

Mephisto[®]
from Saitek

Chess Trainer

Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Instrucciones de Funcionamiento
Istruzioni d'uso
Handleiding

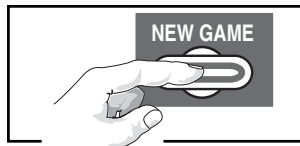
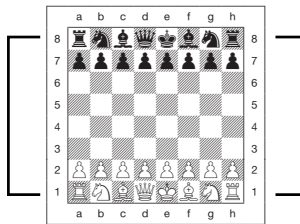
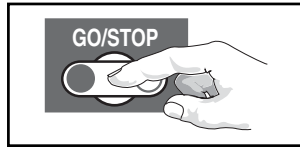
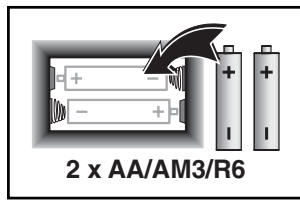
Endorsed by

Kasparov World Champion

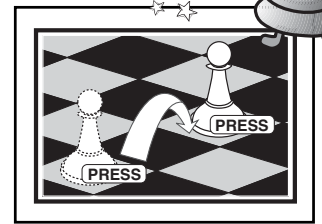
QUICK START

Want to play a game without reading the entire manual first? Little Alec will be glad to help! Simply follow these Quick Start steps...

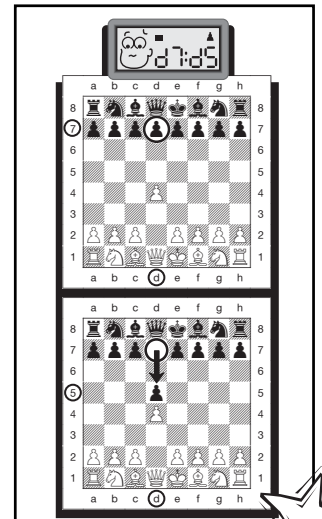
- 1 First, insert two "AA" (AM3/R6) batteries into the computer (alkaline recommended). Be sure to observe the correct polarity!
- 2 Next, press **GO/STOP** to turn the computer on, and you'll see Alec's animated face in the display! If the unit doesn't respond, reset it as noted in Section 1.1.
- 3 Set up the chess pieces in the initial starting position for a new game, with the White pieces closest to you, as shown in this diagram.
- 4 Press **NEW GAME** to reset the computer. Now you're ready to play your very first game against Alec!



- 5 Enter moves by making them on the board, pressing the pieces down gently on the **from** and **to** squares for each move. The board automatically senses which piece you are moving—it's just like magic!

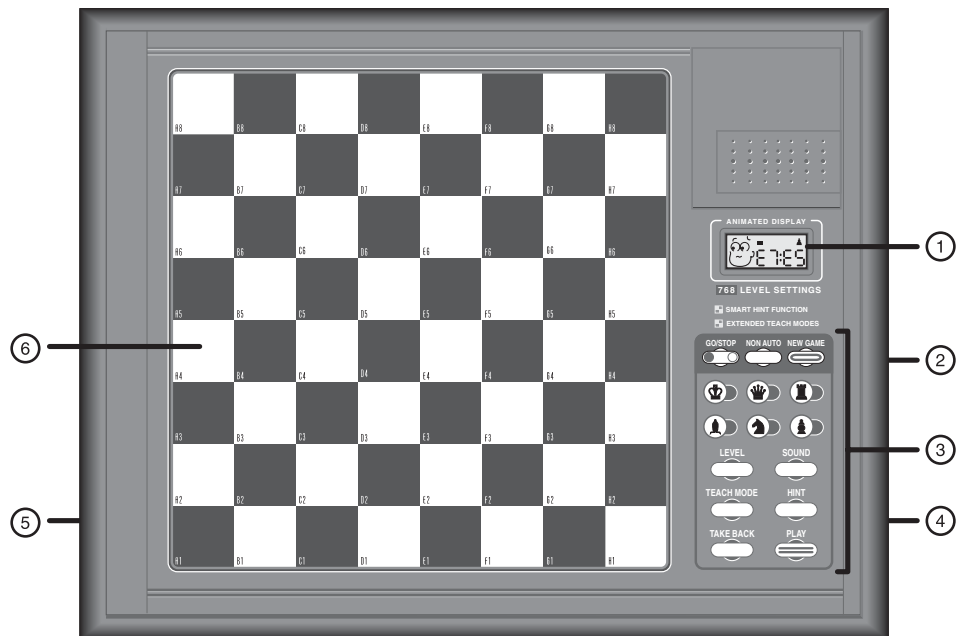


- 6 As soon as the computer makes its move, that move is displayed, with the **from** square flashing. Press the indicated piece down on the flashing **from** square (Square d7, in our example), and the display will now flash the **to** square. Press down on the flashing **to** square (d5, here) to complete the computer's move. That's all there is to it! *Press GO/STOP at any time to turn the computer off...and Alec will be ready to continue when you turn it back on!*



KEYS AND FEATURES

1. **DISPLAY WINDOW:** Used to show moves, information, and chess clocks, as well as Alec's animated expressions and antics! Also used to select playing levels and Teach Modes, and to verify pieces.
2. **ACL (Reset):** In base of unit. Used to eliminate static discharge after inserting new batteries.
3. **GAME KEYS**
 - **GO/STOP:** Press to turn the computer on and off. Current position is retained in memory when turned off.
 - **NON AUTO:** Press to enter Non Auto Mode, which allows moves to be entered manually.
 - **NEW GAME:** Press to reset for a new game of chess.
 - **PIECE SYMBOL KEYS:** Used to verify piece positions and select Teach Modes. Also used for pawn promotions.
 - **LEVEL:** Press to enter Level Mode.
 - **SOUND:** Press to turn the sound on and off.
 - **TEACH MODE:** Press to enter Teach Mode.
 - **HINT:** Press and hold down to get a suggested move.



- **TAKE BACK:** Press to take back the last individual move made. You may take back two individual moves, or a move for each side.
 - **PLAY:** Press to change sides with the computer; press while the computer is thinking to force it to move.
4. **BATTERY COMPARTMENT:** In base of unit. Uses two "AA" (AM3/R6) batteries (alkalines recommended for longer battery life).
 5. **PIECE STORAGE COMPARTMENT:** In base of unit. Handy compartment stores your chess pieces when they're not in use.
 6. **SENSORY CHESSBOARD:** Each square contains a sensor that automatically registers piece movement.

TABLE OF CONTENTS

QUICK START

KEYS AND FEATURES

INTRODUCTION

1. LET'S GET STARTED!

- 1.1 First, Install the Batteries
- 1.2 Ready to Play? Here's How to Move!
- 1.3 Now It's the Computer's Turn
- 1.4 Change Your Mind? Take Back!
- 1.5 Game Over? Why Not Play Again!
- 1.6 Too Easy/Hard? Change the Level!

2. ADDITIONAL FEATURES

- 2.1 Whose Move? Check the Display!
- 2.2 Special Chess Moves
- 2.3 Illegal Moves
- 2.4 Check, Mate, and Draw
- 2.5 Interrupting the Computer's Search
- 2.6 Changing Sides with the Computer
- 2.7 Need Help? Ask for a Hint!

- 2.8 Chess Clocks
- 2.9 Built-In Openings
- 2.10 Auto Power Down
- 2.11 Game Memory

3. THE PLAYING LEVELS

- 3.1 Fun Levels
- 3.2 Fixed Depth Levels
- 3.3 Casual Levels

4. SPECIAL MODES TO EXPLORE

- 4.1 Verify Mode
- 4.2 Non Auto Mode
- 4.3 Teach Mode

5. TECHNICAL DETAILS

- 5.1 The **ACL** Function
- 5.2 Care and Maintenance
- 5.3 Technical Specifications

TROUBLESHOOTING GUIDE



INTRODUCING... ALEC, THE LITTLE ALCHEMIST!

So happy to meet you—and so glad that we'll be enjoying the wonderful world of chess together!

You might ask yourself, "What is this little guy doing inside my computer?" It's simple: I LOVE CHESS! And, what better way to enjoy the game whenever possible, than to be here every single time you turn your computer on! Chess is truly a magical game—it's fun, exciting, and intellectually stimulating. You simply couldn't ask for a better way to spend your time! So, my goal in life is to be your constant companion, ready and willing to play whenever you are!

If you see me grinning, don't worry—I'm not making fun of you... I'm just delighting in my own chess abilities! And, when you see me cry after I lose a game, don't feel too sorry for me—I might just beat you the next time around!

Have a fabulous time, and be sure to explore this manual to discover all the great features your chess computer has to offer. Plus, watch out for the "stars" throughout the manual—they'll alert you to charts and diagrams that will help you to understand your computer better! As for me, I'll look forward to enjoying many great games with you, now and for a long time to come...!

Have fun!

Alec

1. LET'S GET STARTED!

Whether you're just starting to learn about chess or you've already discovered this great game, you're going to benefit from your new chess computer in so many ways! After all, it's a very unique combination of opponent and tutor! And, by the way, your computer knows and follows the rules of chess—and you can be sure that it will never cheat! For those who haven't played before, we have included a brief overview of the rules to get you started. For more detailed information, why not visit your local library, where you're sure to find lots of interesting chess books!

1.1 First, Install the Batteries

Your chess computer runs on two "AA" (AM3/R6) batteries. Insert the batteries into the compartment in the base of the unit, as shown in the *Quick Start*. Use fresh alkaline batteries for longer battery life!

Turn the computer on by pressing **GO/STOP**, and a beep will signal that the game is ready to play. If the computer

should fail to respond (static discharge can sometimes cause it to lock up), use a paper clip or another sharp object to press down into the hole marked **ACL** in the base of the unit for at least one second. This will reset the computer.

1.2 Ready to Play? Here's How to Move!

Okay, it's time to start a game! It's so easy—just follow these steps:

- a. Press **GO/STOP** to turn the computer on, if you haven't already done so. You'll see Little Alec's face appear in the display—he'll be your constant playing companion from now on!
- b. Press **NEW GAME** to reset the computer for a new game of chess. Set up the pieces in their starting positions, with the White pieces nearest to you, as shown in the *Quick Start*.
- c. To make a move, lightly press down on the piece you want to move until you hear a beep—and the sensory board will recognize your piece automatically. Check out the display—it now shows the square that you pressed, along with the piece and color symbols for your chosen piece! This information flashes alternately with the clock display.
- d. Take your piece and gently press it down on the square you are moving **to**. You'll hear a second beep as the computer confirms the move. You've just made your first full move of the game! Next, it's the computer's turn to move for Black.

At the start of a game, the computer will often move instantly because it is playing from memory, using its built-in "book" of opening moves. For details, see Section 2.9.

1.3 Now It's the Computer's Turn

When the computer moves, it beeps and displays its move, with the **from** square flashing. Press the indicated piece down on the flashing **from** square until you hear a beep. The display now flashes the square the piece is moving **to**. Move that same piece to the indicated **to** square and press it down to complete the computer's move. And it's your turn again...

Note that the following may sometimes occur **while the computer is thinking**:

- *Game keys may need to be pressed down for two to three seconds before the computer responds.*
- *The clock display may occasionally skip a few seconds, and the duration between consecutive seconds may appear to be uneven. Game play will not be affected.*

1.4 Change Your Mind? Take Back!

When you're playing chess against this computer, nothing is "set in stone"—you can change your mind or decide to play a different move whenever you want! You can take back two individual moves, or one move for each side.

To take back the last move played, press **TAKE BACK**. The display will show the piece symbol, the color symbol, and the move to be taken back, with the original **to** square flashing. Press the piece down on that square. You now see the **from** square flashing. Press the piece down on the flashing **from** square to complete the take-back.

If the move taken back was a capture, the computer reminds you to put the captured piece back on the board by displaying the piece type and color, and flashing the square location. Press this piece down on the indicated square. To take back another move, press **TAKE BACK** again. To continue the game, either make your next move or press **PLAY** to have the computer move next.

1.5 Game Over? Why Not Play Again!

Whenever you finish a game (or if you give up on your current game), it's easy to start over again! Simply press **NEW GAME**, and the computer will reset itself, putting all the pieces back in their initial starting positions. The same

playing level will be in effect, but you can change it if you'd like, as explained in Section 3.

IMPORTANT: Pressing **NEW GAME** clears the current game from memory—be careful not to press this key by mistake!

1.6 Too Easy/Hard? Change the Level!

Your computer offers 64 levels of skill, each of which corresponds to one of the 64 board squares—making level selection so easy! Together with the built-in Teach Modes, you have a choice of 768 level setting combinations!

For complete details on all the playing levels, along with instructions on selecting levels, see Section 3.

2. ADDITIONAL FEATURES

2.1 Whose Move? Check the Display!

You can always tell at a glance if the computer is currently thinking, and which side is to move—just by taking a look at the color symbols (■ for Black and □ for White)! *Whenever the computer is thinking*, the color symbol for the side it is playing **flashes** in the display. *When it is your turn to move*, the color symbol for your side shows **steadily**.

2.2 Special Chess Moves

Captures: To capture, press down lightly on the piece you want to move, take the captured piece off the board, and press your piece down on the square of the captured piece.

En Passant: In an en passant capture, the computer reminds you to remove the captured pawn from the board by flashing the pawn's location in the display. Press down on the captured pawn before removing it from the board.

Castling: The computer automatically recognizes castling after the King is moved. After you have pressed the King down on its **from** and **to** squares, the computer displays the Rook's move, with the **from** square flashing. Press down on this square, and the display flashes the square the Rook should move **to**. Press down on the Rook's **to** square to complete the move.

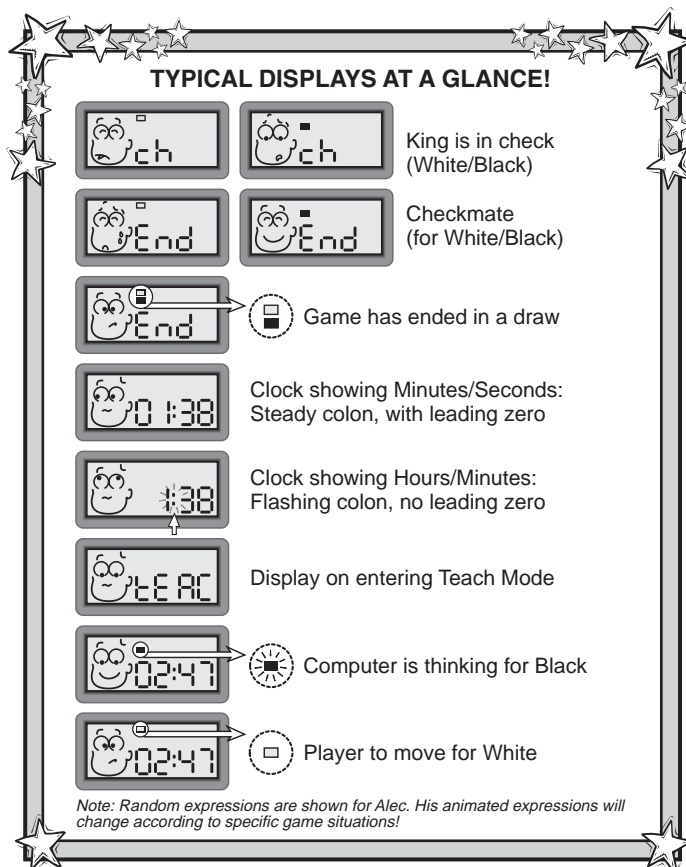
Pawn Promotion: *When you promote a pawn*, first press your pawn down on the **from** square, as usual. The computer will flash the **from** square and the symbols for the pawn and Queen, along with the clock display. You now have two choices: (a) *To promote to a Queen*, simply complete your move by pressing your pawn down on the **to** square. The promotion will take place automatically, accompanied by a series of beeps. (b) *To underpromote to a Knight, Bishop, or Rook*, press the **PIECE SYMBOL KEY** for your desired promotion piece (♘, ♗, or ♖). That symbol will be displayed, and pressing your pawn down on the **to** square will complete your move. When promoting, always remember to change your piece on the board! **When the computer promotes a pawn**, the display shows its move, as usual, with the **from** square flashing. You'll notice, though, that the display shows the symbol for the pawn **plus** the symbol for the computer's promoted piece. Press on the **from** square, and the **to** square flashes. Press down on the **to** square, change the computer's piece on the board, and continue your game!

2.3 Illegal Moves

Your computer will never accept an illegal move! If you try to make one, you'll hear a low beep and the display will alternate between showing the **from** square and the time. Either move that same piece to another square, or press the piece back down on its original **from** square and move a different piece.

If you don't move the computer's piece correctly, you'll also hear an error beep. This means you are either moving the wrong piece, or moving the computer's piece to the wrong square. Check the display and make the move again.

If you press down on a piece and the **from** square is



displayed, but you decide not to make that move, simply press down on that same square again to cancel. Then make another move. If you change your mind after entering your whole move, take the move back as described in Section 1.4.

Caution: Be careful when playing with the sound turned off, since you won't be able to hear the error beeps!

2.4 Check, Mate, and Draw

Check: When the computer puts your King in check, the computer first displays the move as usual. After the move is made, the display alternates between the time and **ch**, along with □ if White is in check or ■ if Black is in check. When you put the computer's King in check, the display shows **ch** then starts thinking.

Checkmate: When a game ends in checkmate, you'll hear a series of beeps and the display will flash **End**, along with □ if White has won or ■ if Black has won. Notice how delighted Little Alec is when he wins—and how sad he gets when he loses a game!

Draws: The computer recognizes draws by stalemate and immediate three-fold repetition. After a draw has occurred, the display will flash **End** and both of the color symbols (□ and ■), along with the drawing move.

2.5 Interrupting the Computer's Search

Think the computer is taking too long to move? No problem—you can interrupt it any time! Simply press **PLAY** while the computer is thinking, and it will stop and make the move it is currently considering.

This feature can come in handy for those of you who are impatient—especially when using Fixed Depth Levels C6 and higher, where the computer can occasionally take an hour or more to make its move.

2.6 Changing Sides with the Computer

To change sides with the computer, press **PLAY** when it's your turn to move—and the computer will make the next move for your side. Change sides as often as you wish!

Want the computer to play the first move for White at the start of a new game? Press **NEW GAME** to reset the computer, and then press **PLAY**!

GET TO KNOW ALEC'S MANY MOODS!

Not sure what Alec's trying to tell you?
Wondering why he looks so happy, so sad, or so annoyed?
Here are some of his expressions!



"I really do love this game—especially when I'm winning!"



"I can't believe I really lost this game... Won't you please give me another chance?"



"Looks like we've got a pretty even game so far..."



"Yes, I'd say that mate is right around the corner!" / "Go ahead—promote my pawn for me!"



"This isn't good—I can't believe you've got the advantage!"



"Hey—you captured my piece while I wasn't looking!" / "Oh, no! How did you manage to check my King?"



"What happened here? I thought I was winning..."



"Ha, ha! Capturing your pieces sure is fun!" / "Better watch out for your King—I'm coming after him!"



"Wow, this is great—I really improved my position!"



"Hey—are you still there? You sure are taking a long time!" / "I hate to admit it, but I guess this game's a draw!"



"Hooray, I won the game! That sure was fun—want to play again?"



secutive seconds may appear to be uneven. Your game will not be affected.

2.9 Built-In Openings

At the beginning of a game, the computer will often move instantly on many levels. This is because it is playing from memory, using its own built-in "book" of opening chess moves, which includes most major openings. If the current board position is in its book, the computer will play a response to that position automatically, instead of having to think about the move!

2.10 Auto Power Down

Whenever it's your turn to move and you haven't made a move or pressed a key for 20 minutes, the computer will automatically turn itself off to conserve batteries. To continue your game, press **GO/STOP** to turn the unit back on. *Note that the computer will not turn itself off while it is thinking.*

2.11 Game Memory

If you want to interrupt your game for any reason, you may do so by pressing **GO/STOP**. Play is then suspended, and the computer will store your current position for up to two years (with fresh alkaline batteries). When you switch back on again, you and Alec can simply continue right where you left off!

3. THE PLAYING LEVELS

With 768 level settings to choose from (incorporating the Teach Modes), you can definitely learn and grow with this chess computer! When you set the level, keep in mind that the more time the computer has to think about its moves, the stronger and better it plays—just like a human player!

Check out "**A QUICK AND EASY GUIDE TO LEVEL SELECTION!**" for an overview of all the levels.

Want to watch the computer play chess against itself? Press **PLAY** after each move—and watch as the computer plays for both sides of the board, one move after another. Study its strategies, and you might improve your own game!

2.7 Need Help? Ask for a Hint!

It's easy to get assistance from the computer whenever you need it. On your turn, simply press and hold down **HINT**. The computer will show **HINT** briefly, and it will then display a move suggestion for you!

*Note that pressing and holding **HINT** repeatedly may give you more than one suggested move in certain positions. The computer may take a few seconds to display a hint especially in complicated positions.*

2.8 Chess Clocks

Your computer contains a built-in chess clock that keeps track of the time, with a four-digit display showing the total elapsed time for the side to move (computer or player) while that side is thinking. Here's an easy way to differentiate between the time displays at a glance:

- For the first hour, the display will show **MM:SS** (Minutes:Seconds), with a **steady colon** in the middle and a **leading zero**.
- If the total elapsed time exceeds one hour, you'll see **HH:MM** (Hours:Minutes), with a **flashing colon** in the middle and **no leading zero**.

Please also note the following points in regard to the chess clocks:

- The clocks will stop in certain situations, such as when moves are taken back, or when levels are changed or verified. In these cases, the times are retained in memory, and the clock resumes when play is continued.
- Occasionally, while the computer is thinking, the display may skip a few seconds, or the duration between con-

As shown in the Level Selection Chart, each playing level corresponds to one of the 64 board squares. The levels are categorized into three different groups: **Fun Levels** (Squares A1-B8), **Fixed Depth Levels** (Squares C1-D8), and **Casual Levels** (Squares E1-H8). On the higher levels, the computer thinks more deeply and becomes a progressively more challenging opponent. The highest level in each of the groups produces the best moves the computer can make within the constraints of that particular level setting. Try experimenting a little—start out with some of the lower level settings, and advance to the more difficult levels as your skills grow!

Note that on some of the higher levels, the computer may take a long time to complete its search. If you want to force the computer to stop thinking and make a move, simply press **PLAY** at any time.

Press **LEVEL** to enter Level Mode, and the current level is shown, with the display alternating between the Level Square and the Level Name. As an example, Level E4 (Casual Level 4), which is the default level at the first power-up, displays as **E4** and **00:04**. To change the level, press a board square (using the Level Selection Chart as a guide), and that level will be displayed. Press **LEVEL** again to exit Level Mode, with your newly selected playing level in effect.

Other important points to remember regarding levels:

- If you press **LEVEL** to verify the level, but you don't want to change levels, press **LEVEL** again to exit without making any changes.
- You can use **LEVEL** to check the playing level while the computer is thinking, but you cannot change the level until it's your turn to move.
- Pressing **NEW GAME** resets the computer and retains the current playing level.

A QUICK AND EASY GUIDE TO LEVEL SELECTION!

1.  Press **LEVEL** to enter Level Mode.

2. Next, select your level, using the chart on the right. Simply locate your level square and press down on the square to display that level!

For example: To select Level G2 (with an average computer response time of 25 seconds per move), press Square G2. The display will alternate between L:G2 and 00:25.



3.  Finally, press **LEVEL** again to exit Level Mode. Now you can start playing on your newly selected level!

Fun Level 8 Fu 8	Fun Level 16 Fu 16	3+ ply search Fd 8	6 ply search Fd 16	8 sec. per move 00:08	16 sec. per move 00:16	55 sec. per move 00:55	15 min. per move 15:00
A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
Fun Level 7 Fu 7	Fun Level 15 Fu 15	3 ply search Fd 7	5++ ply search Fd 15	7 sec. per move 00:07	15 sec. per move 00:15	50 sec. per move 00:50	10 min. per move 10:00
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
Fun Level 6 Fu 6	Fun Level 14 Fu 14	2++ ply search Fd 6	5+ ply search Fd 14	6 sec. per move 00:06	14 sec. per move 00:14	45 sec. per move 00:45	6 min. per move 06:00
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
Fun Level 5 Fu 5	Fun Level 13 Fu 13	2+ ply search Fd 5	5 ply search Fd 13	5 sec. per move 00:05	13 sec. per move 00:13	40 sec. per move 00:40	5 min. per move 05:00
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
Fun Level 4 Fu 4	Fun Level 12 Fu 12	2 ply search Fd 4	4++ ply search Fd 12	4 sec. per move 00:04	12 sec. per move 00:12	35 sec. per move 00:35	4 min. per move 04:00
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
Fun Level 3 Fu 3	Fun Level 11 Fu 11	1+ ply search Fd 3	4+ ply search Fd 11	3 sec. per move 00:03	11 sec. per move 00:11	30 sec. per move 00:30	3 min. per move 03:00
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
Fun Level 2 Fu 2	Fun Level 10 Fu 10	1+ ply search Fd 2	4 ply search Fd 10	2 sec. per move 00:02	10 sec. per move 00:10	25 sec. per move 00:25	2 min. per move 02:00
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
Fun Level 1 Fu 1	Fun Level 9 Fu 9	1 ply search Fd 1	3++ ply search Fd 9	1 sec. per move 00:01	9 sec. per move 00:09	20 sec. per move 00:20	1 min. per move 01:00
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
FUN LEVELS			FIXED DEPTH LEVELS		CASUAL LEVELS		

For more details on the levels, see Section 3.

3.1 Fun Levels (Squares A1-B8)

LEVEL SQUARE	ALTERNATING DISPLAY	LEVEL SQUARE	ALTERNATING DISPLAY
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu 10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu 11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu 12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu 13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu 14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu 15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:b8 / Fu 16

If you are a novice or beginning player, the Fun Levels are especially for you—they'll give you the opportunity to beat the computer for a change! Here, the computer does not exhaustively search for the best available move, as you would normally expect. Instead, it disregards scores and uses a strong randomizer to deliberately weaken play—which causes it to sometimes make moves that are not necessarily the best it has found. This variability makes the computer prone to some very human errors in judgment. Beat the computer by capitalizing on its mistakes, and you may soon discover that you can win games against friends in the same manner! The Fun Levels start out easy and get a little stronger as they go, allowing you to strengthen your playing abilities along the way.

3.2 Fixed Depth Levels (Squares C1-D8)

LEVEL SQUARE	SEARCH DEPTH	ALTERNATING DISPLAY
C1	1 ply	L:c1 / Fd 1
C2	1 ply++	L:c2 / Fd 2
C3	1 ply++	L:c3 / Fd 3
C4	2 ply	L:c4 / Fd 4
C5	2 ply+	L:c5 / Fd 5
C6	2 ply++	L:c6 / Fd 6
C7	3 ply	L:c7 / Fd 7
C8	3 ply+	L:c8 / Fd 8

D1	3 ply++	L:d1 / Fd 9
D2	4 ply	L:d2 / Fd 10

D3	4 ply+	L:d3 / Fd 11
D4	4 ply++	L:d4 / Fd 12
D5	5 ply	L:d5 / Fd 13
D6	5 ply+	L:d6 / Fd 14
D7	5 ply++	L:d7 / Fd 15
D8	6 ply	L:d8 / Fd 16

On the Fixed Depth Levels, the computer's search depth is limited to a certain number of moves, or ply. A "ply" is an individual move, or a move for either side. For example, on Level C1, the computer searches to a depth of one ply, and thus looks ahead only one individual move. On this level, therefore, it will often overlook a mate in one. This produces weaker play, giving beginners a better chance of beating the computer! Use these levels to sharpen your skills—as you conquer each level, graduate to the next!

The levels marked with plus signs (+ and ++) indicate small, incremental jumps in the search depth. On these levels, the computer will look ahead that particular number of ply, plus a few extra moves (+), or a few more selected extra moves (++).

Note that the computer may take a long time to move on some of the Fixed Depth Levels. On Levels C6 and above, for instance, it might not be unusual for the computer to think for an hour or more. Please be assured that this is normal for these particular levels! To interrupt the computer and force it to make a move, simply press **PLAY**.

3.3 Casual Levels (Squares E1-H8)

LEVEL SQUARE	TIME PER MOVE	ALTERNATING DISPLAY
E1	1 second	L:e1 / 00:01
E2	2 seconds	L:e2 / 00:02
E3	3 seconds	L:e3 / 00:03
E4	4 seconds	L:e4 / 00:04
E5	5 seconds	L:e5 / 00:05
E6	6 seconds	L:e6 / 00:06
E7	7 seconds	L:e7 / 00:07
E8	8 seconds	L:e8 / 00:08

F1	9 seconds	L:f1 / 00:09

IT'S EASY TO VERIFY PIECES!

1. Press **NEW GAME** and set up the pieces in the initial starting position.
2. Press **ROOK**.
Display: White Rook on Square A1.
3. Press **ROOK** again.
Display: White Rook on Square H1.
4. Press **ROOK** again.
Display: Black Rook on Square A8.
5. Press **ROOK** again.
Display: Black Rook on Square H8.
6. Press **ROOK** again. *Display: No more Rooks.* Repeat for any other piece! To continue, make the next move.

For more details, see Section 4.1.

SELECTING A TEACH MODE GAME!

Here, we'll choose to study Bishops and Rooks. *Remember that Kings and Pawns are always on the board.*

1. Press **TEACH MODE**.
2. Press **BISHOP**. *Bishops added. On the board: Kings, Pawns, Bishops.*
3. Press **ROOK**. *Rooks added. On the board: Kings, Pawns, Bishops, Rooks.*
4. Press **TEACH MODE** again. The computer resets for a new game, with only Kings, Pawns, Bishops, and Rooks on the board—be sure to set up only those pieces!

For more details, see Section 4.3.

F2	10 seconds	L:F2 / 00:10
F3	11 seconds	L:F3 / 00:11
F4	12 seconds	L:F4 / 00:12
F5	13 seconds	L:F5 / 00:13
F6	14 seconds	L:F6 / 00:14
F7	15 seconds	L:F7 / 00:15
F8	16 seconds	L:F8 / 00:16

G1	20 seconds	L:G1 / 00:20
G2	25 seconds	L:G2 / 00:25
G3	30 seconds	L:G3 / 00:30
G4	35 seconds	L:G4 / 00:35
G5	40 seconds	L:G5 / 00:40
G6	45 seconds	L:G6 / 00:45
G7	50 seconds	L:G7 / 00:50
G8	55 seconds	L:G8 / 00:55

H1	1 minute	L:H1 / 01:00
H2	2 minutes	L:H2 / 02:00
H3	3 minutes	L:H3 / 03:00
H4	4 minutes	L:H4 / 04:00
H5	5 minutes	L:H5 / 05:00
H6	6 minutes	L:H6 / 06:00
H7	10 minutes	L:H7 / 10:00
H8	15 minutes	L:H8 / 15:00

The Casual Levels allow you to control the computer's strength by limiting the time it has to think for each move. When you choose one of these levels, you are selecting the computer's response time per move. As the levels go up, the computer becomes stronger—and the more time you give the computer, the better it will play!

Note that in the opening and endgame, the computer tends to play faster.

4. SPECIAL MODES TO EXPLORE

4.1 Verify Mode

See **"IT'S EASY TO VERIFY PIECES!"** for a step-by-step example of using Verify Mode.

If you should knock over the chess pieces or if you think your board position may be incorrect, the computer can verify all the piece locations for you!

When it's your turn, press one of the **PIECE SYMBOL KEYS**. The computer will show the symbol for that piece, along with the square location of the first piece of that type. Press that same **PIECE SYMBOL KEY** repeatedly to see the board locations of all pieces of that same type. All the White pieces (♖) are shown first, and then all the Black pieces (♜). When there are no more pieces of that type, the computer will sound a double beep and show two dashes, along with the piece symbol and the symbol for White. When there are

no more Bishops on the board, for example, you'll see : - - displayed, along with ♖ and ♜. The computer will then return to your previous game display.

To verify other pieces, repeat the same steps using the other **PIECE SYMBOL KEYS**. When you're finished, simply make your next move.

Note that the computer will exit Verify Mode automatically if no keypresses are made for about five seconds.

4.2 Non Auto Mode

Normally, the computer automatically answers with a countermove whenever you enter a move. If you press **NON AUTO** to enter Non Auto Mode, however, you can enter any number of moves one by one, without allowing the computer to answer!

*Since you won't be playing against Alec in this mode, he'll disappear as soon as you press **NON AUTO**! Don't worry, though—when you return to normal play, Little Alec will be back!*

This feature can be used in a number of ways:

- *Play through master chess games. Press **PLAY** to see what the computer would do in any position!*
- *Study opening book lines by entering them manually.*
- *Replay to any board position for further study.*
- *Play chess against a friend, with the computer acting as referee. It will monitor your game, checking all moves for legality and keeping track of the time for both sides! If you should need help with a move, press **PLAY** and the computer will make the next move for your side. After the computer has moved, Non Auto Mode remains in effect, and you can continue your game!*

To exit Non Auto Mode and return to normal game play at any time, press **NON AUTO** again. A double beep will verify that this mode has been cancelled, and Alec will reappear in the display! Note that Non Auto Mode is also automatically cancelled whenever you press **NEW GAME**.

4.3 Teach Mode

See **"SELECTING A TEACH MODE GAME!"** for an illustrated look at trying out Teach Mode!

Your computer offers 11 Teach Modes, which allow you to study basic moves and master the tactics of the individual chess pieces, one by one! For each Teach Mode game, the only pieces on the board will be Kings, Pawns, and your choice of one or two selected piece types. This allows beginners to concentrate on one or two pieces at a time, without losing focus and being distracted by other pieces on the board! More developed players can use the Teach Modes to practice using selected combinations.

Whenever it's your turn to move, follow these steps to select one of the Teach Mode games:

- Press **TEACH MODE**. The display shows ƎƎƎƎ.
- Press one or two of the **PIECE SYMBOL KEYS**, depending on which piece(s) you would like to study. The display will show the selected piece(s) as the keys are pressed. The listing below shows all the different piece combinations, and the keys you should press to select them.
- After making your piece selection(s), press **TEACH MODE** again. The computer will reset for a new game, using only the pieces you have chosen. Remember to set up only those pieces on the board!

Use this list to select one of the Teach Modes:

PRESS	TO STUDY THESE PIECES	DISPLAY
▲	Kings+Pawns	♔ ▲
♞	Kings+Pawns+Knights	♔ ♞ ▲
♚	Kings+Pawns+Bishops	♔ ♚ ▲
♖	Kings+Pawns+Rooks	♔ ♖ ▲
♚	Kings+Pawns+Queens	♔ ♚ ▲
♞+♚	Kings+Pawns+Knights+Bishops	♔ ♞ ♚ ▲
♞+♖	Kings+Pawns+Knights+Rooks	♔ ♞ ♖ ▲
♞+♚	Kings+Pawns+Knights+Queens	♔ ♞ ♚ ▲
♚+♖	Kings+Pawns+Bishops+Rooks	♔ ♚ ♖ ▲
♚+♚	Kings+Pawns+Bishops+Queens	♔ ♚ ♚ ▲
♖+♚	Kings+Pawns+Rooks+Queens	♔ ♖ ♚ ▲

Please also note the following regarding the Teach Modes:

- If you press more than two **PIECE SYMBOL KEYS**, only the last two pieces displayed will be selected when you press **TEACH MODE** to start the game.
- If no **PIECE SYMBOL KEY** is pressed in step (b) above, pressing **TEACH MODE** again will exit Teach Mode and return you to your previous game.
- To exit Teach Mode and return to a standard, 32-piece game at any time, press **NEW GAME**.

5. TECHNICAL DETAILS

5.1 The ACL Function

Computers can sometimes "lock up" due to static discharge or various other electrical disturbances. If this should happen, use a pin or another sharp object to press into the hole marked **ACL** in the base of the unit for at least one second. This resets the computer.

5.2 Care and Maintenance

Your chess computer is a precision electronic device, and should not be subjected to rough handling or exposed to extreme temperatures or moisture. Remove the batteries before cleaning the unit, and do not use chemicals or liquids to clean it, as they may damage the plastic.

Weak batteries should be replaced promptly, since they can leak and damage the computer. Please also note the following regarding the use of batteries: **Use only alkaline or zinc carbon batteries. Do not mix different types of batteries or new and used batteries. Do not recharge non-rechargeable batteries. Use only the recommended batteries or equivalent. Be sure to observe the correct polarity when inserting batteries. Remove worn out batteries from the unit promptly. Do not short circuit the supply terminals.**

5.3 Technical Specifications

Keys:	15
LCD Display:	Viewing area 30 x 13 mm
Sound:	Piezo-electric buzzer
Batteries:	2 "AA" (AM3/R6) cells ---
Dimensions:	314 x 252 x 34 mm

Please retain this information for future reference.

Saitek reserves the right to make technical changes without notice in the interest of progress.

CONDITIONS OF WARRANTY

- Warranty period is 2 years from date of purchase with proof of purchase submitted.
- Operating instructions must be followed.
- Product must not have been damaged as a result of defacement, misuse, abuse, neglect, accident, destruction or alteration of the serial number, improper electrical voltages or currents, repair, alteration or maintenance by any person or party other than our own service facility or an authorized service center, use or installation of non-Saitek replacement parts in the product or the modification of this product in any way, or the incorporation of this product into any other products, or damage to the product caused by accident, fire, floods, lightning, or acts of God, or any use violative of instructions furnished by Saitek plc.
- Obligations of Saitek shall be limited to repair or replacement with the same or similar unit, at our option. To obtain repairs under this warranty, present the product and proof of purchase (e.g., bill or invoice) to the authorized Saitek Technical Support Center (listed on the separate sheet packaged with this product) transportation charges prepaid. Any requirements that conflict with any state or Federal laws, rules and/or obligations shall not be enforceable in that particular territory and Saitek will adhere to those laws, rules, and/or obligations.
- When returning the product for repair, please pack it very carefully, preferably using the original packaging materials. Please also include an explanatory note.
- IMPORTANT: To save yourself unnecessary cost and inconvenience, please check carefully that you have read and followed the instructions in this manual.
- This warranty is in Lieu of all other expressed warranties, obligations or liabilities. ANY IMPLIED WARRANTIES, OBLIGATIONS, OR LIABILITIES, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, SHALL BE LIMITED IN DURATION TO THE DURATION OF THIS WRITTEN LIMITED WARRANTY. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitations may not apply to you. IN NO EVENT SHALL WE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR BREACH OF THIS OR ANY OTHER WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, WHATSOEVER. Some states do not allow the exclusion or limitation of special, incidental or consequential damages, so the above limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.



