

P E R F E C T®
C H E S S
by novag

2Robot

INSTRUCTION MANUAL
BETRIEBSANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
INSTRUCCIONES

www.novag.com • ww.novag.net

Technical information

● Power Consumption	130 mW max
● Power supply	adaptor (d.c. 9V , centre positive)
● Move entry via	Sensor chessboard / robotic arm response
● Move indication via	LCD display / robotic arm response
Technical data subject to change without notice.	

IMPORTANT INFORMATION

- Read and follow all instructions carefully and pay attention to all warnings.
- **Do NOT pick up** the unit by the robotic arm or move the arm by force. This may damage the unit and will invalidate the warranty. Should the arm get stuck just unplug and then re-plug the unit – the arm will release the chess piece, if any, and retract to its original position.
- **Do NOT drop** the unit as the arm may break off, which is not covered by the warranty.
- Place the unit at least 16 cm away from a wall or obstruction because the robotic arm needs space to move backwards.
- Place and move the chess pieces as described in the instruction manual.
- The chess computer is not intended for children under 14 years old.
- Do not short-circuit supply terminals.
- Packing has to be kept since it contains important information.
- Do not expose this product to rain or any type of moisture or fluids. Dirt or dust can be removed with a soft cloth. Do not use chemical solvents or other fluids on the set. Any damage caused by their use invalidates the warranty. Always keep the computer in a dry and cool place (normal room temperature). Avoid exposing the computer to heat, e.g. spot lights, radiators, sunshine, amplifiers etc. as this may lead to permanent damage caused by overheating, which is not covered by the warranty.
- Remove adaptor from chess computer before cleaning and when unused for long periods of time.
- In the event that the chess computer gets wet do not connect it to the mains until completely dry.
- Use only the adaptor included in the packaging. The use of an improper adaptor will invalidate the warranty and may break the unit or cause personal injury.
- Before using the adaptor, check that the voltage of your electric mains is within the range specified on the adaptor label and that the adaptor is not damaged. In the event of damage contact your local dealer for replacement. Never attempt to repair an adaptor yourself.

- Do not touch the adaptor, the chess computer, or the adaptor cord during a lightning storm.
- Protect the adaptor cord from being walked on or pinched particularly at plugs, convenience receptacles, and the point where they exit from this product.
- Please note that the plug of the power supply is intended to serve as the disconnect device. As such the socket outlet has to be close to the equipment and please ensure that the said socket is easily accessible.
- The chess computer and the adaptor are not waterproofed, and are intended for indoor use only.
- Unplug this product from power outlet if it emits smoke, an abnormal smell or makes unusual noise. These conditions can cause fire or electric shock.
- This product contains magnets or magnetic components. Magnets sticking together or becoming attached to a metallic object inside the human body can cause serious or fatal injury. Seek immediate medical help if magnets are swallowed or inhaled.
- 2Robot chess computer, adaptor, instruction manual, 1 set of white (silver) chess pieces, 1 set of black chess pieces and warranty card are included with this packaging.
- No naked flame sources, such as lighted candles, should be placed on the apparatus.

TABLE OF CONTENTS

GENERAL HINTS

1. Short Instructions
LCD DISPLAY
PLAYING A GAME
CAPTURED PIECES / SETTING UP BOARD
MEMORY
2. Impossible and Illegal Moves
3. Capturing a Piece
4. Game Features:
 - a) Castling
 - b) En Passant Captures
 - c) Pawn Promotion / Underpromotion
 - d) Stalemate / Draw
 - e) Check and Checkmate

SPECIAL FUNCTIONS

5. NEW GAME (New Game Key)
6. SETTING THE SKILL LEVEL (Level Key)
7. MAIN FUNCTIONS OF THE GO KEY
8. CHOICE OF COLOR FOR NEW GAME (Colour Key)
9. CHANGE OF COLOR (Colour Key)
10. TAKE BACK A MOVE (Take Back Key)
11. VERIFYING A POSITION (Ver/ Set Key)
12. SETTING UP A POSITION (Ver / Set Key)
 - A. Removing a piece
 - B. Entering a piece
 - C. Moving a piece to another square
13. CLEARING THE ENTIRE BOARD (Clear Key)
14. MOVE SUGGESTION (Hint Key)
15. TRAINING FUNCTION (Training Key)
16. ACOUSTIC SIGNALS (Sound Key)

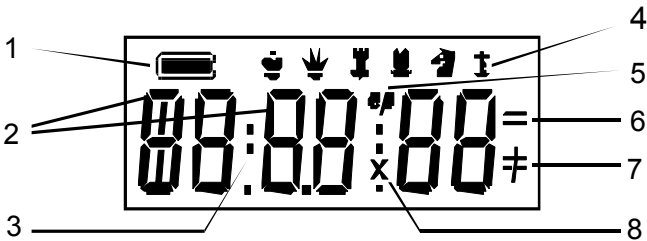
TROUBLE SHOOTING

WARRANTY

RULES OF CHESS

1. SHORT INSTRUCTIONS

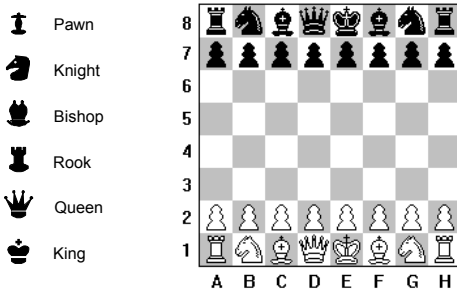
THE LCD DISPLAY



- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1 = Indication for the colour | 5 = Symbol for En Passant |
| 2 = 6 character alphanumeric display | 6 = Symbol for Stalemate/Draw |
| 3 = Separation for time indication | 7 = Symbol for Check/Checkmate |
| 4 = Symbols for chess pieces | 8 = Symbol for captured figures |

PLAYING A GAME

- a) Please make sure the unit is at least 16 cm (6.3 inch) away from a wall or obstruction, because the robotic arm needs space to retract backwards. Then, setup the chess pieces: White pieces on rank 1 and 2, Black pieces on rank 7 and 8.



- b) Connect the unit to the mains and push the power switch located on the backside of the unit to ON.
- c) Press NEW GAME. You will hear 3 beeps and the LCD will show " - - - - ".
- d) You can now make your opening move for White. Gently push down the chess piece you wish to move. Once you hear a beep you can proceed to place that piece on to the square you wish to move to. Please apply some pressure again until you hear a beeping sound. The beeping sound means that the computer has registered your move. At the same time your move will be shown on the display.
- e) The unit will immediately start computing its counter move and execute it automatically with its robotic arm. Please be patient and wait for the computer to complete its move before you continue the game.

Notes:

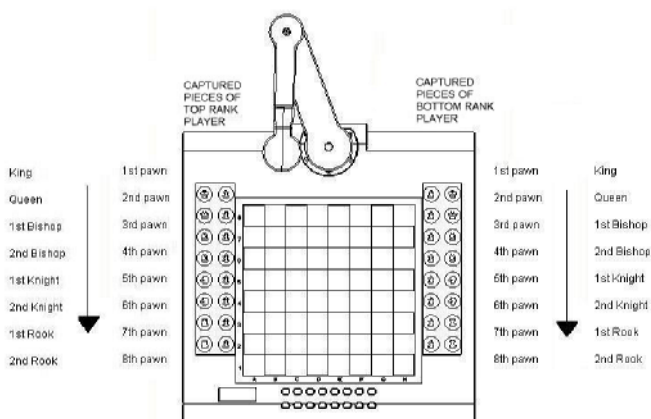
- When your computer is calculating (the Black/White colour indicator is blinking) only the GO key will function. When pressed, it will interrupt the computer's calculation and the current move that is being analyzed will be played at once.
- When you capture a piece, simply remove that piece without depressing it and make your move as described above. Please place the removed piece on the side as described below under "CAPTURED PIECES / SETTING UP BOARD".
- If the arm should ever get stuck, please unplug and then re-plug the unit. The arm will drop the chess piece, if any, and the arm will move to its original position. Never move the arm by force.

CAPTURED PIECES / SETTING UP BOARD: USING SIDE PANELS FOR CHESS PIECES

Chess pieces that have been captured or that are placed on the side panel when setting up board (see chapter 12) are always set in the same manner: the chess pieces that play from the bottom rank (normally white) are placed on the right hand side of the chess player and the chess pieces that are playing from the top rank (normally black) on the left hand side of the chess player. Please place the pieces according to the symbols on the panels and place them in top to bottom order.

Example 1: you are playing either **white (or black) from the bottom ranks**: Your white (or black) chess pieces will be placed on your right hand side when captured. When you capture a black chess piece from your opponent, please place it on the left side of the board (= the opponent's right side).

Example 2: you are playing **black from the TOP ranks** (Press GO to force the unit to make the move for white): Your black chess piece will be placed on your **LEFT** hand side when captured. When you capture a white chess piece, please place it on the **RIGHT** side of the board (= the opponent's left side).



