

ChessMan Max Timer

Instruction Manuals



LEXIBOOK®

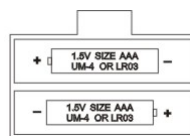
Français

I. Alimentation

L'horloge fonctionne avec 2 piles alcalines non rechargeables LR03 de 1.5 V. Ce jeu doit être alimenté par l'intermédiaire des piles spécifiées uniquement.

Installation des piles :

1. Ouvrir la porte du compartiment à piles situé sous le jeu.
2. Installer 2 piles alcalines LR03 de 1.5V en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles.
3. Refermer le compartiment à piles.
4. Mettre le jeu en marche.



Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Seuls des piles ou accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés.

Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non-utilisation prolongée.

Juste après l'installation des piles ou en cas de décharges électrostatiques, il peut être nécessaire de faire un RESET de l'appareil. Pour ce faire, enfoncer une pointe fine type trombone dans le trou RESET situé au dos de l'appareil.

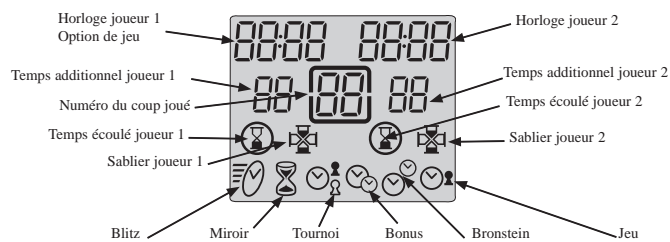
II. Mise en marche

Pour mettre en marche l'horloge ou pour l'éteindre, appuyez brièvement sur le bouton ON/OFF. L'horloge garde en mémoire les dernières options sélectionnées ainsi que le temps affiché avant son arrêt et les affiche à la mise en marche.

Pour mettre l'horloge à zéro, appuyez sur le bouton ON/OFF pendant 3 secondes environ.

III. L'écran

L'écran affiche les informations suivantes :



En haut de l'écran se trouvent les temps de jeux effectués ou restants pour les joueurs 1 et 2. Ces temps sont affichés en heures et minutes s'ils sont supérieurs à une heure ou en minutes et secondes si le temps est inférieur à une heure.

En dessous se trouvent les temps additionnels pour chaque joueur attribués par certaines options de jeu.

Au milieu est affiché le numéro du coup joué par les joueurs.

L'avant dernière ligne affiche les sabliers indiquant quel joueur doit jouer. Sur la même ligne se trouvent les icônes de fin de partie. L'icône de fin de partie s'affiche lorsque le temps du joueur correspondant est écoulé.

La dernière ligne affiche le mode de jeu sélectionnée.

IV. Les Touches

[SET]

Pour entrer dans le mode de sélection ou de programmation d'une option de jeu.

[PAUSE / SAVE]

Pour arrêter momentanément le décompte du temps et le reprendre.

Pour valider une option de jeu sélectionnée ou programmée.

[<>]

Pour sélectionner une option de jeu.

[UP / DOWN]

Touches d'activation de l'horloge. Chaque joueur appuie sur cette touche après avoir joué son coup sur l'échiquier pour arrêter son horloge et activer l'horloge de l'adversaire.

Pour sélectionner un mode de jeu.

Pour incrémenter ou décrémenter un paramètre programmable dans une option de jeu.

V. Commencer une partie

Vous pouvez utiliser l'horloge connectée ou non à l'ordinateur d'échecs. Pour commencer une partie en mode non connecté, placez l'horloge sur le côté droit de l'échiquier.

Sélectionnez le mode et l'option de jeu souhaités. (voir chapitre sélection d'un mode et d'une option de jeu).

Appuyez sur la touche d'activation de l'horloge de votre adversaire pour démarrer votre horloge. Votre sablier est activé et votre temps de réflexion décompté. Jouez votre coup sur l'échiquier et appuyez sur votre touche d'activation pour stopper votre horloge et déclencher celle de votre adversaire et ainsi de suite.

Si c'est votre adversaire qui commence la partie, appuyez sur votre touche d'activation de l'horloge pour activer son horloge.

Une partie est gagnée si votre adversaire est échec et mat ou si son horloge affiche 00:00 . Dans ce cas son icône [*temps écoulé*] est allumée.

Pour une partie avec l'horloge connectée, voir le chapitre connexion avec l'ordinateur d'échecs.

VI. Modes et options de jeu

L'horloge permet de sélectionner 6 modes de jeux différents, chaque mode comportant plusieurs options préprogrammées ou programmables pour un total de 30 options de jeu.

6.1) Blitz

L'option 01, affichée par défaut à la première utilisation de l'horloge, est l'option affichant le temps de jeu d'une partie pour chaque joueur. Les autres options blitz proposent à chaque joueur un temps limité pour gagner la partie. Le temps de jeu utilisé par le joueur entre chaque coup est décompté du temps total alloué à la partie. 3 temps sont déjà pré-programmés. Deux autres sont programmables.

Option 02 : 5 minutes par partie. Chaque joueur dispose de 5 minutes pour l'ensemble de la partie.

Option 03 : 15 minutes par partie.

Option 04 : 30 minutes par partie.

Option U1 : Temps de partie programmable. Pour jouer un blitz d'une durée différente de celles proposées en option 02, 03 ou 04.

Option U2 : Temps de partie programmable, autre que U1. Les temps enregistrés en U1 et U2 sont sauvegardés tant que le jeu est alimenté.

6.2) Miroir

Lorsque ce mode est sélectionné, le temps de réflexion de votre adversaire augmente votre temps alloué pour la partie en même temps qu'il diminue son temps de jeu restant. Deux options sont préprogrammées, deux autres sont programmables par le joueur.

Option 01 : 1 minute par partie.

Option 02 : 10 minutes par partie.

Option U1 : Temps de partie programmable.

Option U2 : Temps de partie programmable.

Exemple : avec l'option 1, si vous utilisez 15 secondes pour jouer votre premier coup, votre horloge affichera 45 secondes de temps restant pour la partie et l'horloge de votre adversaire affichera 1 minute et 15 secondes de temps restant.

6.3) Tournoi

Dans ce mode, les joueurs doivent effectuer un certain nombre de coups dans un temps donné pour bénéficier d'un temps supplémentaire pour les coups suivants.

Option 01 : 40 coups en 120 minutes puis le reste de la partie en 60 minutes.

Option 02 : 40 coups en 120 minutes puis 20 coups en 60 minutes puis le reste de la partie en 30 minutes.

Option 03 : 30 coups en 90 minutes et le reste de la partie en 60 minutes.

Option 04 : 40 coups en 120 minutes puis 60 minutes pour chaque étape de 20 coups jusqu'à la fin de la partie.

Option 05 : 30 minutes pour chaque étape de 30 coups.

Option U1 : Le joueur peut programmer le temps et le nombre de coups attribué pour ce temps. 3 étapes sont possibles.

Option U2 : Deuxième option programmable en mode tournoi.

Lorsqu'un joueur a effectué tous ses coups, le temps non consommé dans une étape est ajouté au temps alloué à l'étape suivante.

6.4) Bonus

Dans ce mode, chaque joueur dispose d'un temps alloué pour la partie entière plus un temps additionnel (ou bonus) alloué pour chaque coup. Si le joueur met moins de temps que le bonus pour jouer son coup, le temps non utilisé est ajouté au temps alloué à la partie. Si le joueur met plus de temps que le bonus pour jouer son coup, le temps alloué à la partie est décompté. Selon l'option, le bonus peut être ajouté avant ou après le coup. Lorsque le bonus est ajouté après le coup, le temps alloué à la partie est décompté en premier, puis le bonus est ajouté au temps restant.

Option 01 : 3 minutes pour l'ensemble de la partie plus 2 secondes de bonus par coup. Le bonus est ajouté avant le coup.

Option 02 : 50 minutes pour l'ensemble de la partie plus 2 secondes de bonus par coup. Le bonus est ajouté avant le coup.

Option 03 : 1 minute pour l'ensemble de la partie plus 1 minute de bonus par coup. Le bonus est ajouté avant le coup.

Option 04 : identique à l'option 03 sauf que le bonus est ajouté après le coup.

Option U1 : le joueur peut programmer le nombre de minutes pour l'ensemble de la partie ainsi que le temps additionnel en secondes. Le temps additionnel est ajouté avant le coup.

Option U2 : identique à l'option U1 sauf que le bonus est ajouté après le coup.

6.5) Bronstein

Ce mode fonctionne comme le mode Bonus, mais le temps additionnel non consommé n'est pas ajouté au temps alloué à la partie.

Option 01 : 5 minutes pour l'ensemble de la partie plus 3 secondes de temps additionnel. Le temps additionnel est ajouté avant le coup.

Option 02 : 10 minutes pour l'ensemble de la partie plus 10 secondes de temps additionnel. Le temps additionnel est ajouté avant le coup.

Option U1 : Le joueur peut programmer le temps de la partie ainsi que le temps additionnel. Le temps est ajouté avant le coup.

6.6) Jeu

Dans ce mode, chaque joueur a un temps alloué pour chaque coup. Le temps non consommé est perdu et l'horloge affiche à nouveau le temps alloué après chaque coup.

Option 01 : 5 secondes par coup.

Option 02 : 10 secondes par coup.

Option 03 : 1 minute par coup.

Option U1 : le joueur peut programmer le temps alloué par coup.

VII. SÉLECTION D'UN MODE ET D'UNE OPTION DE JEU

Appuyer sur [ON/OFF] pendant 3 secondes environ pour remettre l'horloge au début. Appuyer sur [SET] pour entrer dans le mode de sélection. Le mode de jeu actuel clignote. Utiliser les touches d'activation de l'horloge [UP / DOWN] pour sélectionner le mode de jeu souhaité.

Utiliser les touches [< >] pour sélectionner l'option souhaitée (option 01, 02..U1..). L'horloge du joueur 1 affiche le numéro de l'option. L'horloge du joueur 2 affiche le temps correspondant.

Si vous avez sélectionné une option pré-programmée (option 01 à 04) appuyer sur la touche [PAUSE / SAVE] pour valider l'option.

Si vous avez sélectionné une option programmable que vous souhaitez modifier, appuyer sur [SET] pour sélectionner le premier champ programmable. Ce champ clignote. Utiliser les touches d'activation de l'horloge [UP / DOWN] pour choisir la valeur du temps à programmer et les touches [< >] pour passer au champ suivant à programmer. Dans le mode tournoi, utiliser à nouveau la touche [SET] pour afficher les champs des étapes suivantes à programmer. Valider la programmation en appuyant sur la touche [PAUSE / SAVE] une première fois, puis une deuxième fois si vous avez quitté le mode de programmation avant le dernier champ.

Le mode sélectionné ainsi que le temps alloué à chaque joueur est affiché. La partie peut commencer.

VIII. MODIFIER LES TEMPS AFFICHÉS ET LE NOMBRE DE COUPS

En cours de jeu, il est possible de modifier les données affichées par l'horloge. Appuyez sur [PAUSE / SAVE] pour arrêter l'horloge. Vous pouvez alors modifier les différents temps ainsi que le nombre de coups affichés. Appuyer sur [SET]. Le premier champ de l'horloge du joueur 1 clignote. Utilisez les touches d'activation de l'horloge [UP / DOWN] pour changer la valeur affichée puis les touches [< >] pour passer au champ suivant. Appuyez sur [SET] à nouveau pour valider puis sur [PAUSE / SAVE] pour relancer l'horloge.

IX. CONNEXION AVEC L'ORDINATEUR D'ÉCHECS

Si vous souhaitez jouer avec l'horloge contre l'ordinateur d'échecs, éteignez l'ordinateur ainsi que l'horloge. Enfoncez le câble dans la prise *Link* de l'horloge puis dans la prise *Timer* de l'ordinateur d'échecs. Allumez l'horloge en premier [bouton ON/OFF] puis l'ordinateur d'échecs. Un jingle caractéristique indique que l'ordinateur d'échecs a bien détecté l'horloge. En mode connexion vous pouvez sélectionner l'une des 30 options de jeu pour l'horloge, 9 niveaux de jeu pour l'ordinateur d'échecs ainsi que 6 styles de jeu avec l'horloge.

9.1) Commencer une nouvelle partie avec l'ordinateur et l'horloge connectés.

Sélectionner les mode et option de jeu sur l'horloge comme indiqué dans le paragraphe sélection d'un mode et d'une option de jeu.

Sélectionner le niveau et le style de jeu sur l'ordinateur d'échecs. Voir paragraphe sélection du niveau et du style de jeu.

Appuyer sur [NEW GAME] pour débiter une nouvelle partie. L'horloge sera initialisée.

Appuyer sur la touche d'activation de l'horloge [UP] pour débiter la partie. Vous pouvez jouer votre coup sur l'échiquier. Tant que l'horloge n'est pas activée, les coups ne sont pas pris en compte par l'ordinateur d'échecs et un signal d'erreur est délivré. La suite de la partie dépend du style de jeu sélectionné.

9.2) Les différents styles de jeu avec l'horloge

Styles L1 et L2.

Ces styles de jeu permettent à deux personnes de jouer l'une contre l'autre tandis que l'ordinateur tient le rôle d'arbitre en vérifiant la légalité des coups et que l'horloge décompte le temps de jeu de chaque joueur. Appuyer sur la touche d'activation de l'horloge pour débiter la partie.

Style L1. Lorsque ce style est sélectionné, le joueur joue son coup sur l'échiquier puis appuie sur sa touche d'activation de l'horloge pour arrêter le décompte de son temps et démarrer l'horloge de l'adversaire. La touche d'activation de l'horloge n'est prise en compte que si le coup joué est validé par l'échiquier.

Style L2. Lorsque ce style est sélectionné, un des joueur appuie sur sa touche d'activation de l'horloge pour démarrer la partie. Ensuite, le décompte des temps de chaque joueur est activé dès que le coup est validé sur l'échiquier, sans avoir besoin d'appuyer sur la touche d'activation de l'horloge.

Style L3.

Ce style permet de jouer contre l'ordinateur avec l'horloge connectée. Les niveaux 1 à 8 déterminent le niveau de l'ordinateur mais aussi son temps de réponse. Il faut donc choisir un mode et une option de jeu avec l'horloge qui soient compatibles avec le niveau sélectionné. Pour démarrer une partie en style L3, appuyer sur la touche d'activation de l'horloge de l'adversaire pour commencer le décompte du temps puis jouer son coup sur l'échiquier en appuyant sur la case de la pièce à déplacer puis sur sa case de destination et attendre la réponse de l'ordinateur. L'horloge prendra en compte les mouvements au moment où la case de destination est validée, sans avoir besoin d'appuyer sur la touche d'activation de l'horloge.

Style L4.

Ce style fonctionne sur le même principe que le style L3 mais le joueur doit activer l'horloge après chacun de ses coups en appuyant sur sa touche d'activation pour donner la main à l'ordinateur. Les coups de l'ordinateur sont pris en compte de la même façon que dans le style L3.

Style L5.

Ce style fonctionne sur le même principe que le style L4 mais l'horloge prend en compte les coups de l'ordinateur au moment où la case de départ du coup de l'ordinateur est validée par le joueur.

Style L6.

Ce style fonctionne sur le même principe que le style L3 mais l'affichage du coup à jouer par l'ordinateur arrête l'horloge afin de laisser au joueur le temps de déplacer la pièce sans être pénalisé.

9.3) Sélection du niveau et du style de jeu.

NIVEAU	DÉLAI DE RÉPONSE/COUP	STYLE			
		L3	L4	L5	L6
1	5 secondes	A6	C6	E6	G6
2	10 secondes	A7	C7	E7	G7
3	30 secondes	A8	C8	E8	G8
4	1 minute	B1	D1	F1	H1
5	3 minutes	B2	D2	F2	H2
6	10 minutes	B3	D3	F3	H3
7	30 minutes	B4	D4	F4	H4
8	2 heures	B5	D5	F5	H5

NIVEAU	DÉLAI DE RÉPONSE/COUP	STYLE	
		L1	L2
0	MULTI MOVE	B8	D8

Quand vous mettez en marche l'ordinateur pour la première fois avec l'horloge connectée, la partie commence automatiquement au niveau 1 et en style de jeu L3. Par la suite, il retient le niveau et le style de jeu en cours quand vous l'avez éteint, ou quand vous avez appuyé sur la touche NEW GAME.