Information for Customers in the United States:

FCC Compliance and Advisory Statement

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- This device may not cause harmful interference, and
- This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

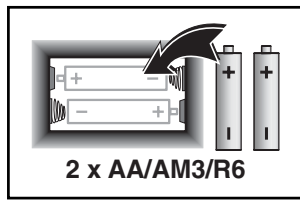
Saitek Industries, 2295 Jefferson Street, Torrance, CA 90501, USA

TROUBLESHOOTING GUIDE

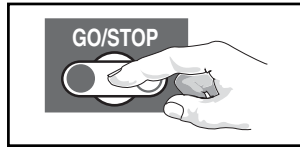
SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	ACTION TO TAKE
The computer doesn't react, or "freezes" during your game.	<ul style="list-style-type: none"> Batteries are not inserted properly. Batteries are weak or bad. Static discharge or an electrical disturbance has caused a lock-up. 	<ul style="list-style-type: none"> Insert batteries as shown in the <i>Quick Start</i>. Replace the batteries. Press into the hole marked ACL, as described in Section 1.1.
The display is dim.	<ul style="list-style-type: none"> Batteries are weak. 	<ul style="list-style-type: none"> Replace the batteries.
The computer won't play a move.	<ul style="list-style-type: none"> Non Auto Mode may be in effect. You may be on a level where the computer thinks for a long time. 	<ul style="list-style-type: none"> The computer only responds automatically if Non Auto Mode is off (see Section 4.2). Check the level (see Section 3). To interrupt the computer's search, press PLAY.
The computer won't accept your move.	<ul style="list-style-type: none"> Is it your turn? Is your King in check? Will your move put your King in check? Did you move the Rook first when castling? Are you moving to an illegal square? The computer is thinking. You have entered the computer's last move incorrectly (pressed the wrong from or to square). 	<ul style="list-style-type: none"> Make sure that you are familiar with the rules. Use TAKE BACK to reconstruct the last move that was made. To interrupt the computer, press PLAY. Check the displayed move. Press the correct square to complete the computer's move.
The computer seems to be making illegal or irrational moves.	<ul style="list-style-type: none"> The computer has made a special move (en passant, castle, pawn promotion). Your board position is incorrect. You may be on a Fun Level, where the computer deliberately weakens play. 	<ul style="list-style-type: none"> Review the chess rules. Use TAKE BACK to reconstruct the last move. Verify the board (see Section 4.1). Check the level (see Section 3).
The computer is silent.	<ul style="list-style-type: none"> The SOUND key has been pressed to turn the sound off. 	<ul style="list-style-type: none"> Press SOUND again to turn the sound back on.
Alec is not showing in the display.	<ul style="list-style-type: none"> Non Auto Mode is in effect. Since you are not playing against the computer in this mode, Alec is not displayed. 	<ul style="list-style-type: none"> When you exit Non Auto Mode and return to normal play, Alec will reappear.
The clock is displayed while verifying pieces.	<ul style="list-style-type: none"> The computer exits Verify Mode if no keys are pressed for about 5 seconds. 	<ul style="list-style-type: none"> Start verifying again by pressing one of the PIECE SYMBOL KEYS.
The display skips seconds, or the time between seconds seems uneven.	<ul style="list-style-type: none"> This can sometimes occur <i>while the computer is thinking</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Your game will not be affected.
There is no response when a key is pressed.	<ul style="list-style-type: none"> This can sometimes occur <i>while the computer is thinking</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Hold the key down for 2 to 3 seconds, until the computer responds.
The computer turns itself off while you are thinking about your move.	<ul style="list-style-type: none"> If no moves are made or keys pressed for 20 minutes, the unit powers down to conserve batteries. 	<ul style="list-style-type: none"> Your game has been stored in memory. To resume play, press GO/STOP.

SCHNELLSTART

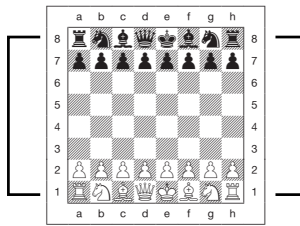
1 Öffnen Sie das Batteriefach und legen Sie 2 AA (AM3/R6) Batterien gemäss der eingezeichneten Polarität ein. Schliessen Sie das Batteriefach wieder.



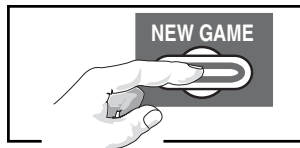
2 Drücken Sie **GO/STOP** um den Computer anzuschalten. Sie sehen das Gesicht von Alec in der Anzeige. Reagiert das Gerät nicht, lesen Sie bitte Abschnitt 1.1.



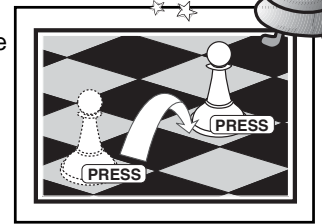
3 Stellen Sie die Schachfiguren wie in der Abbildung gezeigt auf. Die weissen Figuren sollten Ihnen am nächsten stehen.



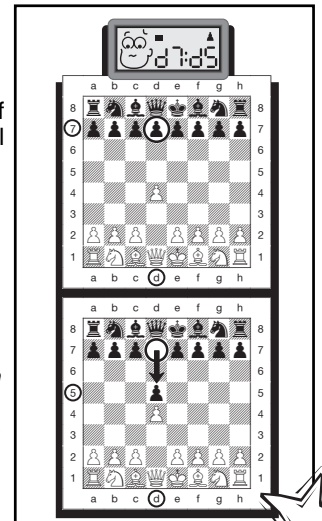
4 Um den Computer für einen neue Partie einzustellen, drücken Sie **NEW GAME**. Sie können nun gegen Alec spielen.



5 Zur Eingabe von Zügen, drücken Sie die gewünschte Figur zunächst auf ihr **Ausgangs-** dann auf ihr **Zielfeld**. Der Computer registriert so automatisch, welche Figur gezogen wurde.



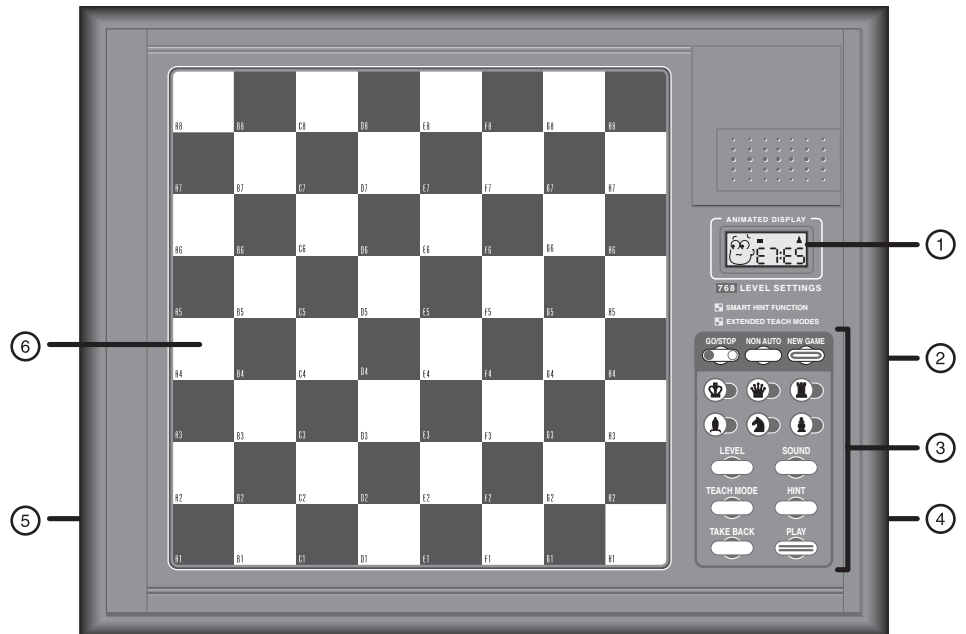
6 Sobald der Computer einen Zug macht, wird dieser im Display angezeigt. Drücken Sie die gewünschte Figur auf ihr **Ausgangs-** dann auf ihr **Zielfeld**. Hier im Beispiel würden Sie den schwarzen Bauern zunächst auf d7 dann auf d5 drücken. So einfach geht das! Geben Sie Ihren nächsten Zug auf die gleiche Weise ein!



*Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer auszuschalten. Die aktuelle Stellung wird gespeichert und kann später fortgeführt werden!*

TASTEN UND FUNKTIONEN

- 1. DISPLAY-ANZEIGE:** Zeigt Züge, Schachuhr, Informationen während einer Partie und – das animierte Gesicht von Alec. Zusätzlich hilft die Anzeige bei Auswahl von Spielstufen und Optionen.
- 2. ACL (Reset):** Auf der Unterseite des Geräts. Wichtig, um statische Aufladungen vom Computer zu nehmen.
- 3. SPIELTASTEN**
 - **GO/STOP:** Hiermit schalten Sie den Computer an oder aus.
 - **NON AUTO:** Mit dieser Funktion agiert der Computer nur als Schiedsrichter. Ideal um Partien nachzuspielen, eine Eröffnung auszuprobieren oder eine Partie mit einem Freund zu spielen.
 - **NEW GAME:** Stellt den Computer auf eine neue Partie ein.
 - **FIGURENTASTEN:** Werden genutzt, um die Position zu kontrollieren, eine Lehrfunktion auszuwählen oder bei der Bauernumwandlung die Figurenart auszutauschen.
 - **LEVEL:** Hiermit aktivieren Sie die Spielstufenauswahl.
 - **SOUND:** Stellt die Signale aus und an.
 - **TEACH MODE:** Hiermit rufen Sie 11 Lehrfunktionen ab.
 - **HINT:** Halten Sie diese Taste



- gedrückt, um einen Zugvorschlag zu erhalten.
 - **TAKE BACK:** Wird zur Rücknahme von Zügen eingesetzt. Insgesamt können Sie bis zu 2 Züge zurücknehmen.
 - **PLAY:** Drücken Sie, um die Seiten zu wechseln oder den Computer zur Zugausführung zu zwingen.
- 4. BATTERIEFACH:** Auf der Unterseite des Geräts. Für 2 „AA“ (AM3/R6) alkaline Batterien.
 - 5. FIGURENAUFBEWAHRUNGSFACH:** Auf der Unterseite des Geräts. Verstauen Sie die Figuren einfach in diesem Fach, wenn Sie die Partie beendeten haben.
 - 6. SENSORSCHACHBRETT:** Jedes Feld enthält einen Sensor, der auf Druck reagiert. Dies ermöglicht die Zügeingabe und hilft auch bei der Auswahl von Spielstufen und Optionen.

INHALT

SCHNELLSTART

TASTEN UND FUNKTIONEN

EINLEITUNG

1. LOS GEHT'S!

- 1.1 Zuerst Batterien einlegen
- 1.2 Spielbereit? So ziehen Sie..!
- 1.3 Nun ist der Computer am Zug
- 1.4 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück!
- 1.5 Spiel zu Ende? Auf ein Neues!
- 1.6 Zu einfach/schwer? Ändern Sie die Spielstufe!

2. MEHR FUNKTIONEN

ENTDECKEN!

- 2.1 Wer ist am Zug? Prüfen Sie das Display!
- 2.2 Spezielle Schachzüge
- 2.3 Ungültige Züge
- 2.4 Schach, Matt und Remis
- 2.5 Die Computersuche unterbrechen
- 2.6 Seitenwechsel mit dem Computer

2.7 Sie benötigen Hilfe? Nutzen Sie HINT!

2.8 Schachuhren

2.9 Gespeicherte Eröffnungen

2.10 Abschaltautomatik

2.11 Spielstandspeicher

3. DIE SPIELSTUFEN

3.1 Spasstufen

3.2 Stufen mit begrenzter Suchtiefe

3.3 Zeitabhängige Spielstufen

4. SPEZIELLE FUNKTIONEN

4.1 Positionskontrolle

4.2 Non Auto Modus

4.3 Lehrfunktionen

5. TECHNISCHE ANGABEN

5.1 Die **ACL**-Funktion

5.2 Pflege und Wartung

5.3 Technische Spezifikation

PROBLEM LÖSUNGEN



WIR STELLEN VOR... ALEC, DER KLEINE ALCHEMIST!

Ich freue mich, Sie zu treffen und denke, wir werden gemeinsam einiges in der interessanten Schachwelt erleben! Sie werden sich wahrscheinlich fragen „was macht dieser kleine Kerl in diesem Computer?“. Die Antwort ist einfach – **ICH LIEBE ES, SCHACH ZU SPIELEN**. Und, es gibt nichts besseres, als es gemeinsam mit anderen zu erleben. Schach ist wirklich spannend – es macht Spass, fordert Entscheidungen und benötigt intelligentes Taktieren!

Mein Lebensziel ist es, Ihnen ein guter Schachpartner zu sein. Dazu stehe ich immer bereit, sobald Sie den Computer anschalten. Sehen Sie mich grinsen, dann freue ich mich gerade ziemlich über mein eigenes Können. Und wenn Sie mich weinend sehen, nachdem ich eine Partie verloren habe, sollten Sie nicht zu lange Mitleid haben – ich werde nämlich meine nächste Chance nutzen.

Ich wünsche Ihnen wirklich viel Spass mit Ihrem Schachcomputer. Lesen Sie die Anleitung genau durch, um wirklich Alles über ihn zu wissen. So, und nun sollten wir eigentlich schon fast loslegen können. Ich bin bereit! Auf geht's!

Viel Spass!

Alec

1. LOS GEHT'S!

Egal ob Sie Einsteiger sind oder schon etwas Schach gespielt haben – Sie werden auf alle Fälle einiges mit Ihrem Schachcomputer ausprobieren können. Er ist eine Kombination aus Partner und Gegner, der einerseits hilft, andererseits auch herausfordert. Dabei wird natürlich genau nach den Regeln gespielt. Alchemist kennt keine Tricks. Für alle Neu-Einsteiger haben wir eine Schachregel-Übersicht beigefügt.

1.1 Zuerst Batterien einlegen

Ihr Computer benötigt 2 AA (AM3/R6) Batterien. Legen Sie diese Batterien in das entsprechende Fach auf der Unterseite des Geräts ein (s. auch *Schnellstart*). Achten Sie dabei auf die Polarität. Nutzen Sie frische, alkaline Batterien!

Schalten Sie den Computer durch Drücken von **GO/STOP** an. Ein „Beep“ signalisiert die Spielbereitschaft. Reagiert das Gerät nicht (aufgrund statischer Aufladung), drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand ca. 1-2 sek. in die **ACL**-

Vertiefung auf der Unterseite des Computers. So wird Ihr Computer zurückgesetzt.

1.2 Spielbereit? So ziehen Sie!

Jetzt ist es Zeit, ein Spiel zu wagen! Dies ist ziemlich einfach - folgen Sie nur diesen Schritten:

- a. Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten. Das Gesicht von Alec erscheint auf der Anzeige. Er wird Sie durch die Partie begleiten.
- b. Drücken Sie **NEW GAME**. So stellen Sie eine neue Partie ein. Bauen Sie die Grundstellung auf! Die weissen Steine sollten Ihnen am nächsten stehen (siehe auch *Schnellstart*).
- c. Um einen Zug auszuführen, drücken Sie die gewünschte Figur auf ihr Ausgangsfeld bis Sie einen Ton hören - das Sensorbrett erkennt Ihre Figur automatisch. Sie glauben es nicht? Schauen Sie doch mal auf das Display, das plötzlich voll von Informationen ist - es zeigt Ihre Figur, die Farbe und das Feld, das Sie gerade gedrückt haben.
- d. Nehmen Sie diese Figur und stellen Sie sie auf das **Zielfeld**. Sie hören einen zweiten Ton - der Computer bestätigt so die Eingabe. Das war's - Sie haben gerade Ihren ersten Zug ausgeführt. Nun ist der Computer am Zug!

Sie werden bemerken, dass der Computer am Anfang einer Partie sofort antwortet, anstatt sich Zeit für Berechnungen zu nehmen. Er spielt aus seiner Bibliothek, in der Eröffnungszüge abgelegt sind (siehe auch Abschnitt 2.9).

1.3 Nun ist der Computer am Zug

Zieht der Computer, wird sein Zug signalisiert und angezeigt. Prüfen Sie das Display - Sie sehen das **Ausgangs-** und **Zielfeld**. Drücken Sie die angezeigte Figur auf das **Ausgangs-** und dann auf ihr **Zielfeld**. Der Computerzug ist ausgeführt, Sie sind wieder gefragt...

Während der Computer rechnet, kommt es vor, dass Sie eine Taste etwas länger gedrückt halten müssen, **bevor deren Funktion registriert wird**.

1.4 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück!

Spielen Sie gegen einen Computer, ist nichts „endgültig“ - Sie können Ihre Strategie wechseln oder entscheiden, einen anderen Zug zu spielen, wann Sie wollen!

Sind Sie am Zug, drücken Sie dazu einfach **TAKE BACK**. Das Display zeigt dann den letzten Zug an. Drücken Sie die gezeigte Figur auf das Feld, auf dem sie steht und stellen Sie sie - wiederum durch Andrücken - zurück auf ihr ursprüngliches Ausgangsfeld. Sie können dies 1 mal für jede Seite ausführen. Wollen Sie weiterspielen, geben Sie einfach ganz normal wieder einen Zug ein oder drücken **PLAY**, um den Computerzug berechnen zu lassen.

Nach Rücknahme eines Schlagzuges oder einer Bauernumwandlung, erinnert Sie der Computer daran, die geschlagene/umgewandelte Figur wieder zurückzustellen. Er zeigt die Figur und ihr aktuelles Feld an. Stellen Sie sie durch Andrücken wieder auf das richtige Feld. So schliessen Sie die Rücknahme korrekt ab.

1.5 Spiel zu Ende? Auf ein Neues!

Immer wenn Sie ein Spiel beendet haben (oder die aktuelle Partie abrechnen wollen), können Sie einfach eine Neue starten! Drücken Sie **NEW GAME** und der Computer signalisiert, dass er für eine neue Partie bereit ist. Die Spielstufe können Sie entsprechend Ihren Wünschen einstellen (s. Abschnitt 3).

WICHTIG: Durch **NEW GAME** wird die alte Partie aus dem Speicher des Computers gelöscht. Achten Sie darauf, diese Funktion nicht aus Versehen zu aktivieren!

1.6 Zu einfach/schwer? Ändern Sie die Spielstufe!

Schalten Sie Ihren Computer an, haben Sie insgesamt 64 Stufen zur Auswahl, die Sie sicherlich ausprobieren möchten. Wie, das sehen Sie in Abschnitt 3.

2. MEHR FUNKTIONEN ENTDECKEN!

2.1 Wer ist am Zug? Prüfen Sie das Display!

Sie sehen jederzeit, wer gerade am Zug ist, indem Sie die Anzeige für die Farbe beachten (■ für Schwarz, □ für Weiss). *Ist der Computer am Zug*, blinkt sein **Farbsymbol** in der Anzeige bis der Zug berechnet wurde.

2.2 Spezielle Schachzüge

Schlagzüge: Um zu schlagen, drücken Sie Ihre Figur auf das Ausgangsfeld, nehmen die geschlagene vom Brett und drücken dann die Figur auf das Feld der geschlagenen.

En Passant: Der Computer zeigt bei diesem Zug solange die Ausführung im Display an, bis Sie den geschlagenen Bauern auf sein Feld drücken und vom Brett nehmen.

Rochade: Wird der Königszug zuerst gemacht, erkennt der Computer die Rochade automatisch. Nachdem Sie den König auf sein **Ausgangs-** und **Zielfeld** gedrückt haben, wird Ihr Zug angezeigt, bis Sie auch den Turmzug ausgeführt haben. Kurze Rochade wird als 0-0, lange als 0-0-0 angezeigt.

Bauernumwandlung: Wandeln Sie einen Bauern um, drücken Sie diesen zunächst nur auf sein **Ausgangsfeld**. Dann blinkt dieses Feld in der Anzeige zusammen mit den Symbolen für Bauer und Dame. Sie haben nun 2 Möglichkeiten: (a) *um in eine Dame umzuwandeln*, komplettieren Sie einfach Ihren Zug (=drücken Sie den Bauern auf sein **Zielfeld**) und tauschen dann die Figur auf dem Brett gegen eine Dame um. (b) *drücken Sie das FIGURENSYMBOL für Springer, Läufer oder Turm* und drücken Sie erst dann den Bauern auf sein Zielfeld. Anschliessend tauschen Sie den Bauern in die gewählte Figur um. **Wandelt der Computer um**, wird er Ihnen die gewünschte Umwandlung anzeigen, sobald Sie seinen Bauern auf dessen **Ausgangsfeld** gedrückt haben. In der Anzeige erscheint das Symbol für den Bauern sowie die Figur in welche er umgewandelt wurde. Vergessen Sie nicht, die Figur auch auf dem Brett zu tauschen.

2.3 Ungültige Züge

Ihr Computer wird niemals einen ungültigen Zug akzeptieren! Versuchen Sie, einen auszuführen, hören Sie einen Signalton und das Display zeigt das **Ausgangsfeld** an. Entweder stellen Sie nun die Figur zurück oder Sie führen einen regelkonformen Zug aus.

Führen Sie den Computerzug nicht korrekt aus, hören Sie wieder den Signalton. Sie bewegen entweder die falsche Figur oder die richtige Figur auf ein falsches Feld.

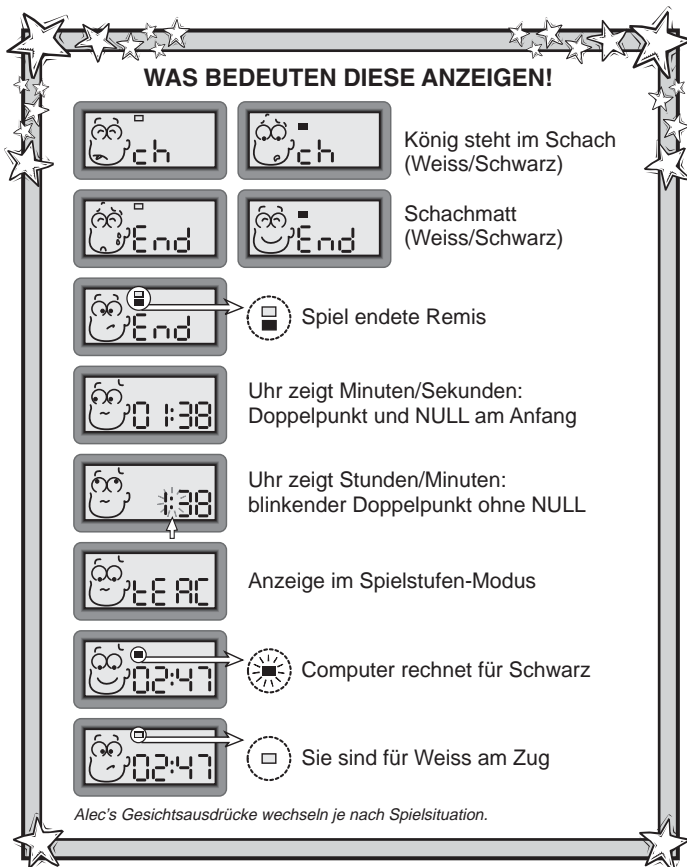
Drücken Sie eine Figur auf Ihr **Ausgangsfeld**, wünschen jedoch, den Zug nicht zu machen, können Sie abbrechen, indem Sie die Figur wieder auf das gleiche setzen. Nun können Sie einen völlig anderen Zug eingeben. Ändern Sie Ihre Meinung nachdem der Zug schon eingegeben ist, können Sie die Rücknahme aktivieren (s. Abschnitt 1.4).

Haben Sie den Sound abgestellt, werden Sie keine Signale hören. Drücken Sie die Sound-Taste, um diese Funktion wieder zu aktivieren.

2.4 Schach, Matt und Remis

Schach: Steht ein König im Schach, zeigt der Computer seinen Zug zunächst wie gewöhnlich an. Nachdem der Zug gemacht wurde, blinkt abwechselnd die Zeit und **ch**, sowie □ (wenn Weiss im Schach steht) oder ■ (Schwarz ist Schach). Setzen Sie den König des Computers Schach, zeigt das Display **ch** bevor ein Zug berechnet wird.

Schachmatt: Endet eine Partie Schachmatt, blinkt die Meldung **End** und □ (Weiss hat gewonnen) oder **End** und ■



(Schwarz ist der Sieger). Alec kann es natürlich nicht lassen, sich riesig zu freuen, wenn er gewonnen hat. Verliert er jedoch, sind erst einmal einige Tränen angesagt.

Remis: Der Computer erkennt Remis durch Patt, 3-malige Wiederholung und 50-Züge Regel. Kam es zum Remis, blinken **End** und beide Farbsymbole einige Sekunden zusammen mit dem Remis-Zug.

2.5 Die Computersuche unterbrechen

Sie denken, der Computer rechnet zu lange? Sie können ihn jederzeit unterbrechen! Drücken Sie einfach **PLAY** während der Computer nachdenkt. Er wird sofort stoppen und den besten bisher errechneten Zug spielen.

Diese Funktion kann bei einigen Stufen sehr praktisch sein.

2.6 Seitenwechsel mit dem Computer

Drücken Sie einfach **PLAY** wenn Sie am Zug sind. Der Computer startet sofort seine Berechnungen für Ihre Seite. Wechseln Sie sooft Sie wünschen!

Sie wollen, dass der Computer den ersten Zug für Weiss am Anfang der Partie macht? Drücken Sie **NEW GAME** und dann **PLAY**.

Drücken Sie **PLAY** nach jedem Zug - so sehen Sie die optimale Zugfolge für beide Seiten. Sie können Strategien und Taktiken studieren und lernen!

2.7 Sie benötigen Hilfe? Nutzen Sie HINT!

Sie können bei Ihrem Computer jederzeit einen Zugvorschlag abrufen. Drücken Sie einfach die Taste **HINT** wenn Sie am Zug sind. Halten Sie diese gedrückt, bis der Computer den Vorschlag anzeigt.

Drücken Sie HINT wiederholt in einer Situation kann es sein, dass Sie mehrere Vorschläge erhalten. Manchmal – in komplexeren Situationen – kann es etwas dauern, bis ein Tipp errechnet wurde.

2.8 Schachuhren

Ihr Computer hat eine eingebaute Schachuhr, um die Zeit zu erfassen. Über eine 4-stellige Anzeige wird für beide Seiten die jeweils verstrichene Zeit angegeben. Eine kurze

LERNEN SIE ALEC UND SEINE STIMMUNGEN KENNEN

Sie sind sich nicht sicher, was Alec gerade denkt? Hier finden Sie einige Erklärungen:



"Ich genieße diese Partie sehr - vor allem weil ich gewinne!"



Ich glaube einfach nicht, dass ich verloren habe. Kann ich bitte eine weitere Chance haben?



Sieht so aus als hätten wir eine ziemlich ausgeglichene Partie...."



Ja, ich denke, ich wechsle mal meine Figur. Wandle doch bitte meinen Bauern für mich um.



Das sieht nicht gut aus - ich glaub es einfach nicht, aber Sie sind im Vorteil.



Hey - Sie haben meine Figur geschlagen. Oder... Oh nein, wie haben Sie mich Schach gesetzt?



Was ist passiert? Ich dachte, ich gewinne...."



Ha, ha, Figuren zu schlagen macht einfach Spass. Oder... Passen Sie mal auf Ihren König auf - ich bin auf der Jagd.



Wow, das ist Klasse! Ich habe mich wirklich verbessert.



Hey - sind Sie noch da? Dieses Mal lassen Sie sich aber Zeit. Oder... Ich gebe es nicht gerne zu, denke aber, diese Partie endet Remis.



Jaa, ich habe gewonnen! Das hat Spass gemacht - sollen wir eine weitere Partie starten?



Erklärung zur Anzeige selbst:

- In der ersten Stunde werden **MM:SS** (Minuten, Sekunden) angezeigt. (Doppelpunkt und Null am Anfang der Anzeige)
 - Dann wechselt die Anzeige zu **HH:MM** (Stunden, Minuten)...(blinkender Doppelpunkt und keine Null am Anfang der Anzeige)
- Bitte beachten Sie auch folgendes:
- Die Uhr stoppt wenn Sie Züge zurücknehmen oder die Spielstufe ändern. Fahren Sie mit der Partie fort, wird auch die Zeiterfassung weitergeführt.

2.9 Gespeicherte Eröffnungen

Am Anfang einer Partie, zieht der Computer auf vielen Stufen sofort. Dies ist möglich, weil er die Züge direkt aus einer Bibliothek holt, sie also nicht mehr berechnen muss. Diese Bibliothek enthält die wichtigsten Eröffnungen. Ist die aktuelle Stellung in seiner Bibliothek, antwortet der Computer automatisch anstatt zu rechnen!

2.10 Abschaltautomatik

Führen Sie 20 Minuten lang keine Funktion an Ihrem Schachcomputer aus (wenn Sie am Zug sind), schaltet sich das Gerät automatisch ab. Um weiterzuspielen, drücken Sie einfach **GO/STOP**.

2.11 Spielstandspeicher

Sie können Ihr Spiel jederzeit mit **GO/STOP** unterbrechen. Das Spiel wird abgebrochen und der Computer speichert dann Ihre aktuelle Partie. Schalten Sie wieder an, können Sie und Alec einfach weiterspielen.

3. DIE SPIELSTUFEN

Ihr Computer bietet 64 unterschiedliche Spielstufen! Wählen Sie eine Stufe aus, sollten Sie sich bewusst sein, dass der Computer um so stärker spielt je länger er rechnen kann - genauso wie ein menschlicher Spieler! Den Überblick aller Stufen sehen Sie auf der nächsten Seite. Die Stufen sind auch einzeln in den folgenden Abschnitten erklärt.

Siehe auch „**NUTZEN SIE DIESE ÜBERSICHT ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE**“. Sie sehen so auf einen Blick, wie Sie die Stufen aufrufen können.

Wie in der Übersicht dargestellt, bezieht sich jede Stufe auf ein Spielfeld. Die Stufen können in 3 verschiedene Gruppen eingeteilt werden: **Spasstufen** (Felder A1-B8), Stufen mit festgelegter **Suchtiefe** (C1-D8) und zeitabhängige **Stufen** (E1-H8). Auf den höheren Stufen, denk der Computer mehr und spielt etwas besser. Probieren Sie ein wenig - beginnen Sie mit den niedrigen Stufen und gehen Sie nach und nach weiter.

Dauert Ihnen die Rechenzeit in den höheren Stufen zu lange, können Sie den Computer jederzeit unterbrechen, indem Sie **PLAY** drücken.

Drücken Sie **LEVEL**, sehen Sie die aktuelle Stufe und das Feld, über welches diese aktiviert wird, in der Anzeige. Z.B. Stufe 4 (normale Stufe 4) wird mit L:R4 und Cb:Cb4 angezeigt. Möchten Sie diese ändern, drücken Sie einfach das Feld Ihrer gewünschten Spielstufe (nutzen Sie die Spielstufen-Übersicht als Entscheidungshilfe). Bestätigen Sie die Wahl, indem Sie **LEVEL** erneut drücken. Die neue Stufe ist dann aktiv.

Folgendes sollten Sie beachten:

- Drücken Sie **LEVEL**, möchten die Stufe jedoch nicht ändern? Kein Problem, einfach nochmals **LEVEL** drücken und Sie spielen unverändert weiter.
- Sie können auch die Spielstufe überprüfen, während der Computer rechnet. **ABER**: Sie können diese nicht ändern.
- Mit **NEW GAME** stellen Sie den Computer auf eine neue Partie ein. Die aktuelle Spielstufe bleibt erhalten.

3.1 Spasstufen (Felder A1-B8)

FELD	WECHSELNDE ANZEIGE	FELD	WECHSELNDE ANZEIGE
A1	L:R1 / Fc 1	B1	L:b1 / Fc 9
A2	L:R2 / Fc 2	B2	L:b2 / Fc 10
A3	L:R3 / Fc 3	B3	L:b3 / Fc 11
A4	L:R4 / Fc 4	B4	L:b4 / Fc 12
A5	L:R5 / Fc 5	B5	L:b5 / Fc 13
A6	L:R6 / Fc 6	B6	L:b6 / Fc 14
A7	L:R7 / Fc 7	B7	L:b7 / Fc 15
A8	L:R8 / Fc 8	B8	L:b8 / Fc 16

Sind Sie Einsteiger? Dann sind diese Stufen genau richtig, um mit Spass Schach zu lernen. Hier haben Sie die Möglichkeit, auch gegen den Computer zu gewinnen. Der Computer sucht nämlich nicht nach dem besten Zug, wie wir es normalerweise erwarten. Statt dessen beachtet er einiges nicht und schwächt sich selbst. So spielt er mit menschlichen Fehlern und kann geschlagen werden. Die Spasstufen beginnen leicht und werden dann etwas anspruchsvoller. Sie können einen Schritt nach dem anderen machen und jedes Mal dazulernen.

3.2 Stufen mit festgelegter Suchtiefe (Felder C1-D8)

FELD	SUCHTIEFE	WECHSELNDE ANZEIGE
C1	1 ply	L:c1 / Fd 1
C2	1 ply+	L:c2 / Fd 2
C3	1 ply++	L:c3 / Fd 3
C4	2 ply	L:c4 / Fd 4
C5	2 ply+	L:c5 / Fd 5
C6	2 ply++	L:c6 / Fd 6
C7	3 ply	L:c7 / Fd 7


NUTZEN SIE DIESE ÜBERSICHT ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE

1.  Drücken Sie LEVEL um in den Spielstufen-Modus zu kommen.

2. Wählen Sie nun eine Spielstufe. Schauen Sie in der Abbildung, welches Feld zu welcher Stufe gehört. Aktivieren Sie die Stufe, indem Sie das entsprechende Feld auf dem Schachbrett drücken.

Ein Beispiel: Um die Stufe G2 zu aktivieren (mit einer durchschnittlichen Rechenzeit von 25 Sekunden pro Zug), drücken Sie auch das Feld G2. Das Display wechselt dann zwischen L:G2 und 00:25.



3.  Drücken Sie LEVEL, um die Wahl abzuschliessen. Jetzt können Sie eine Partie mit der gewählten Stufe spielen.

Spasstufe 8 Fu 8 A8	Spasstufe 16 Fu 16 B8	3+ Züge Suchtiefe Fd 8 C8	6 Züge Suchtiefe Fd 16 D8	8 Sek. pro Zug 00:08 E8	16 Sek. pro Zug 00:16 F8	55 Sek. pro Zug 00:55 G8	15 Min. pro Zug 15:00 H8
Spasstufe 7 Fu 7 A7	Spasstufe 15 Fu 15 B7	3 Züge Suchtiefe Fd 7 C7	5++ Züge Suchtiefe Fd 15 D7	7 Sek. pro Zug 00:07 E7	15 Sek. pro Zug 00:15 F7	50 Sek. pro Zug 00:50 G7	10 Min. pro Zug 10:00 H7
Spasstufe 6 Fu 6 A6	Spasstufe 14 Fu 14 B6	2++ Züge Suchtiefe Fd 6 C6	5+ Züge Suchtiefe Fd 14 D6	6 Sek. pro Zug 00:06 E6	14 Sek. pro Zug 00:14 F6	45 Sek. pro Zug 00:45 G6	6 Min. pro Zug 06:00 H6
Spasstufe 5 Fu 5 A5	Spasstufe 13 Fu 13 B5	2+ Züge Suchtiefe Fd 5 C5	5 Züge Suchtiefe Fd 13 D5	5 Sek. pro Zug 00:05 E5	13 Sek. pro Zug 00:13 F5	40 Sek. pro Zug 00:40 G5	5 Min. pro Zug 05:00 H5
Spasstufe 4 Fu 4 A4	Spasstufe 12 Fu 12 B4	2 Züge Suchtiefe Fd 4 C4	4++ Züge Suchtiefe Fd 12 D4	4 Sek. pro Zug 00:04 E4	12 Sek. pro Zug 00:12 F4	35 Sek. pro Zug 00:35 G4	4 Min. pro Zug 04:00 H4
Spasstufe 3 Fu 3 A3	Spasstufe 11 Fu 11 B3	1++ Züge Suchtiefe Fd 3 C3	4+ Züge Suchtiefe Fd 11 D3	3 Sek. pro Zug 00:03 E3	11 Sek. pro Zug 00:11 F3	30 Sek. pro Zug 00:30 G3	3 Min. pro Zug 03:00 H3
Spasstufe 2 Fu 2 A2	Spasstufe 10 Fu 10 B2	1+ Züge Suchtiefe Fd 2 C2	4 Züge Suchtiefe Fd 10 D2	2 Sek. pro Zug 00:02 E2	10 Sek. pro Zug 00:10 F2	25 Sek. pro Zug 00:25 G2	2 Min. pro Zug 02:00 H2
Spasstufe 1 Fu 1 A1	Spasstufe 9 Fu 9 B1	1 Züge Suchtiefe Fd 1 C1	3++ Züge Suchtiefe Fd 9 D1	1 Sek. pro Zug 00:01 E1	9 Sek. pro Zug 00:09 F1	20 Sek. pro Zug 00:20 G1	1 Min. pro Zug 01:00 H1

Details siehe Abschnitt 3.

SPASSTUFEN STUFEN MIT BEGRENZTER SUCHTIEFE ZEITABHÄNGIGE SPIELSTUFEN

C8	3 ply+	L:c8 / Fd 8
D1	3 ply++	L:d1 / Fd 9
D2	4 ply	L:d2 / Fd 10
D3	4 ply+	L:d3 / Fd 11
D4	4 ply++	L:d4 / Fd 12
D5	5 ply	L:d5 / Fd 13
D6	5 ply+	L:d6 / Fd 14
D7	5 ply++	L:d7 / Fd 15
D8	6 ply	L:d8 / Fd 16

In den Stufen mit festgelegter Suchtiefe, wird der Computer in seiner Rechenleistung eingeschränkt. Sie legen fest, ob er 1,2,3 etc. Züge durchrechnen darf. Z.B. wird der Computer auf Stufe C1 auf 1 Zug Suchtiefe begrenzt. Hier wird er sicher einige Matts übersehen und nicht sehr gut spielen. Das sollten Sie ausnutzen, um Ihr Spiel zu verbessern und Chancen zu nutzen.