NOTE:

It is important to set the captured pieces in TOP TO BOTTOM order on the correct side as described above, otherwise you may run the risk that the chess computer will place one chess piece on top of another. This may damage the unit and is excluded from the warranty. Should this ever happen and the arm get stuck please unplug and re-plug the unit. The arm will then drop the chess piece, if any, and move to its original position.

MEMORY

The unit will retain the last board position, providing it is connected to the mains. If you are using SET UP or VERIFY mode the computer will remain in that mode when you switch it off. To continue the game or start a new game press the GO key first to exit these modes.

2. IMPOSSIBLE AND ILLEGAL MOVES

The chess computer was programmed in accordance with the International Chess Rules and will display "ERROR" if you try to make an illegal move. Retract your move without pressing on any square. You can now make another legal move.

3. CAPTURING A PIECE

Remove the opponent's chess piece and place it on the side of the board as described above. Now make your move as usual. If the computer captures a piece it will execute its move automatically. The LCD will display the symbol "x" and in cases of "en passant" pawn captures this will be indicated by the symbol "EP".

4. GAME FEATURES

a) Castlings

When Castling first press the 2 squares for the King and then move the Rook by applying pressure on the appropriate squares (the computer executes Castlings itself). Please note that you may not castle while your King is in check, nor may you castle through check. The chess computer accepts and executes Castlings in set up board positions.

b) En Passante Captures

To make this move you only have to enter the "from" and "to" squares as in a normal move and remove the captured piece by gently pressing that square. The computer executes En Passant automatically. The LDC will display the en passant capture as "EP".

c) Pawn Promotions / Underpromotions

When (under-) promoting the LCD will display "Pro?". Choose the piece you wish to (under-) promote by pressing the respective Piece Symbol Key on the board. Please note that if a computer pawn reaches the opposite side, the computer will only indicate on the LCD display into which piece the pawn will be promoted/underpromoted.

d) Stalemate /Draw

A Stalemate condition is indicated on the LCD display. Draw to insufficient material will be announced by the word "dr Ins" on the LCD display.

e) Check and Checkmate

If the computer puts you in check "+" will be displayed on the LCD. If you put the computer in check this will not be specifically displayed. In a checkmate situation "MATE " together with a double cross sign will be shown on the LCD display indicating the end of the game.

SPECIAL FUNCTIONS

5. GAME (New Game Key)

Press the NEW GAME key whenever you want to commence a new game. The previous game is cancelled and the computer memory is empty.

6. SETTING THE SKILL LEVEL (Level Key)

Your NOVAG Chess Computer has a total of 128 level settings divided into two groups (64 WHITE and 64 BLACK). Each level corresponds to one of the 64 board squares. To enter press LEVEL and the current level setting is displayed in the LCD. To change the level group WHITE/BLACK, press LEVEL again. To choose a level within the group gently press the corresponding square with a chess piece.

Example: If you wish to set level 12 (= Fixed Time Level = WB4), press LEVEL key once or twice until you see a white bar on the LCD, then press square B4. You will see "LE b4" with the white bar on display. Once you have set the desired level, press GO to exit this mode.

Numbering system to select the playing levels on the chessboard:

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A	B	C	D	E	F	G	H

Note: You may check or change the playing levels at any time during a game, but not whilst the computer is calculating. To interrupt calculation press GO and the computer will execute the best possible move it has calculated up to this point. If you switch the computer off to continue your game at a later time, or press the NEW GAME key, the previous playing level will be retained provided your computer is connected to the mains.

Please also note that when you use the FLIP BOARD function the alpha-numerical annotations are invalid, i.e. Level A1 is now on square H8!

THE 128 LEVEL SETTINGS AND THEIR CHARACTERISTICS:

- **White Level Group (WA1 - WD8) for FIXED TIME LEVEL SETTING:**

There is a fixed computing time per move. The computer will always respond in exactly the specified amount of time, unless there is only one legal move, in which case it will play instantly.

Level	Time	Level	Time
(1) WA1	2 sec.	(9) WB1	60 sec.
(2) WA2	5 sec.	(10) WB2	75 sec.
(3) WA3	10 sec.	(11) WB3	90 sec.
(4) WA4	15 sec.	(12) WB4	120 sec.
(5) WA5	20 sec.	(13) WB5	150 sec.
(6) WA6	25 sec.	(14) WB6	180 sec.
(7) WA7	30 sec.	(15) WB7	210 sec.
(8) WA8	45 sec.	(16) WB8	240 sec.
(17) WC1	5 min.	(25) WD1	30 min.
(18) WC2	6 min.	(26) WD2	40 min.
(19) WC3	7 min.	(27) WD3	50 min.
(20) WC4	8 min.	(28) WD4	1 hour
(21) WC5	9 min.	(29) WD5	2 hours
(22) WC6	10 min.	(30) WD6	4 hours
(23) WC7	15 min.	(31) WD7	6 hours
(24) WC8	20 min.	(32) WD8	8 hours

- **White Level Group (WE1 – WH8) for AVERAGE TIME LEVEL SETTING:**

The computer will take an average of the specified amount of time per move. If it has only one legal move it will respond instantly. These times are average times over a large number of moves. In the opening and endgame the computer tends to play faster, but in complicated middle game positions it may take longer to move.

Level	Time	Level	Time
(33) WE1	2 sec.	(41) WF1	60 sec.
(34) WE2	5 sec.	(42) WF2	75 sec.
(35) WE3	10 sec.	(43) WF3	90 sec.

(36) WE4	15 sec.	(44) WF4	120 sec.
(37) WE5	20 sec.	(45) WF5	150 sec.
(38) WE6	25 sec.	(46) WF6	180 sec.
(39) WE7	30 sec.	(47) WF7	210 sec.
(40) WE8	45 sec.	(48) WF8	240 sec.
(49) WG1	5 min.	(57) WH1	30 min.
(50) WG2	6 min.	(58) WH2	40 min.
(51) WG3	7 min.	(59) WH3	50 min.
(52) WG4	8 min.	(60) WH4	1 hour
(53) WG5	9 min.	(61) WH5	2 hours
(54) WG6	10 min.	(62) WH6	4 hours
(55) WG7	15 min.	(63) WH7	6 hours
(56) WG8	20 min.	(64) WH8	8 hours

• **Black Level Group (BA1 - BD8) for EASY LEVEL SETTING:**

The Easy levels are especially for novice players and the computer plays deliberately weaker.

<u>Level</u>	<u>Search per move</u>
(65) BA1	1 ply search + 1 ply capture
(66) BA2	1 ply search + 2 ply capture
(67) BA3	1 ply search + 3 ply capture
(68) BA4	1 ply search + 4 ply capture
(69) BA5	1 ply search + 5 ply capture
(70) BA6	1 ply search + 6 ply capture
(71) BA7	1 ply search + 7 ply capture
(72) BA8	1 ply search + 8 ply capture
(73) BB1	2 ply search + 1 ply capture
(74) BB2	2 ply search + 2 ply capture
(75) BB3	2 ply search + 3 ply capture
(76) BB4	2 ply search + 4 ply capture
(77) BB5	2 ply search + 5 ply capture
(78) BB6	2 ply search + 6 ply capture
(79) BB7	2 ply search + 7 ply capture
(80) BB8	2 ply search + 8 ply capture
(81) BC1	3 ply search + 1 ply capture
(82) BC2	3 ply search + 2 ply capture
(83) BC3	3 ply search + 3 ply capture
(84) BC4	3 ply search + 4 ply capture
(85) BC5	3 ply search + 5 ply capture
(86) BC6	3 ply search + 6 ply capture
(87) BC7	3 ply search + 7 ply capture
(88) BC8	3 ply search + 8 ply capture

(89) BD1	4 ply search + 1 ply capture
(90) BD2	4 ply search + 2 ply capture
(91) BD3	4 ply search + 3 ply capture
(92) BD4	4 ply search + 4 ply capture
(93) BD5	4 ply search + 5 ply capture
(94) BD6	4 ply search + 6 ply capture
(95) BD7	4 ply search + 7 ply capture
(96) BD8	4 ply search + 8 ply capture

• **Black Level Group (BE1 - BF5) FIXED DEPTH LEVEL SETTING:**

These levels have fixed computing depth, there is no time limit and the computer will go on calculating up to the depth selected. These levels are good for analysis purpose.

<u>Level</u>	<u>Search</u>	<u>Level</u>	<u>Search</u>
	<u>per halfmove</u>		<u>per halfmove</u>
(97) BE1	1 ply	(105) BF1	9 ply
(98) BE2	2 ply	(106) BF2	10 ply
(99) BE3	3 ply	(107) BF3	11 ply
(100) BE4	4 ply	(108) BF4	12 ply
(101) BE5	5 ply	(109) BF5	infinite
(102) BE6	6 ply		
(103) BE7	7 ply		
(104) BE8	8 ply		

LEVEL BF5 is an **Infinite Level**; the computer will normally go on thinking until you press the GO key. It will show a move unless:

- it has a "book" move available,
- it runs out of memory for its analysis of the position or
- it completes the analysis by finding a forced mate.

