää, mihin ruutuun se haluaa siirtyä, paina TAKE BACK kerran peruuttaaksesi tietokoneen siirron ja vielä toisen kerran peruuttaaksesi omasi.

Jos haluat peruuttaa kaksi siirtoa, paina TAKE BACK -painiketta kolmannen kerran peruuttaaksesi tietokoneen edellisen siirron. Paina seuraavaksi TAKE BACK -painiketta neljännen kerran peruuttaaksesi oman edellisen siirtosi. Jos yrität peruuttaa useampia siirtoja, tietokone antaa virheäänen. Jos haluat peruuttaa useamman kuin kaksi siirtoa, sinun on käytettävä SET UP -vaihtoehtoa vaihtaaksesi asemaa (katso kappale XXI).

XVII. VINKKIVAIHTOEHTO

Jos haluat pyytää tietokoneelta siirtovinkkiä, toimi seuraavasti:

1. Paina HINT-painiketta.
2. Tietokone syyttää sen ruudun koordinaatit, josta se ehdottaa siirtymistä. Paina tätä ruutua (tai paina HINT uudelleen).
3. Tietokone syyttää sitten sen ruudun koordinaatit, johon se ehdottaa sinua siirtymään. Paina tätä ruutua (tai paina uudelleen HINT).
4. Nyt sinulla on kaksi vaihtoehtoa: tehdä siirto tietokoneen ehdottamalla tavalla painamalla lähtö- ja kohderuutua vielä kerran tai tehdä jokin muu siirto.

Siirto, jonka tietokone näyttää sinulle, on siirto, jonka se odottaa sinun tekevän. Joka kerran kun olet siirtovuorossa ja mietit tulevaa siirtoasi, tietokone valmistelee jo omaa siirtoaan. Jos siirtosi on sellainen, jota tietokone ennakoii, se pystyy yleensä reagoimaan välittömästi.

Voit seurata tietokoneen mietintää, kun se analysoi asemaa, seuraavasti:

1. Paina HINT-painiketta, kun tietokone miettii.
2. Tietokone valaisee sen ruudun koordinaatit, josta se sillä hetkellä aikoo siirtyä. Paina tätä ruutua (tai paina HINT uudelleen).
3. Tietokone syyttää sitten sen ruudun koordinaatit, johon se aikoo siirtyä. Paina tätä ruutua (tai paina uudelleen HINT). Tietokone jatkaa sitten miettimistään.

Nyt tiedät siirron, jonka tietokone todennäköisesti tekee, ja voit hyödyntää tätä tietoa parhaalla mahdollisella tavalla ja miettiä vastasiirtoa.





XVIII. HARJOITUSTILA

Tietokoneessa on TRAINING-tila, joka parantaa pelaamistasi osoittamalla, mitkä tekemistäsi siirroista ovat hyviä. Hyvä siirto on sellainen, joka tietokoneen mukaan parantaa asemaasi; se voi olla myös "paras mahdollinen" siirto tilanteessa, jossa asemaasi on mahdotonta parantaa.

Siirry TRAINING-tilaan painamalla TRAINING-painiketta kerran. GOOD MOVE -merkkivalo syttyy osoittamaan, että TRAINING-tila on aktivoitu. Voit poistua TRAINING-tilasta painamalla TRAINING-painiketta uudelleen. TRAINING-tila poistuu käytöstä, kun painat NEW GAME -painiketta; älä unohda painaa TRAINING-painiketta uudestaan, jos haluat tietokoneen arvioivan siirtojasi uuden pelin aikana

Kun olet TRAINING-tilassa ja tietokoneen mielestä siirtosi oli hyvä, se sytyttää GOOD MOVE -merkkivalon sen jälkeen, kun se on sytyttänyt oman siirtonsa lähtöruudun. Jos uskot, että siirtosi oli hyvä, mutta merkkivalo ei syty, tämä tarkoittaa, että ainakin yksi siirto olisi ollut parempi kuin se, jonka teit. Jos haluat tietää, mikä tämä siirto oli, paina TAKE BACK -painiketta peruuttaaksesi siirtosi ja paina sitten HINT. Nyt on sinun päätettävissäsi, teetkö tietokoneen suositteleman siirron, alkuperäisen siirtosi vai vaihtoehtoisesti kokonaan jonkin muun siirron! Sinun on kuitenkin painettava TAKE BACK-painiketta ennen tietokoneen siirtoa, muuten HINT-tila ei ole enää käytettävissä siirtosi peruuttamiseen.

TRAINING-tila yhdessä HINT-vaihtoehdon kanssa mahdollistaa pelatessa oppimisen: TRAINING-tila osoittaa, oliko siirtosi kömpelö, kun taas HINT-vaihtoehto ehdottaa parempaa ratkaisua. Ja älä unohda: sinun on aina pyrittävä tekemään paras mahdollinen siirto

XIX. TIETOKONEEN ANALYYSIN KESKEYTTÄMINEN

Jos painat MOVE-painiketta tietokoneen miettiessä, keskeytät sen analysoinnin välittömästi ja tietokone tekee parhaan mahdollisen siirron siinä vaiheessa analyysia (eli siirron, joka näkyy jos painat HINT-painiketta).

XX. ASEMAN TARKISTAMINEN

Epäselvissä tapauksissa, esimerkiksi jos vahingossa tönäiset shakkilautaa, voit pyytää tietokonetta ilmoittamaan jokaisen shakkinappulan paikan laudalla.