Stufen, die wir mit + oder ++ markiert haben, unterscheiden sich marginal von Ihrer Vorgängerstufe.

Manchmal wird der Computer in diesen Stufen jedoch sehr lange rechnen. Z.B. auf der Stufe C6. Es kann sogar über eine Stunde oder länger dauern bis eine Situation berechnet wurde. Sie können jedoch auch hier den Computer jederzeit in seiner Suche unterbrechen – drücken Sie einfach **PLAY** und er wird seinen Zug sofort ausführen.

3.3 Zeitabhängige Stufen (Felder E1-H8)

FELD	ZEIT PRO ZUG	WECHSELNDE ANZEIGE
E1	1 second	L:E1 / 00:01
E2	2 seconds	L:E2 / 00:02
E3	3 seconds	L:E3 / 00:03
E4	4 seconds	L:E4 / 00:04
E5	5 seconds	L:E5 / 00:05
E6	6 seconds	L:E6 / 00:06
E7	7 seconds	L:E7 / 00:07
E8	8 seconds	L:E8 / 00:08

F1	9 seconds	L:F1 / 00:09
F2	10 seconds	L:F2 / 00:10
F3	11 seconds	L:F3 / 00:11
F4	12 seconds	L:F4 / 00:12
F5	13 seconds	L:F5 / 00:13
F6	14 seconds	L:F6 / 00:14
F7	15 seconds	L:F7 / 00:15
F8	16 seconds	L:F8 / 00:16
G1	20 seconds	L:G1 / 00:20
G2	25 seconds	L:G2 / 00:25
G3	30 seconds	L:G3 / 00:30
G4	35 seconds	L:G4 / 00:35
G5	40 seconds	L:G5 / 00:40
G6	45 seconds	L:G6 / 00:45
G7	50 seconds	L:G7 / 00:50
G8	55 seconds	L:G8 / 00:55
H1	1 minute	L:H1 / 01:00
H2	2 minutes	L:H2 / 02:00
H3	3 minutes	L:H3 / 03:00
H4	4 minutes	L:H4 / 04:00
H5	5 minutes	L:H5 / 05:00
H6	6 minutes	L:H6 / 06:00
H7	10 minutes	L:H7 / 10:00
H8	15 minutes	L:H8 / 15:00

Auf diesen Stufen bestimmen Sie, wieviel durchschnittliche Rechenzeit der Computer pro Zug erhält. Je länger er rechnen darf, umso besser spielt er. Die angegebene Zeit ist durchschnittlich, d.h. in der Eröffnung wird schneller gezogen, im Mittelspiel hingegen kann eine Berechnung längere Zeit dauern.

Der Computer wird in der Eröffnung und im Endspiel schneller rechnen. Im Mittelspiel jedoch etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen.

ES IST EINFACH, POSITIONEN ZU PRÜFEN!

1. Drücken Sie **NEW GAME**, um eine neue Partie zu starten.
2. Drücken Sie die Taste für **TURM**.
Display: Weisser Turm auf A1.
3. Drücken Sie die Taste für **TURM**.
Display: Weisser Turm auf H1.
4. Nochmals die Figurentaste **TURM** drücken.
Display: Schwarzer Turm auf A8.
5. Wieder **TURM**-Taste.
Display: Schwarzer Turm auf H8.
6. Drücken Sie jetzt erneut die **TURM**-Taste, erscheint keine weitere Anzeige. Wiederholen Sie diesen Vorgang für die anderen Figuren.

Mehr Details finden Sie unter Abschnitt 4.1.

EINE LEHRFUNKTION AUSWÄHLEN!

In unserem Beispiel wollen wir mit Läufern und Türmen spielen. Bauern und Könige sind immer auf dem Brett.

1. Drücken Sie die Taste **TEACH MODE**.
2. Drücken Sie die Figurentaste für **LÄUFER**.
Sie sehen die Anzeige (b = Läufer).
3. Drücken Sie die Figurentaste für **TURM**. In der Anzeige wird r erscheinen. Stellen Sie auf dem Brett zu den Königen, Bauern und Läufern auch die Türme hinzu.
4. Drücken Sie wieder **TEACH MODE**. Jetzt können Sie eine Partie tatsächlich nur mit Bauern, Königen, Läufern und Türmen spielen.

Details siehe Abschnitt 4.3.

4. SPEZIELLE FUNKTIONEN

4.1 Positionskontrolle

Siehe auch „**ES IST EINFACH, POSITIONEN ZU PRÜFEN!**“

Stossen Sie aus Versehen die Schachfiguren um oder sind der Meinung, dass irgend etwas nicht stimmt, können Sie den Computer zur Überprüfung der Stellung hinzuziehen.

Sind Sie am Zug, drücken Sie einfach eine **FIGURENTASTE**. Der Computer zeigt dann, wo die erste Figur dieser Art auf dem Brett steht - das Display zeigt den Wert und die Farbe, sowie den Feldnamen. Drücken Sie die **FIGURENTASTE** erneut für die zweite Figur dieser Art etc. Zuerst werden alle weissen (□), dann alle schwarzen (■) Figuren gezeigt. Gibt es keine Figur dieser Art mehr, hören Sie einen doppelten Ton und sehen die 2 Bindestriche in der Anzeige. Befinden sich z.B. keine weiteren Läufer auf dem Brett, sehen Sie : _ _ mit den Symbolen □ und ♙.

Sie wollen mehrere Figuren überprüfen? Wiederholen Sie einfach den Vorgang mit den anderen **FIGURTASTEN**.

Der Computer verlässt die Positionskontrolle automatisch, wenn Sie 3 Sekunden lang keine Taste drücken.

4.2 Non Auto Modus

Normalerweise antwortet der Computer automatisch, sobald Sie den weissen Zug eingegeben haben. Stellen Sie diese Option jedoch auf an, können Sie für beide Seiten spielen, ohne dass der Computer sich einmischt.

Wenn Sie in diesem Modus nicht gegen Alec spielen, wird er verschwinden, sobald Sie **NON AUTO** drücken. Sie können ihn wieder aktivieren, wenn Sie diese Taste erneut drücken.

Dies kann für einige Fälle sehr praktisch sein:

- Nachspielen von Grossmeisterpartien. Schalten Sie den Computer ab und zu durch **PLAY** zu, um zu beobachten, was er an bestimmten Stellen gespielt hätte.
- Nachspielen eigener Partien. Spielen Sie eine Ihrer Partien nochmals nach und schalten Sie an kritischen Stellen den Computer zu. So analysieren Sie und lernen, welche Chancen Sie besser nutzen können.
- Lernen Sie Eröffnungen, indem Sie diese nachspielen.
- Spielen Sie gegen einen Freund. Der Computer ist dann sinnvoller Schiedsrichter, der keine Regelverstösse zulässt! Spielen Sie gegen einen Menschen, können Sie jederzeit Tipps abrufen. Um zu sehen, was der Computer in bestimmten Situationen spielen würde, können Sie **PLAY** drücken und der Computer spielt den

nächsten Zug.. Nachdem der Computerzug gemacht wurde, bleibt **NON AUTO** aktiv.

Drücken Sie **NON AUTO**, um diesen Modus wieder zu verlassen. Ein doppelter Signalton bestätigt die Funktion. Auch wenn Sie **NEW GAME** aktivieren, wird der **NON AUTO** Modus abgeschaltet.

4.3 Lehrfunktionen

Unter „**LEHRFUNKTIONEN IM ÜBERBLICK**“ zeigen wir Ihnen alle Möglichkeiten dieser Funktion auf einen Blick.

Ihr Computer bietet 11 Lehrfunktionen, mit deren Hilfe Sie Grundzüge und Taktiken mit einzelnen Figurenarten üben können! In jeder Lehrfunktion spielen Sie mit Bauern, Königen und einer oder zwei zusätzlichen Figurenarten Ihrer Wahl. So können Sie sich auf spezielle Taktiken konzentrieren ohne die Übersicht zu verlieren.

Sind Sie am Zug, können Sie mit folgenden Schritten eine Lehrfunktion aufrufen:

- Drücken Sie **TEACH MODE**. Sie sehen t E R C in der Anzeige.
- Drücken Sie nun eine oder zwei **FIGURENTASTEN**, um festzulegen, mit welchen Figuren Sie spielen möchten. In der Anzeige erscheint Ihre Wahl als Figurensymbole. In der unteren Auflistung der Lehrfunktionen sehen Sie die Möglichkeiten.
- Nachdem Sie gewählt haben, drücken Sie **TEACH MODE** nochmals. Der Computer ist jetzt bereit, mit Ihnen eine Partie nur mit den gewählten Figuren (+Bauern und Könige) zu machen.

Lehrfunktionen im Überblick:

DRÜCKEN SIE	ZUM SPIEL MIT	ANZEIGE
♙	Königen+Bauern	♙ ♙
♘	Königen+Bauern+Springern	♙ ♘ ♙
♞	Königen+Bauern+Läufern	♙ ♞ ♙
♚	Königen+Bauern+Türmen	♙ ♚ ♙
♗	Königen+Bauern+Damen	♙ ♗ ♙
♘+♙	Königen+Bauern+Springern+Läufern	♙ ♘ ♙ ♞ ♙
♘+♚	Königen+Bauern+Springern+Türmen	♙ ♘ ♙ ♚ ♙
♘+♗	Königen+Bauern+Springern+Damen	♙ ♘ ♙ ♗ ♙
♞+♚	Königen+Bauern+Läufern+Türmen	♙ ♞ ♙ ♚ ♙
♞+♗	Königen+Bauern+Läufern+Damen	♙ ♞ ♙ ♗ ♙
♘+♗	Königen+Bauern+Türmen+Damen	♙ ♘ ♙ ♗ ♙

Beachten Sie bei den Lehrfunktionen folgendes:

- Drücken Sie mehr als zwei Figurentasten, sind immer nur die zwei **FIGURENARTEN** gewählt, die Sie zuletzt aufgerufen haben.
- Drücken Sie keine Figurentaste, können Sie einfach nochmals **TEACH MODE** drücken, um zur normalen Partie zurückzukommen.

- Um die Lehrfunktionen wieder zu verlassen, drücken Sie einfach **NEW GAME**. Ihr Computer spielt dann wieder eine normale Partie.

5. TECHNISCHE ANGABEN

5.1 Die ACL-Funktion

Computer hängen sich manchmal auf. Dies ist auf statische Aufladung oder elektronische Störungen zurückzuführen und kann einfach behoben werden. Stecken Sie einen spitzen Gegenstand für 1-2 Sek. in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite Ihres Geräts. Das setzt den Computer wieder zurück.

5.2 Pflege und Wartung

Ihr Schachcomputer ist ein präzises, elektronisches Gerät. Setzen Sie es nicht extremen Temperaturen oder hoher Luftfeuchtigkeit aus. Vor Reinigen der Einheit, entnehmen Sie bitte die Batterien bzw. stecken Sie den Adapter aus. Verwenden Sie keine chemischen Mittel, da diese eventuell schädigen können.

Schwache Batterien müssen sofort ersetzt werden, da sie auslaufen und den Computer schädigen können. Bitte achten Sie auch auf folgenden Warnhinweis: **Achtung! Nutzen Sie alkaline oder Zink Carbon Batterien. Verwenden Sie keine unterschiedlichen Arten oder neue und alte**

gleichzeitig! Versuchen Sie nicht, Batterien aufzuladen, die nicht wiederaufladbar sind. Verwenden Sie nur die empfohlenen Batterien. Versichern Sie sich, dass die Batterien gemäss der Polaritätsvorgabe eingelegt sind. Leere Batterien müssen sofort aus dem Gerät entnommen werden. Schliessen Sie die Anschlussklemmen nicht kurz!

5.3 Technische Details

Tasten:	15
LCD Display:	Anzeige 30 x 13 mm
Sound:	Piezo
Batterien:	2 "AA" (AM3/R6) cells ==
Masse:	314 x 252 x 34 mm

Bewahren Sie diese Information unbedingt auf!

Der Hersteller behält sich vor, jederzeit technische Änderungen im Interesse der Weiterentwicklung vorzunehmen.

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:



- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

Informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

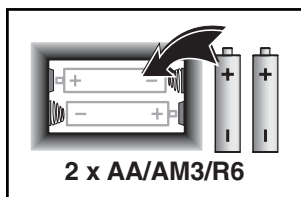
PROBLEMLÖSUNGEN

SYMPTOME	MÖGLICHE URSACHEN	LÖSUNGEN
Der Computer reagiert nicht oder stürzt während der Partie ab.	<ul style="list-style-type: none"> • Batterien sind nicht korrekt eingelegt. • Batterien sind schwach oder leer. • Statische Aufladung oder elektronische Störung. 	<ul style="list-style-type: none"> • Batterien erneut einlegen; auf Polarität achten! • Batterien austauschen. • 1-2 Sek. mit einem spitzen Gegenstand in die ACL-Vertiefung drücken (siehe auch 1.1).
Das Display lässt sich schlecht lesen.	<ul style="list-style-type: none"> • Batterien sind schwach oder leer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer macht keinen Zug.	<ul style="list-style-type: none"> • Möglicherweise ist die Option Non Auto aktiv • Sie haben eine Stufe gewählt, auf der der Computer lange rechnet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diese Option abschalten (siehe 4.2). • Drücken Sie PLAY, um abzurechnen.
Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht.	<ul style="list-style-type: none"> • Sind Sie am Zug? Ist Ihr König im Schach? Wird der Zug den König ins Schach setzen? Rochieren Sie falsch? Ziehen Sie nicht regelkonform? • Der Computer rechnet. • Sie haben den letzten Computerzug falsch eingegeben (das falsche Ausgangs- oder Zielfeld gedrückt). 	<ul style="list-style-type: none"> • Schauen Sie sich die Situation genau an und lesen Sie auch nochmal die Schachregeln nach. Nutzen Sie TAKE BACK, um den letzten Zug zurückzunehmen. • Drücken Sie PLAY, um die Suche abubrechen. • Prüfen Sie nochmals die Anzeigen und drücken Sie die Figur auf die angegebenen Felder.
Der Computer scheint einen falschen oder sehr schlechten Zug zu machen.	<ul style="list-style-type: none"> • Es handelt sich um eine Sonderregel (en passant, Rochade). • Die Figuren auf dem Brett sind falsch aufgestellt. • Sie sind in einer Spasstufe. Ihr Computer spielt absichtlich schwach. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesen Sie nochmals die Sonderregeln nach. • Machen Sie eine Positionskontrolle (s.4.1). • Prüfen Sie die Spielstufe (s.3).
Der Computer gibt keinen Ton von sich.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Funktion „SOUND“ ist abgeschaltet 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivieren Sie den Sound wieder.
Alec wird nicht angezeigt.	<ul style="list-style-type: none"> • Non Auto ist aktiviert. Da Sie in diesem Modus nicht gegen den Computer spielen, wird Alec nicht angezeigt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verlassen Sie Non Auto und kehren Sie zum normalen Spiel zurück. Alec erscheint wieder.
Die Schachuhr wird wieder angezeigt, obwohl die Positionskontrolle aktiv ist.	<ul style="list-style-type: none"> • Führen Sie 5 Sekunden lang keine Funktion aus, verlässt der Computer automatisch die Positionskontrolle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie einfach wieder eine FIGURENTASTE. Dann sind Sie in der Positionskontrolle.
Das Display springt etwas und die angezeigte Zeit scheint nicht gleichmässig gezählt zu werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Dies kann vorkommen, <i>während der Computer rechnet.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ihr Spiel wird dadurch nicht beeinflusst.
Es erfolgt keine Reaktion, wenn eine Taste gedrückt wird.	<ul style="list-style-type: none"> • Dies kann vorkommen, <i>während der Computer rechnet.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Halten Sie die Taste 2-3 Sekunden lang gedrückt.
Der Computer schaltet sich ab (Sie wären am Zug).	<ul style="list-style-type: none"> • Wird über 20 Minuten keine Funktion aktiviert, schaltet sich das Gerät automatisch ab. 	<ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie einfach GO/STOP und spielen Sie weiter.

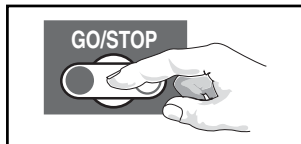
DÉMARRAGE RAPIDE

Vous voulez jouer une partie tout de suite, sans avoir à lire d'abord le manuel tout entier? Le petit Alec sera heureux de vous y aider! Il vous suffit de suivre les étapes du Démarrage rapide....

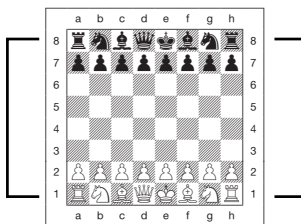
- 1** Insérez d'abord deux piles «AA» (AM3/R6) dans l'ordinateur (piles alcalines recommandées). Attention à bien respecter la polarité!



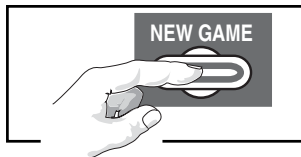
- 2** Appuyez sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)** pour mettre l'ordinateur en marche et vous apercevrez le visage d'Alec sur l'écran! Si l'appareil ne répond pas, réinitialisez le tel qu'indiqué dans la section 1.1.



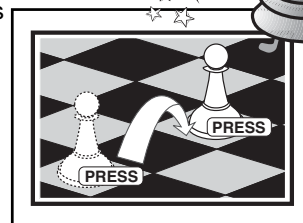
- 3** Placez les pièces de l'échiquier dans leur position initiale de départ, avec les Blancs de votre côté, comme sur le schéma.



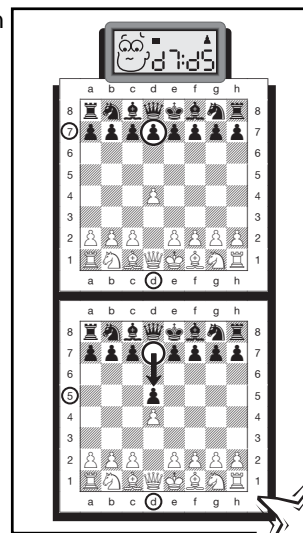
- 4** Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** pour réinitialiser l'ordinateur. Vous êtes maintenant prêt à jouer votre toute première partie contre Alec!



- 5** Enregistrez les coups en les effectuant sur l'échiquier. Appuyez doucement sur la pièce dans sa case de **départ et d'arrivée** pour chaque déplacement. L'échiquier détecte automatiquement la pièce que vous déplacez - c'est comme de la magie!



- 6** Dès que l'ordinateur joue un coup, ce coup est affiché. La case de **départ** clignote. Appuyez sur la pièce de l'ordinateur dans la case de **départ** (case d7 dans cet exemple). L'écran affiche alors la case **d'arrivée** qui clignote. Appuyez sur la case **d'arrivée** (d5 dans cet exemple) pour finir de jouer le coup de l'ordinateur. Et c'est tout!
Appuyez sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)** à tout moment pour éteindre l'ordinateur.. et Alec sera prêt à continuer à jouer lorsque vous rallumerez l'ordinateur!



TOUCHES ET FONCTIONS

- 1. FENÊTRE D'AFFICHAGE:** Affiche les coups, les informations et les pendules d'échec, ainsi que le visage d'Alec aux différentes expressions! S'utilise également pour afficher les niveaux de jeu et les Modes d'Enseignement, et pour vérifier les pièces.

- 2. ACL (Réinitialisation):** A la base de l'appareil. S'utilise pour éliminer les décharges statiques après avoir inséré de nouvelles piles.

3. TOUCHES DE PARTIE

• **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT):**

Appuyez sur cette touche pour allumer et éteindre l'ordinateur. La position actuelle reste en mémoire quand vous éteignez l'ordinateur.

• **NO AUTO (NON AUTOMATIQUE):**

Appuyez sur cette touche pour passer au mode non automatique, vous permettant d'effectuer les coups manuellement.

• **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE):**

Appuyez sur cette touche pour réinitialiser l'ordinateur en vue d'une nouvelle partie.

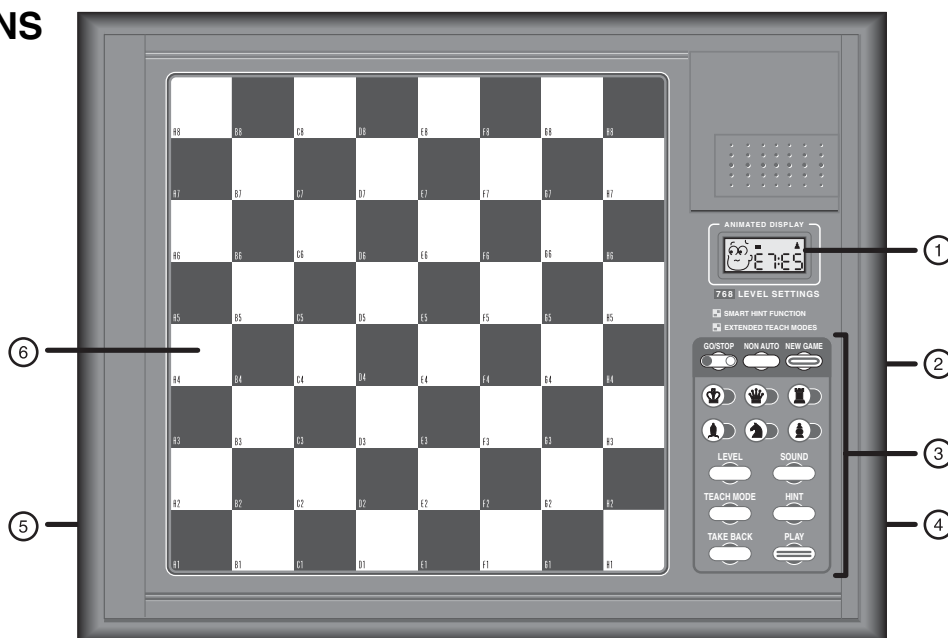
• **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES:**

S'utilisent pour vérifier les positions et sélectionner les modes d'enseignement. S'utilisent également pour promouvoir un pion.

• **LEVEL (NIVEAU):** Appuyez sur cette touche pour passer au Mode niveau.

• **SOUND (SON):** Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver le son.

• **TEACH MODE (MODE ENSEIGNEMENT):** Appuyez sur cette touche pour passer au mode enseignement.



- **HINT (ASTUCE):** Maintenez cette touche appuyée pour que l'ordinateur vous suggère un coup.

- **TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE):** Appuyez sur cette touche pour revenir en arrière sur le dernier coup individuel effectué. Vous pouvez revenir en arrière sur deux coups individuels ou sur un coup pour chaque camp.

- **PLAY (JOUER):** Appuyez sur cette touche pour changer de camp avec l'ordinateur; appuyez sur cette touche pendant que l'ordinateur réfléchit pour le forcer à jouer.

- 4. COMPARTIMENT À PILES:** À la base de l'appareil. Fonctionne avec deux piles «AA» (AM3/R6) (nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines pour une plus longue durée d'utilisation).

- 5. ZONE DE RANGEMENT DES PIÈCES:** À la base de l'appareil. Un petit espace bien pratique où ranger les pions lorsque vous ne les utilisez pas.

- 6. ÉCHIQUEUR À PLATEAU SENSITIF:** Chaque case est équipée d'un détecteur qui détecte automatiquement le déplacement des pièces.

TABLE DES MATIÈRES

DÉMARRAGE RAPIDE

TOUCHES ET FONCTIONS

INTRODUCTION

1. COMMENÇONS!

- 1.1. Insérez d'abord les piles!
- 1.2. Vous êtes prêt à jouer? Voilà comment on commence!
- 1.3. Au tour de l'ordinateur!
- 1.4. Vous avez changé d'avis? Revenez en arrière!
- 1.5. La partie est terminée? Pourquoi pas recommencer!
- 1.6. Trop facile/difficile? Changez de niveau!

2. FONCTIONS

SUPPLÉMENTAIRES

- 2.1 A qui de jouer? Vérifiez l'écran!
- 2.2 Coups spéciaux
- 2.3 Coups illégaux
- 2.4 Échec, mat et partie nulle
- 2.5 Interrompez la recherche de l'ordinateur!
- 2.6 Changez de camps avec l'ordinateur

2.7 Besoin d'aide? Demandez une suggestion!

2.8 Pendules d'échiquier

2.9 Ouvertures intégrées

2.10 Arrêt automatique

2.11 Mémoire de partie

3. LES NIVEAUX DE JEU

3.1 Niveaux de divertissement

3.2 Niveaux de profondeur fixe

3.3 Niveaux moyens

4. MODES SPÉCIAUX À

EXPLORER

4.1 Mode vérification

4.2 Mode non automatique

4.3 Mode d'enseignement

5. DÉTAILS TECHNIQUES

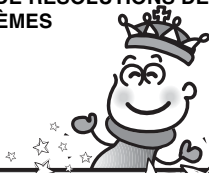
5.1 La fonction ACL

5.2 Soins et entretien

5.3 Spécifications techniques

GUIDE DE RÉOLUTIONS DE

PROBLÈMES



NOUS VOUS PRÉSENTONS... ALEC, LE PETIT ALCHÉMISTE!

Je suis vraiment heureux de faire ta connaissance—et ravi également de partager ce merveilleux monde des échecs avec toi!

*Tu te demandes peut être «Qu'est ce que ce petit homme fait dans mon ordinateur?» C'est simple: **J'ADORE LES ÉCHECS!** Et quelle meilleure façon de profiter de ce jeu dès que possible qu'en étant là à chaque fois que tu allumes ton ordinateur! Les échecs, c'est vraiment un jeu magique—c'est amusant, excitant et ça stimule l'intellect. Il n'y a pas de meilleure façon pour passer son temps libre! Donc, mon but dans la vie, c'est d'être ton compagnon de jeu, prêt et disposé à jouer dès que tu le veux!*

Si tu me vois ricaner, ne t'inquiète pas—je ne me moque pas de toi—j'admire simplement ma propre adresse aux échecs! Et lorsque tu me vois pleurer après avoir perdu une partie, n'aie pas pitié de moi — il est fort possible que je te batte la prochaine fois!

Amuse-toi bien et n'oublie pas de lire le manuel pour découvrir toutes les fonctions fabuleuses que ton ordinateur d'échecs peut t'offrir. Et puis cherche les «étoiles» dans ce manuel—elles indiquent des schémas et diagrammes qui pourront t'aider à mieux comprendre ton ordinateur! Et pour finir, j'ai hâte de commencer à jouer aux échecs avec toi, maintenant et pour très longtemps...!

Amuse-toi bien!

Alec

1. COMMENÇONS!

Que vous soyez juste un débutant ou que vous connaissiez déjà ce jeu formidable, vous allez apprécier votre nouvel ordinateur d'échecs de nombreuses façons! Après tout, cet ordinateur est une combinaison unique d'adversaire et de professeur en même temps! À propos, votre ordinateur connaît et respecte toutes les règles populaires des échecs — et vous pouvez être certain qu'il ne trichera jamais! Pour ceux d'entre vous qui n'avez jamais joué aux échecs, nous avons inclus dans ce manuel un bref aperçu des règles, pour vous permettre de commencer! Si vous désirez plus d'informations, pourquoi ne faites-vous pas un tour dans votre bibliothèque de quartier, où vous trouverez certainement une mine d'informations intéressantes sur les échecs!

1.1 Insérez d'abord les piles

Votre ordinateur d'échecs fonctionne avec deux piles «AA» (type AM3/R6). Insérez les piles dans le compartiment à piles situé à la base de l'appareil, tel qu'indiqué dans *Démarrage rapide*. Utilisez des piles alcalines neuves pour une durée de vie plus longue.

Allumez l'ordinateur en appuyant sur **GO/STOP**

(MARCHE/ARRÊT). Vous entendrez un bip vous indiquant que la partie peut commencer. Si l'ordinateur ne répond pas (des décharges statiques peuvent quelquefois le verrouiller), utilisez un trombone ou tout autre objet pointu pour appuyer à l'intérieur de l'orifice appelé **ACL** à la base de l'appareil pendant au moins une seconde. Cela vous permettra de réinitialiser l'ordinateur.

1.2 Vous êtes prêt à jouer? Voilà comment on commence!

Bien, il est temps maintenant de commencer à jouer! C'est vraiment facile — il vous suffit de suivre les étapes suivantes:

- a. Allumez l'ordinateur, si ce n'est pas déjà fait, en appuyant sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)**. Le visage du petit Alec apparaîtra sur l'écran — à partir de maintenant, il sera votre compagnon de jeu!
- b. Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** pour réinitialiser l'ordinateur en vue d'une nouvelle partie d'échecs. Placez les pièces dans leur position de départ, en plaçant les Blancs le plus près de vous, tel qu'indiqué dans *Démarrage rapide*.
- c. Pour jouer un coup, appuyez doucement sur le pion que vous désirez déplacer jusqu'à ce que vous entendiez un bip — l'échiquier à plateau sensitif reconnaîtra automatiquement votre pion. Regardez l'écran — il affiche maintenant la case sur laquelle vous avez appuyé, ainsi que les symboles du pion et la couleur du pion que vous avez choisi! Ces informations sont affichées en alternance avec la pendule d'échiquier.
- d. Prenez cette pièce et pressez la doucement sur la case de **destination**. Vous entendrez un deuxième bip vous confirmant le coup. Vous venez juste d'effectuer votre premier coup de la partie! C'est maintenant à l'ordinateur de jouer pour les Noirs!

Au début d'une partie, l'ordinateur joue souvent très vite car il joue de mémoire, en utilisant son «livre» intégré de coups d'ouvertures. Pour plus amples détails, consultez la Section 2.9.

1.3 Au tour de l'ordinateur!

Lorsque l'ordinateur joue un coup, vous entendez un bip et le coup est affiché à l'aide de la case de **départ** qui clignote. Appuyez sur la pièce indiquée sur la case de **départ** qui clignote jusqu'à entendre un bip. L'écran affiche alors en clignotant la case de destination du coup. Déplacez la pièce vers la case de destination indiquée et appuyez sur cette case pour terminer le coup de l'ordinateur. Et c'est encore à vous de jouer...

Sachez que **pendant que l'ordinateur réfléchit**, il se peut que:

- Vous ayez à appuyer sur les touches de jeu pendant deux à trois secondes avant que l'ordinateur ne réponde.
- L'affichage de la pendule saute quelques secondes, et le délai entre des secondes consécutives vous apparaisse inégal. La partie n'est cependant pas affectée.

1.4 Vous avez changé d'avis? Revenez en arrière!

Lorsque vous jouez aux échecs avec l'ordinateur, rien n'est «irréversible» — vous pouvez changer d'avis ou décider de jouer un coup différent à tout moment! Vous pouvez revenir en arrière sur deux coups individuels ou sur un coup pour chaque camp.

Pour revenir en arrière sur le dernier coup joué, appuyez sur **TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE)**. L'écran affiche

alors le symbole du pion, le symbole de la couleur et le coup à annuler, avec la case de **destination** d'origine qui clignote. Appuyez sur la pièce sur cette case. Vous pouvez maintenant voir la case de **départ** qui clignote. Appuyez sur la pièce sur la case de **départ** clignotant pour confirmer le retour en arrière.

Si le coup annulé était une prise, l'ordinateur vous rappelle de remettre la pièce prise sur l'échiquier en affichant le type de pièce et la couleur. La case clignote également sur l'écran. Appuyez sur cette pièce sur la case indiquée. Pour annuler un autre coup, appuyez à nouveau sur **TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE)**. Pour continuer la partie, vous pouvez jouer votre prochain coup ou appuyer sur **PLAY (JOUER)** pour que ce soit l'ordinateur qui joue.

1.5 La partie est terminée? Pourquoi pas recommencer!

Que vous ayez terminé une partie (ou que vous ayez abandonné la partie en cours), c'est facile de recommencer à jouer! Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)**, et l'ordinateur se remettra à zéro, en replaçant toutes les pièces dans leur position d'origine. Le même niveau de jeu est toujours effectif mais vous pouvez en changer si vous le désirez, tel qu'expliqué dans la Section 3.

IMPORTANT: Si vous appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** vous effacez la partie en cours de la mémoire – attention à ne pas appuyer sur cette touche par erreur!

1.6 Trop facile/difficile? Changez de niveau!

Votre ordinateur propose 64 niveaux d'adresse, chacun d'entre eux correspondant à une case sur l'échiquier – ce qui rend la sélection de niveaux très facile! Avec les modes incorporés d'enseignement, vous avez le choix entre 768 combinaisons de réglages de niveaux!

Pour plus amples détails sur tous les niveaux de jeu, ainsi que pour apprendre à sélectionner les niveaux, consultez la Section 3.

2. FONCTIONS SUPPLÉMENTAIRES

2.1 À qui de jouer? Vérifiez l'écran!

Vous pouvez toujours dire d'un seul coup d'œil si l'ordinateur est en train de réfléchir et qui doit jouer – juste en jetant un œil sur les symboles de couleur (■ pour les Noirs et □ pour les Blancs)! Quand l'ordinateur réfléchit, le symbole de la couleur du camp pour lequel il joue **clignote** sur l'écran. Quand c'est votre tour de jouer, le symbole de couleur de votre camp apparaît **sans clignoter**.

2.2 Coups spéciaux

Prises: Pour prendre une pièce, appuyez doucement sur la pièce que vous désirez jouer, retirez la pièce prise de l'échiquier, et appuyez sur votre pièce sur la case de la pièce prise.

En Passant: Dans une prise en passant, l'ordinateur vous rappelle de retirer le pion pris de l'échiquier en faisant clignoter la case du pion sur l'écran. Appuyez sur le pion pris avant de le retirer du plateau.

Le Roque: L'ordinateur reconnaît automatiquement un roque après que le roi ait été déplacé. Après que vous ayez appuyé sur le roi sur ses cases de **départ** et de destination, l'ordinateur affiche le coup de la Tour, avec la case de **départ** qui clignote. Appuyez sur cette case et l'écran affiche alors en clignotant la case vers laquelle déplacer la Tour. Appuyez sur la case de destination de la Tour pour terminer le coup.

Promotion de pion: Lorsque vous promouvez un pion, appuyez d'abord sur ce pion sur sa case de **départ**, comme d'habitude. L'ordinateur affichera en clignotant la case de **départ**, et les symboles du pion et de la Dame, en même temps que la pendule. Vous avez alors deux choix: (a) Pour



promouvoir le pion en Dame, il vous suffit de terminer le coup en appuyant sur votre pion sur la case de **destination**. La promotion est effective tout de suite, et est accompagnée d'une série de bips.. (b) pour sous-promouvoir le pion en Cavalier, Fou, ou Tour, appuyez sur la **TOUCHE DE SYMBOLE DE PIÈCE** pour la pièce que vous désirez sous-promouvoir (♘, ♙, ou ♚). Ce symbole apparaîtra et appuyez sur la pièce sur la case de **destination** pour terminer le coup. Lorsque vous effectuez une promotion, n'oubliez jamais de changer votre pièce sur le plateau de l'échiquier! **Lorsque l'ordinateur effectue une promotion de pion**, l'écran affiche d'abord le coup, comme d'habitude, avec la case de départ qui clignote. Vous remarquerez cependant que l'écran affiche le symbole du pion **en plus** du symbole de la pièce promue par l'ordinateur. Appuyez sur la case de **départ**, et vous verrez la case de **destination** qui clignote. Appuyez sur la case de **destination**, changez la pièce de l'ordinateur sur le plateau de l'échiquier, et continuez à jouer!

2.3 Coups illégaux

Votre ordinateur n'acceptera jamais un coup illégal! Si vous en jouez un, vous entendrez un bip et l'écran affichera consécutivement la case de **départ** et le temps. Vous pouvez alors déplacer la pièce vers une autre case ou appuyez à nouveau sur cette pièce dans sa case de **départ** d'origine et déplacer une autre pièce.

Si vous ne jouez pas correctement non plus la pièce de l'ordinateur, vous entendrez également un bip d'erreur. Cela signifie que vous avez déplacé la mauvaise pièce ou que vous avez déplacé la pièce de l'ordinateur sur une mauvaise case. Vérifiez l'écran et rejouez le coup.

Si vous appuyez sur une pièce, que la case de **départ** s'affiche mais que vous décidez de ne pas jouer ce coup, il vous suffit d'appuyer à nouveau sur cette pièce pour annuler le coup. Vous pouvez alors jouer un autre coup. Si vous changez d'avis après avoir joué un coup entièrement, revenez en arrière tel qu'indiqué dans la Section 1.4.

Attention: Si vous jouez sans le son, faites attention car vous n'entendrez pas les bips d'erreur!

LES DIFFÉRENTES HUMEURS D'ALEC!

Vous n'êtes pas certain de comprendre ce qu'Alec essaie de vous dire? Pourquoi a-t-il l'air si heureux, triste ou embêté? Voici quelques-unes de ses expressions!



«J'adore ce jeu— et surtout lorsque je gagne!»



«Je ne peux pas croire que j'ai perdu la partie..S'il te plaît, donne-moi une autre chance?»



«On dirait que la partie est bien équilibrée pour l'instant!..»



«Oui, j'ai bien l'impression qu'un mat s'approche» / Vas-y – Promeus mon pion pour moi!»



«Ca ne va pas du tout—je ne peux pas croire que tu aies l'avantage!»



« He! Tu as pris ma pièce pendant que je ne regardais pas!» / «Oh, non! Comment as-tu pu mettre mon Roi en échec?»



«Qu'est ce qui s'est passé ici? Je pensais que j'étais en train de gagner..»



«Ah,ah! J'aime bien prendre tes pions» / «Tu ferais mieux de surveiller ton Roi- j'arrive!»



«Waouh, c'est super – j'ai vraiment amélioré ma position!»



«Eh! Tu es toujours là? Il t'en faut du temps!» / «J'ai du mal à l'admettre mais on dirait que cette partie finit avec un nul!»



«Hourra, j'ai gagné la partie! C'était super amusant – tu veux rejouer?» on dirait que cette partie finit avec un nul!»