• **Black Level Group (BF6 - BF8) EQUAL RESPONSE TIME LEVEL SETTING:**

On these level settings the computer simulates your response time. However if you use more time than specified under the below listed playing levels the computer will use the maximum time of the selected level setting to calculate its next move.

<u>Level</u>	<u>Max Time</u>
(110) BF6	30 sec.
(111) BF7	1 min
(112) BF8	2 min

• **Black Level Group (BG1-BG8) EXTENDED FIXED DEPTH LEVEL SETTING:**

On these levels the computer will always respond with its counter move when the selected depth search is reached during the middle game. At the end game play the computer will calculate 2 ply deeper than during the middle game play.

Level		Search per halfmove at middle game	Search per halfmove at end game
(113)	BG1	1 ply	3 ply
(114)	BG2	2 ply	4 ply
(115)	BG3	3 ply	5 ply
(116)	BG4	4 ply	6 ply
(117)	BG5	5 ply	7 ply
(118)	BG6	6 ply	8 ply
(119)	BG7	7 ply	9 ply
(120)	BG8	8 ply	10 ply

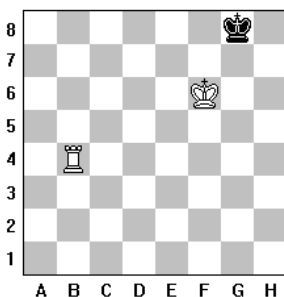
• **Black Level Group (BH1 - BH6) SOLVE MATE LEVEL SETTING:**

Your Chess Computer can solve most chess problems as well as mate problems up to Mate-in-6.

Level		Problem
(121)	BH1	Mate in 1
(122)	BH2	Mate in 2
(123)	BH3	Mate in 3
(124)	BH4	Mate in 4
(125)	BH5	Mate in 5
(126)	BH6	Mate in 6

Mates-in-1 to Mates-in-3 are usually found quickly, whereas Mates-in-4 to Mates-in-6 require quite a long time. If there is no solution you will hear ERROR sound. If you wish to continue the game select another level and enter your next move.

EXAMPLE: If you wish to solve a Mate-in 2 problem, place the 3 pieces on your chess board as shown.



Proceed now as follows and press:

→ NEW GAME key

→ SET LEVEL key → set the display to “LE H2 with black bar”

- GO key
- SET UP key → set the display to “Set -- with the white bar”
- CLEAR key
- KING piece symbol key → press square F6
- ROOK piece symbol key → press square B4
- COLOR key → set the display to “Set -- with the black bar”
- KING piece symbol key → press square G8
- COLOR key → it is White to move
- GO key : to confirm the above setting
- GO key: to start the mate search

The Chess Computer will answer with the first halfmove:

1. B4-H4. The Black King can only move G8-F8; please execute this move.

The Chess Computer will make its counter-move with 2. H4-H8. MATE!

- **Black Level Group (BH7) = Level 127 RANDOM LEVEL SETTING:**

On Random Level the computer selects a random time between 1 – 64 seconds inclusive. The average time will be about 30 seconds per move.

- **Black Level Group (BH8) = Level 128 REFEREE LEVEL SETTING:**

On this level the player can enter moves for Black and White. The computer will not calculate any moves but will check the legality of all moves entered. This level may be used to enter particular book openings or to allow 2 players to challenge each other. The display will show "LE rEF". Apart from being able to enter moves for both sides, the following functions can still be used: TAKE BACK, CHANGE COLOR, HINT, SET UP, VERIFY, SOUND ON/OFF.

7. MAIN FUNCTIONS OF THE GO KEY

The GO key is used to enter a command or to exit from a special function. These functions are explained in their respective paragraphs.

The main functions of the GO key:

- To make the Chess Computer calculate for the side to move.
- To terminate the move search (only while the Chess Computer is computing) and call-off a computer move it currently considers the best. Please allow the computer at least
- 5 seconds of search time before pressing this key so that it has time to compute a reasonable move.
- To let the computer play against itself (according to the set playing level).
- To exit from the SET UP mode.
- To exit from the VERIFY mode.
- To exit from the LEVEL mode.
- To start the SOLVE MATE search.

8. CHOICE OF COLOR FOR NEW GAME (Colour Key)

The computer is programmed to play Black and you White. If you want to play Black in a new game, set up the Black pieces on rank 1 and 2, and the White ones on rank 7 and 8. In that case disregard the notations along the chessboard. Then press NEW GAME - COLOR – GO. Please also note that the level settings are in flipped board position, i.e. Level setting A1 is now on square H8.

9. CHANGE OF COLOR (Colour Key)

The COLOR key can be pressed at any time and the colour to move will be reversed. Any moves made prior to this will be erased from the game history. You can also change sides by pressing the GO key when it is your turn to move. In Verify / Set Up mode you can choose with the COLOR key the required colour.

10. TAKE BACK A MOVE (Take Back Key)

You can take up to 25 halfmoves back by pressing the TAKE BACK key when it is your turn to move. The last move will be indicated in the LCD and the computer will execute that move. If no moves are in the game history the LCD will show "Error". If you select the COLOR or SET UP function to alter the position of the pieces, all prior moves will be deleted and you may not TAKE BACK moves before the change of COLOR or position.

11. VERIFYING A POSITION (Ver / Set Key = Verify / Set Up Key)

When it is your turn to move or after setting up a board position you can check the position of the pieces to see if the board position corresponds to the position stored in the computer memory.

- Press Ver/Set key once, so that "Ver" comes on display
- If necessary change the colour of the piece(s) to be verified by pressing the COLOR key.
- Choose the piece(s) to be verified via the Piece Symbol Key one after the other and as often as needed.
- The piece symbol and its square position appear on display
- If there are no pieces or no more pieces to be verified on the board the message "Ver --" will be displayed.

OR

- Press each piece on its square and check the information on the LCD display.
- The piece symbol, Black/White colour symbol and the square position is shown. If the square should be empty, you only see the square position but not the piece symbol on display.
- To end this mode at any time simply press the GO key. You can now enter your next move or call-off a move for the computer.

12. SETTING UP A POSITION (Ver/Set Key = Verify/Set Up Key)

This mode is designed to enable you to set up board positions to solve chess problems or to set handicaps by removing or entering a piece, as well as changing the positions of pieces. In SET UP mode the computer's legality check is disabled and you can enter, remove or change positions of any piece.

However you cannot set up incorrect positions, e.g. play without both Kings or with more than one King for each colour....etc. If the position is illegal, the word "Error" comes on display. The computer will accept and execute castlings, pawn promotions and en passant captures if you play from a set up board position.

Note: All previously stored moves are deleted as soon as you enter the SET UP mode.

12.A Removing a Piece

If you wish to remove one or more pieces proceed as follows:

- Press Ver / Set key twice, so that "Set" comes on display.
- Remove the piece(s) one by one by applying gentle pressure on the square it stands on. The Piece Symbol and the position of each square appear on display.
- To end this mode press GO.
- If necessary change colour via the COLOR key, then enter your next move or call-off a computer move.

12.B. Entering a Piece

If you wish to enter one or more pieces proceed as follows:

- Press the Ver / Set key twice, so that "Set" comes on display.
- You can change the colour of the piece(s) to be entered with the COLOR key.
- Select the piece to be entered via the Piece Symbol Key and the respective Piece Symbol comes on display.
- Enter the piece by gently pressing it on the desired square.
- Subsequent pieces of the same kind and same colour can be entered without using any further function keys.
- Only change colour or use the Piece Symbol Key if the piece varies from the preceding piece.
- To end this mode press the GO key.

12.C. Moving a Piece to another Square

If you wish to change the position of one or more pieces whilst the game is in progress proceed as follows:

- Press the Ver/Set key twice, so that "Set" comes on display.
- Move the piece(s) by pressing on the "from" and "to" square as in a normal move (the piece symbol and square position is shown on the LCD display).
- To end this mode press the GO key.

13. CLEARING THE ENTIRE BOARD (Clear Key)

If you want to set up a board position it is best to clear the entire chessboard first. Remove all pieces from the board and set up your new position without pressing down on any square; then enter this position as follows:

- Press the Ver/Set key twice.
- Press the CLEAR key to delete the computer's memory (the LCD will display "Set").

- Now enter your position piece by piece into the computer as described under section 12B.
- To end this mode press the GO key.
- The colour to move can be changed via the COLOR key.

Note: Use the Verify mode to check that you have entered the position correctly.

14. MOVE SUGGESTION (Hint Key)

When it is your turn to move press the HINT key and the computer will show the move it considers the best for the selected level. If you ACCEPT this suggestion execute that same move. If you decide to make another move, ignore the LCD and execute your own move accordingly.