Pour changer de niveau ou de style de jeu, suivez les instructions suivantes :

1. Appuyez sur la touche LEVEL de l'ordinateur d'échecs pour entrer dans le mode de sélection du niveau. L'ordinateur allume les voyants correspondant au niveau actuel (ainsi, la case A6 correspond au niveau 1, style de jeu L3, la case G6 au niveau 1 du style L6).
2. Consultez le tableau ci-dessus pour connaître la case correspondant au niveau et au style de jeu désiré. Appuyez sur cette case.
3. Appuyez à nouveau sur la touche LEVEL pour sortir du mode de sélection du niveau. Commencez ensuite à jouer en jouant votre premier coup, ou bien appuyez sur MOVE pour laisser l'ordinateur jouer en premier.

Si vous voulez vérifier le niveau et le style choisis, sans les modifier, suivez la procédure suivante :

1. Appuyez sur la touche LEVEL. L'ordinateur indique le niveau actuel en allumant les voyants de la case correspondant au niveau et l'horloge indique le style de jeu.
2. Appuyez une seconde fois sur la touche LEVEL pour revenir au jeu.

Vous pouvez modifier ou vérifier le niveau de jeu à tout moment de la partie lorsque c'est à vous de jouer.

XX. ENTRETIEN

Votre ordinateur d'échecs nécessite très peu d'entretien. Ces petits conseils vont vous permettre de le garder en bon état pendant de longues années : Protégez l'ordinateur de l'humidité. S'il est mouillé, essuyez-le immédiatement. Ne le laissez pas en plein soleil, ne l'exposez pas à une source de chaleur. Manipulez-le avec soin. Ne le laissez pas tomber. Ne tentez pas de le démonter. Pour le nettoyer débranchez l'adaptateur, utilisez un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayez d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relisez attentivement la notice afin de vérifier que rien ne vous a échappé.

XXI. GARANTIE

Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité...).

Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

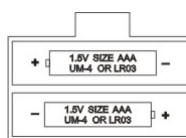
English

1) POWER SUPPLY

The clock requires 2 non-rechargeable 1.5V AA batteries.
Fit with specified batteries only.

Battery Installation:

1. Open the battery compartment underneath the timer.
2. Insert 2 x 1.5V AA batteries according to the diagram in the battery compartment.
3. Close the battery compartment.
4. Turn the timer on.



Do not use rechargeable batteries. Do not recharge the batteries. Remove storage batteries before recharging. Recharge storage batteries under adult supervision. Do not mix different types of battery and storage battery, or new and old batteries or storage batteries. Insert batteries and storage batteries according to the polarity. Remove used storage batteries from game. Do not short-circuit the battery or storage battery terminals. Fit with specified batteries or similar only. Keep batteries away from fire. If game remains unused for an extended period, remove batteries.

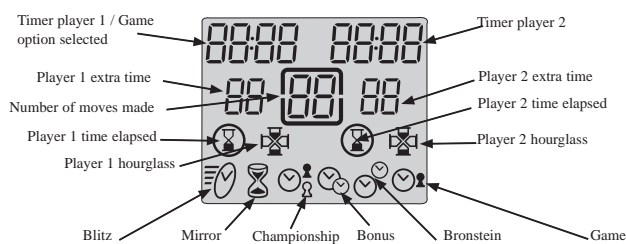
Soon after the batteries have been inserted, or if the timer emits an electric shock, it may need to be RESET. To do this, push a small fine point such as a paper clip into the RESET hole at the back of the timer.

2) SETTING UP

To turn the timer on or off, press the ON/OFF button briefly. The timer saves the last selected options as well as the time elapsed before it was switched off and will show these when switched on again.
To reset the timer to zero, press and hold the ON/OFF button for about 3 seconds.

3) THE SCREEN

The screen displays the following information:



At the top of the screen you will find the game time elapsed or remaining for players 1 and 2. These times are displayed in hours and minutes if they are more than one hour, or in minutes and seconds if they are less than one hour.

At the bottom you will find each player's extra time awarded in some game options.

In the middle is displayed the number of moves made by each player.

The penultimate line displays the hourglasses showing which player's turn it is. On the same line you will see the end of game icons. The end of game icon is displayed when the corresponding player's time has run out.

The bottom line displays the selected game mode.

4) THE KEYS

[SET]

To enter game selection or game programming option.

[PAUSE / SAVE]

To pause the timer or restart it.

To enter a game option or game programme.

[<>]

To select a game option.

[UP / DOWN]

Timer stop buttons. Each player presses this button after having made their move on the chessboard to stop their timer and start their opponent's timer.

To select a game mode.

To increase or decrease the programming possibilities in a game option.

5) STARTING A GAME

You can use the timer either connected to or disconnected from the chess computer. To start a game while disconnected, place the timer on the right hand side of the chessboard.

6) MODES AND GAME OPTIONS

The timer allows you to select 6 different game modes. Each mode includes a number of pre-programmed and programmable options, which give a total of 30 game options.

6.1) Blitz

Option 01, displayed by default the first time the timer is used, shows each player's game time. The other blitz options offer each player a limited time to win the game. The game time used by the player between each move is deducted from the total time allowed for the game. 3 times are pre-programmed. Two others are programmable.

Option 02: 5 minutes per game. Each player has 5 minutes for the whole of the game.

Option 03: 15 minutes per game.

- Option 04: 30 minutes per game.
- Option U1: Programmable game time. To play a blitz to a different time limit from Options 02, 03 or 04.
- Option U2: Programmable game time, other than U1. The times programmed in U1 and U2 are saved as long as the game is powered.

6.2) Mirror

When this mode is selected, your opponent's thinking time increases the time you are allowed for the game while decreasing his own time. Two options are pre-programmed; the player can program two others.

- Option 01: 1 minute per game
- Option 02: 10 minutes per game
- Option U1: Game time programmable
- Option U2: Game time programmable

Example: with option 1, if you use 15 seconds to make your first move, your clock will show 45 seconds left for the game and your opponent's clock will show 1 minute 15 seconds remaining.

6.3) Championship

In this mode, the players must make a certain number of moves in a given time to gain extra time for the remaining moves.

- Option 01: 40 moves in 120 minutes and then the rest of the game in 60 minutes.
- Option 02: 40 moves in 120 minutes, then 20 moves in 60 minutes and then the rest of the game in 30 minutes.
- Option 03: 30 moves in 90 minutes and the rest of the game in 60 minutes.
the end of the game.
- Option 05: 30 minutes for every 30 moves.
- Option U1: The player can programme the time and the number of moves to be made in this time.
3 stages are possible.
- Option U2: Second programmable option in championship mode.

When a player has made all their moves, the unused time in one stage is added to the time of the next.

6.4) Bonus

In this mode, each player has a certain amount of time for the whole game and bonus time for each move. If the player uses less than the bonus to make his move, the unused time is added to the time allowed for the whole game. If the player uses more than the bonus time to make his move, the time allowed for the game is reduced accordingly. In this mode, the bonus can be added before or after the move. When the bonus is added after the move, the time allowed for the game is first reduced, and then the bonus is added.

- Option 01: 3 minutes for the whole of the game plus 2 bonus seconds per move. The bonus is added before the move.
- Option 02: 50 minutes for the whole of the game plus 2 bonus seconds per move.
The bonus is added before the move.
- Option 03: 1 minute for the whole of the game plus 1 bonus minute per move.
The bonus is added before the move.

- Option 04: The same as option 03 except that the bonus is added after the move.
Option U1: The player can programme the number of minutes for the whole of the game as well as the bonus time in seconds. The bonus time is added after the move.

6.5) Bronstein

This mode works in the same way as the bonus mode, but the unused bonus time is not added to the time allowed for the whole game.

- Option 01: 5 minutes for the whole of the game plus 3 extra seconds. The extra time is added before the move.
Option 02: 10 minutes for the whole of the game plus 10 extra seconds. The extra time is added before the move.
Option U1: The player can programme the time for the game as well as the extra time. The extra time is added before the move.

6.6) Game

In this mode, each player has a certain amount of time allowed for each move. The unused time is lost and the clock displays the time allowed for each move again.

- Option 01: 5 seconds per move.
Option 02: 10 seconds per move.
Option 03: 1 minute per move.
Option U1: The player can programme the time allowed for each move.

7) SELECTING MODES AND GAME OPTIONS

Press and hold the ON / OFF button for about 3 seconds to restart the timer.

Press [SET] to enter selection mode. The current game mode will flash.

Use the timer stop buttons to select the game mode you want.

Use [< >] to select the option you want (option 01, 02, U1..).

Player 1's timer will show the option number. Player 2's timer will show the corresponding time.

If you select a pre-programmed option, (option 01 or 04) press the [PAUSE / SAVE] key to enter the option.

If you select a programmable option that you want to change, press [SET] to select the first programmable field. This field will flash. Use the timer stop button [UP / DOWN] to choose the time you want programmed and the [< >] to move to the next field to programme. In championship mode, use [SET] again to display the fields of the next stages to programme. Save the programme by pressing [PAUSE / SAVE] once, then again if you have exited the programming mode before the last field.

The mode selected as well as the time each player is allowed is displayed. The game can now begin.

8) CHANGING THE DISPLAY TIME AND THE NUMBER OF MOVES

During the game, it is possible to change the data shown by the timer. Press [PAUSE / SAVE] to stop the timer. You can then modify the different times as well as the number of moves displayed. Press [SET]. The first timer field for Player 1 will flash. Use the timer stop buttons [UP / DOWN] to change the figure displayed then the [< >] keys to go to the next field. Press [SET] again to enter then [PAUSE / SAVE] to restart the timer.

9) CONNECTING TO THE CHESS COMPUTER

If you want to play with the timer connected to the chess computer, turn both the chess computer and the timer off. Connect the cable to the *Link* point on the timer and to the *Timer* point on the chess computer. Turn the timer on first [ON / OFF], then the chess computer. A specific jingle will announce that the chess computer has detected the timer. In connected mode you can select one of the 30 game options for the timer, 9 game levels for the chess computer as well as 6 game settings with the timer.

9.1) Starting a new game with the chess computer and timer connected.

Select the mode and game option on the timer by following the instructions under 'Selecting modes and game options'.

Select the level and game setting on the chess computer. See 'Selecting level and game setting'.

Press [NEW GAME] to start a new game. This initialises the timer.

Press the timer stop button [UP] to start the game. Now you can make your move on the chessboard. Until the timer is running, the chess computer will not recognise the moves and an error message will appear. The rest of the game depends on the game setting selected.

9.2) Different game settings with the clock.

Settings L1 and L2.

These game settings allow two people to play against each other while the chess computer acts as referee by verifying that the moves are legal and that the timer counts each player's elapsed time. Press the timer stop button to start the game.

Setting L1. On this setting, the player makes his move on the chessboard then presses the timer stop button to stop his timer and start that of his opponent. The timer stop button is only recognised if the move made is verified by the computer.

Setting L2. On this setting, one player presses the timer stop button to start the game. Then each player's time is counted from the moment the move is validated by the chess computer, without you needing to press the timer stop button.

Setting L3.

On this setting you can play against the computer with the timer connected. Levels 1 to 8 determine the level of the computer and its response time. Therefore you need to choose a mode and game option with the timer, which is compatible with the level, selected. To start a game on setting L3, press the opponent's timer stop button to start the time then make your move on the chessboard by pressing the square of the piece you want to move and then the square you want to move it to. Then wait for the chess computer's response. The timer will recognise moves as soon as the square you're moving to is pressed, without you having to press the timer stop button.

Setting L4.

This setting works on the same principle as setting L3 but the player must stop the timer after each of his moves by pressing their timer stop button to hand over to the computer. The computer's moves are recognised in the same way as on setting L3.

Setting L5.

This setting works in the same way as setting L4 but the timer recognises the computer's moves from the moment the square vacated by it's move is pressed by the player.

Setting L6.

This setting works in the same way as setting L3 but the display of the computer's move stops the timer to allow the player the time to move the piece without being penalised.

9.3) Selecting levels and settings.

LEVEL	RESPONSE TIME/MOVE	SETTING			
		L3	L4	L5	L6
1	5 seconds	A6	C6	E6	G6
2	10 seconds	A7	C7	E7	G7
3	30 seconds	A8	C8	E8	G8
4	1 minute	B1	D1	F1	H1
5	3 minutes	B2	D2	F2	H2
6	10 minutes	B3	D3	F3	H3
7	30 minutes	B4	D4	F4	H4
8	2 hours	B5	D5	F5	H5

LEVEL	RESPONSE TIME/MOVE	SETTING	
		L1	L2
0	MULTI MOVE	B8	D8

When you turn the chess computer on for the first time with the timer connected, the game automatically starts on level 1 and in game setting L3. After that, it will save the level and setting when you turn it off and when you press NEW GAME.

To change the level or setting, follow these instructions:

1. Press the LEVEL key on the computer to go to level selection. The computer will illuminate the light corresponding to the current level (for example, square A6 corresponds to level 1, setting L3, square G6 corresponds to level 1, setting L6).
2. Consult the table above to find out the square corresponding to the level and setting you want. Press this square.
3. Press the LEVEL key again to exit level selection. Then begin playing with your first move, or press MOVE to let the computer go first.

If you want to check which level and setting is selected without changing them, follow this procedure:

1. Press the LEVEL key. The computer will show the current level by illuminating the lights of the square corresponding to the level and the timer shows the game setting.
2. Press LEVEL a second time to return to the game.

You can change or verify the level at any moment of the game when it's your turn to move.

XX. MAINTENANCE

Your chess computer needs very little maintenance. These instructions will help you keep it in good condition for many years:

Keep away from damp. If the computer gets wet, wipe dry immediately. Do not leave in direct sunlight, do not expose to heat. Handle with care. Do not drop. Do not try to dismantle. To clean, unplug the adapter, use a damp cloth. Do not use detergent. In case of malfunction, first replace the batteries. If the problem persists, re-read instructions carefully to ensure you have not overlooked anything.

XXI. GARANTIE

Please keep these instructions safe, they contain important information.

This product is covered by our two-years guarantee.

To make use of the guarantee, or for after-sales service, return the product to place of purchase together with proof of purchase. Our guarantee covers material defects and assembly and manufacturing faults excluding all damage caused by disregard of the instructions or irresponsible use (such as dismantling, exposure to heat or damp, etc.)

It is recommended that all packaging is kept for future reference.

In our constant concern for improvement, the colours and detail of the product shown on the packaging may be modified.

Deutsch

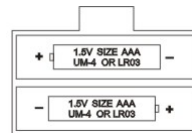
1) STROMVERSORGUNG

Der Timer funktioniert mit 2 nicht aufladbaren LR03 Alkali-Batterien 1,5 V.

Dieses Spiel darf ausschließlich an die angegebenen Batterien angeschlossen werden.

Batterien einlegen:

- Den Batteriefachdeckel unter dem Spiel öffnen.
- 2 LR03 Alkali-Batterien 1,5 V einlegen, dabei die auf dem Boden des Batteriefachs angegebenen Polaritäten berücksichtigen.
- Das Batteriefach wieder schließen.
- Das Spiel einschalten.



Keine aufladbaren Batterien benutzen. Keine Batterien aufladen. Die Akkumulatoren vor dem Aufladen aus dem Spiel entfernen. Die Akkumulatoren nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufladen. Nicht verschiedene Arten von Batterien und Akkumulatoren, oder neue und gebrauchte Batterien gleichzeitig gebrauchen. Beim Einlegen von Batterien und Akkumulatoren auf die Polaritäten achten. Gebrauchte Batterien und Akkumulatoren sollen dem Spiel entnommen werden. Die Batterie- oder Akkumulatorenklemmen nicht in Kurzschluss setzen. Es dürfen nur Batterien oder Akkumulatoren des empfohlenen Typs oder eines ähnlichen Typs benutzt werden. Keine Batterien ins Feuer werfen. Im Falle eines längeren Nichtbenutzens die Batterien herausnehmen.

Direkt nach Einlegen der Batterien oder bei Auftreten elektrostatischer Entladungen kann ein RESET des Geräts angesagt sein. Um ein RESET durchzuführen, einen feinen Stift (wie z.B. eine aufgebogene Büroklammer) in das RESET-Loch auf der Rückseite des Geräts führen.