2.4 Échec, mat et partie nulle

Échec: Lorsque l'ordinateur met votre Roi en échec, l'ordinateur affiche d'abord le coup comme d'habitude. Une fois le coup joué, l'écran affiche consécutivement le temps et ch , en même temps que \square si les Blancs sont en échec ou \blacksquare si les Noirs sont en échec. Lorsque vous mettez le Roi de l'ordinateur en échec, l'écran affiche ch puis commence à réfléchir.

Échec et mat: Lorsqu'une partie se termine avec un échec et mat, vous entendrez une série de bips et l'écran affiche en clignotant $\text{E}nd$, en même temps que \square si les Blancs ont gagné ou que \blacksquare si les Noirs ont gagné. Regardez le petit Alec. Il est si heureux lorsqu'il a gagné- et il a l'air si triste quand il perd la partie!

Partie nulle: L'ordinateur reconnaît les nuls par pat et les triples répétitions de la position. Après un nul, l'écran affiche $\text{E}nd$, en même temps que les deux symboles de couleur (\square et \blacksquare) et que le coup de nul.

2.5 Interruption de la recherche de l'ordinateur

Vous pensez que l'ordinateur prend trop de temps pour jouer? Pas de problèmes – vous pouvez l'interrompre à tout moment! Il vous suffit d'appuyer sur **PLAY (JOUER)** pendant que l'ordinateur réfléchit pour qu'il s'interrompe et qu'il joue le coup auquel il est en train de penser.

Cette fonction peut être pratique pour les impatientes – et tout spécialement lorsque vous vous trouvez dans les niveaux de profondeur fixe C6 et supérieurs, où l'ordinateur peut réfléchir une heure ou plus avant de jouer.

2.6 Changez de camp avec l'ordinateur

Pour changer de camp avec l'ordinateur, appuyez sur **PLAY (JOUER)** quand c'est votre tour de jouer – et l'ordinateur jouera le coup suivant pour votre camp. Vous pouvez changer de camp aussi souvent que vous le voulez!

Voulez-vous que l'ordinateur joue le premier coup pour les Blancs au début de la partie? Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** pour réinitialiser l'ordinateur, puis appuyez sur **PLAY (JOUER)**!

Voulez-vous que l'ordinateur joue aux échecs contre lui-même? Appuyez sur **PLAY (JOUER)** après chaque coup – et observez l'ordinateur jouer pour chaque camp sur le tableau de l'échiquier, un coup après l'autre. Étudiez ses stratégies, et vous pourrez améliorer votre jeu!

2.7 Besoin d'aide? Demandez une suggestion!

C'est très facile d'obtenir de l'aide de l'ordinateur dès que vous en avez besoin. Lorsque c'est votre tour de jouer, il vous suffit d'appuyer sur **HINT (ASTUCE)**. L'ordinateur affichera brièvement H h , puis une suggestion de coup!

Sachez que si vous appuyez plusieurs fois sur la touche **HINT** dans certaines situations vous pourrez obtenir plus d'une suggestion de coups. L'ordinateur peut prendre quelques secondes pour afficher une suggestion de coup, surtout dans le cas de positions compliquées.

2.8 Pendules d'échiquier

L'ordinateur est équipé d'une pendule d'échiquier intégrée qui contrôle le temps, à l'aide d'un écran à 4 chiffres affichant le temps total écoulé pour le camp devant jouer (l'ordinateur ou le joueur) pendant que ce camp réfléchit. Voici une façon facile de différencier d'un seul coup d'œil les affichages du temps:

- Pour la première heure, l'écran affichera **MM:SS** (Minutes:Secondes), avec **deux** points au milieu et un **zéro tout au début**.
- Si le temps total écoulé dépasse une heure, vous verrez **HH:MM** (Heure:Minutes) avec deux points **clignotant** au milieu et pas de **zéro au début**.

Veillez également prendre en note les points suivants relatifs aux pendules d'échiquier:

- Les pendules s'arrêtent dans certaines situations, par exemple quand vous revenez en arrière sur un coup ou lorsque les niveaux sont changés ou vérifiés. Dans ces cas ci, les temps sont gardés en mémoire, et les pendules reprennent lorsque la partie continue.
- Occasionnellement, lorsque l'ordinateur réfléchit l'écran peut sauter quelques secondes, ou le délai entre des secondes consécutives peut vous sembler inégal. Votre partie ne sera cependant pas affectée.

2.9 Ouvertures intégrées

Au début d'une partie, l'ordinateur joue souvent instantanément dans de nombreux niveaux. C'est parce qu'il joue de mémoire, en utilisant son propre «livre» intégré d'ouvertures, qui comprend les ouvertures les plus connues. Si la position en cours sur l'échiquier existe dans son livre, l'ordinateur jouera un coup automatiquement en fonction de cette position, au lieu d'avoir à penser au coup.

2.10 Fonction Arrêt Automatique

Lorsque c'est votre tour de jouer et que vous n'avez déplacé aucune pièce ni appuyé sur aucune touche depuis 20 minutes, l'ordinateur s'éteint automatiquement pour économiser les piles. Pour reprendre la partie, appuyez sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)** afin de rallumer l'ordinateur. *Veillez noter que l'ordinateur ne s'éteindra pas lorsqu'il pense.*

2.11 Mémoire de partie

Si pour une raison ou une autre vous désirez interrompre la partie, vous pouvez le faire en appuyant sur la touche **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)**. La partie est alors interrompue et l'ordinateur la gardera en mémoire pendant deux ans au maximum (avec des piles alcalines neuves). Lorsque vous rallumez l'ordinateur, vous pouvez reprendre la partie avec Alec là où vous l'aviez laissée.


UN GUIDE RAPIDE ET FACILE POUR LA SÉLECTION DES NIVEAUX!

1.  Appuyez sur **LEVEL (NIVEAU)** pour entrer dans le mode Niveau.

2. Sélectionnez ensuite votre niveau, à l'aide du schéma à droite. Il vous suffit de localiser la case de votre niveau et d'appuyer sur cette case pour le sélectionner et pour afficher ce niveau.

Par exemple; pour sélectionner le niveau G2 (avec une vitesse de réponse moyenne de l'ordinateur de 25 secondes par coup), appuyez sur la case G2. L'écran affichera alternativement L:G2 et 00:25.



3.  Pour finir, appuyez à nouveau sur **LEVEL (NIVEAU)** pour sortir du mode Niveau. Vous pouvez maintenant commencer à jouer dans le nouveau niveau sélectionné!

Pour plus amples détails, consultez la Section 3.

Niveau de divertissement 8 Fu 8 A8	Niveau de divertissement 16 Fu 16 B8	Recherche de 3+ demi-coups Fd 8 C8	Recherche de 6 demi-coups Fd 16 D8	8 sec. par coup 00:08 E8	16 sec. par coup 00:16 F8	55 sec. par coup 00:55 G8	15 min. par coup 15:00 H8
Niveau de divertissement 7 Fu 7 A7	Niveau de divertissement 15 Fu 15 B7	Recherche de 3 demi-coups Fd 7 C7	Recherche de 5+ demi-coups Fd 15 D7	7 sec. par coup 00:07 E7	15 sec. par coup 00:15 F7	50 sec. par coup 00:50 G7	10 min. par coup 10:00 H7
Niveau de divertissement 6 Fu 6 A6	Niveau de divertissement 14 Fu 14 B6	Recherche de 2+ demi-coups Fd 6 C6	Recherche de 5+ demi-coups Fd 14 D6	6 sec. par coup 00:06 E6	14 sec. par coup 00:14 F6	45 sec. par coup 00:45 G6	6 min. par coup 06:00 H6
Niveau de divertissement 5 Fu 5 A5	Niveau de divertissement 13 Fu 13 B5	Recherche de 2+ demi-coups Fd 5 C5	Recherche de 5 demi-coups Fd 13 D5	5 sec. par coup 00:05 E5	13 sec. par coup 00:13 F5	40 sec. par coup 00:40 G5	5 min. par coup 05:00 H5
Niveau de divertissement 4 Fu 4 A4	Niveau de divertissement 12 Fu 12 B4	Recherche de 2+ demi-coups Fd 4 C4	Recherche de 4+ demi-coups Fd 12 D4	4 sec. par coup 00:04 E4	12 sec. par coup 00:12 F4	35 sec. par coup 00:35 G4	4 min. par coup 04:00 H4
Niveau de divertissement 3 Fu 3 A3	Niveau de divertissement 11 Fu 11 B3	Recherche de 1+ demi-coup Fd 3 C3	Recherche de 4+ demi-coups Fd 11 D3	3 sec. par coup 00:03 E3	11 sec. par coup 00:11 F3	30 sec. par coup 00:30 G3	3 min. par coup 03:00 H3
Niveau de divertissement 2 Fu 2 A2	Niveau de divertissement 10 Fu 10 B2	Recherche de 1+ demi-coup Fd 2 C2	Recherche de 4 demi-coups Fd 10 D2	2 sec. par coup 00:02 E2	10 sec. par coup 00:10 F2	25 sec. par coup 00:25 G2	2 min. par coup 02:00 H2
Niveau de divertissement 1 Fu 1 A1	Niveau de divertissement 9 Fu 9 B1	Recherche de 1 demi-coup Fd 1 C1	Recherche de 3+ demi-coups Fd 9 D1	1 sec. par coup 00:01 E1	9 sec. par coup 00:09 F1	20 sec. par coup 00:20 G1	1 min. par coup 01:00 H1
NIVEAUX DE DIVERTISSEMENT			NIVEAUX DE PROFONDEUR FIXE		NIVEAUX MOYENS		

3. LES NIVEAUX DE JEU

Cet ordinateur vous laisse choisir entre 768 réglages de niveaux (comprenant les modes d'enseignement), ce qui vous permet vraiment d'apprendre et de devenir meilleur! Lorsque vous réglez les niveaux, n'oubliez pas que plus l'ordinateur dispose de temps pour penser à ses coups, meilleur et plus fort il devient – tout comme un être humain!

Veillez consulter «UN GUIDE RAPIDE ET FACILE POUR LA SÉLECTION DE NIVEAUX!» pour un résumé de tous les niveaux.

Comme indiqué dans le diagramme de sélection de niveaux, chaque niveau de jeu correspond à l'une des 64 cases de l'échiquier. Les niveaux sont classés selon trois groupes différents: **les niveaux de divertissement** (Cases A1-B8), **les niveaux de profondeur fixe** (Cases C1-D6) et **les niveaux moyens** (Cases E1-H8). Dans les niveaux supérieurs, l'ordinateur réfléchit avec plus de profondeur et devient peu à peu un adversaire plus combattant. Le niveau le plus haut dans chaque groupe produit les meilleurs coups que l'ordinateur peut effectuer dans les limites des contraintes liées à ce niveau particulier. Expérimentez – démarrez avec quelques-uns des niveaux les plus bas, et avancez peu à peu, au fur et à mesure que vous devenez meilleur, vers les niveaux plus élevés!

Veillez noter que dans certains des niveaux de jeu les plus élevés, l'ordinateur peut être très long à jouer. Si vous voulez que l'ordinateur cesse de réfléchir pour jouer, il vous suffit d'appuyer sur **PLAY (JOUER)** à n'importe quel moment.

Appuyez sur **LEVEL (NIVEAU)** pour entrer dans le mode niveau, et le niveau en cours apparaît, l'écran affiche consécutivement la case du niveau et le nom du niveau. Par exemple, le niveau E4 (Niveau moyen 4), qui est le niveau par défaut lors de la première utilisation de l'ordinateur est indiqué avec L:E4 et 00:04. Pour changer de niveau, il vous

suffit d'appuyer sur une des cases de l'échiquier (utilisez le schéma de sélection de niveaux pour vous aider) et ce niveau sera affiché sur l'écran. Appuyez à nouveau sur **LEVEL (NIVEAU)** pour sortir du mode niveau. Le tout dernier niveau de jeu choisi est alors effectif.

Autres points importants à savoir concernant les niveaux:

- Si vous appuyez sur **LEVEL (NIVEAU)** pour vérifier le niveau, mais que vous ne voulez pas changer de niveau, appuyez une deuxième fois sur **LEVEL** pour sortir sans effectuer aucun changement.
- Vous pouvez utiliser **LEVEL (NIVEAU)** pour vérifier le niveau de jeu pendant que l'ordinateur réfléchit, mais vous devrez attendre que ce soit votre tour de jouer pour changer de niveau.
- Si vous appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)**, l'ordinateur se remet à zéro en conservant le niveau de jeu en cours.

3.1 Niveaux de divertissement (Cases A1- B8)

CASE DE NIVEAU	ÉCRAN ALTERNANT	CASE DE NIVEAU	ÉCRAN ALTERNANT
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu 10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu 11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu 12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu 13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu 14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu 15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:b8 / Fu 16

Si vous êtes un amateur ou un débutant, les niveaux de divertissement sont faits pour vous – ils vous donneront la chance de battre l'ordinateur – pour une fois! Dans ces niveaux, l'ordinateur ne recherche pas indéfiniment le meilleur coup possible, comme il le ferait d'habitude. Au lieu de cela, il ne fait pas attention aux scores et choisit les coups au hasard pour faciliter la partie – et dans certains cas cela l'amène à jouer des coups qui ne sont pas nécessairement les meilleurs qu'il ait trouvés. Cette variabilité rend l'ordinateur susceptible de commettre des

erreurs de jugement très humaines. Battez l'ordinateur en capitalisant sur ses erreurs, et vous réaliserez peut être rapidement que vous pouvez gagner contre vos amis de la même façon! Les niveaux de divertissement sont faciles au départ et deviennent un peu plus compliqués en allant, ce qui vous permet d'améliorer votre adresse aux échecs au fur et à mesure.

3.2 Niveaux de profondeur fixe (Cases C1-D8)

CASE DE NIVEAU PROFONDEUR DE LA RECHERCHE ÉCRAN ALTERNANT

C1	1 demi-coup	L:c 1 / F:d 1
C2	1 demi-coup+	L:c 2 / F:d 2
C3	1 demi-coup++	L:c 3 / F:d 3
C4	2 demi-coups	L:c 4 / F:d 4
C5	2 demi-coups+	L:c 5 / F:d 5
C6	2 demi-coups++	L:c 6 / F:d 6
C7	3 demi-coups	L:c 7 / F:d 7
C8	3 demi-coups+	L:c 8 / F:d 8

D1	3 demi-coups++	L:d 1 / F:d 9
D2	4 demi-coups	L:d 2 / F:d 10
D3	4 demi-coups+	L:d 3 / F:d 11
D4	4 demi-coups++	L:d 4 / F:d 12
D5	5 demi-coups	L:d 5 / F:d 13
D6	5 demi-coups+	L:d 6 / F:d 14
D7	5 demi-coups++	L:d 7 / F:d 15
D8	6 demi-coups	L:d 8 / F:d 16

Dans les niveaux de profondeur fixe, la profondeur de la recherche de l'ordinateur est limitée à un certain nombre de coups, ou demi-coup. Un "demi-coup" est un coup individuel ou un coup pour l'un des deux camps. Par exemple, dans le niveau C1, l'ordinateur cherche à une profondeur d'un demi-coup. Il n'anticipe donc qu'un seul coup individuel. Par conséquent, dans ce niveau, il rate souvent un mat en un coup. Cela rend la partie plus facile et donne aux débutants une meilleure chance de battre l'ordinateur! Utilisez ces niveaux pour aiguïser votre habileté – au fur et à mesure que vous maîtrisez chaque niveau, passez au niveau supérieur!

Les niveaux marqués avec le signe plus (+ et ++)
indiquent de petits incréments dans la profondeur de la recherche. Dans ces niveaux, l'ordinateur anticipera ce nombre précis de demi-coups, plus *quelques coups supplémentaires* (+), ou *quelques coups supplémentaires choisis* (++).

*Veillez noter que l'ordinateur peut être long à jouer dans certains des niveaux de profondeur fixe. Dans les niveaux G6 et supérieurs, il n'est pas rare par exemple que l'ordinateur réfléchisse pendant une heure ou plus. Ceci est tout à fait normal pour ces niveaux spéciaux! Pour interrompre l'ordinateur et le forcer à jouer un coup, appuyez simplement sur **PLAY (JOUER)**.*

3.3 Niveaux moyens (Cases E1-H8)


LEVEL SQUARE TIME PER MOVE ALTERNATING DISPLAY

CASE DE NIVEAU TEMPS PAR COUP ÉCRAN ALTERNANT


E1	1 seconde	L:E 1 / 00:01
E2	2 secondes	L:E 2 / 00:02
E3	3 secondes	L:E 3 / 00:03
E4	4 secondes	L:E 4 / 00:04
E5	5 secondes	L:E 5 / 00:05
E6	6 secondes	L:E 6 / 00:06
E7	7 secondes	L:E 7 / 00:07
E8	8 secondes	L:E 8 / 00:08

F1	9 secondes	L:F 1 / 00:09
F2	10 secondes	L:F 2 / 00:10
F3	11 secondes	L:F 3 / 00:11
F4	12 secondes	L:F 4 / 00:12
F5	13 secondes	L:F 5 / 00:13
F6	14 secondes	L:F 6 / 00:14
F7	15 secondes	L:F 7 / 00:15
F8	16 secondes	L:F 8 / 00:16


C'EST FACILE DE VÉRIFIER LES PIÈCES!




1. Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** et placez les pièces dans leur position de départ initiale.




2. Appuyez sur **ROOK (LA TOUR)**.
Écran: Tour Blanche sur case A1.




3. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**.
Écran: Tour Blanche sur case H1.



4. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**.
Écran: Tour Noire sur case A8.



5. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**.
Écran: Tour Noire sur case H8.



6. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**. Écran: Plus de Tour. Répétez l'opération pour toute autre pièce! Pour continuer, jouez le coup suivant.

Pour plus de détails, consultez la Section 4.1.

G1	20 secondes	L:G 1 / 00:20
G2	25 secondes	L:G 2 / 00:25
G3	30 secondes	L:G 3 / 00:30
G4	35 secondes	L:G 4 / 00:35
G5	40 secondes	L:G 5 / 00:40
G6	45 secondes	L:G 6 / 00:45
G7	50 secondes	L:G 7 / 00:50
G8	55 secondes	L:G 8 / 00:55

H1	1 minute	L:H 1 / 01:00
H2	2 minutes	L:H 2 / 02:00
H3	3 minutes	L:H 3 / 03:00
H4	4 minutes	L:H 4 / 04:00
H5	5 minutes	L:H 5 / 05:00
H6	6 minutes	L:H 6 / 06:00
H7	10 minutes	L:H 7 / 10:00
H8	15 minutes	L:H 8 / 15:00

Les niveaux moyens vous permettent de contrôler la force de l'ordinateur en limitant le temps dont il dispose pour penser à ses coups. Lorsque vous choisissez l'un de ces niveaux, vous choisissez en fait le temps dont dispose l'ordinateur pour effectuer un coup. Au fur et à mesure que les niveaux augmentent, l'ordinateur devient plus fort – et plus grand est le temps dont il dispose pour penser, mieux il joue!

Notez qu'au début et à la fin d'une partie, l'ordinateur a tendance à jouer plus vite.

4. MODES SPÉCIAUX À EXPLORER

4.1 Mode vérification

Consultez la section «**C'EST FACILE DE VÉRIFIER LES PIÈCES!**» pour un exemple détaillé de l'utilisation du mode vérification.

Si vous avez bousculé l'échiquier ou si vous pensez que la position des pièces sur l'échiquier est incorrecte, l'ordinateur peut vérifier la position de toutes les pièces pour vous!

Lorsque c'est à vous de jouer, appuyez sur l'une des **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES**. L'ordinateur affichera le symbole de cette pièce, en même temps que la position sur le plateau de la première pièce de ce type. Appuyez plusieurs fois sur cette même **TOUCHE DE SYMBOLE DES PIÈCES** pour voir la position sur le plateau de toutes les pièces de ce type. Vous verrez d'abord les pièces Blanches (♖), puis les pièces Noires (♜). Lorsqu'il n'y a plus de pièces de ce type, l'ordinateur émet un double bip et affiche deux tirets, en même temps que le symbole de pièce et le symbole pour les Blancs. Lorsqu'il n'y a plus de Fous sur le plateau par exemple, vous verrez '- -' sur l'écran,

en même temps que □ et ♁. L'ordinateur repasse ensuite à l'affichage de votre partie précédente.

Pour vérifier d'autres pièces, répétez les mêmes étapes en utilisant les autres **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES**. Lorsque vous avez terminé, jouez tout simplement votre coup suivant.

Veillez noter que l'ordinateur quittera le mode vérification automatiquement si vous n'appuyez sur aucune touche pendant environ trois secondes.

4.2 Mode non automatique

Normalement, l'ordinateur répond toujours avec un contre-mouvement quand vous effectuez un coup. Cependant, si vous appuyez sur **NON AUTO (NON AUTOMATIQUE)** pour passer au mode non automatique, vous pouvez jouer le nombre de coups que vous voulez, un par un, sans permettre à l'ordinateur de répondre!

*Puisque vous ne jouez pas contre Alec dans ce mode, il disparaît dès que vous appuyez sur la touche **NON AUTO (NON AUTOMATIQUE)**! Mais ne vous inquiétez pas – lorsque vous repassez au mode normal, le petit Alec revient lui aussi!*

Vous pouvez utiliser cette fonction de différentes façons:

- Pour jouer des parties de Maître de bout à bout. Appuyez sur **PLAY (JOUER)** à n'importe quel moment pour voir quel coup l'ordinateur jouerait!
- Pour étudier des lignes d'ouverture du livre en les jouant manuellement.
- Pour rejouer toute position sur l'échiquier afin de mieux l'étudier.
- Pour jouer aux échecs avec un ami, en ayant l'ordinateur comme arbitre. Il contrôlera la partie, en vérifiant la légalité de tous les coups et en comptant le temps écoulé pour chacun des deux camps! Si vous avez besoin d'aide pour un coup, appuyez sur **PLAY (JOUER)** et l'ordinateur jouera le coup suivant pour votre camp. Une fois que l'ordinateur a joué, le mode non automatique reste activé et vous pouvez continuer votre partie!

Pour quitter le mode non automatique et repasser au mode partie normale, appuyez à nouveau à tout instant sur la touche **NON AUTO (NON AUTOMATIQUE)**. Vous entendrez un double bip confirmant que ce mode est bien annulé. Veillez prendre en note que ce mode est également annulé automatiquement lorsque vous appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)**.

4.3 Mode d'enseignement

*Consultez la section «**SÉLECTION D'UNE PARTIE DE MODE D'ENSEIGNEMENT!**» pour une démonstration illustrée du Mode d'Enseignement!*





Votre ordinateur propose 11 modes d'enseignement qui vous permettent d'étudier les coups de base et de maîtriser les tactiques des pièces individuelles des échecs, une par une! Pour chaque partie de mode d'enseignement, les seules pièces sur l'échiquier seront les Pions, les Rois et votre choix d'un ou deux types de pièces sélectionnées. Cela permet aux débutants de se concentrer sur une ou deux pièces à la fois, sans se laisser déconcentrer et distraire par d'autres pièces sur l'échiquier! Les joueurs plus avancés peuvent se servir des modes d'enseignement pour s'entraîner en utilisant des combinaisons sélectionnées.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, suivez les étapes suivantes pour choisir l'une des parties de mode d'enseignement:

- a. Appuyez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**. L'écran affiche **TEAC**.
- b. Appuyez sur une ou deux **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES**, en fonction de la (des) pièce(s) que vous aimeriez étudier. L'écran affichera la (les) pièce(s)

SÉLECTION D'UNE PARTIE DE MODE D'ENSEIGNEMENT!

Nous choisirons ici d'étudier les Fous et les Tours. *N'oubliez pas que les Pions et les Rois sont toujours sur l'échiquier.*

1. Appuyez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**.
2. Appuyez sur **BISHOP (FOU)**.
Fous ajoutés.
Sur l'échiquier: Pions. Rois. Fous.
3. Appuyez sur **ROOK (TOUR)**.
Tours ajoutées.
Sur l'échiquier: Pions. Rois. Fous. Tours.
4. Appuyez à nouveau sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**. L'ordinateur se remet à zéro pour une nouvelle partie avec seuls les Pions, les Rois, les Fous et les Tours sur l'échiquier – assurez-vous bien de ne placer que ces pièces sur le plateau de l'échiquier!

Pour plus de détails, voir Section 4.3.

sélectionnée(s) au fur et à mesure que vous appuyez sur les touches. La liste ci-dessous indique toutes les différentes combinaisons de pièces ainsi que les touches à presser pour les sélectionner.

- c. Après avoir terminé votre (vos) sélection(s) de pièces, appuyez à nouveau sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**. L'ordinateur se réinitialisera en vue d'une nouvelle partie, en utilisant uniquement les pièces que vous avez choisies. Assurez-vous bien de ne placer que ces pièces sur le plateau de l'échiquier!

Utilisez cette liste pour choisir l'un des Modes d'Enseignement:

APPUYEZ SUR	POUR ÉTUDIER CES PIÈCES.....	AFFICHAGE
♁	Rois+Pions	♁ ♁
♂	Rois+Pions+Cavaliers	♁ ♁ ♁
♁	Rois+Pions+Fous	♁ ♁ ♁
♁	Rois+Pions+Tours	♁ ♁ ♁
♁	Rois+Pions+Dames	♁ ♁ ♁
♁+♁	Rois+Pions+Cavaliers+Fous	♁ ♁ ♁ ♁
♁+♁	Rois+Pions+Cavaliers+Tours	♁ ♁ ♁ ♁
♁+♁	Rois+Pions+Cavaliers+Dames	♁ ♁ ♁ ♁
♁+♁	Rois+Pions+Fous+Tours	♁ ♁ ♁ ♁
♁+♁	Rois+Pions+Fous+Dames	♁ ♁ ♁ ♁
♁+♁	Rois+Pions+Tours+Dames	♁ ♁ ♁ ♁

Veillez également prendre en compte les informations suivantes relatives aux modes d'enseignement:

- Si vous appuyez sur plus de deux **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES**, seules les deux dernières pièces affichées seront sélectionnées lorsque vous appuyerez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)** pour démarrer la partie.
- Si vous n'appuyez sur aucune **TOUCHE DE SYMBOLE DES PIÈCES** lors de l'étape (b) ci-dessus et que vous appuyez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**, vous quitterez le mode d'enseignement et repasserez à la partie précédente.
- Pour quitter le mode d'enseignement et retourner à une partie standard, à 32 pièces, appuyez à tout moment sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)**.

5. DÉTAILS TECHNIQUES

5.1 La fonction ACL

Les ordinateurs peuvent parfois «se verrouiller» à cause de décharges statiques ou de nombreuses autres perturbations électriques. Si cela arrivait, utilisez un trombone ou tout autre objet pointu pour appuyer au moins une seconde à l'intérieur de l'orifice marqué **ACL** à la base de l'appareil. Cela permet de réinitialiser l'ordinateur.

5.2 Soins et Entretien

Votre ordinateur d'échecs est un instrument électronique de haute précision, et ne doit pas être manipulé brusquement. Il ne doit pas être soumis non plus à des températures extrêmes ou à l'humidité. Retirez les piles avant de laver l'appareil, et n'utilisez pas de produits chimiques ou liquides pour le laver, au risque d'endommager le plastique.

Remplacez les piles usagées sans délai, car elles peuvent fuir et endommager l'ordinateur. Veuillez également considérer les points suivants au sujet des piles: **n'utilisez que des piles alcalines ou carbone zinc. N'utilisez pas en même temps des piles de type différent ou des piles neuves et usagées. Ne rechargez pas des piles non-rechargeables. N'utilisez que les piles recommandées ou piles équivalentes. Assurez-vous de vérifier la**

polarité lorsque vous insérez des piles. Retirez rapidement les piles usées de l'appareil. Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.

5.3 Spécifications techniques

Touches :	15
Écran LCD:	Aire d'affichage 30 x 13 mm
Son:	Vibreux piézoélectrique
Piles:	2 piles «AA» (AM3/R6) ===
Consommation:	6 mW
Dimensions:	314 x 252 x 34 mm

Veuillez conserver ces informations pour consultation future.

Saitek se réserve le droit d'effectuer des modifications techniques sans avis préalable dans l'intérêt du progrès.

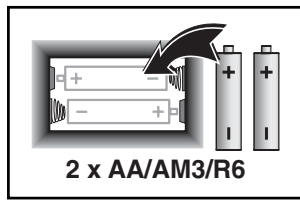
GUIDE DE RÉSOLUTIONS DE PROBLÈMES

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES	ACTIONS À PRENDRE
L'ordinateur ne répond pas ou «gèle» pendant la partie.	<ul style="list-style-type: none"> Les piles ne sont pas correctement insérées. Les piles sont faibles ou mauvaises. Une décharge statique ou perturbation électrique a entraîné un verrouillage. 	<ul style="list-style-type: none"> Insérez les piles tel qu'indiqué dans <i>Démarrage rapide</i>. Remplacez les piles Appuyez dans l'orifice marqué ACL, tel que décrit dans la section 1.1.
L'écran est faible.	<ul style="list-style-type: none"> Les piles sont faibles. 	<ul style="list-style-type: none"> Remplacez les piles.
L'ordinateur ne veut pas jouer un coup.	<ul style="list-style-type: none"> Le mode non automatique est peut être activé. Vous êtes peut être dans un niveau où l'ordinateur réfléchit longtemps. 	<ul style="list-style-type: none"> L'ordinateur répond automatiquement seulement si le mode non automatique est désactivé (voir section 4.2) Vérifiez le niveau (voir Section 3). Pour interrompre la recherche de l'ordinateur, appuyez sur PLAY.
L'ordinateur ne veut pas accepter votre coup.	<ul style="list-style-type: none"> Est ce votre tour de jouer? Votre Roi est-il en échec? Est-ce que votre prochain coup mettra votre Roi en échec? Avez-vous déplacé la Tour en premier lorsque vous avez roqué? Vous déplacez-vous vers une case illégale? L'ordinateur réfléchit. Vous avez mal entré le dernier coup de l'ordinateur (appuyé sur la mauvaise case de départ ou de destination). 	<ul style="list-style-type: none"> Connaissez-vous bien les règles? Utilisez la fonction TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE) pour rejouer le dernier coup. Pour interrompre l'ordinateur, appuyez sur PLAY (JOUER). Vérifiez le coup affiché. Appuyez sur la bonne case pour terminer le coup de l'ordinateur.
L'ordinateur semble jouer des coups illégaux ou des coups irrationnels.	<ul style="list-style-type: none"> L'ordinateur a joué un coup spécial (en passant, roque, promotion de pion). La position de vos pièces sur l'échiquier est incorrecte. Vous êtes peut être dans un niveau de divertissement, où l'ordinateur délibérément facilite la partie. 	<ul style="list-style-type: none"> Réviser les règles des échecs. Utilisez la fonction TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE) pour rejouer le dernier coup. Vérifiez le plateau (voir Section 4.1). Vérifiez le niveau (voir Section 3).
L'ordinateur est silencieux.	<ul style="list-style-type: none"> La touche SOUND (SON) a été pressée pour désactiver le son. 	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez à nouveau sur SOUND (SON) pour réactiver le son.
Alec n'apparaît pas sur l'écran.	<ul style="list-style-type: none"> Le mode Non automatique est activé. Puisque dans ce mode vous ne jouez pas contre l'ordinateur, Alec n'apparaît pas sur l'écran. 	<ul style="list-style-type: none"> Lorsque vous quittez le mode non Automatique pour retourner au mode normal, Alec réapparaîtra.
La pendule est affichée lors de la vérification des pièces.	<ul style="list-style-type: none"> L'ordinateur quitte le mode Vérification si vous n'appuyez sur aucune touche pendant environ 5 secondes. 	<ul style="list-style-type: none"> Commencez à vérifier à nouveau en appuyant sur l'une des TOUCHES DE YMBOLE DE PIÈCES.
L'écran saute des secondes ou l'intervalle entre les secondes semble inégal.	<ul style="list-style-type: none"> Cela peut arriver de temps en temps <i>pendant que l'ordinateur réfléchit</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Votre partie ne sera pas affectée.
Aucune réponse quand vous appuyez sur une touche.	<ul style="list-style-type: none"> Cela peut arriver de temps en temps <i>pendant que l'ordinateur réfléchit</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Maintenez la touche appuyée pendant 2 à 3 secondes, jusqu'à ce que l'ordinateur réponde.
L'ordinateur s'éteint pendant que vous réfléchissez à votre coup.	<ul style="list-style-type: none"> Si aucun coup n'est effectué ou si aucune touche n'est pressée pendant 20 minutes, l'appareil s'éteint pour économiser les piles. 	<ul style="list-style-type: none"> Votre partie a été conservée en mémoire. Pour continuer la partie, appuyez sur GO/ STOP (MARCHE/ARRÊT).

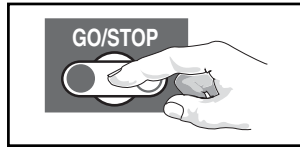
AVVIAMENTO RAPIDO

Desideri giocare una partita senza leggere prima tutto il manuale? Il piccolo Alec sarà felice di aiutarti! Segui semplicemente i passaggi dell'Avviamento Rapido...

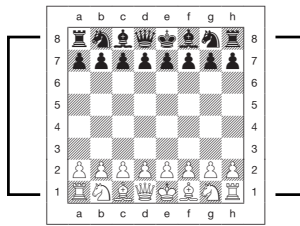
- 1** Prima di tutto, inserisci due batterie tipo "AA" (AM3/R6) nel computer (si raccomandano batterie alcaline). Assicurati di inserire le batterie con la polarità corretta!



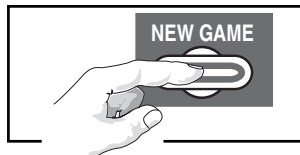
- 2** Poi premi **GO/STOP** per accendere il computer, e vedrai la faccia di Alec che si muove sullo schermo! Se l'unità non risponde, riazzerala come indicato nella Sezione 1.1.



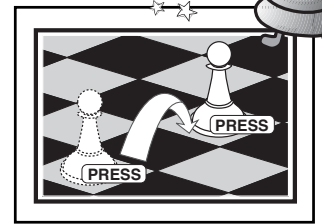
- 3** Imposta i pezzi sulla posizione di partenza iniziale per una nuova partita, con il Bianco dalla tua parte, come da figura a fianco.



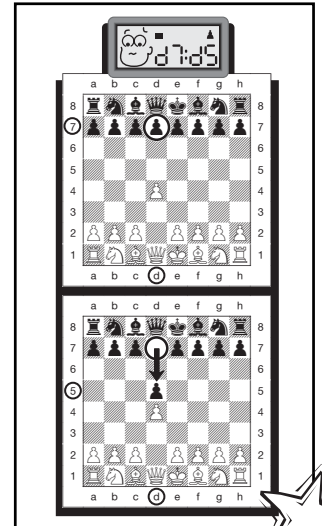
- 4** Premi **NEW GAME** per riazzere il computer. Ora sei pronto a giocare la prima partita contro Alec!



- 5** Inserisci le mosse eseguendole sulla scacchiera, premendo gentilmente i pezzi verso il basso e dalla **casa di partenza** alla **casa di destinazione** per ciascuna mossa. La scacchiera rileva automaticamente il pezzo che stai muovendo, magicamente!



- 6** Non appena il computer effettua una mossa, questa è visualizzata, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi il pezzo del computer verso il basso sulla **casa di partenza** lampeggiante (la casa d7 in quest'esempio); il display lampeggerà sulla **casa di destinazione** (d5 in questo caso), per completare la mossa del computer. E questo è tutto! *Premi GO/STOP in qualsiasi momento per spegnere il computer...Ed Alec sarà pronto a continuare quando lo accendi di nuovo!*



ITALIANO

TASTI E CARATTERISTICHE

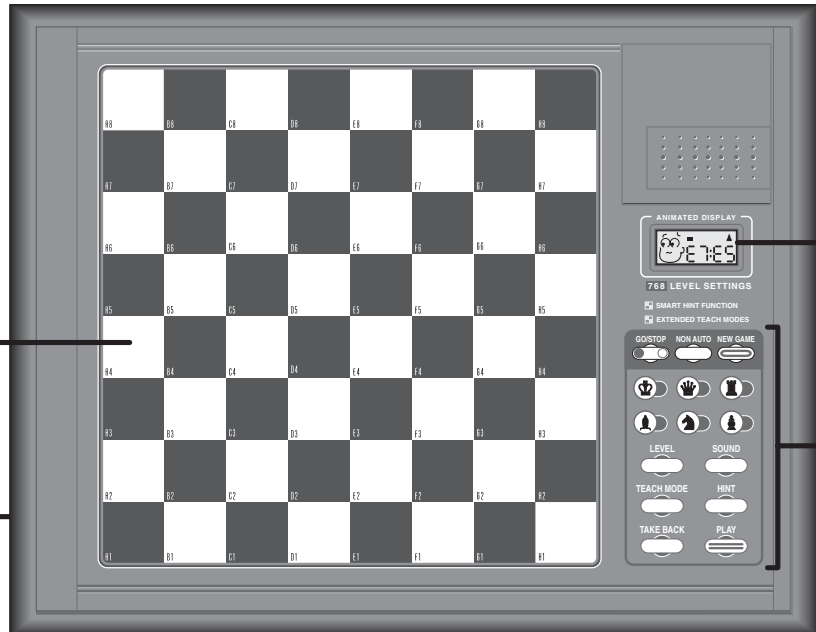
1. FINESTRA DEL DISPLAY:

Visualizza le mosse, informazioni sulla partita, gli orologi degli scacchi, e le espressioni e le facciatte di Alec! Viene anche usata per selezionare i livelli di gioco e di Modi di Apprendimento, e per la verifica dei pezzi.

- 2. ACL (Riazzramento):** Situato sulla base dell'unità. Usato per eliminare le scariche elettrostatiche, a seguito dell'inserimento di batterie nuove.

3. TASTI DI GIOCO

- **GO/STOP:** Per accendere e spegnere il computer. La posizione attuale è conservata in memoria quando il computer viene spento.
- **NON AUTO:** Per entrare nel modo Non Auto, che permette di inserire le mosse manualmente.
- **NEW GAME (NUOVA PARTITA):** Predispose la scacchiera per una nuova partita.
- **TASTI SIMBOLI DEI PEZZI:** Usati per verificare le posizioni e selezionare i Modi di Apprendimento. Usati anche per la promozione dei pedoni.
- **LIVELLO:** Per entrare nel Modo Livello.
- **SUONO:** Per attivare o disattivare i suoni.
- **MODO APPRENDIMENTO:** Per entrare nel Modo Apprendimento.