15. TRAINING FUNCTION (Training Key)

When it is your turn to move press the TRAINING key and the LCD will show the "from" and "to" squares of the first piece with a legal move. If you continue to press that key the computer will show you the next possible move of that particular piece. The unit will terminate the TRAINING function once you have cycled through the last chess piece by pressing the TRAINING key (the display shows "-- --"). In order to cycle faster through the TRAINING function, you can press the LEVEL key and this will show you the "from" and "to" square of the next chess piece with a legal move. Press GO to exit this function and enter now your next move for White or call-off a computer move by pressing again the GO key.

16. ACOUSTIC SIGNALS (Sound Key)

The acoustic signals and beeps can be switched ON and OFF with the SOUND key. The LCD display shows "Sound ≡" to indicate that all acoustic signals are switched ON.

TROUBLE SHOOTING

CALIBRATION

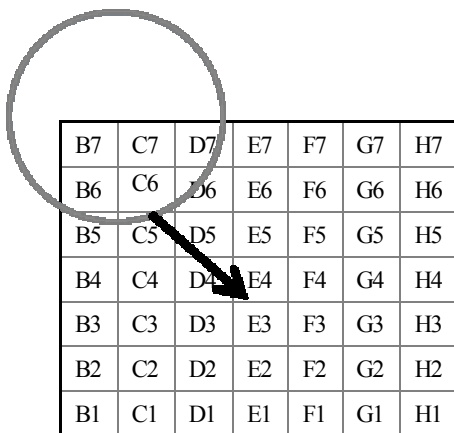
In the event that the chess pieces are not placed in the centre position of the square and/or the 2Robot is unable to pick up the pieces you may calibrate the unit. To calibrate the unit correctly you need to fine-tune squares A8 (short reach of the arm) and square H1 (long reach of the arm).

NOTE: It is important that you calibrate both squares to achieve accuracy.

CALIBRATION OF SQUARE A8 (short reach of arm)

- Place a chess piece on square A8.
- Press the CLEAR key for approx. 5 seconds until you see P1:xx.yy_ (the display represents the current numerical value for the calibration in position P1).
- Press GO and wait for the computer to complete its move.
- Check the position of the chess piece once the move is completed and compare it to the schematic below. The actual squares on the chessboard B1 to H7 represent square A8. Proceed as described in the example.

Example: If the chess piece is at the upper left corner of the square A8 (as depicted below), press the square B7 on the chessboard with another chess piece until you hear a beep. The computer will now know that the chess piece is standing in the upper left corner of square A8 and will automatically adjust its calibration to move the chess piece more towards the centre in the next move (if the chess piece is in the top right corner, press square H7 and so on). Press the GO key to double-check the position. Repeat if necessary. Once you are satisfied that the chess piece is centred, proceed with the calibration of square H1 (long reach of arm).



B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

CALIBRATION OF SQUARE H1 (long reach of arm):

- Place a chess piece on square H1.
- Press the SOUND key and the display will toggle to P2:xx.yy_ (the display represents the current numerical value for the calibration in position P2).
- Press GO and wait for the computer to complete its move.
- Check the position of the chess piece once the move is completed.
- Check the position of the chess piece once the move is completed and compare it to the schematic below. The squares A8 to G2 on your chess computer shall represent square H1. Proceed as described in the example (same procedure as calibration of square A8).

Example: If the chess piece is at the upper right corner of the square H1 (as depicted above), press the square G8 on the chessboard with another chess piece until you hear a beep. The computer will now know that the chess piece is standing in the upper right corner of square H1 and will automatically adjust its calibration to move the chess piece more towards the centre in the next move (if the chess piece is standing on the lower left corner of square H1, press the actual chessboard square A2, and so on). Press the GO key to double-check the position. Repeat if necessary. When you are satisfied the chess piece is centred, please verify the calibration:

A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2

VERIFICATION:

- Place one chess piece each on the outmost squares for black rook, white rook, black king and white king.
- Press the SOUND key until you see VerCB in the LCD display
- Press GO to verify the calibration.

If you are not satisfied with your calibration you can press the toggle key SOUND again until you see "P1:xx yy" and proceed with the calibration as described above.

EXIT: To end the calibration mode, please press the CLEAR button.

ARM MOVEMENT ENABLE/DISABLE

The 2Robot arm movement can be enabled or disabled by the toggling the TakeBack key to "Robot =" or "Robot ".

THE ARM GETS STUCK

The LCD will display "ErrArm". Press Clear key to reset the arm error and re-do the last move.

RESET SWITCH

If you cannot get your computer to work, check first the power supply carefully or use the Reset Switch on the back of the Chess Computer to erase the entire computer Memory. Use a pointed instrument (e.g. paperclip) to poke into this hole. Hold it for 3 seconds. The Memory has now been reset and you may continue normally. Please use the RESET facility only in case of need.

WARRANTY

For details please refer to the enclosed Warranty Card.

Rules of Chess

I. General Moves

1. The two players must alternate in making one move at a time. The player with the white pieces moves first to start the game.
2. With the exception of castling (section II.1.), a move is the transfer of a piece from one square to another square which is either vacant or occupied by an enemy piece.
3. No piece, except the Rook when castling and the Knight (section II.5) may cross a square occupied by another piece.
4. A piece moved to a square occupied by an enemy piece captures it as part of the same move. The captured piece must be immediately removed from the chessboard by the player making the capture.
5. When one player moves a piece into a position whereby he can attack the King, the King is in "Check" (announced on the LCD display) and must either
 - a) move the King,
 - b) block the path of the attacking piece with another piece,
 - c) or attack the attacking piece.
6. The game is over when there is no escape for the King from an attacking piece. This is known as "Checkmate" (shown on the LCD display).

II. Individual Moves

1. KING

Except when castling, the King can move only one space to any adjoining square (including diagonally) which cannot be attacked by an enemy piece. Castling is a move of both the King and either Rook which counts as a single move (of the King) and is executed as follows:

- a) The King is moved from its original square two squares toward either Rook on the same rank, and
- b) The Rook is moved to the opposite side of the King.

Castling cannot occur if:

- a) the King has already been moved.
- b) the Rook has already been moved.
- c) the King's original square or the square which the King must cross or the one which it is to occupy is attacked by an enemy piece.
- d) there is any piece between the King and the Rook.

2. QUEEN

The Queen can move to any square along the same rank, file or diagonal on which it stands (except as limited by Article I.3).

3. ROOK

The Rook can move to any square along the same rank or file on which it stands (except as limited by Article I.3).

4. BISHOP

The Bishop can move to any square along the same diagonal on which it stands (except as limited by Article 1.3).

5. KNIGHT

The Knight's move is in the shape of an "L", moving two squares horizontally vertically, and then one square at 90° angle from the first move. These two moves can be reversed (one square and then two) if desired.

6. PAWN

The Pawn can move either one or two squares forward on its first move, and then one square forward at any time afterward. When capturing, it advances one square diagonally (forward). When a Pawn reaches the last rank, it must be immediately exchanged for a Queen, Rook, Bishop, or a Knight of the same colour as the Pawn, at the player's choice. This exchange is called a "promotion". A Pawn can attack a square crossed by an enemy Pawn which has been advanced two squares in one move from its original square as though the latter had been moved only one square. This capture may be made only on the move immediately following such an advance and is called capturing "en passant".

III. HINTS & TIPS

Get a feel for the values of different pieces, which will be useful when making decisions on captures and exchanges. In general, try to capture the more valuable pieces. Some important principles:

- Castle your King into safety as soon as possible.
- If you control the centre squares, this will give you the advantage. To do this, move your centre pawns and develop your Bishops and Knights early in the game.
- Take advantage of capture situations, particularly if you will gain material.
- Concentrate – don't be caught off guard by your opponent!

Technische Daten

• Betriebsspannung	130mW max.
• Betrieb	Adapter (d.c. 9V, Zentrum Positiv)
Änderungen vorbehalten.	