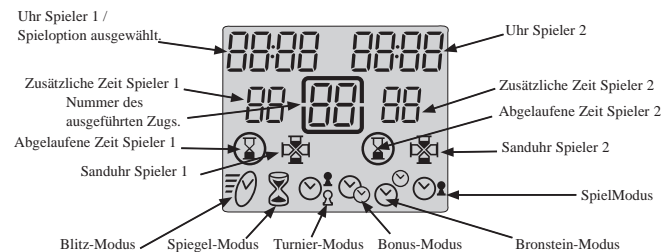
2) INBETRIEBNAHME

Um den Timer ein- oder auszuschalten, kurz auf den Knopf [Knopf ON/OFF] drücken. Die zuletzt ausgewählten Optionen, wie z.B. die vor ihrem Ausschalten angezeigte Zeit, werden von dem Timer gespeichert und beim Wiedereinschalten angezeigt.

Um den Timer auf Null zu stellen, den Knopf [Knopf ON/OFF] ungefähr 3 Sekunden lang drücken.

3) DAS DISPLAY

Das Display zeigt folgende Informationen an:



Am oberen Rand des Displays sind die abgelaufenen oder verbleibenden Spielzeiten für die Spieler 1 und 2 angezeigt. Diese Zeiten werden in Stunden und Minuten angezeigt, wenn sie eine Stunde übertreffen oder in Minuten und Sekunden, wenn die Zeit unter einer Stunde liegt.

Darunter befinden sich die zusätzlichen Zeiten pro Spieler, die in bestimmten Spieloptionen zum Einsatz kommen.

In der Mitte wird die Nummer des von den Spielern ausgeführten Zugs angezeigt.

Die vorletzte Zeile zeigt die Sanduhren an, die signalisieren welcher Spieler an der Reihe ist. Auf derselben Zeile befinden sich die Icons vom Partie-Ende. Das Icon vom Partie-Ende wird angezeigt wenn die Zeit des entsprechenden Spielers abgelaufen ist.

Die letzte Zeile zeigt den ausgewählten Spielmodus an.

4) DIE TASTEN

[SET]

Um den Selektions- oder Programmierungsmodus einer Spieloption zu aktivieren.

[PAUSE / SAVE]

Um zeitweise den Countdown zu stoppen und ihn dann wieder aufzunehmen.

Um eine ausgewählte oder programmierte Spieloption zu bestätigen.

[<>]

Um eine Spieloption auszuwählen.

[UP / DOWN]

Aktivierungstasten der Schachuhren. Nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, drückt jeder Spieler diese Taste, um seine Uhr zu anzuhalten und die seines Gegners in Gang zu setzen.

Um einen Spielmodus auszuwählen. Um einen programmierbaren Parameter in eine Spieloption einzufügen oder um ihn wieder zu entfernen.

5) EINE PARTIE BEGINNEN

Sie können den Timer an den Schachcomputer anschließen oder nicht. Um eine Partie im nicht angeschlossenen Modus zu beginnen, den Timer auf die rechte Seite des Schachbretts stellen.

Den erwünschten Spielmodus und die erwünschte Spieloption auswählen (siehe Kapitel „Auswahl der Spiel-Modi und -Optionen). Die Aktivierungstaste der Schachuhr ihres Gegners drücken, um Ihre Schachuhr in Gang zu bringen. Ihre Sanduhr ist aktiviert und Ihre Bedenkzeit läuft ab. Führen Sie Ihren Zug auf dem Schachbrett aus und drücken Sie Ihre Aktivierungstaste um Ihre Schachuhr anzuhalten und die Ihres Gegners in Gang zu setzen.

Wenn Ihr Gegner die Partie beginnt, drücken Sie Ihre Schachuhr-Aktivierungstaste um seine Uhr in Gang zu setzen.

Sie haben die Partie gewonnen, wenn Ihr Gegner mattgesetzt ist oder seine Schachuhr 00:00 anzeigt. In diesem Fall leuchtet sein Icon [*abgelaufene Zeit*] auf.

Für eine Partie mit angeschlossenen Timer bitte das Kapitel „Anschluss an den Schachcomputer“ lesen.

6) SPIEL-MODI UND -OPTIONEN

Dank dem Timer können 6 verschiedene Spielmodi ausgewählt werden, wobei jeder Modus mehrere vorprogrammierte oder programmierbare Optionen beinhaltet – insgesamt 30 Spieloptionen.

6.1) Blitz-Modus

Die Option 01, die vorgegebener Weise bei der ersten Benutzung des Timers angezeigt wird, ist eine Option bei der die Spielzeit einer Partie pro Spieler angezeigt wird. Bei den anderen Blitzmodus-Optionen hat jeder Spieler eine vorgeschriebene Zeit um die Partie zu gewinnen. Die Bedenkzeit, die der Spieler für jeden Zug benötigt, wird von der für die Partie vorgeschriebenen Gesamtzeit abgezogen. 3 Spielzeiten sind schon vorprogrammiert. Dazu können zwei weitere Spielzeiten programmiert werden.

Option 02: 5 Minuten pro Partie. Jeder Spieler verfügt über 5 Minuten Gesamt-Spielzeit.

Option 03: 15 Minuten pro Partie.

Option 04: 30 Minuten pro Partie.

Option U1: Die Spielzeit für eine Partie kann eingestellt werden. Um eine Blitz-Partie mit einer anderen Spielzeit zu spielen als die, die bei den Optionen 02, 03 oder 04 vorgeschlagen werden.

Option U2: Es kann eine andere Spielzeit als bei der Option U2 für eine Partie eingestellt werden. Die in U1 und U2 gespeicherten Zeiten werden gespeichert solange das Spiel mit Strom versorgt wird.

6.2) Spiegel-Modus

Wenn dieser Modus ausgewählt ist, wird die Bedenkzeit Ihres Gegners der Ihnen zugeteilten Zeit zugefügt; gleichzeitig wird sie von der ihm zugeteilten Zeit abgezogen. Vorprogrammiert sind zwei Optionen, die anderen können vom Spieler eingestellt werden.

- Option 01: 1 Minute pro Partie.
- Option 02: 10 Minuten pro Partie.
- Option U1: Spielzeit programmierbar.
- Option U2: Spielzeit programmierbar.

Beispiel: wenn Sie in der Option 1 15 Sekunden benötigen um Ihren ersten Zug auszuführen, zeigt Ihre Uhr 45 Sekunden Restzeit an und die Ihres Gegners 1 Minute und 15 Sekunden.

6.3) Turnier-Modus

In diesem Modus müssen die Spieler eine bestimmte Zugzahl in einer bestimmten Zeit ausführen, um eine zusätzliche Bedenkzeit für die nächsten Züge zu erhalten.

- Option 01: 40 Züge in 120 Minuten, Restzeit 60 Minuten.
- Option 02: 40 Züge in 120 Minuten, dann 20 Züge in 60 Minuten, dann 30 Minuten Restzeit.
- Option 03: 30 Züge in 90 Minuten, 60 Minuten Restzeit.
- Option 04: 40 Züge in 120 Minuten, dann 60 Minuten für jede 20-Zug-Etappe, bis die Partie beendet ist.
- Option 05: 30 Minuten für jede 30-Zug-Etappe.
- Option U1: Der Spieler kann die Zeit und die dieser Zeit zugeteilte Zugzahl einstellen. 3 Etappen stehen zur Auswahl.
- Option U2: Zweite programmierbare Option im Turnier-Modus.

Hat ein Spieler alle seine Züge ausgeführt, wird die nicht verbrauchte Zeit einer Etappe der der nächsten Etappe zugeteilten Zeit hinzugefügt.

6.4) Bonus-Modus

In diesem Modus verfügt jeder Spieler über eine der ganzen Partie zugeteilten Spielzeit und einer jedem Zug zugeteilten Zusatz-Zeit (oder Bonus). Benötigt ein Spieler nicht die ganze Zusatz-Zeit um seinen Zug auszuführen, wird die Restzeit seiner Gesamt-Spielzeit hinzugefügt. Benötigt ein Spieler mehr als die Zusatz-Zeit um seinen Zug auszuführen, wird diese überzogene Zeit von seiner Gesamt-Spielzeit abgezogen. Je nach Option kann der Bonus vor oder nach dem Zug hinzugefügt werden. Wird der Bonus nach dem Zug hinzugefügt, läuft die der Partie zugeteilte Zeit zuerst ab, dann wird der Bonus der Restzeit hinzugefügt.

- Option 01: 3 Minuten Gesamt-Spielzeit und 2 Sekunden Zusatz-Zeit pro Zug. Die Zusatz-Zeit wird vor dem Zug hinzugefügt.
- Option 02: 50 Minuten Gesamt-Zeit und 2 Sekunden Zusatz-Zeit pro Zug. Die Zusatz-Zeit wird vor dem Zug hinzugefügt.
- Option 03: 1 Minute Gesamt-Zeit und 1 Minute Zusatz-Zeit pro Zug. Der Bonus wird vor dem Zug hinzugefügt.
- Option 04: wie bei Option 03, aber der Bonus wird nach dem Zug hinzugefügt.
- Option U1: der Spieler kann die Gesamt-Zeit in Minuten und die Zusatz-Zeit in Sekunden einstellen.

Der Bonus wird vor dem Zug hinzugefügt.
Option U2: wie bei Option U1, aber der Bonus wird nach dem Zug hinzugefügt.

6.5) Bronstein-Modus

Dieser Modus funktioniert wie der Bonus-Modus, aber die nicht verbrauchte Zusatz-Zeit wird der Gesamt-Spielzeit nicht hinzugefügt.

- Option 01: 5 Minuten Gesamt-Zeit und 3 Sekunden Zusatz-Zeit. Der Bonus wird vor dem Zug hinzugefügt.
- Option 02: 10 Minuten Gesamt-Zeit und 10 Sekunden Zusatz-Zeit. Der Bonus wird vor dem Zug hinzugefügt.
- Option U1: Der Spieler kann die Gesamt-Zeit und die Zusatz-Zeit einstellen. Die Zeit wird vor dem Zug hinzugefügt.

6.6) Spiel-Modus

In diesem Modus wird jedem Spieler pro Zug eine Zeit zugeteilt. Nicht verbrauchte Zeit wird nicht gutgeschrieben: die Schachuhr zeigt nach jedem Zug wieder die zugeteilte Zeit an.

- Option 01: 5 Sekunden pro Zug
- Option 02: 10 Sekunden pro Zug.
- Option 03: 1 Minute pro Zug.
- Option U1: der Spieler kann die pro Zug zugeteilte Zeit einstellen.

7) AUSWAHL DER SPIEL-MODI UND -OPTIONEN

Um den Timer auf Null zu stellen, den Knopf [ON/OFF-Knopf] ungefähr 3 Sekunden lang drücken. [SET] drücken um in den Selektions-Modus zu gelangen. Der aktuelle Spielmodus blinkt. Um den erwünschten Spielmodus auszuwählen, die Aktivierungstasten [UP / DOWN] des Timers drücken.

Die erwünschte Option (Option 01, 02..U1..) mit Hilfe der Tasten [< >] auswählen. Die Uhr des Spielers 1 zeigt die Optionsnummer an. Die Uhr des Spielers 2 zeigt die entsprechende Zeit an.

Wenn Sie eine vorprogrammierte Option ausgewählt haben (Option 01 bis 04), die Taste [PAUSE / SAVE] drücken um die Optionswahl zu bestätigen.

Sollten Sie eine programmierbare Option ausgewählt haben die Sie ändern wollen, [SET] drücken, um das erste programmierbare Feld auszuwählen. Dieses Feld blinkt. Die Aktivierungstasten [UP / DOWN] des Timers drücken, um den Zeitwert, den sie programmieren wollen, auszusuchen und die Tasten [< >] drücken, um zum nächsten einzustellenden Feld überzugehen. Im Turnier-Modus erneut die Taste [SET] betätigen, um die Felder der nächsten einzustellenden Felder anzuzeigen. Durch einen ersten Druck auf die Taste [PAUSE / SAVE] die Einstellung bestätigen, dann erneut [PAUSE / SAVE] drücken, wenn Sie den Programmierungs-Modus vor dem letzten Feld verlassen wollen.

Der eingestellte Modus und die jedem Spieler zugeteilte Zeit werden angezeigt. Die Partie kann beginnen.

8) ZEITANZEIGE UND ANZAHL DER ZÜGE ÄNDERN

Während dem Spielverlauf ist es möglich, die von dem Timer angezeigten Daten zu ändern. [PAUSE / SAVE] drücken, um den Timer auszuschalten. Sie können dann die verschiedenen Zeiten und angezeigten Zugzahlen ändern. [SET] drücken. Das erste Feld der Uhr des Spielers 1 blinkt. Die Aktivierungstasten [UP / DOWN] des Timers drücken, um den angezeigten Wert zu ändern, dann die Tasten [< >] drücken, um

zum nächsten Feld überzugehen. Zur Bestätigung erneut [SET] drücken, dann [PAUSE/SAVE] drücken, um den Timer wieder einzuschalten.

9) ANSCHLUSS AN DEN SCHACHCOMPUTER

Wenn Sie mit dem Timer gegen den Schachcomputer spielen wollen, schalten Sie den Computer und den Timer zunächst aus. Stecken Sie das Kabel in die *Link*-Buchse des Timers, dann in die *Timer*-Buchse des Schachcomputers. Schalten Sie zuerst den Timer ein, dann den Schachcomputer. Ein charakteristisches Klingelsignal zeigt an, dass der Schachcomputer den Timer erkannt hat. Im angeschlossenen Modus können Sie mit dem Timer eine der 30 Spieloptionen für den Timer, 9 Spielstufen für den Schachcomputer und 6 Spielarten auswählen.

9.1) Mit angeschlossenem Computer und Timer eine neue Partie beginnen.

Wie im Paragraph „Auswahl der Spielmodi und -Optionen“ beschrieben, die Spielmodi und -Optionen mit dem Timer auswählen.

Level und Spielart auf dem Schachcomputer auswählen. Siehe den Paragraph über Spiellevel und -arten.

[NEW GAME] drücken, um eine neue Partie zu beginnen. Der Timer wird automatisch neu eingestellt.

Die Aktivierungstaste [UP] des Timers drücken, um die Partie zu beginnen. Sie können jetzt Ihren Zug auf dem Schachbrett ausführen. Solange der Timer nicht aktiviert ist, werden die Züge nicht vom Schachcomputer berücksichtigt und ein Irrtums-Signal ertönt. Der weitere Verlauf der Partie hängt von der Wahl der Spielart ab.

9.2) Die verschiedenen Spielarten mit dem Timer

Spielarten L1 und L2

Diese Spielarten ermöglichen zwei Personen gegeneinander zu spielen, währenddessen der Computer die Rolle des Schiedsrichters übernimmt, indem er die Rechtmäßigkeit der Züge überprüft und der Timer die Spielzeit jedes Spielers misst. Die Aktivierungstaste des Timers drücken, um die Partie zu beginnen.

Spielart L1. Wenn diese Spielart ausgewählt ist, führt der Spieler seinen Zug auf dem Schachbrett aus und drückt dann die Aktivierungstaste des Timers um seine Uhr anzuhalten und die des Gegners in Gang zu bringen. Die Aktivierungstaste des Timers wird nur berücksichtigt, wenn der ausgeführte Zug vom Schachbrett bestätigt wird.

Spielart L2. Wenn diese Spielart ausgewählt ist, drückt einer der Spieler, um die Partie zu beginnen, auf seine Timer-Aktivierungstaste. Das Countdown für jeden Spieler wird dann aktiviert, wenn der Zug auf dem Schachbrett bestätigt wird, ohne dass dazu die Timer-Aktivierungstaste betätigt werden muss.

Spielart L3.

Diese Spielart ermöglicht es mit angeschlossenem Timer gegen den Computer zu spielen. Die Level 1 bis 8 bestimmen sowohl den Level des Computers als auch seine Bedenkzeit. Daher muss man mit dem Timer eine Spielart und eine Spieloption auswählen, die zu dem ausgewählten Level passen. Um eine Partie in der Spielart L3 zu starten, die Timer-Aktivierungstaste drücken, um den Countdown auszulösen, dann seinen Zug auf dem Schachbrett ausführen, indem man erst auf das Herkunftsfeld, danach auf das Ankunftsfeld seiner Figur drückt und auf die Antwort des Computers wartet. Sobald das Ankunftsfeld bestätigt wird, berücksichtigt der Timer die Züge, ohne dass dafür die Timer-Aktivierungstaste betätigt werden muss.

Spielart L4.

Diese Spielart entspricht demselben Prinzip wie die Spielart L3, aber der Spieler muss den Timer nach jedem seiner Züge aktivieren, indem er seine Aktivierungstaste drückt. Die Züge des Computers werden nach demselben, für Spielart L3 beschriebenen Vorgehen berücksichtigt.

Spielart L5.