- **SUGGERIMENTO:** Tenere premuto per ottenere un suggerimento su una mossa.
 - **RITIRO:** Per ritirare l'ultima mossa singola eseguita. Puoi ritirare due mosse individuali, oppure una mossa per ciascun giocatore.
 - **GIOCO:** Premere per cambiare ruolo con il computer; premi mentre il computer pensa di forzare la mossa.
- 4. VANO BATTERIE:** Situato sulla base dell'unità; usa 2 batterie tipo "AA" (AM3/R6). Si raccomandano batterie alcaline per una maggiore durata.
- 5. CASSETTINO PER LA CONSERVAZIONE DEI PEZZI:** Situato sulla base dell'unità. Comodo compartimento che conserva i pezzi degli scacchi quando non sono usati.
- 6. SCACCHIERA A SENSORI:** Ogni quadrato contiene un sensore che registra.

INDICE

AVVIAMENTO RAPIDO

TASTI E CARATTERISTICHE

INTRODUZIONE

1. PER INIZIARE

- 1.1 Prima di tutto, installa le batterie
- 1.2 Pronto a giocare? Ecco come muovere!
- 1.3 Ora è il turno del computer
- 1.4 Hai cambiato idea? Ritira!
- 1.5 Partita finita? Giochiamo di nuovo!
- 1.6 Livello troppo facile o troppo difficile? Cambialo!

2. CARATTERISTICHE

ADDITIONALI

- 2.1 A chi tocca? Controlla il display!
- 2.2 Mosse scacchistiche particolari
- 2.3 Mosse illegali
- 2.4 Scacco, Matta e Patta
- 2.5 Interruzione della ricerca del computer
- 2.6 Per cambiare posizione di gioco con il computer
- 2.7 Hai bisogno di aiuto? Chiedi un suggerimento!

- 2.8 Orologi da scacchi
 - 2.9 Aperture incorporate
 - 2.10 Spegnimento automatico
 - 2.11 Memoria di gioco
- ##### 3. LIVELLI DI GIOCO
- 3.1 Livelli di divertimento
 - 3.2 Livelli di competenza fissa
 - 3.3 Livelli casual

4. MODI SPECIALI DI GIOCO DA ESPLORARE

- 4.1 Modo Verifica
- 4.2 Modo Non Auto
- 4.3 Modo di apprendimento

5. INFORMAZIONI TECNICHE

- 5.1 La funzione **ACL**
- 5.2 Cura e manutenzione
- 5.3 Specifiche tecniche

GUIDA AI PROBLEMI E SOLUZIONI



TI PRESENTIAMO... ALEC, IL PICCOLO ALCHIMISTA!

Sono così contento di conoscerti, e così contento di sapere che ti diventerai così tanto nel mondo degli scacchi!

Magari ti sarai chiesto, "Che cosa sta facendo questo nanetto nel mio computer?". È molto semplice: mi piacciono da morire gli scacchi! E quale modo migliore per godersi il gioco ovunque possibile, che quello di avere sempre a disposizione gli scacchi ogni volta che accendi il computer! Gli scacchi sono un gioco veramente magico, sono divertenti, appassionanti e stimolano l'intelletto. Semplicemente non c'è un modo migliore per passare il tempo! Per questo il mio obiettivo è quello di essere il tuo compagno dovunque, sempre pronto a giocare dovunque ti trovi!

Se mi vedi ridacchiare, non preoccuparti, non mi sto prendendo gioco di te..., mi sto semplicemente compiacendo delle mie capacità scacchistiche! Al contrario, quando mi vedi piangere dopo aver perso una partita, non te ne dispiacere, perché posso batterti la volta successiva!

Divertiti moltissimo; ti consiglio di leggere attentamente questo manuale per scoprire tutte le grandi caratteristiche che il tuo computer da scacchi ti offre. Inoltre, fai attenzione agli "asterischi" che appaiono nel manuale, che ti avvisano quando ci sono tabelle e diagrammi che ti aiutano a capire meglio il tuo computer! Io sarò sempre contento di divertirmi facendo delle grandi partite con te, adesso e per molto altro tempo ancora...!

Divertiti!

Alec

1. PER INIZIARE

Sia che tu abbia appena imparato a giocare a scacchi, sia che tu abbia già scoperto quest'incredibile gioco, potrai trarre beneficio dal tuo nuovo computer da scacchi in molti modi! Dopo tutto è una combinazione unica di avversario e maestro! Ad ogni modo, il tuo computer conosce e segue le regole degli scacchi, e puoi stare certo che non t'ingannerà mai! Per quelli che non hanno mai giocato prima, abbiamo incluso un breve panorama delle regole del gioco. Per informazioni più dettagliate, perché non visiti una biblioteca, dove sicuramente troverai molti interessanti libri sugli scacchi!

1.1 Prima di tutto, installa le batterie

Il tuo computer da scacchi funziona con due batterie tipo

"AA" (AM3/R6). Inserisci le batterie nel vano sulla base dell'unità, come indicato in *Avviamento Rapido*. Usa batterie alcaline nuove per una maggiore durata!

Accendi il computer premendo **GO/STOP**; un bip segnala che la partita può iniziare. Se il computer non dovesse rispondere (le scariche elettrostatiche possono bloccarlo qualche volta), usa una clip per documenti o un altro oggetto appuntito, e premi nel foro **ACL** sulla base dell'unità per almeno un secondo. Il computer verrà così riazzerato.

1.2 Pronto a giocare? Ecco come muovere!

Bene, è giunto il momento di iniziare una partita! È molto facile, devi solo seguire i passaggi descritti qui di seguito:

- a. Premi **GO/STOP** per accendere il computer, se non lo hai ancora fatto. Vedrai la faccia del Piccolo Alec apparire sullo schermo; sarà il tuo costante compagno di gioco da ora in poi!
- b. Premi **NEW GAME** (NUOVA PARTITA), per riazzerare il computer per iniziare una nuova partita. Imposta i pezzi in posizione iniziale, con il Bianco dalla tua parte, come spiegato in *Avviamento Rapido*.
- c. Per eseguire una mossa premi leggermente sul pezzo che desideri muovere fino a quando non senti un bip, e la scacchiera a sensori riconosce il pezzo automaticamente. Controlla il display, che ora visualizza la casa che hai premuto, insieme al pezzo ed ai simboli dei colori per il pezzo che hai scelto! Queste informazioni lampeggiano alternativamente con il display dell'orologio.
- d. Prendi il pezzo e premilo gentilmente verso il basso sulla casa su cui desideri muovere. Sentirai un secondo bip di conferma della mossa dal computer. Hai appena fatto la prima mossa piena della partita! Ora tocca al computer muovere (Nero).

All'inizio di una partita, il computer muove spesso molto rapidamente, perché sta giocando a memoria, usando il "libro" delle mosse di apertura incorporato. Per ulteriori dettagli, vedi il Paragrafo 2.9.

1.3 Ora è il turno del computer

Quando il computer muove, emette un bip e visualizza la mossa, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi il pezzo indicato sulla **casa di partenza** lampeggiante fino a quando non senti un bip. Il display visualizza la **casa di destinazione** lampeggiante. Muovi quel pezzo sulla **casa di destinazione** indicata e premilo verso il basso per completare la mossa del computer. Adesso è di nuovo il tuo turno...

È possibile che si verifichi una delle situazioni seguenti **mentre il computer sta pensando**:

- *Il tasti di gioco devono essere premuti per due o tre secondi prima che il computer risponda.*
- *Il display dell'orologio può qualche volta saltare qualche secondo, e la durata fra i secondi consecutivi potrebbe non essere regolare.*

1.4 Hai cambiato idea? Ritira!

Quando stai giocando contro il computer, tutto può "essere cambiato"; puoi cambiare idea o decidere di giocare una mossa diversa in qualsiasi momento! Puoi ritirare due mosse singole, o una mossa per ciascun giocatore.

Per ritirare l'ultima mossa che hai giocato, premi **TAKE BACK**. Il display visualizza il simbolo del pezzo, il colore del pezzo e la mossa da ritirare, con la mossa originale sulla casa lampeggiante. Premi il pezzo verso il basso su quella casa. Vedrai ora la casa **di partenza** lampeggiare. Premi il pezzo verso il basso sulla casa **di partenza** lampeggiante per completare il ritiro.

Se la mossa ritirata era una cattura, il computer ti ricorderà di sistemare il pezzo catturato di nuovo sulla scacchiera visualizzando il tipo ed il colore del pezzo, e facendo lampeggiare la posizione della casa. Premi il pezzo verso il

basso sulla casa indicata. Per ritirare un'altra mossa, premi **TAKE BACK** di nuovo. Per continuare la partita, esegui la mossa successiva, oppure premi **PLAY** per far muovere al computer.

1.5 Partita finita? Giochiamo di nuovo!

Ogni qualvolta finisci una partita (o desideri terminare la partita attuale), è facile iniziare di nuovo! Premi **NEW GAME**, il computer si rialzera da solo, sistemando tutti i pezzi di nuovo in posizione iniziale. Il livello del gioco viene mantenuto, tuttavia puoi cambiarlo, se desideri, come spiegato nel paragrafo 3.

IMPORTANTE: Premendo **NEW GAME** si cancella la partita attuale dalla memoria; stai attento a non premere questo tasto per errore!

1.6 Livello troppo facile o troppo difficile? Cambialo!

Il computer presenta 64 livelli di gioco, ciascuno dei quali corrisponde ad una delle 64 case della scacchiera, rendendo la scelta molto facile! Insieme ai Modi di Apprendimento incorporati, disponi di una scelta di 768 livelli per combinare le impostazioni!

Per i dettagli completi su tutti i livelli di gioco, insieme alle istruzioni per selezionare i livelli, consulta il paragrafo 3.

2. CARATTERISTICHE ADDIZIONALI

2.1 A chi tocca muovere? Controlla il display!

Puoi sempre dire in un batter d'occhio se il computer è attualmente intento a pensare, e chi deve muovere, semplicemente guardando i simboli dei colori (■ per il Nero e □ per il Bianco)! Ogni qual volta il computer è intento a pensare, il simbolo del colore del giocatore che sta giocando lampeggia nel display. *Quando è il tuo turno a muovere, il simbolo del colore si visualizza in maniera continua.*

2.2 Mosse scacchistiche particolari

Catture: Per catturare, premi gentilmente verso il basso sul pezzo che desideri muovere, rimuovilo dalla scacchiera, e sistema il tuo pezzo sulla casa del pezzo catturato, premendo verso il basso.

En passant: In una cattura en passant, il computer ti ricorda di rimuovere il pedone catturato dalla scacchiera, facendo lampeggiare la posizione del pedone nel display. Premi il pedone catturato verso il basso, prima di rimuoverlo dalla scacchiera.

Arrocco: Il computer riconosce automaticamente l'arrocco, dopo che il Re è mosso. Dopo avere premuto il Re sulle **case di partenza e di arrivo**, il computer visualizza la mossa della Torre, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi verso il basso su questa casa, ed il display farà lampeggiare la casa sulla quale la torre deve muovere.

Promozione del pedone: Quando promuovi un pedone, premi prima il tuo pedone verso il basso sulla casa di partenza, come al solito. Il computer farà lampeggiare la casa di partenza ed i simboli per il pedone e la Regina, insieme al display dell'orologio. A questo punto hai due possibilità: (a) *Promuovere il pedone a Regina, completando la mossa premendo il pedone verso il basso sulla **casa di destinazione**...* La promozione avviene automaticamente, ed è accompagnata da una serie di bip. (b) *Per sottopromuovere a Cavallo, Alfiere o Torre,* premi il tasto **PIECE SYMBOL KEY** del pezzo di promozione desiderato (♘, ♘, o ♙). Il simbolo è visualizzato, e, premendo il pedone verso il basso sulla casa di destinazione, completi la mossa. Quando promuovi, ricordati di cambiare il pezzo sulla scacchiera! **Quando il computer promuove un pedone,** il display visualizza la mossa, come al solito, con la **casa di partenza** lampeggiante. Noterai, in ogni modo, che il display visualizza il simbolo del pedone in aggiunta al simbolo del pezzo promosso dal computer. Premi sulla casa di partenza,



e la **casa di destinazione** lampeggerà. Premi verso il basso sulla casa di destinazione, cambia il pezzo del computer sulla scacchiera, e continua il gioco!

2.3 Mosse illegali

Il computer non accetterà mai una mossa illegale! Puoi provare ad effettuarne una, e sentirai un bip, con il display che fa lampeggiare alternativamente la **casa di partenza** ed il tempo. Muovi lo stesso pezzo su un'altra casa, oppure premi il pezzo nero verso il basso sulla **casa di partenza** originale, e muovi un pezzo diverso.

Se non muovi il pezzo del computer correttamente, sentirai ugualmente un bip di errore. Questo significa che stai muovendo il pezzo sbagliato, oppure che stai muovendo il pezzo del computer sulla casa sbagliata. Controlla il display ed effettua la mossa di nuovo.

Se premi il pezzo verso il basso e la **casa di partenza** è visualizzata, però decidi di non effettuare la mossa, semplicemente premi verso il basso su quella casa di nuovo per annullare la mossa. Poi esegui un'altra mossa. Se cambi idea dopo aver inserito l'intera mossa, ritira la mossa come descritto nel paragrafo 1.4.

Avvertenza: Fai attenzione a quando giochi con i suoni disattivati, dal momento che non puoi sentire i bip di errore!

2.4 Scacco, Matta e Patta

Scacco: Quando il computer mette il tuo Re in scacco, il computer in un primo momento visualizza la mossa normalmente. Dopo che la mossa è stata eseguita, il display alterna fra l'ora e c

Scacco matto: Quando una partita finisce in scacco matto, sentirai una serie di bip, e sul display lampeggia E

Patte: Il computer riconosce le patte per stallo a seguito della ripetizione successiva per tre volte della stessa mossa. Quando si verifica una patta, sul display lampeggiano E

IMPARA A CONOSCERE TUTTI GLI UMORI DI ALEC!

Non sei sicuro di quello che Alec vuole trasmetterti? Ti stai chiedendo perché Alec sembra così contento, triste, o seccato? Ecco alcune delle sue espressioni!



"Vado veramente pazzo per questo gioco, specialmente quando vinco!"



"Non riesco a credere di avere perso questa partita... Perché non mi dai un'altra possibilità?"



"Sembra proprio che fino a questo momento siamo in patta..."



"Eh sì, direi proprio che il matto è ad un passo!" "Forza, promuovi il pedone per me!"



"Questo non va proprio bene, non riesco a credere che sei tu in vantaggio!"



"Ehi, mi hai catturato un pezzo mentre non stavo guardando!" / "Oh, no! Come hai fatto a mettere in scacco il mio Re?"



"Che cosa è successo? Pensavo di essere in vantaggio..."



Ha, ha! È molto divertente catturare i tuoi pezzi! "Stai attento al tuo Re, lo sto braccando!"



"Wow, eccezionale! Ho migliorato moltissimo la mia posizione!"



"Ehi, se ancora lì? Ci stai mettendo moltissimo tempo!" / "Mi dispiace ammetterlo, ma credo che questa partita sia una patta!"



"Urrà, ho vinto! È stato molto divertente, puoi giocare di nuovo?"

2.5 Interruzione della ricerca del computer

Pensi che il computer stia prendendo troppo tempo per muovere? Nessun problema; puoi interromperlo in qualsiasi momento! Semplicemente premi **PLAY** mentre il computer sta pensando; in questo modo il computer esegue la mossa che stava prendendo in considerazione in quel momento.

Questa caratteristica può essere utile per coloro che sono impazienti, specialmente quando si usa il livello di Competenza fissa (Fixed Depth) C6 o più alto, in cui il computer in alcuni casi può tardare un'ora o più per effettuare la mossa.

2.6 Per cambiare posizione di gioco con il computer

Per cambiare posizione di gioco con il computer, premi **PLAY** quando è il tuo turno a muovere, ed il computer esegue la mossa successiva a la tua posizione. Cambia posizione quante volte desideri!

Desideri che il computer giochi la prima mossa del Bianco all'inizio della partita? Premi **NEW GAME** per riavviare il computer, e poi premi **PLAY**!

Desideri guardare il computer giocare a scacchi contro se stesso? Premi **PLAY** dopo ogni mossa, e osserva il computer giocare in entrambe le posizioni sulla scacchiera, una mossa dopo l'altra. Studia le strategie del computer, ed in questo modo migliora il tuo gioco!

2.7 Hai bisogno di aiuto? Chiedi un suggerimento!

È molto facile chiedere aiuto al computer ogni volta che ne hai bisogno. Quando è il turno, tieni premuto il tasto **HINT**. Il computer visualizza brevemente HINT, e poi visualizza una mossa di suggerimento!

*Nota che tenere premuto il tasto **HINT** continuamente, fornisce più di un suggerimento per la mossa in certe posizioni. Il computer può tardare qualche secondo per visualizzare un suggerimento, specialmente in posizioni complicate.*

2.8 Orologi da scacchi

Il computer contiene un **orologio da scacchi** incorporato, che cronometra il tempo, con un display a quattro digitazioni, che mostra il tempo totale trascorso per la mossa seguente di una delle due parti (computer o giocatore), mentre quella parte sta pensando. Ecco un esempio di un modo facile per differenziare fra le visualizzazioni del tempo molto velocemente:

- Per la prima ora, il display visualizza **MM:SS** (Minuti:Secondi), con un separatore (:) **fisso** fra le digitazioni dei minuti e dei secondi, ed uno **zero iniziale**.
- Se il tempo totale trascorso eccede l'ora, si visualizza **MM:SS** (Ore:Minuti), con un separatore (:) **lampeggiante** nel mezzo, e **senza zero iniziale**.

Da notare anche i seguenti punti con rispetto agli orologi da scacchi:

- Gli orologi si fermano in certe situazioni, per esempio quando le mosse sono ritirate, o quando i livelli di gioco sono cambiati o verificati. In questi casi, i tempi sono conservati in memoria, e l'orologio ripristina il conteggio quando il gioco continua.
- Qualche volta, quando il computer sta pensando, il display può saltare per alcuni secondi, oppure la durata fra i secondi consecutivi può apparire irregolare. La partita non ne risentirà.

2.9 Aperture incorporate

All'inizio della partita, il computer spesso muove molto velocemente in molti dei livelli di gioco. Questo accade perché il computer gioca a memoria, usando il "libro" incorporato delle mosse di apertura degli scacchi, che include la maggior parte delle aperture. Se la posizione attuale della scacchiera è presente nel libro, il computer gioca in conformità a quella posizione automaticamente, senza pensare alla mossa!

2.10 Spegnimento automatico

Ogni volta che tocca a te muovere, e non hai effettuato una mossa o premuto alcun tasto per 20 minuti, il computer si spegne automaticamente, per risparmiare l'energia delle batterie. Per continuare la partita, premi **GO/STOP** per accendere di nuovo il computer. *Nota che il computer non si spegne automaticamente mentre sta pensando.*

2.11 Memoria della partita

Se desideri interrompere la partita per qualsiasi ragione, devi premere **GO/STOP**. Il gioco è quindi sospeso, e il computer memorizza la posizione attuale fino a due anni (con batterie alcaline nuove). Quando accendi il computer di nuovo, tu ed Alec ricomincerete semplicemente a giocare di nuovo dal punto in cui avevate smesso!

3. LIVELLI DI GIOCO

Con 768 impostazioni di livello fra cui scegliere (inclusi i Modi di Apprendimento), puoi sicuramente imparare e crescere con questo **computer da scacchi**! Quando imposti il livello, ricorda che le mosse del computer saranno tanto più efficaci quanto più sono "pensate" proprio come un giocatore ver!

Fare riferimento a "GUIDA FACILE E VELOCE ALLA SCELTA DEL LIVELLO DI GIOCO!", per un panorama di tutti i livelli di gioco.

Come mostrato nella tabella di scelta del livello, ogni livello di gioco corrisponde ad una delle 64 case della scacchiera. I livelli sono raggruppati in tre categorie diverse: **Livelli di Divertimento** (A1-B8), **Livelli di competenza fissa** (C1-D8), e **Livelli Casual** (E1-H8). Quanto più alto il livello, tanto più il computer pensa in profondità, diventando un avversario sempre più ostico. Il livello più alto in ciascuno dei gruppi, produce le mosse migliori del computer nei limiti di quelle

GUIDA FACILE E VELOCE ALLA SCELTA DEL LIVELLO!

1.  Premi **LEVEL** per entrare nel Modo Livello.

2. Seleziona il livello, usando la tabella sulla destra. Trova la casa corrispondente al livello, premi sulla casa da selezionare e visualizza quel livello.

Per esempio: per selezionare il livello G2 (con un tempo di risposta medio del computer di 25 secondi per mossa), premi sulla casella G2. Il display alterna la visualizzazione di L:02 e 00:25.



3.  Alla fine, premi di nuovo **LEVEL** per uscire dal Modo Livello. Adesso puoi iniziare giocare sul nuovo livello selezionato!

Livello di divertimento 8 Fu 8 A8	Livello di divertimento 16 Fu 16 B8	3+ pieghe di ricerca Fd 8 C8	6 pieghe di ricerca Fd 16 D8	8 sec. per mossa 00:08 E8	16 sec. per mossa 00:16 F8	55 sec. per mossa 00:55 G8	15 min. per mossa 15:00 H8
Livello di divertimento 7 Fu 7 A7	Livello di divertimento 15 Fu 15 B7	3 pieghe di ricerca Fd 7 C7	5++ pieghe di ricerca Fd 15 D7	7 sec. per mossa 00:07 E7	15 sec. per mossa 00:15 F7	50 sec. per mossa 00:50 G7	10 min. per mossa 10:00 H7
Livello di divertimento 6 Fu 6 A6	Livello di divertimento 14 Fu 14 B6	2++ pieghe di ricerca Fd 6 C6	5+ pieghe di ricerca Fd 14 D6	6 sec. per mossa 00:06 E6	14 sec. per mossa 00:14 F6	45 sec. per mossa 00:45 G6	6 min. per mossa 06:00 H6
Livello di divertimento 5 Fu 5 A5	Livello di divertimento 13 Fu 13 B5	2 pieghe di ricerca Fd 5 C5	5 pieghe di ricerca Fd 13 D5	5 sec. per mossa 00:05 E5	13 sec. per mossa 00:13 F5	40 sec. per mossa 00:40 G5	5 min. per mossa 05:00 H5
Livello di divertimento 4 Fu 4 A4	Livello di divertimento 12 Fu 12 B4	2 pieghe di ricerca Fd 4 C4	4++ pieghe di ricerca Fd 12 D4	4 sec. per mossa 00:04 E4	12 sec. per mossa 00:12 F4	35 sec. per mossa 00:35 G4	4 min. per mossa 04:00 H4
Livello di divertimento 3 Fu 3 A3	Livello di divertimento 11 Fu 11 B3	1++ pieghe di ricerca Fd 3 C3	4+ pieghe di ricerca Fd 11 D3	3 sec. per mossa 00:03 E3	11 sec. per mossa 00:11 F3	30 sec. per mossa 00:30 G3	3 min. per mossa 03:00 H3
Livello di divertimento 2 Fu 2 A2	Livello di divertimento 10 Fu 10 B2	1+ piega di ricerca Fd 2 C2	4 pieghe di ricerca Fd 10 D2	2 sec. per mossa 00:02 E2	10 sec. per mossa 00:10 F2	25 sec. per mossa 00:25 G2	2 min. per mossa 02:00 H2
Livello di divertimento 1 Fu 1 A1	Livello di divertimento 9 Fu 9 B1	1 piega di ricerca Fd 1 C1	3++ pieghe di ricerca Fd 9 D1	1 sec. per mossa 00:01 E1	9 sec. per mossa 00:09 F1	20 sec. per mossa 00:20 G1	1 min. per mossa 01:00 H1

LIVELLI DI DIVERTIMENTO

LIVELLI DI COMPETENZA FISSA

LIVELLI CASUAL

Per maggiori dettagli, consulta il Paragrafo 3.

particolari impostazioni per il livello del gioco. Devi sperimentare un po', inizia con impostazioni di gioco piuttosto basse, e avanza ai livelli più difficili con il migliorare delle tue capacità!

Nota che in alcuni dei livelli più alti, il computer può tardare molto tempo per completare la ricerca. Se desideri forzare il computer ad interrompere la ricerca ed eseguire una mossa, semplicemente premi il tasto **PLAY** in qualsiasi momento.

Premi **LEVEL** per entrare nel Modo Livello, in cui è visualizzato il livello attuale, con il display che alterna fra la casa del Livello ed il nome del Livello, per esempio, nel livello E4 (Livello Casual 4), che è il livello predefinito all'accensione, si visualizza L:E4 e 00:04. Per cambiare livello, premi una casa della scacchiera (usando la Tabella di Selezione del Livello come guida), per visualizzare quel livello. Premi **LEVEL** di nuovo per uscire dal modo Livello, con il nuovo livello di gioco selezionato.

Per quanto riguarda i livelli di gioco, sono da ricordare anche i punti seguenti:

- Se premi **LEVEL** per verificare il livello e non desideri cambiarlo, premi di nuovo **LEVEL** ed esci senza apportare alcun cambiamento.
- Puoi usare il tasto **LEVEL** e verificare il livello di gioco, mentre il computer sta pensando, tuttavia non puoi cambiare il livello di gioco fino a che non tocchi a te muovere.
- Premere **NEW GAME** riavviera il computer, e mantiene il livello di gioco attuale.

3.1 Livelli di divertimento (Case A1-B8)

CASA DEL LIVELLO	DISPLAY ALTERNANTE	CASA DEL LIVELLO	DISPLAY ALTERNANTE
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:B1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:B2 / Fu 10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:B3 / Fu 11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:B4 / Fu 12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:B5 / Fu 13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:B6 / Fu 14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:B7 / Fu 15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:B8 / Fu 16

Se sei un principiante assoluto od un principiante, i Livelli di divertimento ti saranno particolarmente confacenti, dandoti l'opportunità di sconfiggere il computer, una volta tanto! In questi livelli, il computer non ricerca esaustivamente la migliore mossa disponibile, come ti aspetteresti normalmente. Al contrario, non bada al punteggio ed usa un "dispositivo di casualizzazione (randomizer)", che rende il suo gioco deliberatamente meno efficace, e qualche volta gli fa eseguire delle mosse, che non sono necessariamente le migliori che ha trovato. Questa variabilità rende il computer propenso ad alcuni errori "umani" di valutazione. Sconfiggi il computer, capitalizzandone gli errori. Scoprirai molto presto che puoi vincere partite contro i tuoi amici nello stesso modo! I Livelli di Divertimento iniziano dai più facili e diventano più difficili man mano che si aumenta il livello di gioco, e ti permettono di rafforzare le tue capacità di gioco, man mano che avanzi di livello.

3.2 Livelli di competenza fissa (Case C1-D8)

CASA DEL LIVELLO	LIVELLO DI RICERCA	DISPLAY ALTERNANTE
C1	1 piega	L:c1 / Fd 1
C2	1 piega+	L:c2 / Fd 2
C3	1 piega++	L:c3 / Fd 3
C4	2 pieghe	L:c4 / Fd 4
C5	2 pieghe+	L:c5 / Fd 5
C6	2 pieghe++	L:c6 / Fd 6
C7	3 pieghe	L:c7 / Fd 7
C8	3 pieghe+	L:c8 / Fd 8

D1	3 pieghe++	L:d1 / Fd 9
D2	4 pieghe	L:d2 / Fd 10
D3	4 pieghe+	L:d3 / Fd 11
D4	4 pieghe++	L:d4 / Fd 12
D5	5 pieghe	L:d5 / Fd 13
D6	5 pieghe+	L:d6 / Fd 14
D7	5 pieghe++	L:d7 / Fd 15
D8	6 pieghe	L:d8 / Fd 16

Nei Livelli di competenza fissa, il livello di ricerca del computer è limitato a un certo numero di mosse, dette anche

pieghe. Una "piega" è una mossa singola, oppure una mossa per ciascun giocatore. Per esempio nel Livello C1, il computer ricerca fino ad una piega, e poi progredisce soltanto di una mossa singola. Pertanto in questo livello, il computer spesso traslascia il matto in una mossa. Questo produce un gioco più debole da parte del computer, e fornisce ai principianti una maggiore possibilità di sconfiggere il computer! Usa questi livelli per affinare le tue capacità, e dopo aver raggiunto le massime capacità di ciascun livello, passa al successivo!

I livelli segnati con i segni (+ e ++), indicano dei piccoli salti incrementali nella profondità della ricerca. In questi livelli, il computer ricerca un numero particolare di pieghe, ed alcune altre mosse (+), o addirittura ulteriori mosse selezionate (++).

*Nota che il computer può tardare parecchio tempo per avanzare in alcuni Livelli di competenza fissa. Al livello C6 o più alto, per esempio, non è difficile che si verifichi l'eventualità che computer pensi per un'ora o più. Ricordati che questo è normale per questi livelli particolari! Per interrompere il computer e forzarlo ad eseguire una mossa, semplicemente premi **PLAY**.*

3.3 Livelli Casual (Case E1-H8)

CASELLA DEL LIVELLO	TEMPO PER MOSSA	DISPLAY ALTERNANTE
E1	1 secondo	L:E1 / 00:01
E2	2 secondi	L:E2 / 00:02
E3	3 secondi	L:E3 / 00:03
E4	4 secondi	L:E4 / 00:04
E5	5 secondi	L:E5 / 00:05
E6	6 secondi	L:E6 / 00:06
E7	7 secondi	L:E7 / 00:07
E8	8 secondi	L:E8 / 00:08

F1	9 secondi	L:F1 / 00:09
F2	10 secondi	L:F2 / 00:10
F3	11 secondi	L:F3 / 00:11
F4	12 secondi	L:F4 / 00:12
F5	13 secondi	L:F5 / 00:13
F6	14 secondi	L:F6 / 00:14
F7	15 secondi	L:F7 / 00:15
F8	16 secondi	L:F8 / 00:16

G1	20 secondi	L:G1 / 00:20
G2	25 secondi	L:G2 / 00:25
G3	30 secondi	L:G3 / 00:30
G4	35 secondi	L:G4 / 00:35
G5	40 secondi	L:G5 / 00:40
G6	45 secondi	L:G6 / 00:45
G7	50 secondi	L:G7 / 00:50
G8	55 secondi	L:G8 / 00:55

H1	1 minuto	L:H1 / 01:00
H2	2 minuti	L:H2 / 02:00
H3	3 minuti	L:H3 / 03:00
H4	4 minuti	L:H4 / 04:00
H5	5 minuti	L:H5 / 05:00
H6	6 minuti	L:H6 / 06:00
H7	10 minuti	L:H7 / 10:00
H8	15 minuti	L:H8 / 15:00

I livelli casual ti permettono di controllare la forza del computer, limitandone il tempo a disposizione per ciascuna mossa. Quando scegli uno di questi livelli, stai in realtà selezionando il tempo di risposta del computer per ciascuna mossa. Man mano che i livelli avanzano, il computer diventa più forte, e, quanto più tempo concedi al computer per pensare, tanto migliore sarà la sua mossa!

Nota che nell'apertura e alla fine del gioco, il computer tende a muovere più velocemente.

È FACILE CONTROLLARE I PEZZI!



1. Premi **NEW GAME**, ed imposta i pezzi nella posizione di partenza iniziale.



2. Premi **ROOK (TORRE)**.
Display: Torre bianca sulla casella A1.



3. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo.
Display: Torre bianca sulla casella H1.



4. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo.
Display: Torre nera sulla casella A8.



5. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo.
Display: Torre nera sulla casella H8.



6. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo.
Display: Nessuna torre. Ripeti lo stesso procedimento per qualsiasi altro pezzo!

Per ulteriori informazioni, consulta il Paragrafo 4.1

4. MODI SPECIALI DI GIOCO DA ESPLORARE

4.1 Modo Verifica

Consulta la tabella "È FACILE VERIFICARE I PEZZI!", come esempio guidato di come usare il Modo Verifica.

Nel caso in cui dovessi far cadere i pezzi sulla scacchiera, o se pensi che la tua posizione sulla scacchiera sia scorretta, il computer può verificare le posizioni di tutti i pezzi!

Quando è il turno, premi uno dei tasti **SIMBOLO DEL PEZZO (PIECE SYMBOL KEY)**. Il computer visualizza il simbolo per quel pezzo, insieme alla posizione della casa del primo pezzo di quel tipo. Premi lo stesso tasto simbolo del pezzo più volte per vedere la posizione sulla scacchiera di tutti i pezzi dello stesso tipo. Tutti i pezzi del Bianco (♖) sono visualizzati prima, e poi tutti pezzi del Nero (♜). Quando non ci sono più pezzi di quel tipo, il computer emette un doppio bip e visualizza 2 trattini, insieme al simbolo del pezzo e il simbolo per il Bianco. Quando non ci sono più Alfieri sulla scacchiera, per esempio, si visualizza --, insieme a ♖ e ♜. Il computer ritorna quindi alla visualizzazione della partita precedente.

Per verificare la posizione di altri pezzi, ripeti gli stessi passaggi di cui sopra con gli altri **TASTI SIMBOLO DEL PEZZO**. Quando hai concluso, esegui la mossa successiva.

Nota che il computer esce dal Modo Verifica automaticamente, se nessun tasto è premuto per circa 3 secondi.

4.2 Modo Non Auto

Normalmente, il computer risponde automaticamente con una contromossa, ogni qualvolta esegui una mossa. Se premi **NON AUTO** per entrare nelle Modo Non Auto, al contrario, puoi inserire un numero qualsiasi di mosse, una alla volta, senza permettere al computer di rispondere!

*Dal momento che in questo modo di gioco non giochi contro Alec, lui scompare dal display non appena premi **NON AUTO**! Non ti preoccupare, il Piccolo Alec ritorna quando ripristini il gioco normale!*

Questa speciale caratteristica può essere usata in modi diversi, che esponiamo qui di seguito:

- *Gioca con i modelli delle partite di scacchi dei maestri. Premi **PLAY** per vedere che cosa farebbe il computer in qualsiasi posizione!*
- *Studia le linee di apertura inserendole manualmente.*
- *Esegui un replay su una qualsiasi posizione della scacchiera per studiare le mosse più in profondità.*
- *Gioca a scacchi contro un amico, con il computer che*

funge da arbitro. Il computer esercita la funzione di supervisore del gioco, controllando la legalità delle mosse e tenendo il tempo per entrambe le parti! Se dovessi avere bisogno di aiuto per una mossa, premi **PLAY**, ed il computer esegue la mossa successiva al tuo posto. Dopo che il computer ha mosso, il Modo Non Auto rimane attivo, e puoi continuare il gioco!

Per uscire dal Modo Non Auto, e tornare a gioco normale in qualsiasi momento, premi **NON AUTO** di nuovo. Un bip doppio conferma che questo modo è stato annullato. Nota che il Modo Non Auto è automaticamente annullato ogni volta che premi **NEW GAME**.

4.3 Modo di Apprendimento

Vedi " **PER SELEZIONARE UNA PARTITA PER IL MODO DI APPRENDIMENTO!** " per una guida illustrata per provare il Modo di Apprendimento!

Il computer è provvisto di 11 Modi di Apprendimento, che ti permettono di studiare le mosse fondamentali e di conoscere a fondo le tattiche dei pezzi individuali, uno per uno! Per ogni partita del Modo di Apprendimento, gli unici pezzi sulla scacchiera saranno i Pedoni, i Re, e uno o due pezzi dello stesso tipo selezionati da te. Questo permette ai principianti di concentrarsi su uno o due pezzi alla volta, senza perdere la concentrazione o essere distratti da altri pezzi sulla scacchiera! I giocatori con capacità più avanzate possono usare i Modi di Apprendimento per fare pratica usando combinazioni selezionate.

Ogni qualvolta che è il tuo turno a muovere, segui i passaggi seguenti dei Modi di Apprendimento:

- Premi **TEACH MODE**. Il display visualizza **TEACH**.
- Premi uno o due tasti **SIMBOLO DEL PEZZO**, secondo il pezzo (o i pezzi) che desideri studiare. Il display visualizza il pezzo (o i pezzi) nel momento in cui i tasti sono premuti. La tabella qui sotto illustra tutte le differenti combinazioni dei pezzi, ed i tasti che devi premere per selezionarli.
- Dopo aver selezionato il (i) pezzo (i), premi di nuovo **TEACH MODE**. Il computer viene reimpostato per una nuova partita, usando solamente i pezzi che hai scelto. Ricordati di impostare solamente quei pezzi sulla scacchiera!

Usa l'elenco sottostante per selezionare uno dei modi di Apprendimento:








PREMI	PEZZI DA STUDIARE	DISPLAY
▲	Re+Pedoni	▲
♞	Re+Pedoni+Cavalli	♞ ▲
♜	Re+Pedoni+Alfieri	♜ ▲
♖	Re+Pedoni+Torri	♖ ▲
♔	Re+Pedoni+Regine	♔ ▲
♞+♜	Re+Pedoni+Cavalli+Alfieri	♞ ♜ ▲
♞+♖	Re+Pedoni+Cavalli+Torri	♞ ♖ ▲
♞+♔	Re+Pedoni+Cavalli+Regine	♞ ♔ ▲
♜+♖	Re+Pedoni+Alfieri+Torri	♜ ♖ ▲
♜+♔	Re+Pedoni+Alfieri+Regine	♜ ♔ ▲
♖+♔	Re+Pedoni+Torri+Regine	♖ ♔ ▲

Da notare anche i seguenti punti per quanto riguarda i Modi di Apprendimento:

- Se premi più di 2 **TASTI SIMBOLO DEI PEZZI**, soltanto gli ultimi due pezzi visualizzati saranno selezionati, quando premi **TEACH MODE** per iniziare la partita.
- Se non è premuto nessun **TASTO SIMBOLO DEL PEZZO** durante il passaggio b) di cui sopra, premere **TEACH MODE** di nuovo ti farà uscire dal Modo di Apprendimento, e tornare alla partita precedente.
- Per uscire dal Modo di Apprendimento e ritornare ad una partita standard, a 32 pezzi in qualsiasi momento, premi **NEW GAME**.