WICHTIGE HINWEISE

- Bitte lesen Sie die folgende Anleitung genauestens durch und beachten Sie alle Warnhinweise.
- Das Gerät darf auf keinen Fall weder mit dem Arm hochgehoben werden noch darf der robotische Arm mit Gewalt bewegt werden. Jegliche Folgeschäden sind von der Garantie ausgeschlossen. Sollte der robotische Arm steckenbleiben, so ziehen Sie bitten den Netzstecker aus dem Gerät kurz heraus und schließen es gleich wieder an. Der Arm wird (falls Erforderlich) die Schachfigur fallen lassen und in die Ausgangsstellung zurückgehen.
- Generell empfehlen wir den Arm nicht anzufassen da dieser leicht Zerbrechlich ist und jegliche Folgeschäden von der Garantie ausgeschlossen sind.
- Stellen Sie das Gerät mindestens 16 cm von einer Wand (oder sonstigem Hindernis) entfernt auf, da der robotische Arm Platz zum Bewegen braucht.
- Bitte setzen und bewegen sie die Schachfiguren wie in der Anleitung beschrieben, um ein steckenbleiben des Armes zu verhindern.
- Der Schachcomputer ist für Kinder ab 14 Jahren empfohlen.
- Schließen Sie elektrische Geräte nicht kurz.
- Behalten Sie die Verpackung, da diese wichtige Informationen enthält.
- Verhindern Sie ein Nass werden des Gerätes (z.B. Regen, Flüssigkeiten, etc.). Staub und Schmutz können mit einem weichen, trockenen Tuch entfernt werden, wobei das Gerät nicht an das Netz angeschlossen sein sollte. Unter keinen Umständen darf das Gerät mit chemischen Reinigungsmitteln in Berührung gebracht werden. Sollte das Gerät dennoch nass werden, entfernen Sie den Netzstecker und schliessen Sie diesen erst wieder an, wenn das Gerät vollständig ausgetrocknet ist. Das Gerät muß trocken und bei Raumtemperatur aufbewahrt werden. Vermeiden Sie das Lagern und Spielen in praller Sonne, unter starken Raumstrahlern, in der Nähe von Heizkörpern, Verstärkern, etc. Ausfälle durch unsachgemäße Behandlung des Gerätes fallen nicht unter die Garantie.
- Entfernen Sie den Netzstecker vom Gerät falls Sie den 2Robot für längere Zeit nicht benutzen sollten.
- Es darf nur der für dieses Gerät entwickelte und beigelegte Netzstecker benutzt werden. Betreiben eines anderen Netzsteckers kann die Garantie ungültig machen.
- Bitte Beachten Sie, dass der Netzstecker des Netztes als Trennvorrichtung dient. Deshalb muss die Netzsteckdose in der Nähe der Einrichtung sein und stellen Sie bitte sicher, dass die Netzsteckdose leicht zugänglich ist.

- Überprüfen Sie den Netzstecker vor Gebrauch auf eventuelle Schäden. Sollte der Netzstecker Beschädigt sein darf er auf keinen Fall verwendet werden und kontaktieren Sie Ihren Händler für einen Ersatz-Netzstecker. Reparieren Sie einen Netzstecker niemals selbst.
- Entfernen Sie den Netzstecker vom Gerät falls entweder der Netzstecker, die Netzsteckdose oder das Gerät Rauch emittieren, einen ungewöhnlichen Geruch entwickeln, oder ein ungewöhnliches Geräusch machen sollten. Dies könnten Anzeichen dafür sein daß das Gerät, der Netzstecker oder die Netzsteckdose fehlerhaft sind, was eventuell zu Verletzungen oder Feuer führen könnte.
- Während eines Gewitters darf das Gerät, das Netzkabel oder der Netzstecker nicht berührt werden.
- Vermeiden Sie ein Biegen oder Auftreten auf das Netzkabel.
- Das Gerät und alle beigefügten Teile, incl. Netzstecker sind nicht wasserdicht und nur für den normalen Hausgebrauch bestimmt. Jegliche Folgeschäden sind von der Garantie ausgeschlossen.
- Überprüfen Sie auch, dass die Spannungsbreite der Steckdose mit derjenigen des Netzsteckers übereinstimmt. Jegliche Folgeschäden sind von der Garantie ausgeschlossen.
- Dieses Spielzeug enthält Magnete oder magnetische Bestandteile. Magnete, die im menschlichen Körper einander oder einen metallischen Gegenstand anziehen, können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate, wenn Magnete verschluckt oder eingeatmet wurden.
- Die Verpackung enthält einen 2Robot Schachcomputer, einen Netzstecker, eine Anleitung, einen Satz weisse (silberne) Spielfiguren, einen Satz schwarze Spielfiguren und eine Garantiekarte.

INHALTSVERZEICHNIS

GENERELLE HINWEISE

1. Kurzanleitung
2. Unerlaubte oder falsch ausgeführte Züge
3. Das Schlagen einer Figur
4. Spielfunktionen
 - a) Rochade
 - b) En Passant
 - c) Bauernum- / Unterverwandlung
 - d) Remis-Patt
 - e) Schach und Schachmatt

SPEZIALFUNKTIONEN

5. NEUES SPIEL (New Game Taste)
6. WAHL DER SPIELSTÄRKE (Level Taste)
7. DIE HAUPTFUNKTIONEN DER GO TASTE
8. WAHL DER FARBE (Color Taste)
9. SEITENWECHSEL (Color Taste)
10. ZUGZURÜCKNAHME (Take Back Taste)
11. STELLUNGSKONTROLLE (**Ver** / Set Taste)
12. SPIELPOSITION EINGEBEN (**Ver** / **Set** Taste)
 - A. Entfernen von Figuren
 - B. Einsetzen von Figuren
 - C. Verändern von Figuren
 - D. ALLE FIGUREN AUF DEM SPIELFELD LÖSCHEN (Clear Taste)
13. ZUGVORSCHLÄGE (Hint Taste)
14. TRAINING FUNKTION (Training Taste)
15. TON EIN - UND AUSSCHALTEN (Sound Taste)

GARANTIE

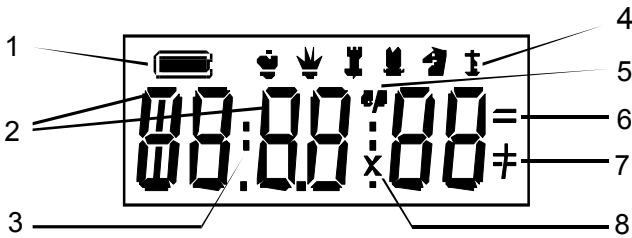
TROUBLESHOOTING

SCHACHREGELN

GENERELLE HINWEISE

1. KURZANLEITUNG

Die LCD Anzeige



- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| 1 = Zugfarbe | 5 = Symbol für En Passant |
| 2 = 6-Stellige Anzeige | 6 = Symbol für Remis /Patt |
| 3 = Separation der Zeitanzeige | 7 = Symbol für Schach / Matt |
| 4 = Figurenanzeige | 8 = Symbol für geschlagene Figuren |

EINE PARTIE SPIELEN

1. Stellen Sie das Gerät mindestens 16 cm von einer Wand oder Hindernis auf, schliessen Sie den Schachcomputer an und stellen Sie den An/ Aus Schalter auf der Rückseite des Gerätes auf ON.
2. Stellen Sie die Figuren ohne Druck in Grundstellung auf das Spielfeld. Die weissen Figuren stehen auf den Reihen 1 und 2, die schwarzen auf den Reihen 7 und 8.



- | | |
|--|----------|
| | Bauer |
| | Springer |
| | Läufer |
| | Turm |
| | Dame |
| | König |

3. Drücken Sie die NEW GAME Taste und der Computer bestätigt die Eingabe durch drei kurze Töne und in der LCD-Anzeige erscheint "-- --".
4. Um den ersten Zug auszuführen drücken Sie mit Ihrer Figur **leicht** auf das "**von**" Feld und setzen sie mit leichtem Druck auf das "**nach**" Feld. Der Schachcomputer piept und im LCD erscheinen die Koordinaten als Bestätigung, dass Ihr Zug registriert ist.
5. Wenn der Schachcomputer den Antwortzug berechnet hat, führt er ihn selbst mit dem robotischen Arm aus. Die Koordinaten erscheinen wieder im LCD. Warten Sie bis der Computer seinen Zug vollständig ausgeführt hat bevor Sie mit der Partie fortfahren.

Anmerkung:

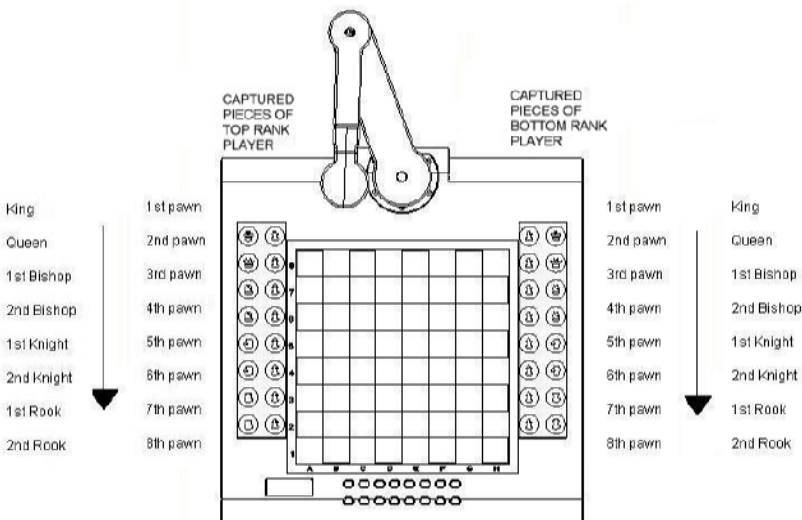
Solange der Computer einen Gegenzug berechnet (die Farbanzeige blinkt) kann nur die GO Taste betätigt werden. Diese unterbricht den Computer und der zuletzt berechnete Zug wird ausgeführt.

Wenn Sie eine Figur schlagen, entfernen Sie diese ohne Druck vom Spielfeld und fahren Sie wie gewohnt fort. Die geschlagene Figur muss entweder vollständig vom Brett entfernt werden oder wie Unten beschrieben auf die Seitenleiste gesetzt werden.