Diese Spielart entspricht demselben Prinzip wie die Spielart L4, aber der Timer berücksichtigt die Züge des Computers in dem Augenblick wo das Herkunftsfeld des Computerzugs vom Spieler bestätigt wird.

Spielart L6.

Diese Spielart entspricht demselben Prinzip wie die Spielart L3, aber die Anzeige des Zugs den der Computer ausführen soll stoppt den Timer, damit der Spieler Zeit hat, die Figur zu versetzen ohne bestraft zu werden.

9.3) Auswahl von Level und Spielart.

LEVEL	BEDENKZEIT / ZUG	SPIELART			
		L3	L4	L5	L6
1	5 Sekunden	A6	C6	E6	G6
2	10 Sekunden	A7	C7	E7	G7
3	30 Sekunden	A8	C8	E8	G8
4	1 Minute	B1	D1	F1	H1
5	3 Minuten	B2	D2	F2	H2
6	10 Minuten	B3	D3	F3	H3
7	30 Minuten	B4	D4	F4	H4
8	2 Stunden	B5	D5	F5	H5

LEVEL	BEDENKZEIT / ZUG	SPIELART	
		L1	L2
0	MULTI MOVE	B8	D8

Wenn Sie den Computer zum ersten Mal mit angeschlossenem Timer in Betrieb setzen, beginnt die Partie automatisch auf Level 1 und in der Spielart L3. Im weiteren Verlauf erinnert er sich an den laufende Level und die laufenden Spielart, wenn Sie ihn ausschalten oder die Taste NEW GAME drücken.

Beachten Sie folgende Anweisungen, um den Level oder die Spielart zu ändern:

1. Die Taste LEVEL des Schachcomputers drücken, um in den Selektions-Modus für Level zu gelangen. Der Computer schaltet das Kontrolllicht an, das dem aktuellen Level entspricht (so entspricht das Feld A6 dem Level 1, Spielart L3, das Feld G6 dem Level 1, Spielart L6).
2. Sehen Sie in der obigen Tafel nach, um das dem erwünschten Level oder der erwünschten Spielart entsprechende Feld ausfindig zu machen. Drücken Sie auf dieses Feld.
3. Wieder auf die Taste LEVEL drücken, um den Selektions-Modus des Levels zu verlassen. Beginnen Sie dann das Spiel mit Ihrem ersten Zug, oder drücken Sie auf MOVE und lassen Sie den Computer zuerst spielen.

Wenn Sie den Level und die Spielart nachprüfen wollen, ohne sie zu ändern, benutzen Sie folgende Methode :

1. Die Taste LEVEL drücken. Der Computer zeigt mittels der Kontrolllichter des entsprechenden Feldes den aktuellen Level an; der Timer zeigt die Spielart an.

2. Ein zweites Mal die Taste LEVEL drücken, um zum Spiel zurück zu gelangen.

Sie können den Level jederzeit überprüfen oder verändern, wenn Sie an der Reihe sind.

XX. WARTUNG

Ihr Schachcomputer braucht nur wenig Wartung. Die folgenden Tipps werden es Ihnen ermöglichen, ihn viele Jahre lang in gutem Zustand zu halten:

Schützen Sie den Computer vor Feuchtigkeit. Falls er nass geworden ist, reiben Sie ihn sofort trocken. Lassen Sie ihn nicht mitten in der Sonne, setzen Sie ihn nicht einer Wärmequelle aus. Behandeln Sie ihn mit Sorgfalt. Lassen Sie ihn nicht fallen. Versuchen Sie nicht, ihn auseinander zu nehmen. Um ihn zu reinigen, ziehen Sie bitte den Stecker des Adapters heraus und benutzen Sie einen leicht mit Wasser befeuchteten Lappen, der keine Spuren von Reinigungsmitteln enthält.

Sollte das Gerät nicht richtig funktionieren, zuerst versuchen die Batterien zu wechseln. Wenn das Problem danach noch besteht, lesen Sie aufmerksam die Gebrauchsanleitung durch und vergewissern Sie sich, dass Sie nichts übersehen haben.

XXI GARANTIE

Diese Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen, bewahren Sie sie bitte sorgfältig auf. Auf dieses Gerät wird 2 Jahre Garantie gewährt.

Um eine optimale Bearbeitung zu gewährleisten, wenden Sie sich bitte mit Ihrem Einkaufsbeleg an Ihren Fachhändler.

Unter die Garantie fallen Material- sowie Produktionsfehler, die bei der Herstellung entstanden sind. Nicht unter die Garantie fallen Beschädigungen durch unsachgemäße Handhabung, falsche Bedienung bei Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung, Beschädigungen durch Hitze, Feuchtigkeit, etc.

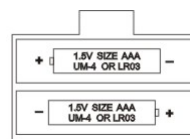
Polski

I) ZASILANIE

Zegar jest zasilany 2 bateriami alkalicznymi LR 03 1.5 V, bez możliwości ponownego ładowania. Gra może być zasilana wyłącznie za pomocą opisanego typu baterii.

Instalacja baterii:

1. Otwórz schowek na baterie.
2. Włóż 2 baterie LR6 1,5V według schematu na dnie schowka.
3. Zamknij schowek na baterie.
4. Włącz grę.



Nie należy używać różnych typów baterii lub akumulatorów oraz baterii nowych i zużytych. Nie używać baterii wielokrotnego ładowania, nie ładować baterii. Wyjąć akumulatorki z gry przed ładowaniem. Akumulatorki

ładować jedynie w obecności osoby dorosłej. Nie używać różnych typów baterii lub baterii zużytych i nowych. Baterie i akumulatory należy umieścić zachowując układ biegunów +/- . Zużyte baterie i akumulatory należy wyjąć z gry. Gra może być zasilana wyłącznie za pomocą opisanego typu baterii. Nie wrzucać baterii do ognia. W przypadku dłuższego nieużywania, wyjąć baterie z gry.

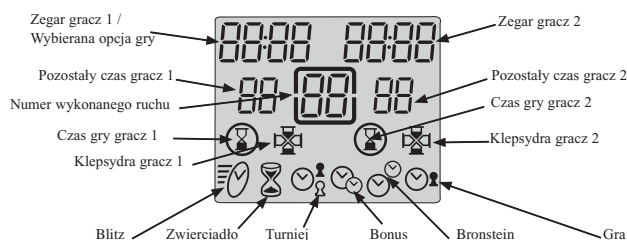
Po zainstalowaniu baterii lub w przypadku rozładowań elektrostatycznych, należy nacisnąć przycisk RESET znajdujący się z tyłu urządzenia.

2) Włączanie

Aby włączyć bądź wyłączyć zegar, proszę przycisnąć przycisk ON/OFF. Zegar zachowuje w pamięci ostatnio wybrane opcje, a także czas zatrzymania zegara. Po włączeniu zegara te opcje wyświetlą się na ekranie. Aby zresetować zegar, należy przytrzymać przez 3 sekundy przycisk ON/OFF.

3) Ekran

Na ekranie wyświetlają się następujące informacje:



W górnej części ekranu znajduje się zegar odmierzający czas gry oraz pozostały czas dla graczy 1 i 2. Jest on wyświetlany w godzinach i minutach jeżeli partia trwa dłużej niż godzinę albo w minutach i sekundach jeżeli partia trwa krócej niż godzinę.

Niżej znajdują się ikony wskazujące pozostały czas dla każdego z graczy oraz przypisaną opcję gry.

Liczba wyświetlana na środku ekranu wskazuje numer wykonanego ruchu.

Przedostatnia linijka ekranu przedstawia ikony klepsydry wskazującej kolejność graczy oraz ikony sygnalizujące koniec partii. Gdy określony czas dla danego gracza upłynie, zapali się ikona sygnalizująca koniec partii.

Ikony znajdujące się na ostatniej linijce ekranu określają tryb wybranej gry.

4) Przyciski

SET

Aby wejść w tryb wyboru lub programowania opcji gry

PAUSE/ SAVE

Aby zatrzymać na chwilę czas i ponownie go uruchomić.
Aby potwierdzić opcję wybranej bądź zaprogramowanej gry

<>

Aby wybrać opcję gry

UP/DOWN

Przyciski uaktywniające zegar. Każdy gracz naciska na ten przycisk po wykonaniu ruchu na szachownicy po to, aby zatrzymać swój zegar i uaktywnić zegar przeciwnika.

Aby wybrać tryb gry

Aby wprowadzić bądź zmienić zaprogramowaną opcję gry

5) Rozpoczęcie nowej partii

Można użyć zegara podłączonego lub nie podłączonego do szachów komputerowych. Aby rozpocząć partię w trybie zegarka nie podłączonego, proszę umieścić zegar z prawej strony szachownicy oraz wybrać tryb i opcję gry. (patrz rozdział Wybór trybu i opcji gry). Następnie proszę nacisnąć przycisk uaktywniający zegar przeciwnika, aby Twój zegar rozpoczął odliczanie czasu. Twoja Klepsydra uaktywni się i rozpocznie się odliczanie czasu. Proszę wykonać ruch na szachownicy i nacisnąć na swój przycisk uaktywniający zegar, aby uaktywnić zegar przeciwnika itd.

Jeżeli to przeciwnik rozpoczyna partię, naciśnij na swój przycisk uaktywniający zegar, aby jego zegar rozpoczął odliczanie.

Partię wygrywa gracz, który wykona ruch szach mat lub gdy zegar jego przeciwnika wyświetla 00:00. W tym przypadku zapali się jego ikona *temps écoulé* oznaczająca, że upłynął czas gry.

Aby rozpocząć partię z zegarem podłączonym do szachów komputerowych, patrz rozdział Podłączenie do szachów komputerowych.

6) Tryby i opcje gry

Istnieje możliwość wyboru 6 trybów różnych gier, każdy tryb zawiera kilka opcji zaprogramowanych lub możliwych do zaprogramowania, łącznie 30 opcji gier.

6.1) Blitz

Opcja 01 pojawiająca się gdy użyjesz zegara po raz pierwszy, wyświetla długość partii każdego gracza. Inne opcje blitz umożliwiają każdemu graczowi wybór określonego czasu. 3 opcje czasu są już zaprogramowane. Istnieje możliwość zaprogramowania jeszcze 2 opcji czasu.

Opcja 02 : 5 minut

Opcja 03 : 15 minut

Opcja 04 : 30 minut

Opcja U1 : do zaprogramowania, należy zaprogramować czas inny niż w opcji 02, 03, 04

Opcja U2 : do zaprogramowania, należy zaprogramować czas inny niż w opcji 02, 03, 04, U1. Zaprogramowane opcje U1 i U2 są zachowane w pamięci do momentu wyjęcia baterii z urządzenia.

6.2) Zwierciadło

Reguła tego trybu oparta jest na zasadzie proporcjonalności : im dłużej przeciwnik zastanawia się nad wykonaniem ruchu, tym dłuższy czas zostaje Ci przyznany na wykonanie ruchu, jednocześnie zmniejsza się jego czas gry, a twój się zwiększa. Zaprogramowano 2 opcje, 2 inne gracz może zaprogramować sam.

- Opcja 01 : 1 minuta
- Opcja 02 : 10 minut
- Opcja U1 : do zaprogramowania
- Opcja U2 : do zaprogramowania

Przykład : opcja 01, jeżeli wykonasz ruch w ciągu 15 sekund, Twój zegar wyświetli 45 sekund pozostałych do końca partii, a zegar Twojego przeciwnika 1 minutę i 15 sekund.

6.3) Turniej

W tym trybie, gracze muszą wykonać określoną ilość ruchów w danym czasie, po to aby otrzymać dodatkowy czas na kolejne ruchy.

- Opcja 01 : 40 ruchów w 120 minut, następnie dalsza część gry w 60 minut.
- Opcja 02 : 40 ruchów w 120 minut, 20 ruchów w 60 minut, następnie dalsza część gry w 30 minut.
- Opcja 03 : 30 ruchów w 90 minut, dalsza część gry w 60 minut
- Opcja 04 : 40 ruchów w 120 minut, następnie etapy po 20 ruchów w 60 minut, aż do końca gry
- Opcja 05 : etapy po 30 ruchów w 30 minut
- Opcja U1 : gracz może zaprogramować czas i liczbę ruchów, możliwe jest zaprogramowanie 3 etapów
- Opcja U2 : do zaprogramowania w trybie Turniej

Jeżeli gracz wykorzystał wszystkie ruchy w krótszym czasie niż przewidziany, czas niewykorzystany przechodzi do etapu następnego.

6.4) Bonus

W tym trybie każdy gracz ma do wykorzystania określony czas dla całej partii plus dodatkowy czas (bonus) na każdy ruch. Jeżeli gracz wykona ruch w krótszym czasie niż bonus, niewykorzystany czas dodaje się do czasu trwania partii. Jeżeli gracz wykona ruch w czasie dłuższym niż bonus, czas trwania partii jest krótszy. Bonus może być dodawany przed lub po wykonaniu ruchu. Jeżeli bonus jest dodawany po wykonaniu ruchu, najpierw obliczany jest czas partii, następnie dodaje się pozostały czas bonusu.

- Opcja 01 : 3 minuty partii + 2 sekundy bonusu na każdy ruch. Bonus jest dodawany przed wykonaniem ruchu.
- Opcja 02 : 50 minut partii + 2 sekundy bonusu na każdy ruch. Bonus jest dodawany przed wykonaniem ruchu.
- Opcja 03 : 1 minuta partii + 1 minuta bonusu na każdy ruch. Bonus jest dodawany przed wykonaniem ruchu.
- Opcja 04 : 1 minuta partii + 1 minuta bonusu na każdy ruch. Bonus jest dodawany po wykonaniu ruchu.

Opcja U1 : gracz może zaprogramować długość gry oraz długość bonusu w sekundach. Bonus jest dodawany przed wykonaniem ruchu.

Opcja U2 : gracz może zaprogramować długość gry oraz długość bonusu w sekundach. Bonus jest dodawany po wykonaniu ruchu.

6.5) Bronstein

Ten tryb gry opiera się na takich samych zasadach co tryb Bonus. Jedyną różnicą jest zasada dodawania niewykorzystanego czasu – w trybie Bronstein niewykorzystany czas bonusu nie jest dodawany do czasu trwania partii.

Opcja 01 : 5 minut partii + 3 sekundy dodatkowo na każdy ruch, dodawane przed wykonaniem ruchu.

Opcja 02 : 10 minut partii + 10 sekund dodatkowo na każdy ruch, dodawane przed wykonaniem ruchu.

Opcja U1 : gracz może zaprogramować długość gry oraz długość bonusu, który jest dodawany przed wykonaniem ruchu.

6.6) Gra

W tym trybie, każdy gracz ma określony czas na każdy ruch. Niewykorzystany czas przepada, a po każdym ruchu zegar zaczyna od nowa odliczać określony czas.

Opcja 01 : 5 sekund na każdy ruch

Opcja 02 : 10 sekund na każdy ruch

Opcja 03 : 1 minuta na każdy ruch

Opcja U1 : do zaprogramowania

7) Wybór trybu i opcji gry

Nacisnąć przycisk ON/OFF przez 3 sekundy, aby zresetować zegar, a następnie SET, aby wejść w opcję wyboru. Tryb aktualnej gry miga.

Użyć przycisków uaktywniających zegar UP/DOWN, aby wybrać tryb gry, oraz przycisków <>, aby wybrać opcję (opcja 01, 02...U1...). Zegar 1 gracza wyświetli numer opcji. Zegar 2 gracza wyświetli określony dla tej opcji czas.

Jeżeli została wybrana opcja zaprogramowana (opcja 01 do 04) nacisnąć przycisk PAUSE/SAVE, aby potwierdzić wybór opcji.

Jeżeli została wybrana opcja do zaprogramowania, nacisnąć SET, aby wybrać pierwsze pole do zaprogramowania. Pole miga. Użyć przycisków uaktywniających zegar UP/DOWN, aby zaprogramować czas partii oraz przycisków < >, aby przejść do programowania następnej opcji. W trybie Turniej nacisnąć SET, aby wyświetlić pola następnych etapów do zaprogramowania. Potwierdzić zaprogramowane opcje naciskając przycisk PAUSE/SAVE 1 raz, następnie 2 razy, aby wyjść z opcji do zaprogramowania.

Wybrany tryb gry oraz zaprogramowany czas dla każdego gracza wyświetla się na zegarze. Można rozpocząć grę.

8) Zmiana wyświetlanego czasu i ilości ruchów

Istnieje możliwość zmiany danych wyświetlanych przez zegar w trakcie gry. W tym celu należy nacisnąć PAUSE/SAVE, aby zatrzymać zegar. Można zmienić długość partii oraz liczbę ruchów.