1. Paina etsimääsi shakkinappulaa vastaavaa painiketta. Tietokone ilmoittaa jokaisen vastaavan shakkinappulan sijainnin sytyttämällä yhden rivin valon ja vähintään yhden linjan (sarakkeen) valon. Pysyvästi päällä oleva valo tarkoittaa valkoista nappulaa; vilkkuva valo tarkoittaa mustaa nappulaa.
2. Paina vielä kerran, niin tietokone näyttää vastaavien mustien shakkinappuloiden sijainnin.
3. Paina kolmannen kerran, niin tietokone poistuu aseman vahvistustilasta ja näyttää mikä väri jatkaa peliä. Nyt voit painaa jonkin muun shakkinappulan painiketta tai painaa voimakkaasti yhtä ruuduista suorittaaksesi siirtosi

VI. ASEMIEN OHJELMOINTI

Shakkinappuloiden aseman muuttaminen tai täysin uuden aseman ohjelmointi:

1. Siirry aseman ohjelmointitilaan painamalla SET UP -painiketta. SET UP -merkkivalo syttyy.
2. Jos haluat ohjelmoida kokonaan uuden aseman, paina TAKE BACK -painiketta tyhjentääksesi shakkilaudan. Tietokone soittaa merkkiäänensä ilmoittaakseen uudesta pelistä.
3. Paina yhtä kuudesta shakkinappulan painikkeesta. Jos shakkilaudalla on yksi tai useampi tämän tyyppinen shakkinappula, tietokone näyttää ne: katso POSITION VERIFICATION -tila, kuten yllä on selitetty.
4. Poistaaksesi tämän tyyppisen shakkinappulan shakkilaudalta, paina ruutua tällä shakkinappulalla. Vastaava merkkivalo syttyy.
5. Siirtääksesi tämän tyyppisen shakkinappulan ruudusta toiseen, peruuta lähtöasema painamalla ruutua. Paina sitten kohderuutua, johon haluat shakkinappulan sijoittaa. Vastaava merkkivalo syttyy.
6. Lisää tämän tyyppinen shakkinappula shakkilaudalle painamalla tyhjää ruutua. Vastaava merkkivalo syttyy. Jos valo on päällä jatkuvasti, se tarkoittaa valkoista shakkinappulaa; jos se vilkkuu, se tarkoittaa mustaa shakkinappulaa. Jos ilmoitettu väri ei ole oikein, poista shakkinappula laudalta painamalla ruutua vielä kerran, vaihda sitten väri painamalla SOUND/COLOUR-painiketta ja lopuksi paina tyhjää ruutua vielä kerran tallentaaksesi shakkinappulan. Jos haluat lisätä toisen samantyyppisen ja -värisen shakkinappulan, paina tyhjää ruutua, johon haluat sijoittaa kyseisen pelinappulan.
7. Kun olet ohjelmoinut pelin, tarkista, että shakkilaudalla on kaksi kuningasta ja ettei ensimmäinen pelaaja voi ottaa vastustajansa kuningasta.
8. Viimeksi poistetun, siirretyn tai lisätyn shakkinappulan väri määrittää linjan värin. Vaihda väriä poistamalla ja lisäämällä haluamasi värinen shakkinappula tai vaihtoehtoisesti painamalla SOUND/COLOUR-painiketta.
9. Poistu lopuksi aseman ohjelmointitilasta painamalla SET UP -painiketta vielä kerran. SET UP -merkkivalo syttyy. Nyt voit joko tehdä siirron tai antaa tietokoneen tehdä ensimmäisen siirron painamalla MOVE-painiketta.



XXII. YLLÄPITO

Tietokoneshakkipeli ei vaadi juuri mitään huoltoa. Seuraavat suositukset auttavat sinua pitämään pelin hyvässä toimintakunnossa useiden vuosien ajan.

Suojaa tietokone kosteudelta. Jos se kastuu, kuivaa se välittömästi. Älä jätä sitä alttiiksi suoralle auringonvalolle tai lämmönlähteille.

Pidä huolta tietokoneesta. Älä pudota sitä. Älä yritä purkaa sitä.

Käytä puhdistukseen kevyesti vedellä kostutettua liinaa, jossa ei ole pesuainetta tai vastaavaa tuotetta.

Toimintahäiriön sattuessa yritä vaihtaa paristot. Jos tämä ei ratkaise ongelmaa, lue ohjeet uudelleen varmistaaksesi, että ymmärrät pelin toiminnan.

XXIII. TAKUU

HUOM.: Säilytä nämä käyttöohjeet, sillä ne sisältävät tärkeitä tietoja.

Tällä tuotteella on kahden vuoden takuu (vain Euroopassa, Yhdysvalloissa kuusi kuukautta).

Jos tarvitset takuuta tai huoltopalvelua, ota yhteyttä jälleenmyyjääsi. Tarvitset ostokuitin tietoja. Takuumme kattaa valmistajasta johtuvat materiaali- tai kokoonpanovirheet, pois lukien vauriot, jotka johtuvat käyttöohjeiden laiminlyönnistä tai laitteen virheellisestä käsittelystä (esim. purkaminen, altistuminen kuumuudelle tai kosteudelle).

Pakkaus kannattaa säilyttää myöhempää tarvetta varten.

Tämä osa kuuluu TAKUU-kappaleeseen : Varoitus! Tämä peli ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille.

Tukehtumisvaara. Pyrimme jatkuvasti parantamaan palveluitamme, joten saatamme tehdä muutoksia pakkauksessa näkyviin tuotteen väreihin ja yksityiskohtiin.

Suunniteltu ja kehitetty Euroopassa – valmistettu Kiinassa.

Viite: CG1300LX

LEXIBOOK S.A.,
6 Avenue des Andes,
Bâtiment 11,
91940 Les Ulis,
France

SUOMI

CE

IM Code: CG1300LX_FI_IM_Addendum2053