Sollte der Arm steckenbleiben, entfernen Sie den Netzstecker kurz vom Gerät und schliessen Sie es gleich wieder an. Der robotische Arm wird falls Nötig die Spielfigur fallen lassen und in die Ausgangsstellung zurückgehen. Bewegen Sie den Arm niemals mit Gewalt.

AUFSTELLEN GESCHLAGENER FIGUREN AUF DEN SEITENLEISTEN

Geschlagene Spielfiguren oder Spielfiguren nicht gebraucht werden können auf die hierfür vorgesehenen Felder Rechts und Links des Brettes aufgestellt werden. Um ein Steckenbleiben des Armes zu verhindern, gehen Sie wie folgt vor:



Stellen Sie die Figuren **gemäß der Symbole** auf die Figurenfelder **von Oben nach Unten** auf, wobei (unbeachtet der Farbe die Sie spielen): Spielen Sie von **Reihe 1 und 2** Spielen, so müssen Sie die Spielfiguren auf Ihre **linke** Seite stellen. Wenn Sie von **Reihe 7 und 8** Spielen müssen Sie die Figuren auf Ihre **rechte** Seite stellen.

STELLUNGSSPEICHER (Memory):

Beim Ausschalten des Schachcomputers wird die letzte Spielstellung und eingestellte Spielstufe gespeichert. Schalten Sie den Schachcomputer im VERIFY- oder SET UP- Modus aus, bleibt diese Funktion nach dem Einschalten des Computers erhalten. In diesem Fall drücken Sie zuerst die GO Taste, um die bereits eingegebene Funktion abzuspeichern. Danach können Sie das Spiel fortsetzen oder durch Drücken der NEW GAME Taste ein neues Spiel beginnen. Memory ist nur gewährleistet, wenn das Gerat an eine Buchse angeschlossen ist.

2. UNERLAUBTE ODER FALSCH AUSGEFÜHRTE ZÜGE

Versuchen Sie einen falschen Zug einzugeben, ertönt das ERROR Signal. Setzen Sie die Figur ohne Druck auf das Ausgangsfeld zurück und machen Sie einen anderen legalen Zug.

3. DAS SCHLAGEN EINER FIGUR

Wenn Sie eine Figur schlagen, entfernen Sie zuerst die geschlagene Figur ohne Druck vom Spielfeld und führen Sie Ihren Zug wie gewohnt aus. Bei Schlagen von Figuren erscheint "x" zwischen den Feldangaben. Bei En Passant erscheint "Ep".

4. SPIELFUNKTIONEN

a) Rochade

Führen Sie die Rochade so aus, dass der König zuerst um zwei Felder nach rechts oder links mit Druck versetzt wird, entsprechend versetzen Sie dann den Turm ebenfalls mit Druck. Beachten Sie, dass Sie nicht rochieren dürfen, wenn der König im Schach steht. Der Computer akzeptiert und führt auch Rochaden in einer eingegebenen Spielstellung aus.

b) En Passant

Der Computer kann automatisch En Passant schlagen. Wenn Sie En Passant schlagen vergessen Sie nicht, den geschlagenen Bauern zu entfernen. Der Computer akzeptiert und führt auch En Passant Züge in einer eingegebenen Spielstellung aus. Im LCD erscheint "**EP**".

c) Bauernum - / Unterverwandlung

Sobald einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie erreicht, erscheint im LCD "**Pro ?**". Wählen Sie über die Figurentasten am unteren Rand des Gerates die gewünschte Figur für die Bauernum- / Unterwandlung. Wenn der Computer einen seiner Bauern umwandelt, dann zeigt er NUR im LCD das Figurensymbol der gewünschten Figur an. Sie koennen mit der VERIFY-Funktion jederzeit überprüfen, welche Figur vom Computer bei der Umwandlung gewählt wurde (siehe Kap.12. Figurenstellung überprüfen).

d) Remis - Patt

Ein Patt wird im LCD angezeigt. Ein Remis durch nicht ausreichendes Material wird im LCD durch "**dr Ins**" angezeigt.

e) Schach und Schachmatt

Ein Schachgebot wird im LCD mit "+" angezeigt und es ist nicht erlaubt, dass Sie Ihren König im Schach stehen lassen. Schachmatt wird im LCD mit "♚" angezeigt. Die Partie ist zu Ende.

SPEZIALFUNKTIONEN

5. NEUES SPIEL (New Game Taste)

Wenn Sie die NEW GAME Taste druecken wird der Spielspeicher gelöscht (eingestellte Spielstufe bleibt erhalten) und die Figuren innerhalb des Speichers in Grundstellung gesetzt. Setzen Sie die Spielfiguren dementsprechend auf das Spielfeld. Die NEW GAME Taste kann jederzeit betätigt werden, in jedem Fall aber bevor Sie ein neues Spiel beginnen.

6. WAHL DER SPIELSTÄRKE (Level Taste)

Der Schachcomputer besitzt 128 Spielstufen die in zwei Hauptgruppen geteilt sind und die im LCD durch einen schwarzen bzw. weissen Balken symbolisiert werden (Nachstehend "W" für Weisse Gruppe und "B" für Schwarze Gruppe). Jedes einzelne Spielfeld repräsentiert wiederum eine Spielstufe. Wenn Sie die LEVEL Taste druecken erscheint im LCD die eingestellte Spielstufe. Möchten Sie die Spielstufe ändern, drücken Sie ggfls. nochmals die LEVEL Taste, um die Spielstufengruppe zu wechseln, und dann das entsprechende Feld. Zum Abschluss druecken Sie die GO Taste.

Beispiel :

Möchten Sie die Spielstufe 12 (= Fixed Time Level = WB4) einstellen, wählen Sie mit der LEVEL Taste die Spielstufeneinstellung für Weiss und drücken dann auf das Feld B4. In der LCD Anzeige erscheint "LE b4". Druecken Sie die GO Taste und fuehren Sie Ihren Zug aus.

Die Spielstufen auf dem Schachbrett

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A	B	C	D	E	F	G	H

Anmerkung:

Bei drücken der NEW GAME Taste bleibt die zuletzt eingestellte Spielstufe erhalten, vorausgesetzt das Gerät ist an die Buchse angeschlossen. Die Spielstufe kann jederzeit vor oder während einer Partie gewechselt werden, vorausgesetzt Sie sind am Zug.

Die 128 Spielstufen und ihre Merkmale:

- **"Weisse" Spielstufengruppe mit fest vorgegebener Rechenzeit:**
WA1 - WD8 : (= Fixed Time Levels)

Diese Spielstufen haben eine fest vorgegebene Rechenzeit pro Zug. Gibt es nur einen Lösungszug antwortet der Computer sofort.

<u>Stufe</u>	<u>Zeit</u>	<u>Stufe</u>	<u>Zeit</u>
(1) WA1	2 Sek.	(9) WB1	60 Sek.
(2) WA2	5 Sek.	(10) WB2	75 Sek.
(3) WA3	10 Sek.	(11) WB3	90 Sek.
(4) WA4	15 Sek.	(12) WB4	120 Sek.
(5) WA5	20 Sek.	(13) WB5	150 Sek.
(6) WA6	25 Sek.	(14) WB6	180 Sek.
(7) WA7	30 Sek.	(15) WB7	210 Sek.
(8) WA8	45 Sek.	(16) WB8	240 Sek.
(17) WC1	5 Min.	(25) WD1	30 Min.
(18) WC2	6 Min.	(26) WD2	40 Min.
(19) WC3	7 Min.	(27) WD3	50 Min.
(20) WC4	8 Min.	(28) WD4	1 Std.
(21) WC5	9 Min.	(29) WD5	2 Std.
(22) WC6	10 Min..	(30) WD6	4 Std.
(23) WC7	15 Min.	(31) WD7	6 Std.
(24) WC8	20 Min.	(32) WD8	8 Std.

- **"Weisse" Spielstufengruppe mit durchschnittlicher Rechenzeit:**
WE1 - WH8 : (=Average Time Levels)

Der Computer nimmt den Durchschnittswert der angegebenen Zeit pro Zug zur Berechnung seines Gegenzuges. Gibt es nur einen Lösungszug antwortet der Computer sofort. Bitte Beachten Sie, dass der Computer beim Eröffnungs- und Endspiel schneller spielt und in komplizierten Mittelspiel-Positionen braucht er länger um seinen Gegenzug zu spielen.

<u>Stufe</u>	<u>Zeit</u>	<u>Stufe</u>	<u>Zeit</u>
(33) WE1	2 Sek.	(41) WF1	60 Sek.
(34) WE2	5 Sek.	(42) WF2	75 Sek.
(35) WE3	10 Sek.	(43) WF3	90 Sek.
(36) WE4	15 Sek.	(44) WF4	120 Sek.
(37) WE5	20 Sek.	(45) WF5	150 Sek.
(38) WE6	25 Sek.	(46) WF6	180 Sek.
(39) WE7	30 Sek.	(47) WF7	210 Sek.
(40) WE8	45 Sek.	(48) WF8	240 Sek.