Nacisnąć SET, pierwsze pole zegara pierwszego gracza miga. Należy użyć przycisków uaktywniających zegar UP/DOWN, aby zmienić dane, następnie przycisków < >, aby przejść do następnego pola. Jeszcze raz nacisnąć SET, aby potwierdzić operację, następnie PAUSE/SAVE, aby uaktywnić zegar.

9) Podłączenie do szachów komputerowych

Jeżeli chcesz grać przeciwko komputerowi, włącz szachy komputerowe oraz zegar. Podłącz kabel do wtyczki *Link* w zegarze oraz *Timer* w szachach komputerowych. Włącz najpierw zegar (przycisk ON/OFF) następnie szachy komputerowe. Jeżeli szachy komputerowe są dobrze podłączone do zegara, usłyszysz charakterystyczny dźwięk. W trybie podłączenia do szachów, w zegarze można wybrać jedną z 30 opcji gry oraz w szachach komputerowych 9 poziomów gry i 6 stylów.

9.1) Rozpoczęcie nowej partii z zegarem podłączonym do szachów komputerowych.

Wybierz tryb i opcję gry w zegarze według wskazówek paragrafu *Wybór trybu i opcji gry*.

Wybierz poziom i styl gry w szachach komputerowych. Patrz paragraf dotyczący wyboru poziomu i stylu gry.

Naciśnij NEW GAME, aby rozpocząć nową partię oraz na przycisk uaktywniający zegar UP. Możesz wykonać ruch na szachownicy. Gdy zegar nie jest aktywny, ruchy nie są rejestrowane przez szachy komputerowe, w tym wypadku usłyszysz charakterystyczny dźwięk sygnalizujący błąd. Gra będzie przebiegała zgodnie z wybranym stylem.

9.2) Różne style gry z zegarem

Styl L1 i L2

Te style pozwalają grać przeciwko sobie 2 graczom, komputer pełni rolę sędziego, sprawdzając czy wykonane ruchy są legalne i dozwolone, zegar zaś odlicza czas gry każdego gracza. Aby rozpocząć partię należy nacisnąć przycisk uaktywniający zegar.

Styl L1. Gracz wykonuje ruch na szachownicy następnie zatrzymuje swój zegar, jednocześnie uaktywniając zegar przeciwnika. Zatrzymanie zegara może nastąpić jedynie wtedy, gdy wykonany ruch jest potwierdzony przez komputer.

Styl L2. Jeden z graczy uaktywnia swój zegar, aby rozpocząć partię. Naliczanie czasu każdego gracza następuje samoczynnie, kiedy komputer potwierdzi legalność ruchu, bez potrzeby ciągłego zatrzymywania i aktywacji zegara.

Styl L3.

Ten styl pozwala grać przeciwko komputerowi z włączonym zegarem. Poziomy od 1 do 8 określają poziom, ale także czas reakcji komputera. Trzeba więc wybrać tryb i opcję gry z zegarem, zgodnie z wybranym poziomem. Aby rozpocząć partię stylem L3, naciśnij przycisk uaktywniający zegar przeciwnika, aby zacząć odliczanie czasu. Następnie wykonaj ruch na szachownicy naciskając na pole figury, którą zamierzasz zagrać oraz na pole, na które figura została przesunięta. Czekaj na reakcję komputera. Zegar uaktywni się, gdy wykonany ruch zostanie potwierdzony, bez potrzeby ciągłego zatrzymywania i aktywacji zegara.

Styl L4.

Gra tym stylem opiera się na tych samych zasadach co gra stylem L3, ale gracz musi uaktywnić zegar po każdym swoim ruchu, aby komputer mógł wykonać swój ruch. Ruchy komputera są rejestrowane także na tej samej zasadzie.

Styl L5.

Gra tym stylem opiera się na tych samych zasadach co gra stylem L4, ale zegar bierze pod uwagę ruchy komputera w momencie, gdy pole na którym stoi figura, (którą komputer zamierza grać) zostanie zaakceptowane przez gracza.

Styl L6.

Gra tym stylem opiera się na tych samych zasadach co gra stylem L3, komputer oznajmia zamiar ruchu figurą i zatrzymuje zegar po to, aby gracz miał więcej czasu na zastanowienie i możliwość naprawy błędu.

9.3) Wybór poziomu i stylu gry.

POZIOM	CZAS NA ZASTANOWIE NIE / RUCH	STYL			
		L3	L4	L5	L6
1	5 sekund	A6	C6	E6	G6
2	10 sekund	A7	C7	E7	G7
3	30 sekund	A8	C8	E8	G8
4	1 minuta	B1	D1	F1	H1
5	3 minuta	B2	D2	F2	H2
6	10 minuta	B3	D3	F3	H3
7	30 minuta	B4	D4	F4	H4
8	2 godzin	B5	D5	F5	H5

LEVEL	CZAS NA ZASTANOWIE NIE / RUCH	STYL	
		L1	L2
0	MULTI MOVE	B8	D8

Kiedy włączysz komputer z podłączonym zegarem po raz pierwszy, partia zaczyna się automatycznie na poziomie 1 i w stylu L3. Komputer zapamiętuje wybrany poziom i styl gry po wyłączeniu, lub gdy naciśniesz na przycisk *NEW GAME*.

Aby zmienić poziom lub styl gry, należy :

1. Naciśnięcie klawisz LEVEL szachów komputerowych, aby wejść do trybu zmiany poziomu gry. Komputer wyświetla wskaźniki odpowiadające aktualnemu poziomowi (tak więc pole A6 odpowiada poziomowi 1, stylowi L3, zaś pole G6 poziomowi 1, stylowi L6)
2. Wszystkie poziomy i style gry przedstawia powyższa tabela. Naciskając odpowiednie pole, wybierzesz swój styl gry.
3. Naciśnij powtórnie klawisz LEVEL , aby wyjść z trybu wyboru poziomów. Możesz rozpocząć grę lub nacisnąć klawisz MOVE , gdy chcesz , aby komputer wykonał ruch jako pierwszy.

Sprawdzenie wybranego poziomu i stylu gry bez wprowadzania zmian :

1. Naciśnięcie klawisz LEVEL. Komputer wskazuje aktualny poziom zapalając wskaźnik pola odpowiadającego poziomowi oraz zegar wskazuje styl gry.

2. Naciśnięć ponownie klawisz LEVEL , żeby kontynuować grę.

Możesz sprawdzić lub zmienić poziom gry w każdej chwili w trakcie rozgrywanej partii, gdy przypada kolej na twój ruch.

XV. KONSERWACJA.

Twoje komputerowe szachy prawie nie wymagają konserwacji, jednak przestrzeganie tych kilku rad pozwoli utrzymać grę w bardzo dobrym stanie przez długie lata.

Chroń grę przed wilgocią. Jeśli jest zmoczona, należy ją natychmiast wytrzeć. Nie należy pozostawiać gry na słońcu, nie przegrzewać. Obchodzić się z grą ostrożnie. Chronić przed upuszczeniem. Nie należy gry demontować. Można ją czyścić lekko zwilżoną ściereczką bez użycia detergentów.

W przypadku kłopotów z funkcjonowaniem gry, spróbuj najpierw wymienić baterie. Jeśli to nic nie zmieni, zapoznaj się dokładnie z instrukcją obsługi.

XVI. Gwarancja

Proszę zastosować się do wskazówek instrukcji obsługi, zawiera ona ważne informacje. Producent udziela gwarancji na okres 2 lata.

Reklamacje należy kierować do sprzedawcy zabawki. Gwarancja obejmuje wady fabryczne z wyłączeniem uszkodzeń, które powstały na skutek złego użytkowania zabawki (niezgodnego z instrukcją obsługi) jak też na skutek rozmontowania, działania słońca i wilgoci itp.

Prosimy o zachowanie opakowania zawierającego ważne informacje dla użytkownika. Zastrzegamy także możliwość zmiany koloru bądź niektórych elementów artykułu przedstawionego na opakowaniu.

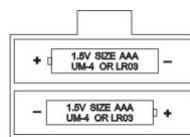
Português

1) ALIMENTAÇÃO

O relógio funciona com 2 pilhas alcalinas não recarregáveis LR03 de 1.5 V. Este jogo deve ser alimentado apenas por intermédio de pilhas específicas.

Instalação das pilhas :

1. Abrir a porta do compartimento das pilhas situado sob o produto.
2. Instalar 2 pilhas alcalinas LR03 de 1.5V respeitando o sentido das polaridades indicado no fundo do compartimento das pilhas.
3. Voltar a fechar o compartimento das pilhas.
4. Iniciar



Não utilizar pilhas recarregáveis. Não recarregar as pilhas. Retirar os acumuladores do jogo antes de os recarregar. Não carregar os acumuladores sem ser sob a vigilância de um adulto. Não misturar diferentes tipos de pilhas ou acumuladores, ou pilhas e acumuladores novos e usados. As pilhas e acumuladores devem ser colocados no lugar respeitando a polaridade. As pilhas e acumuladores usados devem ser retirados do jogo. Os terminais de uma pilha ou acumulador não devem ser colocados em curto-circuito. Apenas devem ser utilizadas pilhas e acumuladores do tipo recomendado ou similar. Não atirar pilhas ao fogo. Retirar as pilhas em caso de não utilização prolongada.

Logo após a instalação das pilhas ou em caso de descargas electrostáticas, pode ser necessário fazer um RESET do aparelho. Para fazer isso, introduza uma ponta fina no orifício RESET situado na parte traseira do aparelho.

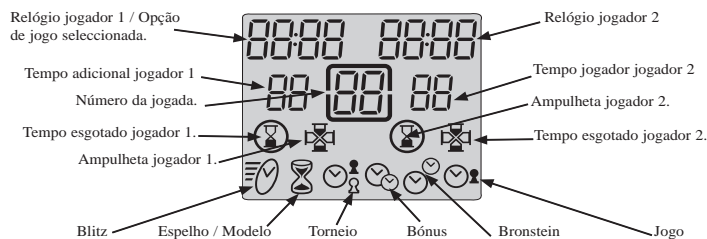
2) ARRANQUE

Para ligar ou desligar o relógio, prima por instantes o botão [botão ON/OFF]. O relógio guarda na memória as últimas opções seleccionadas tal como o tempo afixado antes da sua paragem e afixa-os aquando da ligação.

Para colocar a zeros o relógio, prima o botão [botão ON/OFF] durante cerca de 3 segundos.

3) O ECRÃ

O ecrã mostra as seguintes informações :



Acima do ecrã encontram-se os tempos efectuados ou restantes para os jogadores 1 e 2. Estes tempos estão afixados em horas e minutos se forem superiores a uma hora ou em minutos e segundos se o tempo for inferior a uma hora.

Abaixo encontram-se os tempos adicionais para cada jogador atribuídos por certas opções de jogo.

A meio está afixado o número da jogada feita pelos jogadores.

À frente da última linha aparecem indicadores de qual o jogador a jogar. Na mesma linha encontram-se ícones de final da partida. O ícone de final de partida aparece quando o tempo do jogador tiver sido esgotado.

A última linha mostra o modo de jogo seleccionado

4) AS TECLAS

[SET]

Para entrar no modo de selecção ou de programação de uma opção de jogo.

[PAUSE / SAVE]

Para parar momentaneamente o desconto do tempo e retomar.
Para tornar válida uma opção de jogo seleccionado ou programado.

[< >]

Para seleccionar uma opção de jogo.

[UP / DOWN]

Teclas de activação do relógio. Cada jogador prime essa tecla após ter feito a sua jogada no tabuleiro para parar o seu relógio e activar o relógio do adversário.
Para seleccionar um modo de jogo.
Para aumentar ou diminuir um parâmetro programável numa opção de jogo.

5) COMEÇAR UMA PARTIDA

Você pode utilizar o relógio ligado ou não a um computador de xadrez. Para começar uma partida no modo não ligado, coloque o relógio no lado direito do tabuleiro.
Selecione o modo e opção de jogo pretendidas. (ver capítulo selecção de um modo e de uma opção de jogo).
Prima a tecla de activação do relógio do seu adversário para iniciar o seu relógio. A sua ampulheta está activada e o seu tempo de reflexão descontado. Faça a sua jogada no tabuleiro e prima a sua tecla de activação para parar o seu relógio e disparar o do seu adversário.
Se for o seu adversário a começar a partida, prima a sua tecla de activação do relógio para activar o seu relógio.

Uma partida está ganha se tiver feito xeque mate ao seu adversário ou se o seu relógio mostrar 00:00 . Nesse caso acende o seu ícone [*tempo esgotado*].

Para uma partida com o relógio ligado, ver o capítulo de ligação ao computador de xadrez.

6) MODOS E OPÇÕES DE JOGO

O relógio permite seleccionar 6 modos de jogos diferentes, cada modo comportando várias opções pré-programadas ou programáveis para um total de 30 opções de jogo.

6.1) Blitz

A opção 01, aparece aquando da primeira utilização do relógio, é a opção que mostra o tempo de jogo numa partida para cada jogador. As outras opções blitz propõem a cada jogador um tempo limitado para ganhar a partida. O tempo de jogo utilizado pelo jogador entre cada jogada é descontado do tempo total concedido à partida. Estão já pré-programados 3 tempos. São programáveis outros dois.

- Opção 02 : 5 minutos por partida. Cada jogador dispõe de 5 minutos para o conjunto da partida
- Opção 03 : 15 minutos por partida.
- Opção 04 : 30 minutos por partida.
- Opção U1 : Tempos de partida programável. Para jogar um blitz com uma duração diferente das propostas na opção 02, 03 ou 04.
- Opção U2 : Tempo de partida programável, sem ser U1. Os tempos registados em U1 e U2 estão guardados enquanto o jogo tiver potência.

6.2) Espelho

Quando este modo estiver seleccionado, o tempo de reflexão do seu adversário aumenta o seu tempo permitido para a partida ao mesmo tempo que diminui o seu tempo restante de jogo. Estão programadas duas opções, duas outras são programáveis pelo jogador.

Opção 01 : 1 minuto por partida.

Opção 02 : 10 minutos por partida.

Opção U1 : Tempo de partida programável.

Opção U2 : Tempo de partida programável.

Exemplo : com a opção 1, se utilizar 15 segundos para fazer a sua primeira jogada, o seu relógio mostrará 45 segundos de tempo restante para a partida e o relógio do seu adversário mostrará 1 minuto e 15 segundos de tempo restante.

6.3) Torneio

Neste modo, os jogadores devem efectuar um certo número de jogadas num dado tempo para beneficiar de um tempo suplementar para as jogadas seguintes.

Opção 01 : 40 jogadas em 120 minutos e depois o resto da partida em 60 minutos.

Opção 02 : 40 jogadas em 120 minutos e depois 20 jogadas em 60 minutos e depois o resto da partida em 30 minutos.

Opção 03 : 30 jogadas em 90 minutos e depois o resto da partida 60 minutos.

Opção 04 : 40 jogadas em 120 minutos depois 60 minutos para cada etapa de 20 jogadas até ao final da partida.

Opção 05 : 30 minutos para cada etapa de 30 jogadas.

Opção U1 : O jogador pode programar o tempo e o número de jogadas atribuídas por etapa. São possíveis 3 etapas.

Opção U2 : Segunda opção programável no modo torneio.

Assim que o jogador tiver efectuado todas as suas jogadas, o tempo não gasto numa etapa é acrescentado ao tempo permitido da etapa seguinte.

6.4) Bónus

Neste modo, cada jogador dispõe de um tempo permitido por toda a partida mais um tempo adicional (ou bónus) concedido por cada jogada. Se o jogador levar menos tempo que o bónus para fazer a sua jogada, o tempo não utilizado é acrescentado ao tempo concedido à partida. Se o jogador levar mais tempo que o bónus para fazer a sua jogada, o tempo concedido à partida é descontado. Conforme a opção, o bónus pode ser acrescentado antes ou depois da jogada. Assim que o bónus for acrescentado após a jogada, o tempo concedido à partida é descontado primeiro, depois é acrescentado o bónus ao tempo restante.

Opção 01 : 3 minutos para o conjunto da partida mais 2 segundos de bónus por jogada. O bónus é acrescentado antes da jogada.

Opção 02 : 50 minutos para o conjunto da partida mais 2 segundos de bónus por jogada. O bónus é acrescentado antes da jogada.

Opção 03 : 1 minuto para o conjunto da partida mais 1 minuto de bónus por jogada. O bónus é acrescentado antes da jogada.