PER SELEZIONARE UNA PARTITA DEL MODO DI APPRENDIMENTO (TEACH MODE)!

Studieremo qui gli Alfieri e le Torri. Ricordati che i Pedoni ed i Re sono sempre sulla scacchiera.

- Premi **TEACH MODE**.
- Premi **BISHOP (ALFIERE)**. Gli Alfieri sono aggiunti. Sulla scacchiera: Pedoni, Re, Alfieri.
- Premi **ROOK (TORRE)**. Le Torri sono aggiunte. Sulla scacchiera: Pedoni, Re, Alfieri, Torri.
- Premi **TEACH MODE** di nuovo. Il computer si riavverrà per una nuova partita, da giocare solamente con i Pedoni, Re, Alfieri, e le Torri sulla scacchiera; verifica di aver selezionato soltanto i pezzi desiderati!

Per ulteriori dettagli, consulta il Paragrafo 4.3.

5. INFORMAZIONI TECNICHE

5.1 La funzione ACL


Il computer qualche volta "si blocca", a causa di scariche elettrostatiche, o a causa di altre interferenze elettriche. Se si dovesse verificare quest'eventualità, usa un oggetto appuntito da inserire nel foro denominato **ACL** sulla base dell'unità, per almeno 1 secondo. Questo riavverrà il computer.

5.2 Cura e manutenzione

Il tuo computer da scacchi è un dispositivo elettronico di precisione; non deve essere sottoposto a shock violenti, o esposto a condizioni estreme di temperatura e di umidità. Togliere le batterie, prima di pulire l'unità, e non usare agenti chimici o liquidi per pulire il computer, perché potrebbero danneggiarne la plastica.

Le batterie scariche devono essere cambiate il più velocemente possibile, per le possibili perdite che possono danneggiare il computer. Da notare per quanto riguarda l'uso della batterie: **usa soltanto batterie alcaline o allo zinco carbonio. Non mettere insieme tipi diversi di batterie, o batterie vecchie e nuove. Non ricaricare batterie non ricaricabili. Usa soltanto batterie del tipo raccomandato, o equivalenti. Inserisci le batterie con la polarità corretta. Rimuovi le batterie danneggiate dall'unità il più presto possibile. Non sottoporre i terminali di alimentazione a corto circuito.**

5.3 Specifiche tecniche

Tasti:	15
Display a cristalli liquidi:	Superficie di visione 30 x 13 mm
Suono:	Cicalino piezoelettrico
Batterie:	2 batterie tipo "AA" (AM3/R6) 
Dimensioni:	314 x 252 x 34 mm

Conservare queste informazioni per consultazioni future.

Saitek si riserva il diritto di apportare modifiche tecniche senza preavviso, per migliorare le prestazioni dell'apparecchio.

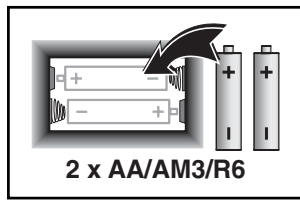
GUIDA AI PROBLEMI E SOLUZIONI

SINTOMI	POSSIBILI CAUSE	PROVVEDIMENTI
Il computer non reagisce, oppure "si blocca", durante il gioco.	<ul style="list-style-type: none"> Le batterie non sono inserite correttamente. Le batterie sono scariche oppure di cattiva qualità. Scariche elettrostatiche o interferenze elettriche hanno causato un blocco. 	<ul style="list-style-type: none"> Inserisci le batterie come indicato in avviamento rapido. Sostituisci le batterie. Premi con un oggetto appuntito del foro designato ACL, come descritto nel Paragrafo 1.1.
Il display perde di intensità.	<ul style="list-style-type: none"> Le batterie sono scariche. 	<ul style="list-style-type: none"> Sostituisci le batterie.
Il computer non muove.	<ul style="list-style-type: none"> Il modo Non Auto potrebbe essere attivo. Il livello attivato potrebbe essere un livello in cui il computer pensa per lungo tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> Il computer risponde automaticamente soltanto se il modo Non Auto è disattivato (consultare il Paragrafo 4.2). Controlla il livello (consulta il Paragrafo 3). Per interrompere la ricerca del computer, premi PLAY.
Il computer non accetta la tua mossa.	<ul style="list-style-type: none"> È il tuo turno? Hai il Re in scacco? La mossa mette il tuo Re in scacco? Hai mosso prima la Torre quando hai eseguito l'arrocco? Stai muovendo su una casella illegale? Il computer sta pensando. Hai inserito l'ultima mossa del computer in maniera scorretta (hai premuto le case di partenza e di arrivo sbagliate). 	<ul style="list-style-type: none"> Assicurati di conoscere le regole. Usa l'opzione TAKE BACK (RITIRA) per ricostruire l'ultima mossa che hai eseguito. Per interrompere il computer, premi PLAY. Controlla la mossa visualizzata. Premi sulla casa corretta, per completare la mossa del computer.
Sembra che il computer esegua mosse illegali o irrazionali.	<ul style="list-style-type: none"> Il computer ha eseguito una mossa speciale (en passant, arrocco, promozione del pedone). La posizione sulla scacchiera non è corretta. Potresti trovarti su un Livello di Divertimento, dove il computer rallenta deliberatamente il gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> Ripassa le regole degli scacchi. Usa l'opzione TAKE BACK (RITIRA) per ricostruire l'ultima mossa. Verifica la scacchiera (vedi il Paragrafo 4.1). Controlla il livello (consulta il Paragrafo 3).
Il computer non emette alcun rumore.	<ul style="list-style-type: none"> Il tasto SOUND (SUONO) è stato attivato per disattivare il suono. 	<ul style="list-style-type: none"> Premi il tasto SOUND di nuovo, per riattivare il suono.
Alec non è visualizzato nel display.	<ul style="list-style-type: none"> Il Modo Non Auto è attivo. Dal momento che quando questo modo è attivo non stai giocando contro il computer, Alec non appare. 	<ul style="list-style-type: none"> Quando esci dal Modo Non Auto e torni a gioco normale, Alec riappare.
Durante il controllo dei pezzi, si visualizza l'orologio.	<ul style="list-style-type: none"> Il computer esce dal Modo Verifica, se non si è premuto alcun tasto per circa 5 secondi. 	<ul style="list-style-type: none"> Inizia la verifica di nuovo premendo uno dei TASTI SIMBOLO DEI PEZZI.
Il display salta i secondi, oppure l'intervallo fra i secondi sembra essere irregolare.	<ul style="list-style-type: none"> Questo qualche volta accade <i>mentre il computer sta pensando</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Nessuna influenza sulla partita.
Non c'è risposta quando un tasto viene premuto.	<ul style="list-style-type: none"> Questo qualche volta accade <i>mentre il computer sta pensando</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Tieni premuto il tasto per 2 o 3 secondi, fino a quando il computer risponde.
Il computer si spegne mentre stai pensando alla tua mossa.	<ul style="list-style-type: none"> Se nessuna mossa viene eseguita, o nessun tasto è premuto per 20 minuti, l'unità si spegne per conservare l'energia delle batterie. 	<ul style="list-style-type: none"> La partita è stata conservata in memoria; per ripristinare il gioco, premi GO/STOP.

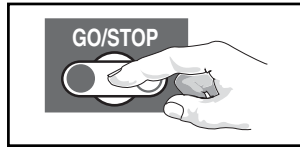
EMPIEZO RÁPIDO

¿Quiere empezar una partida en seguida, sin tener que leer el manual? ¡A Alec el pequeñito le encantará ayudarle! ¡No tiene más que seguir los pasos siguientes del Empiezo Rápido!...

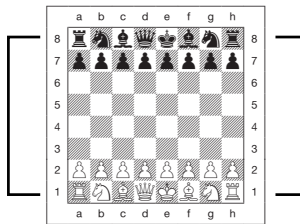
- 1** Primero, inserte dos pilas «AA» (AM3/R6) en el ordenador (pilas alcalinas recomendadas). ¡Asegúrese de respetar la polaridad correcta!



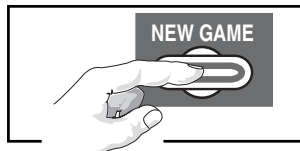
- 2** Luego, pulse **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** para encender el ordenador y ¡verá la cara de Alec en la pantalla! Si no contesta el ordenador, colóquelo de nuevo como indicado en la sección 1.1.



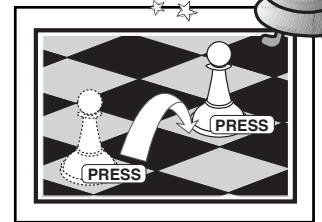
- 3** Coloque las piezas del ajedrez en su posición inicial de comienzo, con las Blancas por su lado, como indicado en el gráfico.



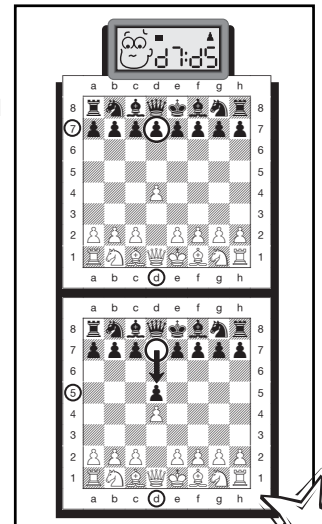
- 4** Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** para volver a colocar el ordenador. ¡Ahora está pronto para jugar su primera partida contra Alec!



- 5** Haga las jugadas desplazando las piezas en el ajedrez. Pulse suavemente la pieza en su casilla de **comienzo** y de **destino** para cada desplazamiento. El tablero detecta automáticamente qué pieza está usted moviendo -¡es propio como mágica!

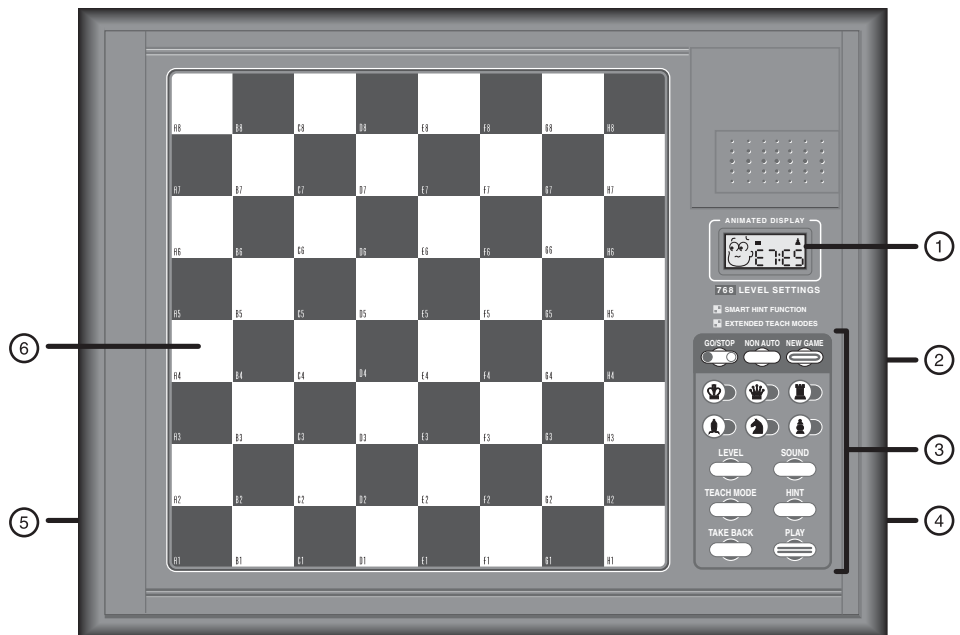


- 6** Luego que haga una jugada el ordenador, esa va indicada en la pantalla. La casilla de **comienzo** parpadea. Pulse la pieza del ordenador en la casilla de **comienzo** (casilla d7 en este ejemplo). A continuación, la pantalla muestra la casilla de **destino** que parpadea. Pulse la casilla de **destino** (d5 en este ejemplo) para acabar la jugada del ordenador. ¡Y eso es todo! Pulse **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** en cualquier momento para apagar el ordenador..y Alec estará pronto para seguir jugando cuando usted vuelva a encender el ordenador.



TECLAS Y FUNCIONES

- 1. VENTANA DE VISUALIZACIÓN:** Se usa para mostrar las jugadas, informaciones y los relojes de ajedrez, ¡tan como la cara y expresiones de Alec! Sirve también para seleccionar los niveles de juego y los modos de enseñanza, y para verificar los peones.
- 2. ACL (Reinicialización):** En la base de la unidad. Se usa para eliminar las descargas estáticas después de insertar pilas nuevas.
- 3. TECLAS DE PARTIDA**
- **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR):** Se pulsa para encender y apagar el ordenador. La posición actual queda en memoria cuando se apaga el ordenador.
 - **NON AUTO (NON AUTOMÁTICO):** Se pulsa para pasar al modo non automático, que permite que las jugadas se hagan a mano.
 - **NEW GAME (PARTIDA NUEVA):** Se pulsa para colocar el ordenador de nuevo para una nueva partida.
 - **TECLAS DE SÍMBOLO DE PIEZA:** Se utilizan para verificar las posiciones y seleccionar los modos de enseñanza. Se utilizan también para coronar un peón.
 - **LEVEL (NIVEL):** Se pulsa para pasar al modo nivel.
 - **SOUND (SONIDO):** Se pulsa para activar o desactivar el sonido.
 - **TEACH MODE (MODO DE ENSEÑANZA):** Se pulsa para pasar al modo enseñanza.



- **HINT (AVISO):** Se pulsa esta tecla para que el ordenador le sugiera una jugada.
 - **TAKE BACK (RETROCESO):** Se pulsa para cancelar la última jugada individual efectuada. Se puede anular dos jugadas individuales o una jugada para cada bando.
 - **PLAY (JUGAR):** Se pulsa para cambiar bandos con el ordenador. Se pulsa también para obligar al ordenador a jugar mientras está pensando.
- 4. COMPARTIMENTO DE PILAS:** En la base del aparato. Funciona con dos pilas «AA» (AM2/R6) (le aconsejamos utilice pilas alcalinas para una duración de vida más larga).
- 5. ZONA DE ALMACENAMIENTO DE LAS PIEZAS:** En la base del aparato. Un pequeño espacio muy cómodo donde guardar las piezas que no utiliza.
- 6. TABLERO SENSIBLE:** Cada casilla está equipada con un detector que percibe automáticamente el desplazamiento de las piezas.

ÍNDICE

COMIENZO RÁPIDO

TECLAS Y FUNCIONES

INTRODUCCIÓN

1. ¡EMPECEMOS!

- 1.1. ¡Primero inserte las pilas!
- 1.2. ¿Está pronto para jugar? ¡Así se empieza!
- 1.3. ¡Le toca jugar al ordenador!
- 1.4. ¿Cambió de opinión? ¡Cancele!
- 1.5. ¿Se acabó la partida?
¡Juguemos otra!

2. FUNCIONES ADICIONALES

- 2.1. ¿A quién le toca jugar?
¡Verifique la pantalla!
- 2.2. Jugadas especiales
- 2.3. Jugadas ilegales
- 2.4. Jaque, mate y tablas
- 2.5. ¡Interrumpa la búsqueda del ordenador!
- 2.6. Cambie bandos con el ordenador
- 2.7. ¿Necesita ayuda? ¡Pida una sugerencia!

2.8. Relojes de ajedrez

2.9. Aperturas incorporadas

2.10. Parada automática

2.11. Memoria de partida

3. LOS NIVELES DE JUEGO

- 3.1. Niveles de diversión
- 3.2. Niveles de profundidad fija
- 3.3. Niveles casuales

4. MODOS ESPECIALES PARA EXPLOTAR

- 4.1. Modo verificación
- 4.2. Modo no automático
- 4.3. Modo de enseñanza

5. DETALLES TÉCNICOS

- 5.1. La función **ACL**
- 5.2. Cuidado y mantenimiento
- 5.3. Especificaciones técnicas

GUÍA DE RESOLUCIONES DE PROBLEMAS



LE INTRODUCIMOS A... ALEC, ¡EL PEQUEÑITO ALQUIMISTA!

¡Estoy realmente encantado encontrarte – y tan feliz que vayamos a disfrutar juntos del mundo maravilloso del ajedrez!

*Quizás estás preguntándote «¿Qué hace este hombrecito en mi computadora?» Es muy sencillo: **ME ENCANTA EL AJEDREZ!** ¡Y no hay mejor manera de disfrutar del juego que al estar presente cada vez que enciendes tu computadora! El ajedrez es de verdad un juego mágico—es divertido, emocionante y intelectualmente estimulante. ¡Es muy sencillo, es la mejor manera para pasarse el tiempo! ¡Por lo tanto, mi meta en la vida es ser tu compañero de juego, pronto y dispuesto para jugar cuando lo quieras!*

Cuando ves que estoy sonriendo, no te apures—no estoy burlándome de ti—¡no hago más que admirar mi propia destreza para jugar! Y cuando me ves llorando después de perder una partida, no tengas piedad de mí – ¡es posible que yo gane la próxima vez!

Disfruta y no te olvides de leer el manual para descubrir todas las funciones maravillosas que tu computadora de ajedrez te ofrece. ¡También fíjate en las «estrellas» a lo largo del manual – indican diagramas y esquemas que te ayudarán para mejor entender tu computadora! ¡Y para acabar, ansio empezar a jugar contigo, a partir de ahora y para mucho tiempo!

¡Disfruta!

Alec

1. ¡EMPECEMOS!

¡Que usted sea un principiante o que ya conozca este juego formidable, aprovechará esa nueva computadora de ajedrez de numerosas maneras! ¡Después de todo, es una combinación única de adversario y profesor! Y a propósito, su ordenador conoce y respeta todas las reglas populares del ajedrez – ¡y puede estar seguro que nunca le hará trampas! Para aquellos que nunca jugaron a ajedrez, hemos incluido en ese manual un resumen breve de las reglas, para que puedan empezar. ¡Si necesita más información, le aconsejamos que haga una visita en su biblioteca local donde encontrará sin duda una mina de informaciones interesantes acerca del ajedrez!

1.1 Primero inserte las pilas

Su computadora de ajedrez funciona con dos pilas «AA» (tipo AM3/R6). Inserte las pilas en el compartimento de pilas ubicado en la base del aparato, como indicado en *Empiezo*

rápido. Use pilas alcalinas nuevas para una duración más larga.

Encienda el ordenador pulsando la tecla **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)**. Oirá un pitido para indicar que la partida puede empezar. Si el ordenador no responde (las descargas estáticas pueden bloquearlo), utilice un clip u otro objeto puntiagudo para empujar dentro del orificio marcado **ACL** en la base de la unidad por lo menos un segundo. Eso le permite reinicializar el ordenador.

1.2 ¿Está pronto para jugar? ¡Así se empieza!

¡Bueno, ahorita es hora para empezar una partida! Es muy fácil – no tiene más que seguir los pasos siguientes:

- a. Pulse la tecla **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** para encender la computadora si ya no está encendida. ¡Ya verá la cara del pequeñito Alec en la pantalla – a partir de entonces, va a ser su compañero de juego!
- b. Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** para reinicializar el ordenador para una partida nueva. Coloque las piezas en su posición de comienzo, con las Blancas por su lado, como indicado en *Empiezo rápido*.
- c. Para jugar una jugada, pulse suavemente la pieza que desea desplazar hasta oír un pitido – el tablero sensible detectará la pieza automáticamente. Mire la pantalla, —¡enseña entonces la casilla que pulsó, junto con los símbolos de pieza y color para el peón que escogió! La información viene indicada en alternancia con el reloj de ajedrez.
- d. Tome esa pieza y púselas suavemente en la casilla de destino. Oirá un segundo pitido para confirmarle la jugada. ¡Acaba de jugar su primera jugada de la partida! ¡Ahorita le toca al ordenador jugar por las Negras!

A principios de una partida, el ordenador suele jugar muy rápidamente porque juega de memoria, sirviéndose de su «libro» integrado de aperturas. Para más detalles, vea la Sección 2.9.

1.3 ¡Le toca al ordenador jugar!

Cuando el ordenador juega una jugada, se oye un pitido y la jugada va indicada en la pantalla con la casilla de **origen** que parpadea. Pulse la pieza indicada en la casilla de **origen** que parpadea hasta oír un pitido. Entonces la pantalla muestra la casilla de **destino** que parpadea. Desplace la pieza hasta la casilla de **destino** indicada y pulse esa casilla para acabar la jugada del ordenador. Ahora le toca a usted jugar otra vez...

Sepa que **mientras está pensando el ordenador**, puede suceder que:

- *Usted tenga que pulsar las teclas de partida durante dos a tres segundos antes de que responda el ordenador..*
- *El reloj de ajedrez se salte algunos segundos, y que el intervalo de tiempo entre unos segundos consecutivos le parezca desigual. Sin embargo, hay que notar que no resulta afectada la partida.*

1.4 ¿Cambió de opinión? ¡Cancele!

Cuando juega a ajedrez con el ordenador, nada es «irreversible» – ¡usted puede cambiar de opinión o decidir jugar una jugada distinta en cualquier momento! Puede cancelar dos jugadas individuales o una jugada para cada bando.

Para cancelar la última jugada, pulse **TAKE BACK (RETROCESO)**. Entonces la pantalla muestra el símbolo de pieza, el símbolo de color y la jugada para cancelar, junto con la casilla de **destino** inicial que parpadea. Pulse la pieza en esa casilla. Ahora puede ver la casilla de **origen** que parpadea. Pulse la pieza en la casilla de **origen** que parpadea para acabar el retroceso.

Si la jugada cancelada era una captura, la computadora muestra el tipo de pieza y el color, tan como la casilla que parpadea para recordarle que vuelva a colocar la pieza

capturada en el tablero. Pulse esa pieza en la casilla indicada. Para cancelar otra jugada, vuelva a pulsar **TAKE BACK (RETROCESO)**. Para reanudar la partida, puede jugar la jugada siguiente o pulsar **PLAY (JUGAR)** para que sea el ordenador él que juegue.

1.5 ¿Se acabó la partida? ¡Juguemos otra!

¡Que se haya acabado la partida (o que usted la haya abandonada), es muy fácil volver a jugar! Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)**, y se reinicializará el ordenador, volviendo a colocar todas las piezas en su posición de origen. El mismo nivel de juego sigue efectivo pero lo puede cambiar si lo desea. Vea Sección 3.

IMPORTANTE: Cuando pulsa **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** el ordenador borra la partida en curso de su memoria – ¡procure no pulsar esa tecla por error!

1.6 ¿Demasiado fácil/difícil? ¡Cambie niveles!

Su ordenador le propone 64 niveles de habilidad. Cada uno corresponde a una casilla en el tablero – ¡lo que hace que la selección de niveles sea muy fácil! ¡Con los modos de enseñanza integrados, usted puede escoger entre 768 combinaciones de niveles!

Para más detalles acerca de todos los niveles de juego y para aprender a seleccionar los niveles, vea la Sección 3.

2. FUNCIONES ADICIONALES

2.1 ¿A quién le toca jugar? ¡Verifique la pantalla!

¡Es siempre posible con un solo vistazo decir si la computadora está pensando y a quién le toca jugar – no hay más que echar un vistazo a los símbolos de color (■ para las Negras y □ para las Blancas)! Cada vez que la computadora está pensando, el símbolo de color del bando para él que está pensando **parpadea** en la pantalla. Cuando le toca a usted jugar, el símbolo de color de su bando aparece **sin parpadear**.

2.2 Jugadas especiales

Capturas: Para capturar una pieza, pulse suavemente la pieza que desea jugar, quite la pieza capturada del tablero y pulse su pieza en la casilla de la pieza capturada.

Al paso: En una captura al paso, el ordenador parpadea la casilla de la pieza para recordarle que quite la pieza capturada del tablero. Pulse la pieza capturada antes de sacarla del tablero.

Enroque: El ordenador reconoce automáticamente un enroque después de que haya sido desplazado el Rey. Después de pulsar el Rey en sus casillas de **origen** y de destino, el ordenador muestra la jugada de la Torre, con la casilla de **origen** que parpadea. Pulse esa casilla y a continuación la pantalla muestra la casilla parpadeando adonde desplazar la Torre. Pulse la casilla de **destino** de la Torre para acabar la jugada.

Coronación de un peón: Cuando corona un peón, pulse por primero la pieza en su casilla de **origen**, como siempre. El ordenador muestra la casilla de **origen** que parpadea, y los símbolos del peón y de la Dama, tan como el reloj. Usted dispone entonces de dos posibilidades: (a) **Para coronar el peón a Dama**, no tiene más que acabar la jugada pulsando su peón en la casilla de **destino**. La coronación es efectiva enseguida, y está acompañada de una serie de pitidos. (b) **para coronar la pieza a Caballo, Alfil, o Torre**, pulse la **TECLA DE SÍMBOLO DE PIEZA** para la pieza que desea coronar (♘, ♘, o ♗). Este símbolo aparecerá y puede pulsar en la casilla de **destino** para acabar la jugada. ¡Cuando corona una pieza, no se olvide de cambiar la pieza en el tablero del ajedrez! **Cuando la computadora corona una pieza**, la pantalla muestra por primero la jugada, como siempre, con la casilla de origen que parpadea. Sin embargo, fíjese en que la pantalla



enseña el símbolo del peón **además** del símbolo de la pieza coronada por la computadora. Pulse la casilla de **origen**, y verá que la casilla de **destino** parpadea. ¡Pulse la casilla de **destino**, cambie la pieza de la computadora en el tablero y siga jugando!

2.3 Jugadas ilegales

¡El ordenador nunca aceptará una jugada ilegal! Si usted juega una jugada ilegal, oírá un pitido y la pantalla indicará consecutivamente la casilla de **origen** y el tiempo. Entonces usted puede desplazar la pieza hacia otra casilla o pulsar dicha pieza en su casilla de **origen** inicial y luego desplazar otra pieza.

Si no desplaza correctamente tampoco la pieza del ordenador, oírá un pitido de error. Ello significa que usted desplazó una pieza incorrecta o que desplazó la pieza del ordenador hacia una casilla incorrecta. Verifique la pantalla y vuelzâ a jugar la jugada.

Si pulsa una pieza y que la casilla de **origen** aparece en la pantalla pero que luego usted decide no jugar esta jugada, no tiene más que volver a pulsar esta pieza para cancelar la jugada. Entonces puede jugar otra jugada. Si cambia de opinión después de jugar una jugada, anúlela tan como indicado en la Sección 1.4.

Aviso: ¡Si juega sin el sonido, tenga cuidado porque no se oírán los pitidos de error!

2.4 Jaque, Mate y Tablas

Jaque: Cuando la computadora pone su Rey en jaque, muestra por primero la jugada como siempre. Una vez la jugada acabada, la pantalla indica consecutivamente el tiempo y **ch**, junto con □ si las Blancas están en jaque o ■ si las Negras están en jaque. Cuando usted pone el Rey de la computadora en jaque, la pantalla enseña **ch**, luego empieza a pensar.

Jaque y mate: Cuando una partida se acaba con jaque y mate, se oye una serie de pitidos y la pantalla indica consecutivamente **End**, junto con ■ si ganaron las Blancas o □ si si ganaron las Negras. ¡Fíjese en la cara del pequeñito Alec, está tan feliz cuando ganó – y se vuelve tan triste cuando perdió!

¡DESCUBRA LOS VARIOS HUMORES DE ALEC!

¿No está seguro de lo que está intentando decirle Alec? ¿Se pregunta porqué Alec parece tan feliz, triste o apurado? ¡Aquí están algunas de sus expresiones!



«Me encanta este juego— ¡sobre todo cuando estoy ganando!»



«No puede creer que yo haya perdido la partida..¿Me das otra oportunidad?»



«Parece que la partida está muy equilibrada hasta ahora..»



«¡Ya, me parece que se está acercando un mate!» «¡Vaya – corona mi peón para mí!»



«No puede ser— ¡no puedo creer que tengas la ventaja!»



«¡Oye! ¡Capturaste mi peón mientras no estaba mirando!» / «¡No! ¿Cómo lo hiciste para capturar mi Rey?»



«¿Qué pasó aquí? Creía que yo estaba ganando...»



«¡Ha, ha! Que divertido capturar tus piezas!» / «Ojo con tu Rey—¡estoy llegando!»



«¡Wow, que bueno –mejoré realmente mi posición!»



«¡Oye!—¿Estás aquí? ¡Te cuesta mucho tiempo!» / «¡No me gusta admitirlo pero se ve que esta partida acabó con tablas!»



«¡Hurra! ¡Gané la partida! Qué divertida fue — ¿Quiere jugar otra?»



Tablas: La computadora reconoce las tablas por ahogado y las tablas fotográficas. Después de unas tablas, la pantalla enseña E=O, junto con los dos símbolos de color (□ y ■) y la jugada de tablas.

2.5 Interrumpa la búsqueda del ordenador

¿Piensa que al ordenador le cuesta demasiado tiempo para jugar? No hay problemas – ¡lo puede interrumpir en cualquier momento! No tiene más que pulsar **PLAY (JUGAR)** mientras el ordenador está pensando para que se detenga y que juegue la jugada en la que estaba pensando..

Esta función puede resultar muy práctica para los impacientes – y cuanto más cuando está jugando en los niveles de profundidad fija C6 y superiores, cuando el ordenador puede pensar una hora o más antes de jugar.

2.6 Cambie bandos con el ordenador

Para cambiar bandos con el ordenador, pulse **PLAY (JOUER)** cuando le toca a usted jugar – y el ordenador jugará la jugada siguiente para su bando. ¡Puede cambiar bandos tantas veces como lo quiera!

¿Quiere que el ordenador juegue la primera jugada para las Blancas a principios de la partida? ¡Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** para reinicializar el ordenador, luego pulse **PLAY (JUGAR)**!

¿Quiere que el ordenador juegue a ajedrez contra sí mismo? Pulse **PLAY (JUGAR)** después de cada jugada – y observe el ordenador mientras va jugando para cada bando en el tablero del ajedrez, una jugada después de la otra. ¡Estudie sus estrategias, y mejorará su habilidad!

2.7 ¿Necesita ayuda? ¡Pida una sugerencia!

Es fácil pedirle ayuda a la computadora, en cualquier momento. ¡Cuando le toca a usted jugar, no tiene más que mantener pulsada la tecla **HINT (SUGERENCIA)** y la

computadora le hará una sugerencia para la jugada!

*Por favor tome en nota que si pulsa la tecla **HINT** repetidamente en ciertas situaciones, podrá obtener más de una sugerencia de jugada. Le puede costar unos segundos al ordenador para sugerir una jugada, y sobre todo en el caso de posiciones complicadas.*

2.8 Relojes de ajedrez

El ordenador está equipado con un reloj de ajedrez integrado que controla el tiempo con una pantalla de 4 cifras que muestra el tiempo total agotado para el bando al que le toca jugar (el ordenador o el jugador) mientras ese bando va pensando. Aquí abajo está una manera fácil de diferenciar de un solo vistazo las pantallas del tiempo:

- En la primera hora, la pantalla muestra **MM:SS** (Minutos:Segundos), **con un colón en el medio y un zero al principio.**
- Si el tiempo total agotado sobrepasa una hora, la pantalla enseña **HH:MM** (Horas; Minutos) con un colón que **parpadea** en el medio y sin ningún **zero al principio.**

Tome en nota los puntos siguientes acerca de los relojes de ajedrez:

- En ciertas situaciones los relojes se detienen, por ejemplo cuando se anula una jugada o cuando se cambia o verifica niveles. En estos casos, los tiempos son almacenados en memoria, y los relojes reanudan cuando sigue la partida.
- A veces, mientras el ordenador está pensando, la pantalla puede saltarse unos segundos, o el intervalo entre segundos consecutivos puede parecer inegal. Sin embargo, hay que notar que no resulta afectada la partida.

2.9 Aperturas integradas

A principios de una partida, el ordenador suele jugar instantáneamente en muchos niveles. Eso se debe a que está jugando de memoria, utilizando su propio «libro» integrado de aperturas, que lleva las aperturas más famosas. Si la posición actual en el tablero existe en su libro, el ordenador juega su jugada automáticamente en función de dicha posición, sin tener que pensar en la jugada.

2.10 Función parada automática

Cuando le toca a usted jugar y que usted no pulsó ni desplazó ninguna pieza en los últimos 20 minutos, el ordenador se apaga automáticamente para ahorrar las pilas. Para reanudar la partida, pulse **GO/STOP (ENCENDER/ APAGAR)** para volver a encender el ordenador. *Tome en nota que no se apaga el ordenador mientras está pensando.*

2.11 Memoria de partida

Si por cualquier razón usted desea interrumpir la partida, lo puede hacer pulsando la tecla **GO/STOP (APAGAR/ ENCENDER)**. Entonces, se interrumpe la partida y el ordenador la almacena en memoria durante un máximo de dos años (con pilas alcalinas nuevas). Cuando vuelva a encender el ordenador, Alec y usted pueden reanudar la partida allí donde la dejaron.

3. LOS NIVELES DE JUEGO

¡Ese ordenador le deja escoger entre 768 ajustes de niveles (incluyendo los niveles de enseñanza), lo que le permite aprender de veras y hacerse mejor! Al ajustar los niveles, no se olvide que ¡cuanto más tiempo el ordenador tiene para pensar, mejor juega – tan como un ser humano!

Lea por favor «¡UNA GUÍA FÁCIL Y RÁPIDA PARA LA SELECCIÓN DE NIVELES!» para un resumen de todos los niveles.

Como está indicado en el diagrama de selección de


¡UNA GUÍA FÁCIL Y RÁPIDA PARA LA SELECCIÓN DE NIVELES!

1.  Pulse **LEVEL (NIVEL)** para entrar en el modo Nivel.

2. Luego seleccione su nivel, ayudándose del diagrama en la derecha. No tiene más que localizar la casilla de su nivel y que pulsar dicha casilla para seleccionar este nivel y para mostrarlo en la pantalla.

Por ejemplo: para seleccionar el nivel G2 (con una velocidad promedio de reacción de 25 segundos por jugada), pulse la casilla G2. La pantalla alterna entre L:02 y 00:25.



3.  Para acabar, vuelva a pulsar **LEVEL (NIVEL)** para salir del modo Nivel. ¡Ahora puede empezar a jugar en el nuevo nivel seleccionado!

Para más detalles, vea la Sección 3.

Nivel de diversión 8 Fu 8 A8	Nivel de diversión 16 Fu 16 B8	Búsqueda de 3+ jugadas por cada bando Fd 8 C8	Búsqueda de 6 jugadas por cada bando Fd 16 D8	8 seg. por jugada 00:08 E8	16 seg. por jugada 00:16 F8	55 seg. por jugada 00:55 G8	15 min. por jugada 15:00 H8
Nivel de diversión 7 Fu 7 A7	Nivel de diversión 15 Fu 15 B7	Búsqueda de 3 jugadas por cada bando Fd 7 C7	Búsqueda de 5+ jugadas por cada bando Fd 15 D7	7 seg. por jugada 00:07 E7	15 seg. por jugada 00:15 F7	50 seg. por jugada 00:50 G7	10 min. por jugada 10:00 H7
Nivel de diversión 6 Fu 6 A6	Nivel de diversión 14 Fu 14 B6	Búsqueda de 2+ jugadas por cada bando Fd 6 C6	Búsqueda de 5+ jugadas por cada bando Fd 14 D6	6 seg. por jugada 00:06 E6	14 seg. por jugada 00:14 F6	45 seg. por jugada 00:45 G6	6 min. por jugada 06:00 H6
Nivel de diversión 5 Fu 5 A5	Nivel de diversión 13 Fu 13 B5	Búsqueda de 2+ jugadas por cada bando Fd 5 C5	Búsqueda de 5 jugadas por cada bando Fd 13 D5	5 seg. por jugada 00:05 E5	13 seg. por jugada 00:13 F5	40 seg. por jugada 00:40 G5	5 min. por jugada 05:00 H5
Nivel de diversión 4 Fu 4 A4	Nivel de diversión 12 Fu 12 B4	Búsqueda de 2 jugadas por cada bando Fd 4 C4	Búsqueda de 4+ jugadas por cada bando Fd 12 D4	4 seg. por jugada 00:04 E4	12 seg. por jugada 00:12 F4	35 seg. por jugada 00:35 G4	4 min. por jugada 04:00 H4
Nivel de diversión 3 Fu 3 A3	Nivel de diversión 11 Fu 11 B3	Búsqueda de 1+ jugada por cada bando Fd 3 C3	Búsqueda de 4 jugadas por cada bando Fd 11 D3	3 seg. por jugada 00:03 E3	11 seg. por jugada 00:11 F3	30 seg. por jugada 00:30 G3	3 min. por jugada 03:00 H3
Nivel de diversión 2 Fu 2 A2	Nivel de diversión 10 Fu 10 B2	Búsqueda de 1 jugada por cada bando Fd 2 C2	Búsqueda de 4 jugadas por cada bando Fd 10 D2	2 seg. por jugada 00:02 E2	10 seg. por jugada 00:10 F2	25 seg. por jugada 00:25 G2	2 min. por jugada 02:00 H2
Nivel de diversión 1 Fu 1 A1	Nivel de diversión 9 Fu 9 B1	Búsqueda de 1 jugada por cada bando Fd 1 C1	Búsqueda de 3+ jugadas por cada bando Fd 9 D1	1 seg. por jugada 00:01 E1	9 seg. por jugada 00:09 F1	20 seg. por jugada 00:20 G1	1 min. por jugada 01:00 H1
		NIVELES DE PROFUNDIDAD FIJA					
				NIVELES CASUALES			

niveles, cada nivel de juego corresponde a una de las 64 casillas en el tablero. Los niveles van compartidos entre tres grupos distintos: **Los niveles de diversión** (Casillas A1-B8), **Los niveles de profundidad fija** (Casillas C1-D8) y **Los niveles casuales** (Casillas E1-H8). En los niveles superiores, el ordenador piensa con más profundidad y se convierte en un adversario más desafiante. El nivel más alto de cada grupo trae las mejores jugadas que el ordenador pueda efectuar en los límites de las restricciones de dicho nivel. ¡Experimente – empiece con algunos de los niveles más bajos, y conforme se convierte en un mejor jugador, va avanzando hasta los niveles más altos!