(49) WG1	5 Min.	(57) WH1	30 Min.
(50) WG2	6 Min.	(58) WH2	40 Min.
(51) WG3	7 Min.	(59) WH3	50 Min.
(52) WG4	8 Min.	(60) WH4	1 Std.
(53) WG5	9 Min.	(61) WH5	2 Std.
(54) WG6	10 Min.	(62) WH6	4 Std.
(55) WG7	15 Min.	(63) WH7	6 Std.
(56) WG8	20 Min.	(64) WH8	8 Std.

- **"Schwarze" Spielstufengruppe für den Anfänger:**

- **BA1 - BD8: (= Handicap-Stufe oder Easy Levels)**

Der Computer spielt absichtlich schwächer und seine Rechentiefe ist auf die angegebenen Halbzüge beschränkt.

Stufe	Rechentiefe beschränkt auf	
(65) BA1	1 Halbzug + 1 Halbzug	um 1 Figur zu schlagen
(66) BA2	1 Halbzug + 2 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(67) BA3	1 Halbzug + 3 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(68) BA4	1 Halbzug + 4 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(69) BA5	1 Halbzug + 5 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(70) BA6	1 Halbzug + 6 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(71) BA7	1 Halbzug + 7 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(72) BA8	1 Halbzug + 8 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(73) BB1	2 Halbzüge + 1 Halbzug	um 1 Figur zu schlagen
(74) BB2	2 Halbzüge + 2 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(75) BB3	2 Halbzüge + 3 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(76) BB4	2 Halbzüge + 4 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(77) BB5	2 Halbzüge + 5 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(78) BB6	2 Halbzüge + 6 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(79) BB7	2 Halbzüge + 7 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(80) BB8	2 Halbzüge + 8 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(81) BC1	3 Halbzüge + 1 Halbzug	um 1 Figur zu schlagen
(82) BC2	3 Halbzüge + 2 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(83) BC3	3 Halbzüge + 3 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(84) BC4	3 Halbzüge + 4 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(85) BC5	3 Halbzüge + 5 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(86) BC6	3 Halbzüge + 6 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(87) BC7	3 Halbzüge + 7 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(88) BC8	3 Halbzüge + 8 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(89) BD1	4 Halbzüge + 1 Halbzug	um 1 Figur zu schlagen
(90) BD2	4 Halbzüge + 2 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen

(91)	BD3	4 Halbzüge + 3 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(92)	BD4	4 Halbzüge + 4 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(93)	BD5	4 Halbzüge + 5 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(94)	BD6	4 Halbzüge + 6 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(95)	BD7	4 Halbzüge + 7 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(96)	BD8	4 Halbzüge + 8 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen

● **"Schwarze" Gruppe für Langzeitanalysen: BE1 - BF5 : (= Fixed depth Levels)**

Diese Spielstufen haben eine fest vorgegebene Rechentiefe. Es gibt keine Zeitlimitierung und der Computer berechnet seinen Lösungszug bis zur vorgegebenen Rechentiefe.

<u>Stufe</u>	<u>Rechentiefe</u>	<u>Stufe</u>	<u>Rechentiefe</u>	
	<u>pro Halbzug</u>		<u>pro Halbzug</u>	
(97)	BE1	1 Halbzug	(105) BF1	9 Halbzüge
(98)	BE2	2 Halbzüge	(106) BF2	10 Halbzüge
(99)	BE3	3 Halbzüge	(107) BF3	11 Halbzüge
(100)	BE4	4 Halbzüge	(108) BF4	12 Halbzüge
(101)	BE5	5 Halbzüge	(109) BF5	unbegrenzt
(102)	BE6	6 Halbzüge		
(103)	BE7	7 Halbzüge		
(104)	BE8	8 Halbzüge		

● **SPIELSTUFE BF5:**

Auf dieser Spielstufe rechnet der Computer unendlich weiter bis Sie durch Druck auf die GO TASTE den Computer auffordern seinen Gegenzug zu spielen.

Der Computer zeigt nur unter folgenden Bedingungen einen Zug an:

- falls die Zugfolge sich noch in der Eröffnungsbibliothek befindet
- falls die vorhandene Rechentiefe der eingestellten Positionsanalyse erschöpft ist
- falls die Analyse durch ein forciertes Matt beendet wird

● **"Schwarze" Spielstufengruppe mit gleichwertiger Antwortzeit:**

BF6 - BF8: (= Equal Response Time Levels)

Auf diesen Spielstufen übernimmt der Computer dieselben Antwortzeiten wie der Spieler.

<u>Stufe</u>	<u>max. Zeit</u>
(110) BF6	30 Sek.
(111) BF7	1 Min.
(112) BF8	2 Min.

Der Computer versucht mehr oder weniger dieselbe Zeit wie der Spieler zu gebrauchen, um seinen Gegenzug zu berechnen. Sollte der Spieler jedoch mehr als die eingestellte Maximalzeit benötigen, beschränkt sich der Computer auf die jeweilige max. Zeit der eingestellten Spielstufe, um seinen nächsten Zug zu berechnen.

- **"Schwarze" Spielstufengruppe mit erweiterter Rechentiefe:**

BG1 - BG8: (= Extended Fixed Depth Levels)

Auf diesen Spielstufen antwortet der Computer mit seinem Gegenzug wenn die eingestellte Rechentiefe erreicht ist, dies ist meistens mitten einer Partie der Fall. Beim Endspiel berechnet der Computer seinen Gegenzug 2 Halbzüge tiefer als während der Spielmitte.

Stufe	Rechentiefe / Halbzug in Spielmitte	Rechentiefe / Halbzug im Endspiel
(113) BG1	1 Halbzug	3 Halbzüge
(114) BG2	2 Halbzüge	4 Halbzüge
(115) BG3	3 Halbzüge	5 Halbzüge
(116) BG4	4 Halbzüge	6 Halbzüge
(117) BG5	5 Halbzüge	7 Halbzüge
(118) BG6	6 Halbzüge	8 Halbzüge
(119) BG7	7 Halbzüge	9 Halbzüge
(120) BG8	8 Halbzüge	10 Halbzüge

- **"Schwarze" Spielstufengruppe zur Lösung von Schachproblemen:**

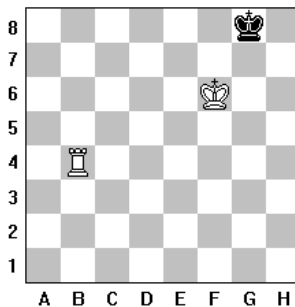
BH1 - BH6: (= Solve Mate Levels)

Stufe	Schachproblem
(121) BH1	Matt-in-1
(122) BH2	Matt-in-2
(123) BH3	Matt-in-3
(124) BH4	Matt-in-4
(125) BH5	Matt-in-5
(126) BH6	Matt-in-6

Der Computer kann die meisten Schachprobleme lösen, sowie Schach-aufgaben bis zu Matt-in-6 Zügen, aber nicht unbedingt alle. Die Lösung von Mattaufgaben mit höherer Zugzahl kann allerdings sehr lange dauern.

- Drücken Sie NEW GAME und geben Sie über SET UP die Ausgangsposition ein. Es wird empfohlen die Spielstellung mit VERIFY zu prüfen.
- Wählen Sie die Anzugsfarbe mit COLOR. Drücken Sie LEVEL um die Mattsuche einzustellen ("schwarze" Spielstufengruppe und Feld H1-H6).
- Drücken Sie die GO Taste einmal, um die Eingabefunktion zu verlassen und ein zweites Mal, um die Rechenfunktion des Computers zu starten.

Beispiel: Möchten Sie eine Mattaufgabe mit Matt-in-2 lösen, setzen Sie zuerst die 3 Figuren:



Gehen Sie jetzt wie folgt vor und drücken:

- NEW GAME Taste
- LEVEL Taste ("schwarze Spielstufengruppe") → FELD H2
- GO Taste
- VERIFY/SET UP Taste zweimal
- CLEAR Taste
- Symboltaste König → Feldposition F6
- Symboltaste Turm → Feldposition B4
- COLOR Taste
- Symboltaste König → Feldposition G8
- COLOR Taste, Weiss ist am Zug
- GO Taste, um alle Eingaben zu bestätigen
- GO Taste, um Mattsuche zu starten

Der Computer wird mit dem ersten Halbzug antworten: 1. B4-H4.

Der Schwarz König kann nur G8-F8 ziehen, bitte führen Sie diesen Zug aus.

Ihr Schachcomputer antwortet darauf mit 2. H4-H8 MATT!

● **"Schwarze" Spielstufengruppe - RANDOM Spielstufe BH7 (Stufe127) :**

Auf dieser Spielstufe ist ein **Zufallsgenerator** eingeschaltet. Der Computer benutzt eine Rechenzeit pro Zug zwischen 1 - 64 Sekunden, meistens benutzt er 30 Sekunden pro Zug.