- Opção 04 : idêntica à opção 03 com a excepção do bónus ser acrescentado após a jogada.
Opção U1 : o jogador pode programar o número de minutos para o conjunto da partida assim como o tempo adicional em segundos. O tempo adicional é acrescentado antes da jogada.
Opção U2 : idêntica à opção U1 com a excepção do bónus ser acrescentado após a jogada.

6.5) Bronstein

Este modo funciona como o modo Bónus, mas o tempo adicional não consumido não é acrescentado ao tempo concedido à partida.

- Opção 01 : 5 minutos para o conjunto da partida mais 3 segundos de tempo adicional. O tempo adicional é acrescentado antes da jogada.
Opção 02 : 10 minutos para o conjunto da partida mais 10 segundos de tempo adicional. O tempo adicional é acrescentado antes da jogada.
Opção U1 : O jogador pode programar o tempo da partida tal como o tempo adicional. O tempo é acrescentado antes da partida.

6.6) Jogo

Neste modo, cada jogador tem um tempo concedido para cada jogada. O tempo não utilizado é perdido e o relógio mostra novamente o tempo concedido após cada jogada.

- Opção 01 : 5 segundos por jogada.
Opção 02 : 10 segundos por jogada.
Opção 03 : 1 minuto por jogada.
Opção U1 : o jogador pode programar o tempo concedido por jogada.

7) SELECÇÃO DE UM MODO E DE UMA OPÇÃO DE JOGO

Premir [botão ON/OFF] durante cerca de 3 segundos para colocar o relógio no início. Premir [SET] para entrar no modo de selecção. O modo de jogo actual começa a piscar. Utilizar as teclas de activação do relógio [UP / DOWN] para seleccionar o modo de jogo pretendido.

Utilizar as teclas [< >] para seleccionar a opção pretendida (opção 01, 02..U1..). O relógio do jogador 1 mostra o número da opção. O relógio do jogador 2 mostra o tempo correspondente.

Se tiver seleccionado uma opção pré - programada (opção de 01 a 04) premir a tecla [PAUSE / SAVE] para tornar válida a opção.

Se tiver seleccionado uma opção programável que pretenda modificar, premir [SET] para seleccionar o primeiro campo programável. Este campo começa a piscar. Utilizar as teclas de activação do relógio [UP / DOWN] para escolher o valor do tempo a programar e as teclas [< >] para passar ao campo seguinte a programar. No modo Torneio, utilizar novamente a tecla [SET] para ver os campos a programar das etapas seguintes. Validar a programação premindo a tecla [PAUSE / SAVE] uma primeira vez, depois uma segunda vez se tiver deixado o modo de programação antes do campo anterior.

É mostrado o modo seleccionado tal como o tempo concedido a cada jogador. A partida pode começar.

8) MODIFICAR OS TEMPOS AFIXADOS E O NÚMERO DE JOGADAS

Durante o jogo, é possível modificar os dados mostrados pelo relógio. Premir [PAUSE / SAVE] para parar o relógio. Você pode então modificar os diferentes tempos tal como o número de jogadas afixado. Premir [SET].

O primeiro campo do relógio do jogador 1 começa a piscar. Utilize as teclas de activação do relógio [UP / DOWN] para mudar o valor mostrado depois as teclas [< >] para passar ao campo seguinte. Premir [SET] novamente para validar depois [PAUSE / SAVE] para voltar a lançar o relógio.

9) LIGAÇÃO COM O COMPUTADOR DE XADREZ

Se pretender jogar com o relógio contra o computador de xadrez, desligue o computador tal como o relógio. Fixe o cabo a uma tomada *Link* do relógio e depois a uma tomada *Timer* do computador de xadrez. Ligue primeiro o relógio [botão ON/OFF] depois o computador de xadrez. Um bip característico indica que o computador de xadrez detectou bem o relógio. No modo ligação você pode seleccionar uma das 30 opções de jogo para o relógio, 9 níveis de jogo para o computador de xadrez tal como 6 estilos de jogo com o relógio.

9.1) Começar uma nova partida com o computador e o relógio ligados.

Seleccionar os modos e opção de jogo no relógio como indicado no parágrafo selecção dum modo e duma opção de jogo.

Seleccionar o nível e o estilo de jogo no computador de xadrez. Ver parágrafo Selecção do nível e do estilo de jogo.

Premir [NEW GAME] para iniciar uma nova partida. O relógio será iniciado.

Premir a tecla de activação do relógio [UP] para iniciar a partida. Você pode fazer a sua jogada no tabuleiro. Enquanto o relógio não estiver activado, as jogadas não são tidas em conta pelo computador de xadrez e ouve-se um sinal de erro emitido pelo computador. O seguimento da partida depende do estilo de jogo seleccionado.

9.2) Os diferentes estilos de jogo com relógio

Estilos (Styles) L1 e L2.

Estes estilos de jogo permitem a duas pessoas jogar uma contra a outra enquanto o computador desempenha o papel de árbitro verificando a legalidade das jogadas e se o relógio desconta o tempo de jogo de cada jogador. Carregue na tecla de activação do relógio para iniciar a partida.

Style L1. Quando este estilo for seleccionado, o jogador faz a sua jogada no tabuleiro de xadrez depois prime a tecla de activação do relógio para parar o desconto do seu tempo e iniciar o relógio do adversário. A tecla de activação do relógio não é tida em conta se a jogada feita for validada pelo tabuleiro de xadrez.

Style L2. Quando este estilo for seleccionado, um jogador prime a sua tecla de activação do relógio para iniciar a partida. Depois, o desconto do tempo de cada jogador é activado desde que a jogada seja validada no tabuleiro, sem haver necessidade de premir a tecla de activação do relógio.

Style L3.

Este estilo permite jogar contra o computador com o relógio ligado. Os níveis de 1 a 8 determinam o nível do computador mais mas também o seu tempo de resposta. Então é preciso escolher um modo e uma opção de jogo com o relógio que sejam compatíveis com o nível seleccionado. Para iniciar uma partida no estilo L3, premir a tecla de activação do relógio do adversário para iniciar o desconto do tempo e depois fazer a sua jogada no tabuleiro premindo a casa da peça a deslocar e depois a casa de destino e esperar a resposta do computador. O relógio terá em conta os movimentos no momento em que a casa de destino é validada, sem haver necessidade de premir a tecla de activação do relógio.

Style L4.

Este estilo funciona da mesma maneira que o estilo L3 mas o jogador deve activar o relógio após cada uma das suas jogadas premindo a sua tecla de activação para dar a mão ao computador. As jogadas do computador são tomadas em conta da mesma maneira que o estilo L3.

Style L5.

Este estilo funciona da mesma maneira que o estilo L4 mas o relógio leva em conta as jogadas do computador no momento em que a casa de partida da jogada do computador for validada pelo jogador.

Style L6.

Este estilo funciona da mesma maneira que o estilo L3 mas o visor da jogada a fazer pelo computador pára o relógio para dar ao jogador tempo de deslocar a peça sem ser penalizado.

9.3) Selecção do nível e do estilo de jogo.

NÍVEL	PRAZO DE REPOSTA / JOGADA	ESTILO			
		L3	L4	L5	L6
1	5 segundos	A6	C6	E6	G6
2	10 segundos	A7	C7	E7	G7
3	30 segundos	A8	C8	E8	G8
4	1 minuto	B1	D1	F1	H1
5	3 minutos	B2	D2	F2	H2
6	10 minutos	B3	D3	F3	H3
7	30 minutos	B4	D4	F4	H4
8	2 horas	B5	D5	F5	H5

NÍVEL	PRAZO DE REPOSTA / JOGADA	ESTILO	
		L1	L2
0	MULTI MOVE	B8	D8

Quando ligar o computador pela primeira vez com o relógio ligado, a partida começa automaticamente no nível 1 e no estilo de jogo L3. Por consequência, ele retém o nível e o estilo de jogo em curso de quando o desligou, ou quando carregou na tecla NEW GAME.

Para mudar o nível ou o estilo de jogo, siga as seguintes instruções :

1. Premir a tecla LEVEL do computador de xadrez para entrar no modo de selecção do nível. O computador liga os indicadores correspondentes ao nível actual (assim, a casa A6 corresponde ao nível 1, estilo de jogo L3, a casa G6 ao nível 1 do estilo L6).
2. Consulte o quadro acima para conhecer a casa correspondente ao nível e ao estilo de jogo pretendidos. Prima essa casa.
3. Prima novamente a tecla LEVEL para sair do modo de selecção do nível. Comece depois a jogar fazendo a sua primeira jogada, ou então prima MOVE para deixar o computador ser o primeiro a jogar.

Se quiser verificar o nível e estilo escolhidos, sem os modificar, faça o seguinte :

1. Prima a tecla LEVEL. O computador indica o nível actual acendendo os indicadores da casa correspondente ao nível e o relógio indica o estilo de jogo.
2. Prima uma segunda vez a tecla LEVEL para voltar ao jogo.

Você pode modificar ou verificar o nível de jogo a qualquer altura da partida quando for você a jogar

Manutenção

O teu computador de xadrez precisa de uma pequena manutenção. Os tópicos seguintes ajudar-te-ão a cuidar do teu computador e mantê-lo como novo durante anos :

Segura-o com cuidado. Não o deixes cair ao chão. Mantém-no seco. SE ele se molhar enxuga-o imediatamente. Não o deixes ao sol, e não exponhas o aparelho numa área quente. Não tentes desmontar o jogo.

Usa baterias novas. Não deixes baterias velhas ou gastas no computador. Retira as baterias se não pensares usar o computador durante alguns dias. Se o computador estiver bloqueado, ou mostrar símbolos incompreensíveis, faz reset ao aparelho inserindo o bico de um lápis no buraco de reset.

Seca o computador com um pano húmido ocasionalmente para o maneres como novo. Não utilizes químicos, diluentes de limpeza, ou detergentes fortes.

Se o computador não funcionar devidamente, tenta primeiro substituir as baterias. Depois lê as instruções cuidadosamente para veres se houve alguma coisa que não percebeste bem.

Garantia

É favor guardar este manual de instruções pois contém informações importantes.

Este produto tem a garantia de 2 anos.

Para qualquer reclamação de garantia ou serviço após venda, é favor contactar o seu fornecedor local com a sua prova de compra. A nossa garantia cobre todos os defeitos de fabrico mas não cobre a deterioração pelo não respeito do Manual de Instruções ou mau manuseamento do produto (tal como exposição ao sol ou à humidade ou desmantelamento do produto).

Recomenda-se que conserve a embalagem para qualquer referência posterior. Numa busca constante de aperfeiçoamento, podemos ver-nos obrigados a modificar as cores e os detalhes do produto apresentado na embalagem .

Español

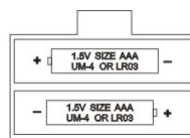
1) ALIMENTACIÓN

El reloj funciona con 2 pilas alcalinas no recargables LR03 de 1.5 V.

Este juego debe ser alimentado únicamente con pilas especificadas.

Instalación de las pilas :

1. Abrir la puerta de la casilla reservada a las pilas situada debajo del juego.
2. Instalar 2 pilas alcalinas LR03 de 1.5V respetando el sentido de los polos indicado en el fondo de la casilla reservada a las pilas.
3. Cerrar la casilla.
4. Poner el juego en marcha.



No utilizar pilas recargables. No recargar las pilas. Sacar los acumuladores del juego antes de recargarlos. Cargar los acumuladores sólo bajo vigilancia de un adulto. No mezclar diferentes tipos de pilas o acumuladores.

o pilas y acumuladores nuevos con usados. Las pilas y acumuladores tienen que ser colocados respetando los polos. Las pilas y acumuladores usados tienen que ser sacados del juego. Los bornes de una pila o de un acumulador no deben ser puestos en cortocircuito. Tan sólo pilas o acumuladores del tipo recomendado o de un tipo similar pueden ser utilizados.

No tirar las pilas al fuego. Sacar las pilas en caso de no utilizar el juego de forma prolongada.

Justo después de usar las pilas o en caso de descargas electrostáticas, puede ser necesario hacer un RESET del aparato. Para ello, introducir una punta fina tipo clip en el agujero RESET situado en la parte de atrás del aparato.

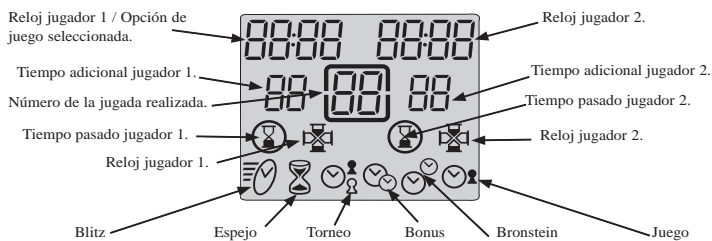
2) PUESTA EN MARCHA

Para poner el reloj en marcha o para apagarlo, presione brevemente el botón [botón ON/OFF]. El reloj guarda en memoria las últimas opciones seleccionadas así como el tiempo marcado antes de apagar y los vuelve a marcar cuando se pone de nuevo en marcha.

Para poner el reloj a cero, presione el botón [botón ON/OFF] durante 3 segundos aproximadamente.

3) LA PANTALLA

La pantalla marca las informaciones siguientes :



Arriba en la pantalla aparecen los tiempos de juegos efectuados o restantes para los jugadores 1 y 2. Estos tiempos están marcados en horas y minutos si son superiores a una hora, o en minutos y segundos si el tiempo es inferior a una hora.

Por debajo están los tiempos adicionales para cada jugador atribuidos según ciertas opciones de juego.

En el medio, está marcado el número de la jugada realizada por los jugadores.

La penúltima línea marca los relojes indicando a qué jugador le toca jugar. En la misma línea están los iconos de final de partida. El icono de final de partida aparece cuando el tiempo del jugador correspondiente ha terminado.

La última línea marca el modo de juego seleccionado.

4) LAS TECLAS

[SET]

Para entrar en el modo de selección o de programación de una opción de juego.

[PAUSA / SAVE]

Para detener momentáneamente el descuento del tiempo y reanudarlo.
Para validar una opción de juego seleccionada o programada.

[< >]

Para seleccionar una opción de juego.

[UP / DOWN]

Teclas para activar el reloj. Cada jugador presiona esta tecla después de realizar su jugada en el tablero para parar su reloj y activar el reloj del adversario
Para seleccionar un modo de juego.
Para incrementar o decrementar un parámetro programable en una opción de juego.

5) EMPEZAR UNA PARTIDA

Se puede utilizar el reloj conectado o no al ordenador de ajedrez. Para empezar una partida en modo no conectado, colocar el reloj en el lado derecho del tablero. Seleccionar el modo y la opción de juego deseados. (ver capítulo selección de un modo y de una opción de juego). Presionar la tecla de activación del reloj de su adversario para activar su reloj. Su reloj está activado y su tiempo de reflexión descontado. Realizar la jugada en el tablero y presionar la tecla de activación para parar su reloj y activar el de su adversario y así sucesivamente.

Si su adversario es quien empieza la partida, presionar la tecla de activación del reloj para activar el de su adversario.

Una partida se considera ganada si su adversario es jaque y mate o si su reloj marca 00:00 . En este caso su icono [tiempo pasado] se enciende.

Para una partida con el reloj conectado, ver el capítulo conexión con el ordenador de ajedrez.

6) MODOS Y OPCIONES DE JUEGO

El reloj permite seleccionar 6 modos de juegos diferentes, cada modo incluyendo varias opciones pre-programadas o programables para un total de 30 opciones de juego.

6.1) Blitz [icono blitz]

La opción 01, marcada por defecto en el momento de la primera utilización del reloj, es la opción que marca el tiempo de juego de una partida para cada jugador. Las demás opciones blitz proponen a cada jugador un tiempo límite para ganar la partida. El tiempo de juego empleado por el jugador entre cada jugada se descuenta del tiempo total asignado a la partida. 3 tiempos están ya pre-programados. Dos más se pueden programar.

Opción 02 : 5 minutos por partida. Cada jugador dispone de 5 minutos para la totalidad de la partida.

Opción 03 : 15 minutos por partida.

Opción 04 : 30 minutos por partida.

Opción U1 : Tiempo de partida programable. Para jugar un blitz de una duración distinta de las propuestas en opción 02, 03 ó 04.

Opción U2 : Tiempo de partida programable, distinto de U1. Los tiempos grabados en U1 y U2 están protegidos mientras el juego esté alimentado.