Tome en nota que en algunos de los niveles más altos, le puede costar al ordenador mucho tiempo en jugar. Si quiere que el ordenador deje de pensar y que juegue, no tiene más que pulsar la tecla **PLAY (JUGAR)**, cuando quiera.

Pulse **LEVEL (NIVEL)** para entrar en el modo nivel, y el nivel en curso aparecerá, la pantalla indicará consecutivamente la casilla del nivel y el nombre del nivel. Por ejemplo, el nivel E4 (Nivel casual), que es el nivel por defecto al encender la computadora por primera vez, va indicado con L:E4 y 00:04. Para cambiar niveles, no tiene más que pulsar una de las casillas en el tablero (utilice el diagrama de selección de niveles como guía) y la pantalla mostrará ese nivel. Vuelva a pulsar **LEVEL (NIVEL)** para salir del modo niveles. El último nivel de juego que usted escogió es el nivel en vigor.

Otros puntos importantes acerca de los niveles:

- Si pulsa **LEVEL (NIVEL)** para verificar el nivel, pero que luego decide no cambiar niveles, pulse **LEVEL** otra vez para salir sin efectuar ningún cambio.
- Usted puede utilizar **LEVEL (NIVEL)** para verificar el nivel de juego mientras el ordenador está pensando, pero tiene que esperar que le toque a usted jugar para cambiar de niveles.
- Si pulsa **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)**, el ordenador se reinicializa, almacenando en memoria el nivel de juego en curso.

3.1 Niveles de Diversión (Casillas A1-B8)

CASILLA DE NIVEL	PANTALLA ALTERNANDO	CASILLA DE NIVEL	PANTALLA ALTERNANDO
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu 10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu 11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu 12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu 13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu 14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu 15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:b8 / Fu 16

Si usted es un principiante o un aficionado, los niveles de diversión son para usted – le dan la oportunidad de vencer el ordenador – ¡para cambiar! En estos niveles, el ordenador no busca interminablemente la mejor jugada posible, como lo haría en otros casos. Al contrario, no se fija en los puntos y escoge las jugadas al azar para simplificar la partida – y en algunos casos juega unas jugadas que no son las mejores que haya encontrado. Esa variabilidad hace que el ordenador sea propenso a hacer errores de juicio de un carácter muy humano. ¡Derrote el ordenador capitalizando en sus errores, y quizás muy rápido se dé cuenta de que puede derrotar a sus amigos de la misma manera! Los niveles de diversión son fáciles al principio y se hacen algo más complicado conforme va avanzando, lo que le permite mejorar poco a poco su destreza al ajedrez.

3.2 Niveles de profundidad fija (Casillas C1-D8)

CASILLA DE NIVEL	PROFUNDIDAD DE LA BÚSQUEDA	PANTALLA ALTERNANDO
C1	1 jugada por cada bando	L:c1 / Fd 1
C2	1 jugada por cada bando+	L:c2 / Fd 2
C3	1 jugada por cada bando++	L:c3 / Fd 3
C4	2 jugadas por cada bando	L:c4 / Fd 4
C5	2 jugadas por cada bando+	L:c5 / Fd 5
C6	2 jugadas por cada bando++	L:c6 / Fd 6
C7	3 jugadas por cada bando	L:c7 / Fd 7
C8	3 jugadas por cada bando+	L:c8 / Fd 8

D1.....	3 jugadas por cada bando++	L:d1 / Fd 9
D2.....	4 jugadas por cada bando	L:d2 / Fd 10
D3.....	4 jugadas por cada bando+	L:d3 / Fd 11
D4.....	4 jugadas por cada bando++	L:d4 / Fd 12
D5.....	5 jugadas por cada bando	L:d5 / Fd 13
D6.....	5 jugadas por cada bando+	L:d6 / Fd 14
D7.....	5 jugadas por cada bando++	L:d7 / Fd 15
D8.....	6 jugadas por cada bando	L:d8 / Fd 16

En los niveles de profundidad fija, la profundidad de búsqueda del ordenador está limitada a un cierto número de jugadas, o "jugada por cada bando". Por ejemplo, en el nivel C1, el ordenador busca a una profundidad de una sola jugada por cada bando. Por lo tanto, no anticipa más que una jugada individual. Así, en ese nivel, suele saltarse un mate en una jugada. ¡Eso hace que la partida resulte más fácil y permite a los principiantes vencer el ordenador! Utilice esos niveles para mejorar su destreza – ¡conforme va dominando cada nivel, pase al nivel superior!

Los niveles marcados con el señal plus (+ y ++) indican unos pequeños aumentos en la profundidad de la búsqueda. En esos niveles, el ordenador anticipa dicho número de jugada por un bando, además de *algunas jugadas adicionales (+)*, o *algunas jugadas adicionales especiales (++)*.

*Tome en nota que en ciertos niveles de profundidad fija, le puede costar tiempo en jugar al ordenador. En los niveles G6 y superiores, no es raro que al ordenador le cueste una hora o más en jugar. ¡Eso es normal en estos niveles especiales! Para interrumpir el ordenador y obligarle a jugar, pulse **PLAY (JUGAR)**.*

3.3 Niveles Casuales (Casillas E1-H8)

CASILLA DE NIVEL	TIEMPO POR JUGADA	PANTALLA ALTERNANDO
E1.....	1 segundo	L:E1 / 00:01
E2.....	2 segundos	L:E2 / 00:02
E3.....	3 segundos	L:E3 / 00:03
E4.....	4 segundos	L:E4 / 00:04
E5.....	5 segundos	L:E5 / 00:05
E6.....	6 segundos	L:E6 / 00:06
E7.....	7 segundos	L:E7 / 00:07
E8.....	8 segundos	L:E8 / 00:08












F1.....	9 segundos	L:F1 / 00:09
F2.....	10 segundos	L:F2 / 00:10
F3.....	11 segundos	L:F3 / 00:11
F4.....	12 segundos	L:F4 / 00:12
F5.....	13 segundos	L:F5 / 00:13
F6.....	14 segundos	L:F6 / 00:14
F7.....	15 segundos	L:F7 / 00:15
F8.....	16 segundos	L:F8 / 00:16

G1.....	20 segundos	L:G1 / 00:20
G2.....	25 segundos	L:G2 / 00:25
G3.....	30 segundos	L:G3 / 00:30
G4.....	35 segundos	L:G4 / 00:35
G5.....	40 segundos	L:G5 / 00:40
G6.....	45 segundos	L:G6 / 00:45
G7.....	50 segundos	L:G7 / 00:50
G8.....	55 segundos	L:G8 / 00:55

H1.....	1 minuto	L:H1 / 01:00
H2.....	2 minutos	L:H2 / 02:00
H3.....	3 minutos	L:H3 / 03:00
H4.....	4 minutos	L:H4 / 04:00
H5.....	5 minutos	L:H5 / 05:00
H6.....	6 minutos	L:H6 / 06:00
H7.....	10 minutos	L:H7 / 10:00
H8.....	15 minutos	L:H8 / 15:00

Los niveles casuales le permiten controlar la fuerza del ordenador limitando el tiempo que tiene para pensar en sus jugadas. Cuando escoge uno de estos niveles, determina en realidad el tiempo del que dispone el ordenador para jugar una jugada. Conforme se va subiendo en los niveles, el ordenador se hace más fuerte – ¡cuanto más tiempo tiene para jugar, mejor juega!

¡ES FÁCIL VERIFICAR PIEZAS!

1. Pulse **NEW GAME (NUEVA PARTIDA)** y coloque las piezas en su posición de comienzo inicial.
2. Pulse **ROOK (TORRE)**.
Pantalla: Torre Blanca en casilla A1.
3. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez.
Pantalla: Torre Blanca en casilla H1.
4. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez.
Pantalla: Torre Negra en casilla A8.
5. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez.
Pantalla: Torre Negra en casilla H8.
6. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez.
Pantalla: Ya no quedan torres. ¡Repita los pasos para cualquier otra pieza! Para seguir, juegue la jugada siguiente.

Para más detalles, vea la Sección 4.1.

Tome en nota que a finales y a principios de una partida, el ordenador suele jugar más rápidamente.

4. MODOS ESPECIALES PARA EXPLOTAR

4.1 Modo verificación

Lea la sección «¡ES FÁCIL VERIFICAR PIEZAS!» por un ejemplo detallado del uso del modo verificación.

¡Si agitó el tablero o si piensa que la posición de las piezas en el tablero está incorrecta, el ordenador puede verificar la posición de todas las piezas para usted!

Cuando le toca a usted jugar, pulse una de las **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**. El ordenador mostrará el símbolo de dicha pieza, tan como la posición en el tablero de la primera pieza de este tipo. Pulse repetidamente dicha **TECLA SÍMBOLO DE PIEZA** para ver la posición en el tablero de todas las piezas de este tipo. Primero vendrán indicadas todas las piezas Blancas (♖), luego todas las piezas Negras (♜). Cuando ya no queden piezas de este tipo, la computadora emitirá un doble pitido y mostrará dos guiones, junto con el símbolo de pieza y el símbolo para las Blancas. Por ejemplo cuando ya no quedan alfiles en el tablero, la pantalla enseñará '- -', junto con ♖ y ♜. Luego la pantalla vuelve a enseñar la partida anterior.

Para verificar otras piezas, vuelva a seguir los mismos pasos utilizando las otras **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**. Cuando haya terminado, juegue su jugada siguiente.

Tome en nota que el ordenador saldrá automáticamente del modo verificación si usted no pulsa ninguna tecla durante unos tres segundos.

4.2 Modo no automático

Lo normal es que el ordenador responda con una jugada después de que usted juega una. Sin embargo, si pulsa **NON AUTO (NO AUTOMÁTICO)** para pasar al modo no automático, ¡podrá jugar el número de jugadas que desea, una por una, sin dejar que el ordenador reaccione!

*¡Ya que usted no jugará contra Alec en este modo, él desaparecerá nada más usted pulse **NON AUTO (NO AUTOMÁTICO)**! No apúrese - ¡volverá a aparecer cuando usted juegue una partida normal!*

Esa función puede ser utilizada de distintas maneras:

- *Para jugar partidas magistrales. ¡Pulse **PLAY (JUGAR)** cuando quiera para ver qué jugada hubiera jugado el ordenador!*
- *Para estudiar líneas de aperturas del libro jugándolas a mano.*
- *Para volver a jugar cualquier posición en el tablero, con el fin de estudiar la mejor posible.*

- Para jugar a ajedrez con un amigo, con el ordenador actuando como árbitro. ¡Controlará la partida, verificando la legalidad de todas las jugadas y contando el tiempo agotado para cada bando! Si usted necesita ayuda para una jugada, pulse **PLAY (JUGAR)** y el ordenador jugará la jugada siguiente para usted. ¡Una vez el ordenador haya jugado, el modo no automático siga activado y puede seguir la partida!

Para salir del modo no automático y volver al modo de partida normal, puede volver a pulsar la tecla **NON AUTO (NO AUTOMÁTICO)** en cualquier momento. Se oirá un doble pitido para confirmar que ya está cancelado este modo. Tome en nota que este modo se cancela automáticamente también cuando se pulsa **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)**.

4.3 Modo de enseñanza

¡Lea “**SELECCIÓN DE UNA PARTIDA DE MODO DE ENSEÑANZA!**” para una explicación ilustrada sobre la manera de utilizar el Modo de Enseñanza!

¡Su ordenador le proporciona 11 modos de enseñanza que le permiten estudiar las jugadas de base y dominar las tácticas de las piezas individuales de ajedrez, una por una! En cada partida de modo de enseñanza, las únicas piezas en el tablero serán los Peones, los Reyes y su selección de un o dos tipos de piezas seleccionadas. ¡Ello permite que los principiantes se fijen en una o dos piezas a la vez, sin ser distraídos por otras piezas en el tablero! Los jugadores más avanzados pueden utilizar los modos de enseñanza para entrenarse utilizando combinaciones seleccionadas.

Cuando le toca a usted jugar, siga los pasos siguientes para seleccionar una de las partidas del modo enseñanza:

- Pulse **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**. La pantalla muestra **TEACH**.
- Pulse una o dos **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**, según la(s) pieza(s) que desea estudiar. La pantalla mostrará la(s) pieza(s) seleccionada(s) conforme usted va pulsando las teclas. El listado abajo enseña todas las distintas combinaciones de piezas tan como las teclas que pulsar para seleccionarlás.
- Después de acabar su(s) selección(es) de piezas, vuelva a pulsar **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**. El ordenador se reinicializará para una nueva partida, utilizando únicamente las piezas que escogió usted. ¡Asegúrese de colocar sólo estas piezas en el tablero!

Utilice este listado para seleccionar uno de los Modos de Enseñanza:

PULSE	PARA ESTUDIAR ESTAS PIEZAS	PANTALLA
♔	Reyes+Peones	♔ ♟
♔♞	Reyes+Peones+Caballos	♔ ♞ ♟
♔♝	Reyes+Peones+Alfiles	♔ ♝ ♟
♔♖	Reyes+Peones+Torres	♔ ♖ ♟
♔♚	Reyes+Peones+Damas	♔ ♚ ♟
♔♞♝	Reyes+Peones+Caballos+Alfiles	♔ ♞ ♝ ♟
♔♞♖	Reyes+Peones+Caballos+Torres	♔ ♞ ♖ ♟
♔♞♚	Reyes+Peones+Caballos+Damas	♔ ♞ ♚ ♟
♔♝♖	Reyes+Peones+Alfiles+Torres	♔ ♝ ♖ ♟
♔♝♚	Reyes+Peones+Alfiles+Damas	♔ ♝ ♚ ♟
♔♖♚	Reyes+Peones+Torres+Damas	♔ ♖ ♚ ♟

Tome en nota también las informaciones siguientes acerca de los modos de enseñanza:

- Si pulsa más de dos **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**, sólo las dos últimas piezas indicadas vendrán seleccionadas cuando pulse **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)** para empezar la partida.
- Si no pulsa ninguna **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA** en el paso (b) arriba y que pulsa **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**, saldrá del modo enseñanza y volverá a la partida anterior.
- Para salir del modo enseñanza y volver a una partida standard, con 32 piezas, pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** en cualquier momento.

¡SELECCIÓN DE UNA PARTIDA DE MODO DE ENSEÑANZA!

En este ejemplo estudiamos los Alfiles y Torres. No se olvide de que los Peones y los Reyes siempre están en el tablero.









1. Pulse **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**.
2. Pulse **BISHOP (ALFIL)**.
Alfiles añadidos.
En el tablero: Peones. Reyes. Alfiles.
3. Pulse **ROOK (TORRE)**.
Torres añadidas.
En el tablero: Peones. Reyes. Alfiles. Torres.
4. Vuelva a pulsar **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**. EL ordenador se reinicializa para otra partida con sólo los Peones, los Reyes, los Alfiles y las Torres en el tablero—¡ asegúrese de no colocar otras piezas en el tablero!

Para más detalles, vea Sección 4.3.

5. DETALLES TÉCNICOS

5.1 La función ACL


A veces los ordenadores pueden «bloquearse» a causa de descargas estáticas o de numerosas otras perturbaciones eléctricas. Si ello sucediera, utilice un clip o cualquier otro objeto puntiagudo para empujar por lo menos un segundo dentro del orificio marcado **ACL** en la base de la unidad. Ello permite reinicializar el ordenador.

5.2 Cuidado y mantenimiento

Su ordenador de ajedrez es un instrumento electrónico de alta precisión, y no debe ser manejado con brutalidad. No debe ser sometido a temperaturas extremas y a la humedad. Quite las pilas antes de limpiar la unidad, y no utilice productos químicos o líquidos que podrían dañar el plástico.

Cambie las pilas usadas con pilas nuevas sin demora, ya que pueden dejar escapar y dañar el ordenador. Tome en nota lo siguiente acerca de las pilas: **utilice sólo pilas alcalinas o carbono zinc. No utilice al mismo tiempo pilas nuevas y usadas o pilas de tipo distinto. No recargue pilas no recargables. Utilice sólo las pilas recomendadas o las pilas equivalentes. Asegúrese de verificar la polaridad cuando inserta nuevas pilas. Quite las pilas usadas de la unidad sin esperar. No provoque un cortocircuito de las bornas de alimentación.**

5.3 Especificaciones técnicas

Teclas :	15
Pantalla LCD:	Zona de visualización 30 x 13 mm
Sonido:	Zumbador piezoeléctrico
Pilas:	2 pilas “AA” (AM3/R6) 
Dimensiones:	314 x 252 x 34 mm

Por favor guarde estas informaciones para referencia ulterior.

SAITEK se reserva el derecho de efectuar modificaciones técnicas sin aviso previo en nombre del progreso.

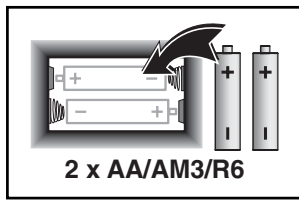
GUÍA DE RESOLUCIONES DE PROBLEMAS

SÍNTOMAS	CAUSAS POSIBLES	LO QUE HACER
El ordenador no reacciona o «se bloquea» durante la partida.	<ul style="list-style-type: none"> No fueron insertadas correctamente las pilas. Las pilas son débiles o de mala calidad. Una descarga estática o una perturbación eléctrica causó un bloqueo. 	<ul style="list-style-type: none"> Inserte las pilas como indicado en <i>Comienzo rápido</i>. Cambie las pilas Empuje en el orificio marcado ACL, como descrito en la sección 1.1.
La pantalla es débil.	<ul style="list-style-type: none"> Las pilas son débiles. 	<ul style="list-style-type: none"> Cambie las pilas.
El ordenador no quiere jugar las jugadas.	<ul style="list-style-type: none"> Quizás el modo non automático está activado. Puede encontrarse en un nivel donde le cuesta mucho tiempo al ordenador para pensar. 	<ul style="list-style-type: none"> El ordenador responde automáticamente sólo si está desactivado el modo non automático (vea sección 4.2) Verifique el nivel (vea Sección 3). Para interrumpir la búsqueda del ordenador, pulse PLAY.
El ordenador no quiere aceptar su jugada.	<ul style="list-style-type: none"> ¿Le toca a usted jugar? ¿Está en jaque su rey? ¿Verifique si su próxima jugada pondrá a su rey en jaque? ¿Desplazó por primero la Torre cuando enrocó? ¿Está desplazándose hacia una casilla ilegal? El ordenador está pensando. Usted no efectuó bien la última jugada del ordenador o (pulsó una casa de comienzo o de destino incorrecta). 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Conoce usted las reglas? Utilice la función TAKE BACK (RETROCESO) para volver a jugar la última jugada. Para interrumpir el ordenador, pulse PLAY (JUGAR). Verifique la jugada indicada. Pulse la casilla correcta para acabar la jugada del ordenador.
Parece que el ordenador juega unas jugadas ilegales o irracionales.	<ul style="list-style-type: none"> El ordenador jugó una jugada especial (al paso, enroque, coronación de peón). La position de sus piezas en el tablero está incorrecta. Puede encontrarse en un nivel de diversión, donde el ordenador simplifica la partida adrede. 	<ul style="list-style-type: none"> Vuelva a leer las reglas del ajedrez. Utilice la función TAKE BACK (RETROCESO) para volver a jugar la última jugada. Verifique el tablero (vea Sección 4.1). Verifique el nivel (vea Sección 3).
El ordenador está silencioso.	<ul style="list-style-type: none"> Fue pulsada la tecla SOUND (SONIDO) para desactivar el sonido. 	<ul style="list-style-type: none"> Vuelva a pulsar SOUND (SONIDO) para activar el sonido.
Alec no aparece en la pantalla.	<ul style="list-style-type: none"> El modo non automático está activado. Ya que usted no está jugando contra la computadora, no aparece Alec. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuando salga del modo non automático para volver a una partida normal, Alec volverá a aparecer.
El reloj aparece durante la verificación de las piezas.	<ul style="list-style-type: none"> El ordenador sale del modo verificación si no se pulsa ninguna tecla durante por lo menos 5 segundos. 	<ul style="list-style-type: none"> Vuelva a verificar pulsando una de las TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA.
La pantalla se salta segundos o el intervalo entre los segundos parece inegal.	<ul style="list-style-type: none"> Eso puede suceder de vez en cuando, <i>mientras piensa el ordenador</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> No resultará afectada su partida.
Ninguna reacción cuando se pulsa una tecla.	<ul style="list-style-type: none"> Eso puede suceder de vez en cuando, <i>mientras piensa el ordenador</i>, 	<ul style="list-style-type: none"> Deje pulsada la tecla durante 2 a 3 segundos, hasta que el ordenador responda.
El ordenador se apaga mientras usted está pensando en su jugada.	<ul style="list-style-type: none"> Si no se juega ninguna jugada o si no se pulsa ninguna tecla durante 20 minutos, la unidad se apaga para ahorrar las pilas. 	<ul style="list-style-type: none"> Su partida está grabada en memoria. Para reanudar la partida, pulse GO/STOP (APAGAR/ENCENDER).

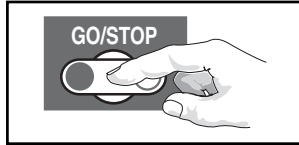
EEN SNELLE START

Wilt u een schaakpartij spelen zonder eerst de hele handleiding te lezen? Little Alec is u er graag bij behulpzaam! Volg eenvoudig deze Snelle Start procedure...

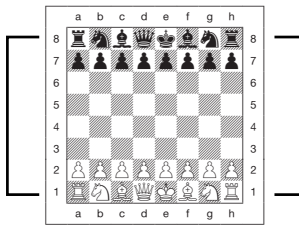
1 Zet eerst twee "AA" (AM3/R6) batterijen in de computer (bij voorkeur alkaline batterijen). Let hierbij op de juiste polariteit!



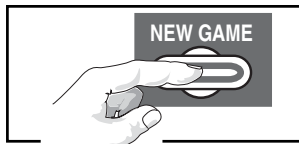
2 Druk vervolgens op **GO/STOP** om de computer in te schakelen, en u zult Alec's gezichtje op de display zien verschijnen. Indien het toestel niet reageert, stelt u het opnieuw in zoals beschreven in paragraaf 1.1.



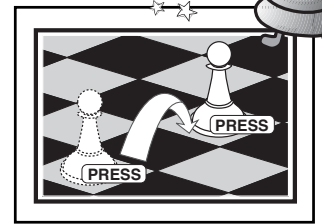
3 Zet de schaakstukken op in de beginstelling voor een nieuwe partij, met de Witte stukken naar u toe zoals aangegeven op de diagram.



4 Druk op **NEW GAME** om de computer opnieuw in te stellen. U bent nu klaar om met uw eerste partij tegen Alec te beginnen!

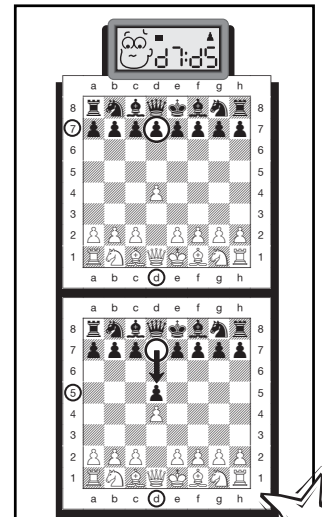


5 Voer uw zetten in door ze op het bord te doen, en de schaakstukken voor elke zet zachtjes op de **van** en **naar** velden aan te drukken.



Het bord voelt als bij toverslag automatisch aan welk stuk u zet!

6 Als de computer zijn zet doet verschijnt die meteen op de display, met een knipperend **van** veld. Druk het stuk van de computer aan op het knipperende **van** veld (in dit voorbeeld Veld d7). Daarna knippert het **naar** veld, druk nu het stuk aan op dat knipperende **naar** veld (hier d5) om de zet af te maken. En dat is alles! U kunt wanneer u wilt op **GO/STOP** drukken om de computer uit te zetten en Alec staat klaar om verder te gaan wanneer u hem weer inschakelt.



TOETSEN EN KENMERKEN

1. DISPLAYRAAMPJE: Wordt gebruikt voor het laten zien van zetten, informatie en schaakklokken, zowel als Alec's geanimeerde uitdrukkingen en streken! Wordt ook gebruikt voor het kiezen van spelniveaus en Lesmodi, en de verificatie van stukken.

2. ACL (Opnieuw instellen): In de onderzijde van het apparaat. Wordt gebruikt om statische ontlading te neutraliseren nadat u nieuwe batterijen heeft ingezet.

3. SPELTOETSEN

• **GO/STOP:** Indrukken om de computer aan en uit te zetten. De huidige opstelling blijft in het geheugen bewaard wanneer u de computer uitzet.

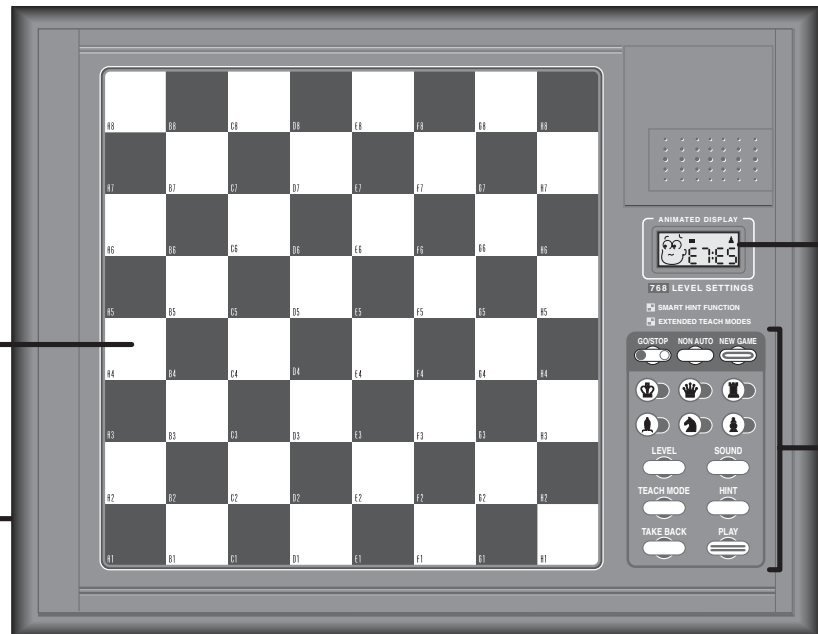
• **NON-AUTO:** Indrukken om de Niet-automatische Modus binnen te komen, waarin u de zetten manueel invoert.

• **NEW GAME:** Indrukken om voor een nieuwe partij in te stellen.

• **STUKSYMBOOL TOETSEN:** Worden gebruikt om opstellingen te controleren en Onderricht Modi te selecteren. Ook gebruikt voor de promotie van pionnen.

• **LEVEL:** Indrukken om de Niveau Modus binnen te komen.

• **SOUND:** Indrukken om de klank aan of uit te zetten.



• **TEACH MODE:** Indrukken om de Onderricht Modus binnen te komen.

• **HINT:** Ingedrukt houden om een suggestie voor een zet te krijgen.

• **TAKE BACK:** Indrukken om de laatst gedane individuele terug te nemen. U kunt twee individuele zetten terugnemen, of één zet voor elke kleur.

• **PLAY:** Indrukken om met de computer van kleur te verwisselen; indrukken terwijl de computer nadenkt om hem te dwingen een zet te doen.

4. BATTERIJVAK: Aan de onderkant van het apparaat. Gebruikt twee "AA" (AM3/R6) batterijen (bij voorkeur alkaline batterijen voor een langere levensduur).

5. OPBERGRUIMTE SCHAAKSTUKKEN: Aan de onderkant van het apparaat. Dit handige vak bewaart uw schaakstukken wanneer ze niet gebruikt worden.

6. SENSORSCHAAKBORD: Elk veld is voorzien van een sensor die automatisch de verplaatsingen van alle stukken registreert.

INHOUDSTAFEL

EEN SNELLE START

TOETSEN EN KENMERKEN

INLEIDING

1. LATEN WE BEGINNEN!

- 1.1 Eerst, de batterijen inzetten
 - 1.2 Klaar om te spelen? Hier volgt hoe u een zet doet!
 - 1.3 Nu is de computer aan zet
 - 1.4 Van gedachten veranderd? Neem uw zet terug!
 - 1.5 Partij gedaan? Waarom niet nog een keer spelen!
 - 1.6 Te gemakkelijk/moeilijk? Verander het niveau!
- #### 2. MEER KENMERKEN
- 2.1 Wie is aan zet? Kijk het na op de display!
 - 2.2 Speciale schaakzetten
 - 2.3 Zetten tegen de regels van het spel
 - 2.4 Schaak, Mat en Remise
 - 2.5 Om het zoeken van de computer te onderbreken
 - 2.6 Om met de computer van kleur te verwisselen

- 2.7 Heeft u hulp nodig? Vraag om een hint!
 - 2.8 Schaakklokken
 - 2.9 Ingebouwde openingen
 - 2.10 Automatisch uitschakelen
 - 2.11 Spelgeheugen
- #### 3. DE SPELNIVEAUS
- 3.1 Pretniveaus
 - 3.2 Bepaalde Diepte Niveaus
 - 3.3 Ontspannen niveaus
- #### 4. SPECIALE MODI OM TE ONTDEKKEN
- 4.1 De Controle Modus
 - 4.2 De Non-Auto Modus
 - 4.3 De Onderricht Modus
- #### 5. TECHNISCHE GEGEVENS
- 5.1 De ACL-functie
 - 5.2 Verzorging en onderhoud
 - 5.3 Technische gegevens
- #### PROBLEMEN OPLOSSEN

het apparaat, zoals vertoond in de *Snelle Start*. Gebruik nieuwe alkaline batterijen voor een langere levensduur.

Schakel de computer aan door op **GO/STOP** te drukken. U hoort dan een pieptoon die aangeeft dat de computer voor een nieuwe partij is ingesteld, en u kunt beginnen. Indien de computer niet reageert (het is mogelijk dat de computer "bevriest" door statische ontlading), drukt u minstens een seconde lang met een papierclip of ander scherp voorwerp in het met **ACL** gemarkeerde gaatje in de onderzijde van het apparaat. Dit stelt de computer opnieuw in.

1.2 Klaar om te spelen? Hier volgt hoe u een zet doet!

Goed, nu is het tijd om een partij te beginnen! Het is zo gemakkelijk – u volgt gewoon deze stappen:

- a. Druk op **GO/STOP** om de computer in te schakelen, als u dit niet reeds hebt gedaan. U ziet Little Alec's gezichtje op de display verschijnen – hij is van nu af aan uw constante speelgenoot!
- b. Druk op **NEW GAME** om uw computer voor een nieuwe schaakpartij in te stellen. Zet de schaakstukken op hun beginstelling, met de Witte stukken naar u toe, zoals aangegeven in de *Snelle Start*.
- c. Om een zet te doen, druk zachtjes op het stuk dat u wilt verzetten totdat u een pieptoon hoort. Het sensorbord herkent uw stuk automatisch. Kijk maar naar de display – het vertoont nu het veld dat u hebt ingedrukt, tezamen met de stuk- en kleursymbolen voor de gekozen stuk. Deze informatie wisselt op het display af met de klok.
- d. Neem dat stuk en druk het zachtjes aan op het veld **waarnaar** u het wilt verzetten. U hoort nu een tweede pieptoon, waarmee de computer uw zet bevestigt. En zo heeft u uw eerste volledige zet van de partij gedaan! Vervolgens is de computer aan de beurt om een stuk voor Zwart te verzetten.

Aan het begin van een partij doet de computer zijn zetten vaak onmiddellijk doordat hij uit zijn geheugen speelt, waarin een "boek" van openingszetten is opgeslagen. Voor details hierover, zie Deel 2.9.

1.3 Nu is de computer aan zet

Wanneer de computer een zet doet, piept hij en geeft hij deze zet op de display aan met een knipperend **van** veld. Druk het aangegeven stuk aan op het knipperende **van** veld tot u een pieptoon hoort. Op de display knippert nu het veld **waarnaar** hij dat stuk wil verplaatsen. Druk datzelfde stuk zachtjes aan op het aangegeven **naar** veld om de zet van de computer af te maken. En dan bent u weer aan de beurt...

Gelieve erop te letten dat het volgende kan voorvallen **terwijl de computer nadenkt**:

- Het kan zijn dat u de speltoetsen twee of drie seconden lang ingedrukt moet houden vooraleer de computer reageert.
- De klokdisplay kan soms enkele seconden overslaan, en de tijdsduur tussen opeenvolgende seconden kan ongelijk lijken. Dit heeft echter geen enkele invloed op uw partij.

1.4 Van gedachten veranderd? Neem uw zet terug!

Wanneer u tegen deze computer schaakt staat niets "in steen gegrift" – u kunt op gelijk welk ogenblik van gedachten veranderen of besluiten om toch een andere zet te doen! U kunt twee individuele zetten terugnemen, of één zet per kleur.

Om de laatst gespeelde zet terug te nemen, druk op **TAKE BACK**. De display vertoont het stuksymbool, het kleursymbool, en de zet die teruggenomen gaat worden, terwijl het oorspronkelijke **naar** veld knippert. Druk het stuk aan op dit veld. U ziet nu het **van** veld knipperen. Druk het stuk aan op het knipperende **van** veld om de terugnamezet af te maken.

Na het terugnemen van een zet waarbij geslagen wordt, herinnert de computer u er aan om het geslagen stuk terug

WIJ PRESENTEREN..... ALEC, DE KLEINE ALCHEMIST!

Aangenaam kennis te maken – ik verheug me erop om samen te genieten van de wonderbaarlijke schaakwereld. U vraagt zich misschien af: "Wat doet dit kleine mannetje in mijn computer?"

Heel eenvoudig: IK BEN DOL OP SCHAKEN! En wat voor een betere manier om zovaak mogelijk van het spel te genieten, dan hier te zijn telkens wanneer u uw computer inschakelt. Schaken is werkelijk een fascinerend spel – het is leuk, boeiend en stimulerend. Er is gewoon geen betere manier om uw tijd te besteden, en daarom ben ik, als uw constante begeleider, altijd gereed en bereid om te spelen!

Als u mij ziet grinniken, maak u geen zorgen! Ik lach u niet uit – ik ben alleen opgetogen over mijn eigen schaaktalenten! En als u me ziet huilen wanneer ik een partij heb verloren, heb dan niet teveel medelijden met me – het kan best zijn dat ik u de volgende keer sla!

Heel veel plezier, en vergeet niet deze handleiding te bestuderen, om alle fantastische mogelijkheden van uw schaakcomputer te ontdekken. Let vooral op de "sterren" die u overal in de handleiding tegenkomt – zij maken u attent op tabellen en diagrammen die u helpen om de computer beter te begrijpen. Ikzelf verheug me op veel geweldige partijen met u, nu en in de toekomst.....!

Veel plezier!

Alec

1. LATEN WE BEGINNEN!

Het maakt niet uit of u net begint met leren schaken of dit geweldige spel al langer ontdekt hebt, uw nieuwe schaakcomputer biedt u in beide gevallen talloze voordelen. Het is per slot van rekening een unieke combinatie van tegenstander en leraar! En bovendien kent en volgt de computer alle spelregels – u kunt er zeker van zijn dat hij nooit vals zal spelen! Voor degenen onder u die nog nooit schaak gespeeld hebben, hebben wij een kort overzicht van de spelregels bijgevoegd om u te helpen starten. Meer gedetailleerde informatie vindt u in uw plaatselijke bibliotheek, die ongetwijfeld een hele reeks interessante schaakboeken heeft.

1.1 Eerst de batterijen installeren

Uw schaakcomputer werkt op twee "AA" (AM3/R6) batterijen. Zet de batterijen in het vak aan de onderkant van

te zetten op het bord – het stuktype en de kleur worden vertoond en het veld knippert. Druk dit stuk aan op het aangegeven veld. Om nog een zet terug te nemen, druk nogmaals op **TAKE BACK**. Om de partij voort te zetten, doe uw volgende zet of druk op **PLAY** om de computer de volgende zet te laten doen.

1.5 Partij gedaan? Waarom niet nog een keer spelen!

Telkens u een partij beëindigt (of uw huidige partij opgeeft) is het gemakkelijk om opnieuw te beginnen! Druk op **NEW GAME** en de computer stelt opnieuw in voor een partij, met alle stukken terug in de begininstelling. Hetzelfde spelniveau blijft van kracht, maar u kunt het niveau veranderen indien gewenst zoals beschreven in Deel 3.

BELANGRIJK: Het drukken op de **NEW GAME** toets wist de huidige partij uit het geheugen – wees voorzichtig niet per ongeluk op deze toets te drukken!

1.6 Te gemakkelijk/moeilijk? Verander het niveau!

Uw computer biedt 64 verschillende behendighedeniveaus, die elk met één van de 64 bordvelden overeenkomen - dit maakt het selecteren van niveaus zo gemakkelijk! Samen met de ingebouwde Onderricht Modi heeft u dus keuze uit 768 gecombineerde niveau-instellingen!

Voor volledige details betreffende alle spelniveaus en instructies over de selectie van niveaus, zie Deel 3.

2. MEER KENMERKEN

2.1 Wie is er aan zet? Kijk naar het display!

U kunt altijd in een oogopslag zien of de computer aan het denken is en wie er aan de beurt is – door eenvoudig naar de kleursymbolen te kijken (■ is voor Zwart en □ voor Wit). Wanneer de computer aan het denken is, **knippert** het kleursymbool voor de kant die hij speelt op de display. Wanneer u aan zet bent, wordt het **stilstaand** verlichte kleursymbool van uw kant vertoond.