6.2) Espejo [icono espejo]

Cuando se selecciona este modo, el tiempo de reflexión de su adversario aumenta su propio tiempo asignado para la partida al mismo tiempo que disminuye el tiempo de juego restante de su adversario. Dos opciones están pre-programadas, dos más pueden ser programadas por el jugador.

Opción 01 : 1 minuto por partida.

Opción 02 : 10 minutos por partida.

Opción U1 : Tiempo de partida programable.

Opción U2 : Tiempo de partida programable.

Ejemplo : con la opción 1, si emplea 15 segundos para realizar su primera jugada, su reloj marcará 45 segundos de tiempo restante para la partida y el reloj de su adversario marcará 1 minuto y 15 segundos de tiempo restante.

6.3) Torneo [icono torneo]

En este modo, los jugadores deben efectuar cierto número de jugadas en un tiempo determinado para obtener un tiempo adicional para las jugadas siguientes.

Opción 01 : 40 jugadas en 120 minutos, luego el resto de la partida en 60 minutos.

Opción 02 : 40 jugadas en 120 minutos, luego 20 jugadas en 60 minutos y el resto de la partida en 30 minutos.

Opción 03 : 30 jugadas en 90 minutos y el resto de la partida en 60 minutos.

Opción 04 : 40 jugadas en 120 minutos, luego 60 minutos por cada etapa de 20 jugadas hasta el final de la partida.

Opción 05 : 30 minutos por cada etapa de 30 jugadas.

Opción U1 : El jugador debe programar el tiempo y el número de jugadas atribuido por este tiempo. 3 etapas son posibles.

Opción U2 : Segunda opción programable en modo torneo.

Cuando un jugador ha realizado todas sus jugadas, el tiempo no consumido en una etapa se añade al tiempo asignado en la etapa siguiente.

6.4) Bonus [icono bonus]

En este modo, cada jugador dispone de un tiempo asignado para la partida entera además de un tiempo adicional (o bonus) asignado para cada jugada. Si el jugador tarda menos que el bonus para realizar su jugada, el tiempo no empleado se añade al tiempo asignado a la partida. Si el jugador tarda más tiempo que el bonus para realizar su jugada, se descuenta el tiempo asignado a la partida. Según la opción, el bonus puede ser añadido antes o después de la jugada. Cuando el bonus es añadido después de la jugada, se descuenta primero el tiempo asignado a la partida, luego se añade el bonus al tiempo restante.

Opción 01 : 3 minutos para el conjunto de la partida más 2 segundos de bonus por jugada. El bonus se añade antes de la jugada.

Opción 02 : 50 minutos para el conjunto de la partida más 2 segundos de bonus por jugada. El bonus se añade antes de la jugada.

- Opción 03 : 1 minuto para el conjunto de la partida más 1 minuto de bonus por jugada. El bonus se añade antes de la jugada.
- Opción 04 : igual que en la opción 03 salvo que se añade el bonus después de la jugada.
- Opción U1 : El jugador puede programar el número de minutos para el conjunto de la partida así como el tiempo adicional en segundos. El tiempo adicional se añade antes de la jugada.
- Opción U2 : igual que en la opción U1 salvo que se añade el bonus después de la jugada.

6.5) Bronstein [icono Bronstein]

Este modo funciona como el modo Bonus, pero el tiempo adicional no consumido no se añade al tiempo asignado a la partida.

- Opción 01 : 5 minutos para el conjunto de la partida más 3 segundos de tiempo adicional. El tiempo adicional se añade antes de la jugada.
- Opción 02 : 10 minutos para el conjunto de la partida más 10 segundos de tiempo adicional. El tiempo adicional se añade antes de la jugada.
- Opción U1 : El jugador puede programar el tiempo de la partida así como el tiempo adicional. El tiempo se añade antes de la jugada.

6.6) Juego [icono juego]

En este modo, cada jugador tiene un tiempo asignado para cada jugada. El tiempo no consumido está perdido y el reloj marca de nuevo el tiempo asignado después de cada jugada.

- Opción 01 : 5 segundos por jugada.
- Opción 02 : 10 segundos por jugada.
- Opción 03 : 1 minuto por jugada.
- Opción U1 : el jugador puede programar el tiempo asignado por jugada.

7) SELECCIÓN DE UN MODO Y DE UNA OPCIÓN DE JUEGO

Presionar [botón ON/OFF] durante 3 segundos aproximadamente para volver a iniciar el reloj. Presionar [SET] para entrar en el modo de selección. El modo de juego actual parpadea. Utilizar las teclas de activación del reloj [UP / DOWN] para seleccionar el modo de juego deseado.

Utilizar las teclas [< >] para seleccionar la opción deseada (opción 01, 02..U1..). El reloj del jugador 1 marca el número de la opción. El reloj del jugador 2 marca el tiempo correspondiente.

Si tiene seleccionada una opción pre-programada (opción 01 a 04) presionar la tecla [PAUSA / SAVE] para validar la opción.

Si tiene seleccionada una opción programable que desea modificar, presionar [SET] para seleccionar el primer campo programable. Este campo parpadea. Utilizar las teclas de activación del reloj [UP / DOWN] para elegir el valor del tiempo a programar y las teclas [< >] para pasar al campo siguiente a programar. En este modo torneo, utilizar de nuevo la tecla [SET] para marcar los campos de las etapas siguientes a programar. Validar la programación presionando la tecla [PAUSA / SAVE] una primera vez y luego una segunda, si ha dejado el modo de programación antes del último campo.

El modo seleccionado así como el tiempo asignado a cada jugador está marcado. La partida puede empezar.

8) MODIFICAR LOS TIEMPOS MARCADOS Y EL NÚMERO DE JUGADAS

Durante el juego, se puede modificar los datos marcados por el reloj. Presionar [PAUSA / SAVE] para parar el reloj. Puede entonces modificar los diferentes tiempos así como el número de jugadas marcadas. Presionar [SET]. El primer campo del reloj del jugador 1 parpadea. Utilizar las teclas de activación del reloj [UP / DOWN] para cambiar el valor marcado y luego las teclas [< >] para pasar al campo siguiente. Presionar [SET] de nuevo para validar y luego [PAUSA / SAVE] para reactivar el reloj.

9) CONEXIÓN CON EL ORDINADOR DE AJEDREZ

Si desea jugar con el reloj contra el ordenador de ajedrez, apague el ordenador y el reloj. Conecte el cable al enchufe *Link* del reloj y luego al enchufe *Timer* del ordenador de ajedrez. Encienda primero el reloj [botón ON/OFF] y luego el ordenador de ajedrez. Una melodía característica indica que el ordenador de ajedrez ha detectado el reloj. En modo conexión, puede seleccionar una de las 30 opciones de juego para el reloj, 9 niveles de juego para el ordenador de ajedrez así como 6 estilos de juego con el reloj.

9.1) Empezar una nueva partida con el ordenador y el reloj conectados.

Seleccionar los modos y opción de juego en el reloj tal y como viene indicado en el párrafo selección de un modo y de una opción de juego.

Seleccionar el nivel y el estilo de juego en el ordenador de ajedrez. Ver párrafo selección del nivel y del estilo de juego.

Presionar [NEW GAME] para empezar una nueva partida. Se iniciará el reloj.

Presionar la tecla de activación del reloj [UP] para iniciar la partida. Puede realizar su jugada en el tablero. Mientras el reloj no esté activado, el ordenador no tendrá en cuenta las jugadas y una señal de error se emitirá. El desarrollo de la partida depende del estilo de juego seleccionado.

9.2) Los diferentes estilos de juego con el reloj

Estilos L1 y L2.

Estos estilos de juego permiten que dos personas jueguen la una contra la otra, mientras el ordenador tiene el papel de árbitro comprobando la legalidad de las jugadas y el reloj descuenta el tiempo de juego de cada jugador. Presionar la tecla de activación del reloj para iniciar la partida.

Estilo L1. Cuando se selecciona este estilo, el jugador realiza su jugada en el tablero y luego presiona su tecla de activación del reloj para detener el descuento de su tiempo y activar el reloj de su adversario. Se tiene en cuenta la tecla de activación del reloj tan sólo si la jugada realizada es validada por el tablero.

Estilo L2. Cuando se selecciona este estilo, uno de los jugadores presiona su tecla de activación del reloj para iniciar la partida. A continuación, el descuento de los tiempos de cada jugador se activa cuando la jugada está validada en el tablero, sin necesidad de presionar la tecla de activación del reloj.

Estilo L3.

Este estilo permite jugar contra el ordenador con el reloj conectado. Los niveles 1 a 8 determinan el nivel del ordenador pero también su tiempo de respuesta. Entonces hay que elegir un modo y una opción de juego con el reloj que sean compatibles con el nivel seleccionado. Para empezar una partida en estilo L3, presionar la tecla de activación del reloj del adversario para iniciar el descuento del tiempo, y luego realizar la jugada en el tablero presionando la casilla de la pieza a desplazar, después la casilla de destino y esperar la respuesta del ordenador. El reloj tiene en cuenta los movimientos en el momento en que está validada la casilla de destino, sin necesidad de presionar la tecla de activación del reloj.

Estilo L4.

Este estilo funciona del mismo modo que el estilo L3, pero el jugador debe activar el reloj después de cada una de sus jugadas, presionando la tecla de activación para dejar que el ordenador juegue. Las jugadas del ordenador se tienen en cuenta de la misma forma que en el estilo L3.

Estilo L5.

Este estilo funciona del mismo modo que el estilo L4, pero el reloj tiene en cuenta las jugadas del ordenador en el momento en que la casilla de donde sale la jugada es validada por el jugador.

Estilo L6.

Este estilo funciona del mismo modo que el estilo L3, pero la marca de la jugada a realizar por el ordenador detiene el reloj para dejar al jugador el tiempo suficiente para desplazar la pieza sin ser falta.

9.3) Selección del nivel y del estilo de juego.

NIVEL	TIEMPO DE REPUESTA / JUGADA	ESTILO			
		L3	L4	L5	L6
1	5 segundos	A6	C6	E6	G6
2	10 segundos	A7	C7	E7	G7
3	30 segundos	A8	C8	E8	G8
4	1 minuto	B1	D1	F1	H1
5	3 minutos	B2	D2	F2	H2
6	10 minutos	B3	D3	F3	H3
7	30 minutos	B4	D4	F4	H4
8	2 horas	B5	D5	F5	H5

NIVEL	TIEMPO DE REPUESTA / JUGADA	ESTILO	
		L1	L2
0	MULTI MOVE	B8	D8

Cuando se pone en marcha el ordenador por primera vez con el reloj conectado, la partida empieza automáticamente en el nivel 1 y en estilo de juego L3. A continuación, guarda el nivel y el estilo de juego en uso cuando está apagado o cuando se ha presionado la tecla NEW GAME.

Para cambiar de nivel o de estilo de juego, hay que seguir las instrucciones siguientes :

1. Presionar la tecla LEVEL del ordenador de ajedrez para entrar en el modo de selección del nivel. Se enciende un indicador luminoso correspondiendo al nivel actual (así, la casilla A6 corresponde al nivel 1, estilo de juego L3, la casilla G6 al nivel 1 del estilo L6).
2. Consultar la tabla arriba indicada para conocer la casilla correspondiendo al nivel y al estilo de juego deseados. Presionar esta casilla.
3. Presionar de nuevo la tecla LEVEL, para salir del modo de selección del nivel. Empezar a jugar realizando la primera jugada, o bien presionando MOVE para dejar que el ordenador juegue primero.

Si quiere comprobar el nivel y el estilo elegidos, sin modificarlos, siga el proceso siguiente :

1. Presionar la tecla LEVEL. El ordenador indica el nivel actual encendiendo los indicadores luminosos de la casilla correspondiendo al nivel y el reloj indica el estilo de juego.
2. Presionar otra vez la tecla LEVEL, para volver al juego.

Puede modificar o comprobar el nivel de juego en cada momento de la partida cuando le toca jugar.

MANTENIMIENTO

Su ordenador de ajedrez no necesita mucho mantenimiento. Con la ayuda de estos pequeños consejos, podrá mantenerlo en buen estado durante muchos años : Conviene proteger el ordenador de la humedad. Si está mojado, séquelo inmediatamente. No lo deje al sol, no lo ponga cerca de una fuente de calor. Es preciso manipularlo con cuidado. No lo deje caer. No intente desmontarlo. Para limpiarlo, desconecte el adaptador, utilice un trapo húmedo excluyendo todo tipo de producto detergente..

En caso de mal funcionamiento, intente primero cambiar las pilas. Si el problema persiste, vuelva a leer detenidamente las instrucciones para comprobar que nada se le ha escapado.

GARANTÍA

Le rogamos conserve este manual de instrucciones, contiene informaciones importantes.

Este producto tiene una garantía de 2 años.

Para cualquier utilización de la garantía o del servicio posventa, tiene que dirigirse al lugar de compra con una prueba de la compra del producto. Nuestra garantía cubre los defectos de material o de montaje imputables al constructor excluyendo todo tipo de deterioro ocasionado por no respetar el manual de instrucciones o por un uso indebido del artículo (como desmontaje, exposición al calor o a la humedad...).

Le recomendamos que conserve el embalaje por todo tipo de referencia posterior. En un afán constante de mejora, es posible que se modifiquen los colores y detalles del producto presentado en el embalaje.

Italiano

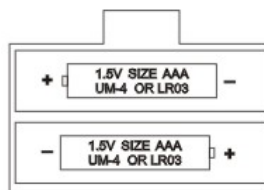
I. ALIMENTAZIONE

L'orologio funziona con 2 pile non ricaricabili LR 03 da 1.5V.

Utilizzare esclusivamente le pile indicate.

Inserimento pile:

1. Aprire l'alloggio delle pile situato nella parte inferiore del gioco.
2. Inserire 2 pile LR 03 da 1.5 V rispettandone la polarità come indicato sul fondo dell'alloggio.
3. Richiudere l'alloggio delle pile.
4. Avviare il gioco.



Non utilizzare pile ricaricabili. Non ricaricare le pile. Gli accumulatori vanno rimossi dal gioco prima di procedere alla ricarica. Ricaricare gli accumulatori solo sotto la stretta sorveglianza di un adulto. Non utilizzare

tipi diversi di pile o accumulatori, o pile e/o accumulatori nuovi e usati. Utilizzare solo pile e/o accumulatori del tipo indicato o di tipo affine. Le pile e/o gli accumulatori vanno inseriti rispettandone la polarità. Rimuovere dal gioco le pile e/o gli accumulatori usati. I morsetti di una pila non devono subire cortocircuiti. Non bruciare né perforare le pile. Rimuovere le pile in caso di inutilizzo prolungato.

In caso di scarica elettrostatica o dopo l'inserimento delle pile può rivelarsi necessario eseguire un RESET del gioco: premere con una punta sottile l'apposito tasto situato nella parte inferiore del gioco.

II. AVVIO

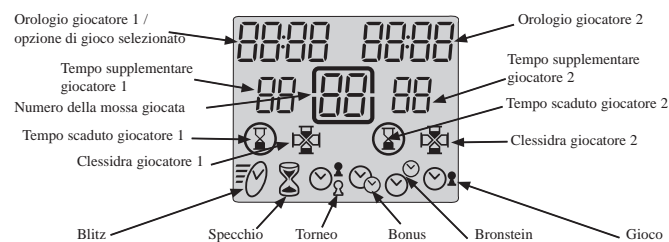
Avvio.

Per avviare l'orologio o per spegnerlo, premere il tasto ON/OFF. L'orologio tiene in memoria le ultime opzioni selezionate ed i tempi prima dell'arresto.

Per azzerare l'orologio premere il tasto ON/OFF per circa 3 secondi.

III. SCHERMO

Lo schermo visualizza le seguenti informazioni:



Nella parte alta dello schermo è visualizzato il tempo di gioco effettuato o rimanente. Il tempo è espresso in ore e minuti se superiore a un'ora e in minuti e secondi se inferiore a un'ora.

Nella parte inferiore è visualizzato il tempo accumulato per giocatore per ogni tipologia di gioco.

Nella parte centrale è visualizzato il numero delle mosse dei giocatori.

Sulla penultima linea una clessidra il giocatore di turno. Sulla stessa linea apparirà l'icona di fine partita il tempo del giocatore corrispondente è scaduto.

L'ultima linea visualizza il tipo di gioco selezionato.

IV. TASTI

[SET]

Per selezionare o programmare un'opzione di gioco.

[PAUSE / SAVE]

Per fermare momentaneamente il conteggio del tempo e riprendere.