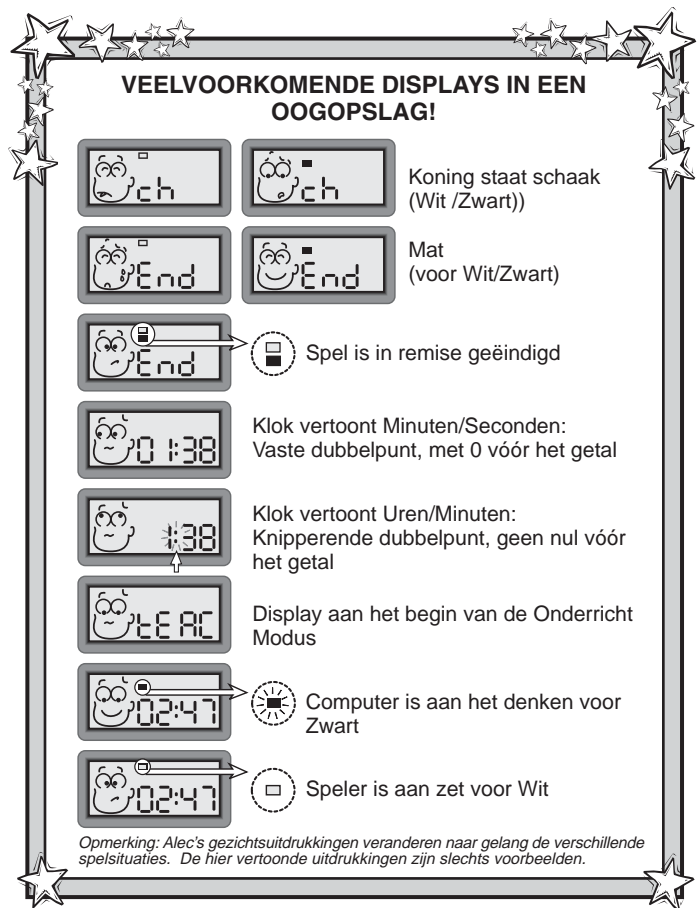
2.2 Speciale schaakzetten

Het slaan: Om te slaan moet u het stuk dat u wilt verzetten zachtjes aandrukken, het geslagen stuk wegnemen en uw stuk op het veld van de geslagen stuk aandrukken.

En passant: Bij het en passant slaan herinnert de computer u eraan dat de geslagen pion moet weggenomen worden, door het veld van de pion knipperend op de display aan te geven. Druk de geslagen pion aan vooraleer u hem van het bord wegneemt.

Rokade: De computer herkent automatisch een rokade nadat de Koning verzet is. Nadat u de Koning op zijn **van** en **naar** velden heeft aangedrukt, verschijnt de zet van de Toren met een knipperend **van** veld op de display. Nadat u op dat veld hebt aangedrukt, knippert op de display het veld **waarnaar** de Toren moet verzet worden. Druk aan op het **naar** veld van de Toren om de zet af te maken.

Promotie van een Pion: Wanneer u een Pion promoveert, moet u hem zoals gewoonlijk eerst aandrukken op zijn **van** veld. De computer laat het **van** veld en de symbolen voor de Pion en de Dame knipperen, tezamen met de klokdisplay. U hebt nu twee keuzes: (a) Als u een Dame wilt hebben, voltooit u uw zet eenvoudig door uw Pion op het **naar** veld aan te drukken. De promotie wordt automatisch uitgevoerd, begeleid door een reeks pieptonen. (b) Als u een *minor* promotie wilt uitvoeren, tot een Paard, Loper of Toren, drukt u op het **STUKSYMBOOL** voor het gewenste promotiestuk (♘, ♙, of ♚). Het gekozen symbool wordt vertoond, en u voltooit uw zet door uw Pion op het **naar** veld aan te drukken. Vergeet na een promotie niet om uw stuk op het bord in te ruilen! **Wanneer de computer een Pion promoveert,** geeft de display zijn zet zoals gewoonlijk aan



met het knipperende **van** veld. U zult echter zien dat de display het symbool voor de Pion vertoont, **plus** het symbool voor het door de computer gepromoveerde stuk. Druk op het **van** veld en het **naar** veld gaat knipperen. Druk op het **naar** veld, ruil het stuk van de computer op het bord in en zet uw partij voort!

2.3 Zetten tegen de regels van het spel

Uw computer aanvaardt nooit zetten tegen de regels **van** het spel! Indien u er toch één probeert te doen, hoort u een pieptoon en geeft de display afwisselend het **van** veld en de tijd aan. U kunt dat stuk op een ander veld zetten, of terug op zijn oorspronkelijke **van** veld zetten en een ander stuk verzetten.

U hoort ook een fouttoon wanneer u een zet van de computer verkeerd uitvoert. Dit betekent dat u het verkeerde stuk verzet, of dat u het stuk van de computer op het verkeerde veld zet. Kijk het na op de display en doe de zet opnieuw.

Wanneer u besluit een zet toch maar niet te doen nadat u een stuk reeds aandrukte en het **van** veld op de display aangegeven ziet, drukt u gewoon nogmaals op datzelfde veld om te annuleren. U kunt dan een andere zet doen. Indien u van gedachten veranderd nadat de zet helemaal ingevoerd was, kunt u hem terugnemen als beschreven in Deel 1.4.

Opgelet: Wees voorzichtig wanneer u met de klank op **Uit speelt** - dan u hoort de fouttonen niet!

2.4 Schaak, Mat en Remise

Schaak: Wanneer de computer uw Koning schaak zet, vertoont de computer deze zet eerst zoals gewoonlijk op het display. Nadat de zet is uitgevoerd, wisselt de display af tussen de tijd en "ch", tezamen met "□" als Wit schaak staat of "■" als Zwart schaak staat. Wanneer u de Koning van de computer schaak zet, vertoont de display "ch" en de computer begint vervolgens te denken.

Mat: Wanneer een partij in mat eindigt, hoort u een reeks pieptonen en laat de display "End" knipperen, tezamen met "□" wanneer Wit of "■" wanneer Zwart heeft gewonnen. Kijk

ZO LEERT U ALEC'S VELE STEMMINGEN KENNEN!

Weet u niet precies wat Alec u probeert te vertellen? Vraagt u zich af waarom Alec er zo vrolijk, verdrietig, of boos uitzielt? Hier zijn een paar van zijn uitdrukkingen!



"Ik ben dol op dit spel - vooral als ik aan het winnen ben!"



"Ik kan niet geloven dat ik deze partij werkelijk verloren heb.... Kan ik het alsjeblift nog een keer proberen?"



"Het lijkt erop dat we tot nu toe nogal gelijkop spelen...."



"Ja, ik zou zeggen dat er zometeen iemand mat staat!" / Ga je gang - promoveer mijn pion voor me!"



"Dit gaat niet goed - het is niet te geloven dat jij in het voordeel bent!"



"Hé - jij hebt mijn stuk geslagen terwijl ik niet keek!" / "O nee! Hoe heb je het voor elkaar gekregen om mijn Koning schaak te zetten?"



"Wat gebeurt hier? Ik dacht dat ik aan het winnen was..."



"Dit is te gek - ik heb echt mijn stelling verbeterd!"



"Ha, ha! Jouw stukken slaan is echt leuk!" / "Pas maar op je Koning - ik zit achter hem aan!"



"Hoera, ik heb de partij gewonnen! Dat was leuk - zullen we nog een keer spelen?"



"Hé - ben je er nog? Je doet er wel lang over!" / "Ik geef het niet graag toe, maar ik denk dat deze partij in remise eindigt!"

eens hoe blij Little Alec is wanneer hij wint - en hoe verdrietig als hij een partij verliest!

Remise: De computer herkent remises vanwege pat en drievoudige herhaling. Nadat remise een feit is geworden, laat het display "E n d" en allebei de kleursymbolen (□ en ■) zowel als de remisezet knipperen.

2.5 Om het zoeken van de computer te onderbreken

Vindt u dat de computer te lang nadenkt? Geen probleem - u kunt hem op gelijk welk ogenblik onderbreken! Druk terwijl de computer nadenkt gewoon op **PLAY**, om hem te laten ophouden en onmiddellijk de zet te doen over dewelke hij op dat moment nadacht.

Dit kenmerk komt goed van pas voor de ongeduldige spelers - vooral bij de Bepaalde Diepte Niveaus, waarin de computer soms een uur of langer kan nadenken eer hij een zet doet.

2.6 Om met de computer van kleur te verwisselen

Om met de computer van kleur te verwisselen drukt u op **PLAY** wanneer u aan de beurt bent - de computer doet dan de volgende zet voor uw kleur. U kunt zo vaak van kleur verwisselen als u wenst!

Wilt u dat de computer in het begin van een partij de eerste zet voor Wit doet? Druk op **NEW GAME** om de computer opnieuw in te stellen, en druk daarna op **PLAY**!

Wilt u de computer tegen zichzelf zien schaken? Druk na elke zet op **PLAY** - en kijk hoe de computer zet na zet beide kleuren op het bord speelt. Dit is een uitstekende manier om zijn strategieën te bestuderen en tegelijk uw eigen spel te verbeteren!

2.7 Heeft u hulp nodig? Vraag om een hint!

U kunt de computer zovaak u wilt om hulp vragen. Druk

tijdens uw beurt eenvoudig op de HINT toets en houd deze ingedrukt. De computer vertoont kort "H n t" en stelt u vervolgens een zet voor.

Let wel dat u bij het herhaaldelijk ingedrukt houden van HINT in bepaalde bordstellingen meer dan één hint gaat krijgen. Het kan enkele seconden duren vooraleer de computer de hint aangeeft, vooral bij een ingewikkelde bordstelling.

2.8 Schaakklokken

Uw computer is voorzien van een ingebouwde schaakklok die de tijd bijhoudt, en aan de hand van een vier-cijfer display de totale voorbijgane tijd van de kleur aan zet (computer of speler) aangeeft terwijl deze kleur nadenkt. Hier volgt een gemakkelijke methode om in een oogopslag de verschillende tijdsdisplays te onderscheiden:

- Voor het eerste uur geeft de display **MM:SS** (Minuten:Seconden) aan, met een **vaste dubbelpunt tussenin** en een **voorafgaande nul**.
- Indien de totale voorbijgane tijd meer is dan een uur, ziet u **UU:MM** (Uren:Minuten) aangegeven, met een **knipperende dubbelpunt tussenin** en zonder **voorafgaande nul**.

Gelieve ook de volgende punten te noteren in verband met de schaakklokken:

- De schaakklokken zullen in bepaalde situaties stoppen, zoals bij het terugnemen van zetten of terwijl u het niveau verandert of controleert. In deze gevallen blijft de tijd in het geheugen bewaard, en begint de klok terug te lopen zodra het spel wordt verder gezet.
- Het kan gebeuren dat de computer terwijl hij nadenkt enkele seconden overslaat, of dat de tijdsduur tussen opeenvolgende seconden ongelijk lijkt. Dit heeft geen enkele invloed op uw spel.

2.9 Ingebouwde openingen

In het begin van een partij doet de computer in vele niveaus vaak zijn zetten onmiddellijk. Dit komt doordat hij uit het geheugen speelt en gebruik maakt van zijn ingebouwde "boek" van openingszetten, waarin bijna alle belangrijke openingen zijn opgeslagen. Als de huidige bordstelling in zijn boek staat, speelt de computer er automatisch een respons op zonder dat hij nog over zijn zet hoeft na te denken!

2.10 Automatisch uitschakelen

Wanneer het uw beurt is en u drukt gedurende 20 minuten op geen enkele toets, schakelt de computer automatisch uit om de batterijen te besparen. Om uw partij verder te zetten schakelt u het apparaat weer aan door op **GO/STOP** te drukken. *Let wel dat de computer niet uitschakelt terwijl hij zelf nadenkt.*

2.11 Partijgeheugen

U kunt een partij om welke reden dan ook onderbreken door op **GO/STOP** te drukken. De partij wordt dan afgebroken en de computer "herinnert" zich uw huidige stelling t/m twee jaar (met nieuwe alkaline batterijen). Wanneer u de computer weer inschakelt, kunnen Alec en u de partij voortzetten waar u gebleven was.

3. DE SPELNIVEAUS

Met een ruime keuze uit 768 niveaus (de Onderricht Modi inbegrepen), krijgt u van deze computer zeker en vast de kans om te leren en te groeien! Wanneer u een niveau instelt moet er rekening mee houden dat de computer sterker wordt en beter speelt naarmate hij meer tijd krijgt om na te denken - net zoals een echte tegenspeler!

Gelieve te verwijzen naar "EEN SNELLE EN GEMAKKELIJKE GIDS VOOR HET SELECTEREN VAN NIVEAUS!" voor een overzicht van alle niveaus.

EEN SNELLE EN GEMAKKELIJKE GIDS VOOR HET SELECTEREN VAN NIVEAUS!

1.  Druk op **LEVEL** om de Niveau Modus binnen te komen.

2. Kies vervolgens uw niveau met behulp van de tabel rechts. Zoek gewoon uw niveauveld, en druk aan op dat veld om dat niveau te kiezen en het op de display te zien.

Voorbeeld: Om Niveau G2 (met een gemiddelde responstijd van 25 seconden per zet voor de computer) te selecteren drukt u aan op Veld G2. De display geeft afwisselend L:G2 en 00:25 aan.



3.  Druk daarna opnieuw op **LEVEL** om de Niveau Modus te verlaten. U kunt nu een partij in het pas gekozen niveau spelen!



Pretniveau 8 Fu 8	Pretniveau 16 Fu 16	3+ halfzetten zoekdiepte Fd 8	6 halfzetten zoekdiepte Fd 16	8 sec. per zet 00:08	16 sec. per zet 00:16	55 sec. per zet 00:55	15 min. per zet 15:00
A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
Pretniveau 7 Fu 7	Pretniveau 15 Fu 15	3 halfzetten zoekdiepte Fd 7	5++ halfzetten zoekdiepte Fd 15	7 sec. per zet 00:07	15 sec. per zet 00:15	50 sec. per zet 00:50	10 min. per zet 10:00
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
Pretniveau 6 Fu 6	Pretniveau 14 Fu 14	2++ halfzetten zoekdiepte Fd 6	5+ halfzetten zoekdiepte Fd 14	6 sec. per zet 00:06	14 sec. per zet 00:14	45 sec. per zet 00:45	6 min. per zet 06:00
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
Pretniveau 5 Fu 5	Pretniveau 13 Fu 13	2+ halfzetten zoekdiepte Fd 5	5 halfzetten zoekdiepte Fd 13	5 sec. per zet 00:05	13 sec. per zet 00:13	40 sec. per zet 00:40	5 min. per zet 05:00
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
Pretniveau 4 Fu 4	Pretniveau 12 Fu 12	2 halfzetten zoekdiepte Fd 4	4++ halfzetten zoekdiepte Fd 12	4 sec. per zet 00:04	12 sec. per zet 00:12	35 sec. per zet 00:35	4 min. per zet 04:00
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
Pretniveau 3 Fu 3	Pretniveau 11 Fu 11	1++ halfzet zoekdiepte Fd 3	4+ halfzetten zoekdiepte Fd 11	3 sec. per zet 00:03	11 sec. per zet 00:11	30 sec. per zet 00:30	3 min. per zet 03:00
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
Pretniveau 2 Fu 2	Pretniveau 10 Fu 10	1+ halfzet zoekdiepte Fd 2	4 halfzetten zoekdiepte Fd 10	2 sec. per zet 00:02	10 sec. per zet 00:10	25 sec. per zet 00:25	2 min. per zet 02:00
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
Pretniveau 1 Fu 1	Pretniveau 9 Fu 9	1 halfzet zoekdiepte Fd 1	3 halfzetten zoekdiepte Fd 9	1 sec. per zet 00:01	9 sec. per zet 00:09	20 sec. per zet 00:20	1 min. per zet 01:00
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
PRETNIVEAUS			BEPAALE DIEPTE NIVEAUS		ONTSPANNEN NIVEAUS		

Verwijs naar Deel 3 voor meer details.

Zoals aangegeven in de Niveauselectie Tabel, komt elk spelniveau overeen met één van de 64 bordvelden. De niveaus zijn onderverdeeld in drie verschillende groepen: **Pretniveaus** (Velden A1-B8), **Bepaalde Diepte Niveaus** (Velden C1-D8), en **Ontspannen Niveaus** (Velden E1-H8). Hoe hoger het niveau, hoe dieper de computer nadenkt en hoe uitdagender hij wordt als tegenstander. Het hoogste niveau in elk van de groepen levert de beste zetten op waartoe de computer in staat is binnen de beperkingen van dat bepaalde niveau. Experimenteer hier wat mee - begin met de lagere niveaus, en klim geleidelijk op naar hogere niveaus naarmate uw behendigheid groter wordt!

Let wel dat uw computer op sommige hoge niveaus langdurig kan zoeken. Als u de computer wilt dwingen om een zet te doen, kunt u op gelijk welk ogenblik op **PLAY** drukken.

Druk op **LEVEL** om de Niveaumodus in te stellen. Het huidige niveau wordt nu vertoond, en de display wisselt af tussen het Niveauveld en de Niveaunaam. Bijvoorbeeld, Niveau E4 (Gewoon Niveau 4), het standaardniveau wanneer u de computer opstart, wordt vertoond als L:E4 en 00:04. Om dit niveau te veranderen, drukt u op een bordveld (met de Niveaukeuzetabel als gids) en het gekozen niveau wordt vertoond. Druk nogmaals op **LEVEL** om de Niveaumodus te verlaten, met het door u geactiveerde nieuwe spelniveau.

- Andere belangrijke punten in verband met de niveaus zijn:
- Wanneer u op **LEVEL** drukt om het niveau te controleren zonder het te veranderen, drukt u daarna nogmaals op **LEVEL** om de modus te verlaten en hetzelfde niveau te behouden.
 - U kunt de **LEVEL** toets ook gebruiken om het spelniveau te controleren terwijl de computer nadenkt, maar het niveau kan alleen veranderd worden wanneer u zelf aan zet bent.
 - Het indrukken van **NEW GAME** stelt de computer in voor een nieuwe partij met het huidige spelniveau.

3.1 Pretniveaus (Velden A1-B8)

NIVEAU VELD	AFWISSELENDE DISPLAY	NIVEAU VELD	AFWISSELENDE DISPLAY
A1 L:A1 / Fu 1		B1 L:b1 / Fu 9	
A2 L:A2 / Fu 2		B2 L:b2 / Fu 10	
A3 L:A3 / Fu 3		B3 L:b3 / Fu 11	
A4 L:A4 / Fu 4		B4 L:b4 / Fu 12	
A5 L:A5 / Fu 5		B5 L:b5 / Fu 13	
A6 L:A6 / Fu 6		B6 L:b6 / Fu 14	
A7 L:A7 / Fu 7		B7 L:b7 / Fu 15	
A8 L:A8 / Fu 8		B8 L:b8 / Fu 16	

Bent u een beginnend of onervaren speler? Dan zijn de Pretniveaus er speciaal voor u – zij geven u zelfs de kans om van de computer te winnen! Hier doet de computer immers geen onuitputtelijke zoektocht naar de best mogelijke zet, zoals u normaal van hem kunt verwachten. Daarentegen laat hij de scores terzijde en maakt hij gebruik van een sterke randomizer die zijn spel opzettelijk verzwakt, waardoor hij af en toe zetten doet die niet noodzakelijk de beste zijn die hij kan vinden. Door deze variabiliteit maakt de computer wel eens diepmenselijke beoordelingsfouten. Win van uw computer door uit zijn fouten munt te slaan, en u gaat al gauw ontdekken dat u op dezelfde manier ook partijen tegen vrienden kunt winnen! Doordat de Pretniveaus gemakkelijk beginnen en geleidelijk sterker worden, bieden zij u de kans uw spelbehendigheid al spelende te vergroten.

3.2 Bepaalde Diepte Niveaus (Velden C1-D8)

NIVEAU VELD	ZOEK DIEPTE	AFWISSELENDE DISPLAY
C1 1 halfzet		L:c1 / Fd 1
C2 1 halfzet+		L:c2 / Fd 2
C3 1 halfzet++		L:c3 / Fd 3
C4 2 halfzetten		L:c4 / Fd 4
C5 2 halfzetten+		L:c5 / Fd 5
C6 2 halfzetten++		L:c6 / Fd 6
C7 3 halfzetten		L:c7 / Fd 7
C8 3 halfzetten+		L:c8 / Fd 8

D1 3 halfzetten++		L:d1 / Fd 9
D2 4 halfzetten		L:d2 / Fd 10

D3 4 halfzetten+ L:d3 / F:d 11
D4 4 halfzetten++ L:d4 / F:d 12
D5 5 halfzetten L:d5 / F:d 13
D6 5 halfzetten+ L:d6 / F:d 14
D7 5 halfzetten++ L:d7 / F:d 15
D8 6 halfzetten L:d8 / F:d 16

In de Bepaalde Diepte Niveaus wordt de zoekdiepte van de computer beperkt tot een beperkt aantal zetten, of halfzetten. Een "halfzet" is een individuele zet of een zet voor één kleur. Op Niveau C1, bijvoorbeeld, is de zoekdiepte van de computer beperkt tot één halfzet, wat betekent dat hij slechts één individuele zet vooruit kijkt. Hierdoor gebeurt het soms dat hij in dit niveau een mat in één overziet. Dit brengt een zwakker spel met zich mee, zodat beginnende spelers meer kansen krijgen om van de computer te winnen! Gebruik deze niveaus om uw behendigheid te scherpen – telkens u in één niveau van de computer gewonnen heeft gaat u naar een hoger niveau!

De niveaus waaraan een plusteken (+ en ++) is toegevoegd wijzen op kleine toenames in de zoekdiepte. In deze niveaus zoekt de computer het bepaald aantal halfzetten vooruit, plus enkele extra zetten (+) of enkele geselecteerde extra zetten meer (++).

Noteer dat de computer in sommige van de Bepaalde Diepte Niveaus langdurig over zijn zetten kan nadenken. Vanaf Niveau C6 is het bijvoorbeeld niet ongevoel dat de computer een uur of langer blijft denken. Weet dat dit in deze niveaus volstrekt normaal is! Om het zoeken van de computer te onderbreken en hem te dwingen zijn zet te doen, drukt u gewoon op **PLAY**.

3.3 Ontspannen Niveaus (Velden E1-H8)

NIVEAU VELD	TIJD PER ZET	AFWISSELENDE DISPLAY
E1 1 seconde L:E 1 / 00:01
E2 2 seconden L:E 2 / 00:02
E3 3 seconden L:E 3 / 00:03
E4 4 seconden L:E 4 / 00:04
E5 5 seconden L:E 5 / 00:05
E6 6 seconden L:E 6 / 00:06
E7 7 seconden L:E 7 / 00:07
E8 8 seconden L:E 8 / 00:08


F1 9 seconden L:F 1 / 00:09
F2 10 seconden L:F 2 / 00:10
F3 11 seconden L:F 3 / 00:11
F4 12 seconden L:F 4 / 00:12
F5 13 seconden L:F 5 / 00:13
F6 14 seconden L:F 6 / 00:14
F7 15 seconden L:F 7 / 00:15
F8 16 seconden L:F 8 / 00:16

G1 20 seconden L:G 1 / 00:20
G2 25 seconden L:G 2 / 00:25
G3 30 seconden L:G 3 / 00:30
G4 35 seconden L:G 4 / 00:35
G5 40 seconden L:G 5 / 00:40
G6 45 seconden L:G 6 / 00:45
G7 50 seconden L:G 7 / 00:50
G8 55 seconden L:G 8 / 00:55

H1 1 minuut L:H 1 / 01:00
H2 2 minuten L:H 2 / 02:00
H3 3 minuten L:H 3 / 03:00
H4 4 minuten L:H 4 / 04:00
H5 5 minuten L:H 5 / 05:00
H6 6 minuten L:H 6 / 06:00
H7 10 minuten L:H 7 / 10:00
H8 15 minuten L:H 8 / 15:00

In de Ontspannen Niveaus heeft u zelf de sterkte van de computer in de hand, door de tijd te bepalen die hij krijgt om over zijn zetten na te denken. Wanneer u één van deze niveaus kiest, stelt u dus de responstijd in die de computer voor elke zet krijgt. Hoe hoger het niveau, hoe sterker de computer wordt – hij speelt beter naarmate u hem meer tijd geeft!

HET IS GEMAKKELIJK OM DE STUKKEN TE CONTROLEREN!



- Druk op **NEW GAME** en stel de stukken op in de beginstand.
- Druk op **TOREN**.
Display: De Witte Toren op Veld A1.
- Druk opnieuw op **TOREN**.
Display: De Witte Toren op Veld H1.
- Druk opnieuw op **TOREN**.
Display: De Zwarte Toren op Veld A8.
- Druk opnieuw op **TOREN**.
Display: De Zwarte Toren op Veld H8.
- Druk opnieuw op **TOREN**. Display: Geen Torens meer. Herhaal voor andere stukken indien nodig! Doe uw volgende zet om verder te spelen.

Zie Deel 4.1 voor meer details.

Let wel dat de computer tijdens de opening- en eindpartij sneller speelt.

4. SPECIALE MODI OM TE ONTDEKKEN

4.1 De Controle Modus

Lees "**HET IS GEMAKKELIJK OM DE STUKKEN TE CONTROLEREN**" voor een stap voor stap voorbeeld van het gebruik van de Controle Modus.

Indien uw schaakstukken omgevalen zijn of u vermoedt dat de bordstelling verkeerd is, kan de computer de plaatsing van alle stukken voor u controleren!

Druk tijdens uw beurt op één van de **STUKSYMBOLEN**. De computer vertoont het symbool voor dat stuk, tezamen met het veld van het eerste stuk van dit type. Druk herhaaldelijk op hetzelfde **STUKSYMBOOL** om de velden van alle stukken van dit type te zien. Eerst worden alle Witte (♖) en daarna de Zwarte (♜) stukken vertoond. Wanneer er geen stukken van dit type meer zijn, laat de computer een dubbele pieptoon horen en vertoont hij twee streepjes, tezamen met het stuksymbool en het symbool voor Wit. Wanneer er bijvoorbeeld geen Lopers meer op het bord zijn, ziet u "--", tezamen met "♖" en "♜". De computer keert nu terug op de oorspronkelijke partijdisplay.

Om andere stukken te controleren herhaalt u dezelfde stappen met andere **STUKSYMBOOL TOETSEN**. Wanneer u klaar bent doet u gewoon uw volgende zet.

Noteer dat uw computer de Controle Modus automatisch verlaat als u gedurende ongeveer drie seconden geen enkel toets indrukt.

4.2 De Non-Auto Modus

Normaal gezien reageert de computer automatisch met een tegenzet telkens wanneer u een zet heeft gedaan. Indien u echter op **NON AUTO** drukt komt u de Non-Auto Modus binnen, en kunt u een aantal zetten één voor één invoeren zonder dat de computer mag reageren!

*Aangezien u in deze modus niet tegen Alec speelt, verdwijnt hij wanneer u op **NON AUTO** drukt! Maar maak u geen zorgen – Little Alec verschijnt weer zodra u terugkeert naar het normale spel!*

Dit speciale kenmerk kan op verschillende manieren gebruikt worden:

- *Speel door meesterschaakpartijen. Druk op **PLAY** om te zien wat de computer in een of andere bordstelling zou doen!*
- *Bestudeer openingslijnen uit het boek door ze manueel in te voeren.*

- Herspeel tot op een bordstelling van uw keuze om ze nader te bestuderen.
- Schaak tegen een vriend, met de computer als scheidsrechter. Hij gaat uw partij overzien, controleren of alle zetten wel degelijk volgens de spelregels gedaan worden, en tegelijk de tijd voor beide kleuren bijhouden! Als u hulp wenst voor uw volgende zet, drukt u op **PLAY** om de computer uw volgende zet te laten doen. De Non-Auto Modus blijft van kracht nadat de computer een zet heeft gedaan, en u kunt uw partij verder zetten!

Om op gelijk welk ogenblik de Non-Auto Modus te verlaten en naar het normale spel terug te keren, drukt u opnieuw op **NON AUTO**. U hoort dan een dubbele pieptoon die bevestigt dat u deze modus heeft verlaten. Noteer dat de Non-Auto Modus ook automatisch uitgeschakeld wordt als u op **NEW GAME** drukt.

4.3 De Onderricht Modus

Zie **“EEN ONDERRICHT MODUS PARTIJ KIEZEN”** voor een geïllustreerde blik op het uitproberen van de Onderricht Modus!

Uw computer biedt 11 verschillende Onderricht Modi, die u toestaan basiszetten te bestuderen en de tactieken van individuele schaakstukken één voor één onder de knie te krijgen! Voor elke Onderricht Modus partij zijn de enige stukken op het bord de Pionnen, en Koningen, plus uw keuze van één of twee stuksoorten. Zo krijgen beginners de mogelijkheid zich telkens op slechts één of twee stukken te concentreren, zonder door andere stukken op het bord afgeleid te worden! Gevorderde spelers kunnen de Onderricht Modi gebruiken om met uitgekozen combinaties te oefenen.

Wanneer u aan zet bent, kunt u gelijk wanneer de volgende stappen doen om één van de Onderricht Modi te kiezen:

- Druk op **TEACH MODE**. De display geeft **LEERC** aan.
- Druk op één of twee van de **STUKSYMBOLEN**, afhankelijk van welk(e) stuk (ken) u wilt bestuderen. Zodra de stukken worden ingedrukt, vertoont de display het gekozen stuk of de gekozen stukken. De volgende lijst vertoont alle verschillende stukkencombinaties en de toetsen die u moet indrukken om ze te kiezen.
- Nadat u uw stuk(ken) heeft gekozen, drukt u opnieuw op **TEACH MODE**. De computer stelt zich in voor een nieuwe partij met enkel de gekozen stukken. Vergeet niet alleen deze stukken op het bord te zetten!

Gebruik deze lijst om uit één van de Onderricht Modi te kiezen:









INDRUKKEN	OM DEZE STUKKEN TE BESTUDEREN	DISPLAY
♔	Koningen+Pionnen	♔ ♙
♔ ♘	Koningen+Pionnen+Paarden	♔ ♙ ♞
♔ ♙	Koningen+Pionnen+Lopers	♔ ♙ ♞
♔ ♙ ♞	Koningen+Pionnen+Torens	♔ ♙ ♞ ♜
♔ ♙ ♞ ♜	Koningen+Pionnen+Koninginnen	♔ ♙ ♞ ♜ ♚
♔ ♙ ♞ ♜ ♚	Koningen+Pionnen+Paarden+Lopers	♔ ♙ ♞ ♜ ♚ ♞
♔ ♙ ♞ ♜ ♚ ♞	Koningen+Pionnen+Paarden+Torens	♔ ♙ ♞ ♜ ♚ ♞ ♜
♔ ♙ ♞ ♜ ♚ ♞ ♜	Koningen+Pionnen+Paarden+Koninginnen	♔ ♙ ♞ ♜ ♚ ♞ ♜ ♚
♔ ♙ ♞ ♜ ♚ ♞ ♜ ♚	Koningen+Pionnen+Lopers+Torens	♔ ♙ ♞ ♜ ♚ ♞ ♜ ♚ ♞
♔ ♙ ♞ ♜ ♚ ♞ ♜ ♚ ♞	Koningen+Pionnen+Lopers+Koninginnen	♔ ♙ ♞ ♜ ♚ ♞ ♜ ♚ ♞ ♚
♔ ♙ ♞ ♜ ♚ ♞ ♜ ♚ ♞ ♚	Koningen+Pionnen+Torens+Koninginnen	♔ ♙ ♞ ♜ ♚ ♞ ♜ ♚ ♞ ♚ ♚

Gelieve ook het volgende te noteren in verband met de Onderricht Modi:

- Indien u meer dan twee **STUKSYMBOOL TOETSEN** indrukt, kiest u enkel de laatste twee bij het opnieuw indrukken van **TEACH MODE** om een partij te beginnen.
- Indien in stap (b) van hierboven geen enkele **STUKSYMBOOL TOETS** ingedrukt wordt, verlaat u de Onderricht Modus bij het opnieuw indrukken van **TEACH MODE**, en keert u naar uw vorige partij terug.
- Om de Onderricht Modus te verlaten en terug te keren naar een standaard partij met 32 stukken, kunt u gelijk wanneer op **NEW GAME** drukken.

HOE U EEN ONDERRICHT MODUS PARTIJ KIEST!

Hier zullen wij de Lopers en Torens nader bestuderen. *Onthoud dat Pionnen en Koningen altijd op het bord staan.*

- Druk op **TEACH MODE**.  
- Druk op de **LOPER**. De Lopers worden toegevoegd. Op het bord staan Pionnen, Koningen, Lopers.  
- Druk op de **TOREN**. De Torens worden toegevoegd. Op het bord staan Pionnen, Koningen, Lopers, Torens.  
- Druk opnieuw op **TEACH MODE**. De computer stelt in voor een nieuwe partij, met enkel Pionnen, Koningen, Lopers en Torens op het bord – vergeet niet alleen deze stukken op te stellen!  

Voor meer details, zie Deel 4.3.

5. TECHNISCHE GEGEVENS

5.1 De ACL-functie


Computers kunnen soms “bevriezen” als gevolg van statische ontlading of andere elektrische storingen. Indien dit voorvalt kunt u met een speld of ander scherp voorwerp gedurende tenminste één seconde drukken in het met **ACL** gemarkeerde gaatje in de onderkant van het apparaat. Dit stelt de computer opnieuw in.

5.2 Verzorging en Onderhoud

Uw schaakcomputer is een precisie elektronisch apparaat en mag niet ruw behandeld of aan extreme temperaturen of vochtigheid blootgesteld worden. Verwijder de batterijen vooraleer u het apparaat reinigt, en gebruik daarbij nooit chemische schoonmaakproducten of vloeistoffen, daar zij het plastic kunnen beschadigen.

Zwakke batterijen moeten onmiddellijk vervangen worden, omdat zij kunnen gaan lekken en de computer beschadigen. Gelieve ook het volgende te noteren in verband met het gebruik van batterijen: **Gebruik uitsluitend alkaline of zink/carbon batterijen. Meng geen verschillende soorten of oude en nieuwe batterijen. Laad geen batterijen op die niet voor heropladen bestemd zijn. Gebruik uitsluitend de aanbevolen of gelijkaardige batterijen. Let bij het inzetten van batterijen altijd op de juiste polariteit. Verwijder oude batterijen onmiddellijk uit het apparaat. De voedingspunten mogen niet kortgesloten worden.**

5.3 Technische gegevens

Toetsen:	15
LCD-display:	Scherm 30 x 13 mm
Klank:	Piezo-elektrische zoemer
Batterijen:	2 “AA” (AM3/R6) celbatterijen
	Levensduur van de 
Afmetingen:	314 x 252 x 34 mm

Gelieve deze informatie bij te houden als referentie.

Saitek behoudt zich in het belang van de vooruitgang het recht voor om technische veranderingen aan te brengen zonder berichtgeving vooraf.

PROBLEMEN OPLOSSEN

PROBLEMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	WAT U MOET DOEN
De computer reageert niet, of "bevriest" tijdens een partij.	<ul style="list-style-type: none"> • De batterijen zijn verkeerd ingezet. • De batterijen zijn oud of zwak. • Statische ontlading of een elektrische storing is de oorzaak van het "bevriezen". 	<ul style="list-style-type: none"> • Zet batterijen in zoals beschreven in de <i>Snelle Start</i>. • Vervang de batterijen. • Druk in het met ACL gemarkeerd gaatje zoals beschreven in Deel 1.1.
De display is donker.	<ul style="list-style-type: none"> • De batterijen zijn zwak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vervang de batterijen.
De computer doet geen zet.	<ul style="list-style-type: none"> • De Non-Auto Modus is ingesteld. • U bevindt zich in een niveau waarin de computer langdurig nadenkt. 	<ul style="list-style-type: none"> • De computer reageert enkel automatisch wanneer de Non-Auto Modus op uit staat (zie Deel 4.2). • Controleer het niveau (zie Deel 3). Om het zoeken van de computer te onderbreken, druk op PLAY.
De computer aanvaardt uw zet niet.	<ul style="list-style-type: none"> • Bent u aan zet? Staat uw Koning schaak? Gaat uw volgende zet uw Koning schaakzetten? Heeft u uw Toren eerst verzet bij een rokade? Wilt u een stuk naar een illegaal veld verzetten? • De computer denkt na. • U heeft de laatste zet van de computer onjuist uitgevoerd (op het verkeerde van of naar veld gedrukt). 	<ul style="list-style-type: none"> • Zorg ervoor dat u de spelregels kent. Gebruik TAKE BACK om de laatste zet opnieuw te doen. • Druk op PLAY de computer te onderbreken. • Controleer de zet op de display. Druk op het juiste veld om de zet van de computer af te maken.
De computer lijkt zetten tegen de regels van het spel of irrationele zetten te doen.	<ul style="list-style-type: none"> • De computer heeft een speciale zet gedaan (en passant, rokade, promotie van een pion). • Uw bordstelling is niet juist. • Uw bevindt zich in een Pretniveau, waarin de computer opzettelijk zwakker speelt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kijk de spelregels na. Gebruik TAKE BACK om de laatste zet opnieuw te doen. • Controleer de bordstelling (zie Deel 4.1). • Controleer het niveau (zie Deel 3).
De computer is stil.	<ul style="list-style-type: none"> • De SOUND toets werd ingedrukt om de klank uit te zetten. 	<ul style="list-style-type: none"> • Druk opnieuw op SOUND om de klank terug aan te zetten.
Alec verschijnt niet op de display.	<ul style="list-style-type: none"> • Non-Auto modus is geactiveerd. Aangezien u in deze modus niet tegen de computer speelt, wordt Alec niet vertoond. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alec verschijnt weer wanneer u de Non-Auto modus verlaat en terugkeert naar het normale spel.
De klok verschijnt op de display terwijl u stukken controleert.	<ul style="list-style-type: none"> • De computer verlaat de Controle Modus als u gedurende ongeveer 5 seconden geen enkele toets ingedrukt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Controleer nogmaals door op één van de STUKSYMBOOL TOETSEN te drukken.
De display slaat seconden over of de tijdsduur tussen de seconden lijkt ongelijk.	<ul style="list-style-type: none"> • Dit kan soms voorvallen <i>terwijl de computer nadenkt</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dit heeft geen enkele invloed op uw spel.
De computer reageert niet wanneer u een toets indrukt.	<ul style="list-style-type: none"> • Dit kan soms voorvallen <i>terwijl de computer nadenkt</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Houd de toets gedurende 2 of 3 seconden ingedrukt, tot de computer reageert.
De computer schakelt vanzelf uit terwijl u over een zet nadenkt.	<ul style="list-style-type: none"> • Als u gedurende 20 minuten geen zet doet of geen enkele toets indrukt, schakelt de computer vanzelf uit om energie te besparen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uw partij blijft in het geheugen bewaard. Druk op GO/STOP om ze te hervatten.

www.saitek.com

©2003 Saitek Ltd. Made and printed in China
All trademarks are the property of their respective owners.
XXXXXX XXX P/N XXXXXX-XXXXX 0303