Per confermare un'opzione di gioco selezionata o programmata.

[< >]

Per selezionare un'opzione di gioco

[UP / DOWN]

Tasto di attivazione dell'orologio. Dopo aver mosso un pezzo sulla scacchiera premere questo tasto, per fermare il proprio orologio e attivare quello dell'avversario.

Per selezionare un modo di gioco.

Per aumentare o diminuire un parametro delle opzioni di gioco.

V. INIZIARE UNA PARTITA

E' possibile giocare con l'orologio. Se non si vuole utilizzare l'orologio, farlo sul lato destro della scacchiera. Selezionare il modo e l'opzione del gioco desiderati (vedere capitolo: "selezionare un modo e un'opzione di gioco"). Quando l'avversario inizia la partita, premere il proprio tasto di attivazione dell'orologio per far partire il suo tempo. A mossa effettuata, l'avversario preme a sua volta il tasto di attivazione dell'orologio e così via.

Una partita è vinta con scacco matto o se l'orologio dell'avversario visualizza 00:00. In questo caso la sua icona [tempo trascorso] si illumina.

Per fare una partita con l'orologio collegato, vedere il capitolo: "connessione con il pc degli scacchi".

VI. MODALITA' E OPZIONI DI GIOCO

L'orologio permette di selezionare 6 modalità di gioco differenti. Per ogni modalità sono disponibili fino a 30 opzioni di gioco già impostate o da impostare.

6.1) Blitz

L'opzione 01, è visualizzata automaticamente all'avvio dell'orologio e mostra il tempo per giocatore. Le altre opzioni Blitz prevedono un tempo limite per giocare: 3 tempi sono già preprogrammati, gli altri 2 sono da programmare.

Opzione 02 : 5 minuti per partita ad ogni giocatore.

Opzione 03 : 15 minuti per partita.

Opzione 04 : 30 minuti per partita.

Opzione U1 : Possibilità di impostare a piacere il tempo della partita.

Opzione U2 : Possibilità di impostare il tempo della partita. I tempi delle opzioni U1 e U2 rimangono memorizzati fino allo spegnimento del gioco.

6.2) Specchio

Con questa modalità, il tempo dell'avversario fa aumentare il vostro tempo concesso per la partita, diminuendo contemporaneamente il suo tempo restante. Due opzioni sono già programmate, le altre sono programmabili dai giocatori.

Opzione 01: 1 minuto per partita

Opzione 02: 10 minuti per partita

- Opzione U1: tempi di partita programmabili
Opzione U2: tempi di partita programmabili

Per esempio, con l'opzione 01, se volete utilizzare 15 secondi per fare la prima mossa, il vostro orologio visualizza 45 secondi di tempo restante per la partita mentre l'orologio dell'avversario visualizza 1 minuto e 15 secondi di tempo restante.

6.3) Torneo

Con questa modalità i giocatori devono effettuare un certo numero di mosse in un tempo dato guadagnando così un tempo supplementare per giocare altre mosse.

- Opzione 01: 40 mosse in 120 minuti, il resto della partita in 60 minuti.
Opzione 02: 40 mosse in 120 minuti, 20 mosse in 60 minuti e 30 minuti per finire la partita.
Opzione 03: 30 mosse in 90 minuti e il resto della partita in 60 minuti.
Opzione 04: 40 mosse in 120 minuti, poi 60 minuti per ciascuna tappa da 20 mosse fino alla fine della partita.
Opzione 05: 30 minuti per ciascuna tappa da 30 mosse.
Opzione U1: Il giocatore può programmare i tempi e il numero di mosse per tempo; tre tappe sono possibili.
Opzione U2: seconda opzione programmabile.

Se il giocatore ha effettuato tutte le mosse a disposizione, il tempo restante verrà accumulato al tempo concesso per la tappa successiva.

6.4) Bonus

Con questa modalità, ciascun giocatore ha a disposizione un tempo per la partita e un tempo supplementare (o bonus) accordato ad ogni mossa. Se il giocatore fa la sua mossa in un tempo inferiore a quello del bonus, il tempo restante verrà sommato al tempo concesso per la partita. Se il giocatore fa la sua mossa in un tempo superiore a quello del bonus, il tempo sarà detratto dal tempo concesso per la partita. Secondo l'opzione scelta il bonus può essere aggiunto prima o dopo la mossa. Se il bonus è aggiunto dopo della mossa, il tempo per la mossa è detratto dal tempo totale della partita ed il bonus è aggiunto al tempo restante.

- Opzione 01: 3 minuti per partita più 2 secondi di bonus per mossa. Il bonus è aggiunto prima della mossa.
Opzione 02: 50 minuti per partita più 2 secondi di bonus per mossa. Il bonus è aggiunto prima della mossa.
Opzione 03: 1 minuto per partita più 1 minuto di bonus per mossa. Il bonus è aggiunto prima della mossa.
Opzione 04: 1 minuto per partita più 1 minuto di bonus per mossa. Il bonus è aggiunto dopo la mossa.
Opzione U1: il giocatore può programmare sia i minuti della partita che il bonus in secondi. Il bonus è aggiunto prima della mossa.
Opzione U2: il giocatore può programmare sia i minuti della partita che il bonus in secondi. Il bonus è aggiunto dopo la mossa.

6.5) Bronstein

Questa modalità funziona come la modalità Bonus, ma il tempo supplementare non utilizzato non è aggiunto al tempo totale della partita.

- Opzione 01: 5 minuti per partita più 3 secondi di tempo supplementare. Il tempo supplementare è aggiunto prima della mossa.
- Opzione 02: 10 minuti per partita più 10 secondi di tempo supplementare. Il tempo supplementare è aggiunto prima della mossa.
- Opzione U1: il giocatore può programmare sia il tempo della partita che il tempo supplementare. Il tempo supplementare è aggiunto prima della mossa.

6.6) Gioco

Con questa modalità ogni giocatore dispone di un tempo dato per mossa. Il tempo non utilizzato è perso e l'orologio, ad ogni nuova mossa, visualizza il tempo dato.

- Opzione 01: 5 secondi per mossa.
- Opzione 02: 10 secondi per mossa.
- Opzione 03: 1 minuto per mossa.
- Opzione U1: il giocatore può programmare il tempo concesso per mossa.

VII. SELEZIONE MODALITA' E OPZIONE DI GIOCO

Premere il tasto *ON/OFF* per circa 3 secondi per azzerare l'orologio. Premere *SET* per attivare la modalità selezione. La modalità di gioco in uso lampeggia. Per selezionare il gioco scelto utilizzare i tasti di selezione dell'orologio *UP/DOWN*.

Utilizzare i tasti *<>* per selezionare l'opzione scelta (opzioni 01, 02, ... U1, ...). L'orologio del giocatore 1 visualizza il numero dell'opzione. L'orologio del giocatore 2 visualizza il tempo corrispondente.

Per scegliere un'opzione preprogrammata (opzioni da 01 a 04) premere *PAUSE/SAVE*.

Per modificare un'opzione programmabile, premere *SET* per selezionare il primo campo programmabile. Il campo lampeggia. Utilizzare i tasti di attivazione dell'orologio *UP/DOWN* per inserire il tempo ed i tasti *<>* per passare al campo successivo. Nel metodo torneo, utilizzare *SET* per visualizzare i campi e le successive tappe da programmare. Premere una volta *PAUSE/SAVE* per confermare la programmazione e una seconda volta se siete usciti dalla modalità programmazione prima dell'ultimo campo.

La modalità scelta ed il tempo concesso ad ogni giocatore sono visualizzati. Si può dar inizio alla partita!

VIII. MODIFICARE I TEMPI DI GIOCO E I NUMERI DI MOSSE

Durante la partita, è possibile modificare i dati visualizzati dall'orologio. Premere *PAUSE/SAVE* per fermare l'orologio e modificare i tempi e il numero delle mosse. Premere *SET*. Il primo campo dell'orologio del giocatore 1 lampeggia. Utilizzare i tasti di attivazione dell'orologio *UP/DOWN* per le modifiche e i tasti *<>* per passare al campo successivo. Premere *SET* per confermare e *PAUSE/SAVE* per far ripartire l'orologio.

IX. CONNESSIONE CON LA SCACCHIERA

Per sfidare il computer, spegnere sia l'orologio che il computer. Collegare il cavo alla presa Link dell'orologio e alla presa Timer della scacchiera. Accendere prima l'orologio premendo il tasto *ON/OFF* e poi il computer. Un bip indica che il collegamento è riuscito. Ora è possibile selezionare una delle 30 opzioni di gioco per l'orologio, 9 livelli di gioco per il computer e 6 stili di gioco con l'orologio.

9.1) Iniziare una nuova partita con il computer e l'orologio collegati.

Selezionare la modalità e l'opzione sull'orologio, come indicato nel paragrafo selezione modalità e opzione di gioco.

Selezionare il livello e lo stile di gioco sul computer. Vedi paragrafo selezione di un livello e di uno stile di gioco.

Premere su NEW GAME per iniziare una nuova partita. L'orologio sarà azzerato.

Premere il tasto d'attivazione dell'orologio UP per iniziare la partita. Se l'orologio non è attivo, con un segnale di errore il computer segnala che le mosse non sono prese in considerazione. Il seguito della partita dipende dallo stile di gioco scelto.

9.2) I differenti modalità di gioco con l'orologio

Stile L1 e L2

Selezionando questi stili di gioco, i giocatori potranno sfidarsi, mentre il computer avrà il ruolo di arbitro, verificando la legalità delle mosse e il tempo concesso per ogni giocatore. Premere il tasto di attivazione dell'orologio per iniziare la partita.

Stile L1. Il giocatore fa la sua mossa sulla scacchiera poi preme il suo tasto di attivazione per fermare il tempo e contemporaneamente dare il via a quello dell'avversario.

Il tasto di attivazione dell'orologio è preso in considerazione soltanto se la mossa è confermata dalla scacchiera.

Stile L2. La partita inizia solo quando uno dei giocatori preme il tasto di attivazione dell'orologio. Il conteggio del tempo inizia nel momento in cui la mossa è confermata dalla scacchiera, senza avere bisogno di premere il tasto d'attivazione dell'orologio.

Stile L3.

Tale stile permette di giocare contro il computer con l'orologio connesso. I livelli da 1 a 8 corrispondono al livello del computer, ma anche al suo tempo di risposta. Dovete quindi scegliere una modalità e un'opzione di gioco con l'orologio che sia compatibile con il livello selezionato.

Per iniziare una partita con lo stile L3, premere il tasto d'attivazione dell'orologio dell'avversario. Il conteggio del tempo ha inizio! Procedere con la propria mossa premendo prima la casella di partenza del pezzo, poi la casella di arrivo ed attendere la risposta del computer. L'orologio prende in conto il movimento del pezzo solo quando la casella di destinazione è confermata, senza bisogno di premere il tasto di attivazione dell'orologio.

Stile L4

Questo stile funziona come lo stile L3, solo che il giocatore deve premere il tasto di attivazione dell'orologio per passare la mano al computer. Le mosse del computer sono già descritte nello stile L3.

Stile L5

Questo stile funziona come lo stile L4, solo che l'orologio prende in considerazione le mosse del computer quando la casella di partenza della mossa del computer è confermata dal giocatore.

Stile L6

Questo stile funziona come lo stile L3, solo che il tempo utilizzato per la mossa del computer ferma l'orologio, per lasciare al giocatore il tempo di spostare i pezzi senza essere penalizzato.

9.3) Selezione del livello e dello stile di gioco.

LIVELLO	TIEMPO DI RISPOSTA / MOSSA	STILE			
		L3	L4	L5	L6
1	5 secondi	A6	C6	E6	G6
2	10 secondi	A7	C7	E7	G7
3	30 secondi	A8	C8	E8	G8
4	1 minuto	B1	D1	F1	H1
5	3 minuti	B2	D2	F2	H2
6	10 minuti	B3	D3	F3	H3
7	30 minuti	B4	D4	F4	H4
8	2 ore	B5	D5	F5	H5

Quando si accendete per la prima la scacchiera con l'orologio connesso, il livello 1 e lo stile di gioco L3 sono preimpostati. Il computer tiene in memoria l'ultimo livello e stile di gioco effettuati, i quali vengono così proposti ogni volta che si riaccende la scacchiera o ogni volta che si seleziona una nuova partita (NEW GAME).

Per cambiare il livello o lo stile di gioco, seguire le seguenti istruzioni:

1. Premere LEVEL per accedere alla modalità di selezione del livello. Delle spie luminose indicano il livello attuale. (Per esempio: la casella A 6 corrisponde al livello 1, stile di gioco L3; la casella G6 al livello 1 e stile L6).
2. Consultare la tabella sotto riportata per la corrispondenza delle caselle al livello e allo stile di gioco scelto.
3. Premere LEVEL per uscire dalla modalità di selezione del livello. Iniziare a giocare facendo la vostra prima mossa o premete MOVE per lasciare la prima mossa alla scacchiera.

Per verificare il livello e lo stile scelti, senza modificarli, procedere come segue:

1. Premere LEVEL. La spia della casella corrispondente al livello si accende e l'orologio indica lo stile di gioco.
2. Premere una seconda volta LEVEL per riprendere la partita.

Prima di effettuare la mossa è possibile modificare e/o verificare il livello di gioco in ogni momento della partita.

MANUTENZIONE

Questo modello necessita di pochissima manutenzione. I consigli elencati di seguito vi permetteranno di conservarlo in buono stato per molti anni.

Proteggete il computer dall'umidità. Se si bagna, asciugatelo immediatamente. Non esponetelo ai raggi diretti del sole o ad una fonte di calore. Maneggiatelo con cura. Non cercate di smontarlo e per pulirlo utilizzate uno straccio leggermente inumidito con acqua, senza alcun detergente.

In caso di cattivo funzionamento provate a cambiare le pile. Se il problema dovesse persistere, rileggete attentamente le istruzioni.

GARANZIA

Conservate con cura il libretto istruzioni, poiché fornisce informazioni preziose.

Il prodotto è garantito per 2 anni.

Per ogni richiesta di prestazioni in garanzia o di servizio assistenza, vogliate rivolgervi presso il vostro rivenditore muniti del relativo documento di acquisto.

La garanzia copre i difetti relativi al materiale e al montaggio da parte del costruttore.

Non sono coperti da garanzia:

I danni dovuti al non rispetto del modo d'impiego o ad un intervento intempestivo sull'articolo (p.es. smontaggio, esposizione al calore e all'umidità)

Si raccomanda, inoltre, di conservare l'imballaggio originale per ogni eventuale riferimento. Nell'ottica di un crescente miglioramento dei nostri prodotti, potremmo modificare nel tempo i colori e i dettagli del prodotto presentato sull'imballaggio.

Lexibook S.A
2, avenue de Scandinavie
91953 COURTABOEUF Cedex
France
Tel : +33 (0)1.73.23.23.23
Fax : +33 (0)1.73.23.23.00
Assistance Technique : 0821.23.3000
www.lexibookjunior.com

Lexibook UK Ltd
Unit 9 Highview, High Street
Bordon
Hampshire, GU35 9OAX
United Kingdom
Tel : + 44 1420 477922
Fax : +44 1420 477929
Technical support : 0808 100 3015
www.lexibookjunior.com

Lexibook Electrónica Lda
Quinta dos loios
Praceta José Domingos dos Santos, 6B-8A
2835-343 Lavradio-Barreiro
Portugal
Tel : +351 1204 9152
Fax : +351 1204 9117
Apoio Técnico : 212 039 600
www.lexibookjunior.com


Lexibook Ibérica S.L
C/ de las Hileras 4, 4º 15
28013 Madrid
Spain
Tel : +34 91-548-89-32
Fax : +34 91-548-92-33
www.lexibookjunior.com

Lexibook Italia S.r.l
Via Eustachi, 45
20129 Milano
Italia
Tel : +39 02 2040 4959
Fax : +39 02 2050 9434
www.lexibookjunior.com

Lexibook GmbH
Alfred-Nobel-Platz, 1
76829 Landau (in der Pfalz)
Deutschland
Tel : +49 (0)6341 982 1430
Fax : +49 (0)6341 982 1439
Fax Kundendienst: + 49 (0)6341 982
1439
www.lexibookjunior.com

Lexibook Polska Sp. z o.o.
Ul. Pytlasizskiego 11
00-777 Warszawa
Polska
Tel : +48 22 816 92 97
Fax : +48 22 816 93 98



Ref : Z  400IMO112 - ©2002 LEXIBOOK®

51