● **"Schwarze" Gruppe- REFEREE Stufe BH8 (Stufe 128) = Schiedsrichterfunktion :**

Auf dieser Spielstufe berechnet der Computer keine Züge. Es kann eine komplette Partie gespielt werden, wobei der Computer nur die Legalität aller Eingaben (=Züge) kontrolliert.

Diese Spielstufe wird gewählt, um eine spezielle Eröffnungsposition einzugeben und nachzuspielen, oder wenn zwei Spieler gegeneinander antreten wollen.

Wenn Sie diese Stufe gewählt haben erscheint im LCD "**LE rEF**". Folgende Funktionen arbeiten bei eingeschaltener Referee Spielstufe:

TAKE BACK, COLOR, HINT, SET UP, VERIFY, SOUND ON/OFF.

7. DIE HAUPTFUNKTIONEN DER GO TASTE

Die GO Taste wird einzeln oder zusammen mit anderen Funktionstasten eingesetzt. Man könnte sie als Ausführungs-, Befehls- oder Eingabebeendigungstaste bezeichnen. In Fällen, in denen eine Fehlfunktion vorliegt, wurde oftmals vergessen die GO Taste zu betätigen.

Die Hauptfunktionen der GO Taste:

- Wenn der Computer keine Zugberechnungen durchführt fordert GO ihn auf, den nächsten Zug für die am Zug befindliche Farbe zu berechnen und auszuführen.
- Fordert den Computer auf, während er einen Gegenzug berechnet, den bis zu diesem Zeitpunkt günstigst errechneten Zug sofort auszuführen.
- Beendet die SET UP / VERIFY und LEVEL Funktion.
- Startet die Mattsuche (SOLVE MATE).

8. WAHL DER FARBE (Color Taste)

Soll der Computer Weiss übernehmen und Sie moechten die Schwarzen Figuren vor sich stehen haben, so stellen sie die Schwarzen Figuren auf Rang 1 und 2 und die Weissen Figuren auf Rang 7 und 8. Drücken Sie NEW GAME - COLOR – GO und der Computer beginnt mit Weiss. In diesem Fall haben die auf den Spielrand gedruckten Koordinaten keine Gültigkeit!

Soll der Computer Weiss übernehmen und Sie moechten die Weissen Figuren vor sich stehen haben drücken Sie statt Ihrer Zugeingabe GO, worauf der Computer das Spiel eröffnet.

9. SEITENWECHSEL (Color Taste)

Wollen Sie während eines Spieles die Seite wechseln, drücken Sie statt Ihren Zug einzugeben die GO Taste. Damit rufen Sie einen Computerzug ab und der Seitenwechsel ist vollzogen. Sie können beliebig oft während des Spiels die Seiten wechseln.

Drücken Sie aber während des Spiels die COLOR Taste, wechselt das Anzugsrecht von Weiss auf Schwarz bzw. umgekehrt. Hierbei werden alle vorherigen Züge gelöscht.

Die COLOR Taste wird hauptsächlich im VERIFY / SET UP Modus benutzt, um die Farbe der zu überprüfenden bzw. einzusetzenden Figuren zu wechseln (s. Kap. 11. und 12.).

10. ZUGZURÜCKNAHME (Take Back Taste)

Drücken Sie TAKE BACK wenn Sie am Zug sind und der letzte Computerzug wird rückwärts im LCD angezeigt und vom Geraet ausgeführt. Bis zu 25 Halbzüge können über Knopfdruck zurückgenommen werden. Alle mit TAKE BACK zurückgenommenen Züge bleiben im Zugspeicher des Computers solange erhalten, bis Sie den Schachcomputer mit der GO Taste auffordern den nächsten Zug zu berechnen oder einen Zug Ihrer Wahl eingeben.

Wenn Sie mit SET UP die Figurenpositionen geändert haben oder mit COLOR einen Farbwechsel vornehmen sind alle Züge vor der Veränderung gelöscht und Sie können mit TAKE BACK die Züge nur bis zu dieser Position zurücknehmen. Sind keine Züge im Speicher erscheint **"Error"** in der LCD Anzeige.

11. STELLUNGSKONTROLLE (Ver/Set Taste: Verify/Set Up Taste)

Wenn Sie am Zug sind können Sie die Position einzelner oder aller Figuren auf dem Schachbrett prüfen um festzustellen, ob diese mit der im Computer gespeicherten Position übereinstimmt.

- Drücken Sie die VERIFY / SET UP Taste einmal und im LCD erscheint "Ver".
- Mit der COLOR Taste kann die Farbe gewechselt werden.
- Wählen Sie die abzurufende Figur(en) über die entsprechend markierten Symboltasten und die Figurenart und Figurenfarbe wird im LCD nacheinander angezeigt.
- Sind mehrere gleiche Figuren auf dem Brett, ist die Symboltaste wiederholt zu drücken und die entsprechenden Figuren werden nacheinander von links nach rechts angezeigt. Drücken Sie die Symboltaste so oft bis im LCD "Ver——" erscheint. Dies bedeutet, dass keine weitere Figur dieser Art mehr im Spiel ist. Jetzt können Sie die nächste Figurenart abrufen.
- Drücken Sie zum Abschluss der Stellungskontrolle die GO Taste.

ODER FRAGEN SIE DIE GEWÜNSCHTEN FELDER DIREKT AB:

- Drücken Sie nur auf das jeweilige Feld und im LCD erscheint das Figurensymbol für die Figur und die Feldkoordinaten.
- Sie können diesen Modus jederzeit verlassen, indem Sie die GO Taste drücken. Sie können jetzt Ihren nächsten Zug eingeben oder einen Computerzug abrufen.

12. SPIELPOSITION EINGEBEN (Ver/Set Taste: Verify/Set Up Taste)

Im SET UP Modus können Sie Figuren entfernen oder einsetzen, bzw. ganze Spielstellungen eingeben. Im SET UP Modus ist die Legalitätskontrolle des Computers ausgeschaltet. Sie sind mit Ihren Eingaben nicht an die Schachregeln gebunden. SET UP kann jederzeit vorgenommen werden wenn Sie am Zug sind.

12 A. ENTFERNEN VON FIGUREN:

Möchten Sie aus dem Spiel eine oder mehrere Figuren entfernen, verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie die VERIFY / SET UP Taste zweimal und "Set" erscheint im LCD.
- Mit der COLOR Taste kann die Farbe gewechselt werden.
- Drücken Sie jetzt auf das entsprechende Feld, um die gewünschte(n) Figur(en) zu entfernen. Das Figurensymbol und die Feldposition erscheinen im LCD.
- Zum Verlassen drücken Sie GO. Sie können jetzt einen Zug eingeben oder über die GO Taste einen Computerzug abrufen. Überprüfen Sie mit VERIFY, ob die Figuren tatsächlich vom Brett entfernt wurden.

12 B. EINSETZEN VON FIGUREN:

- Drücken Sie zweimal die VERIFY/SET UP Taste.
- Vor dem Einsetzen von Figuren müssen Sie die Figurenfarbe und Figurenart auswählen. Die Auswahl der Farbe erfolgt mit der COLOR Taste, die Auswahl der Figurenart über die Tasten mit den Figurensymbolen.
- Haben Sie die Auswahl der Farbe getroffen, müssen Sie nur noch die entsprechende Figur auf das gewünschte Feld mit leichtem Druck setzen. Mehrere Figuren gleicher Art und Farbe können nacheinander eingesetzt werden.
- Der Druck auf die GO Taste oder der Wechsel zur VERIFY Funktion schliesst das Eingeben von Figuren ab.

12 C. VERÄNDERN VON FIGUREN:

- Sobald Sie sich im SET UP Modus befinden, können Sie jede auf dem Spielfeld befindliche Figur einfach dadurch umsetzen, indem Sie die gewünschte Figur mit Druck von einem Feld entfernen und mit Druck auf ein anderes Feld setzen.
- Der Druck auf die GO Taste oder der Wechsel zur VERIFY Funktion schliesst das Umsetzen von Figuren ab. Überprüfen Sie mit der VERIFY Funktion, ob sich die Figur tatsächlich auf dem neuen Feld befindet.

Das Einsetzen, Entfernen und Umsetzen von Figuren kann selbstverständlich nacheinander erfolgen, ohne den SET UP Modus verlassen zu müssen.

12 D. ALLE FIGUREN AUF DEM SPIELFELD LÖSCHEN (Clear Taste)

Möchten Sie alle bisherigen Stellungen löschen, um eine komplette Spielposition einzugeben (z.B. zur Lösung einer Mattaufgabe oder zur Stellungsanalyse), verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie die VERIFY/ SET UP Taste zweimal und "Set" erscheint im LCD.
- Drücken Sie jetzt die CLEAR Taste um alle Figuren zu löschen.
- Sie können jetzt eine Spielposition eingeben.

Die Farbe der einzusetzenden Figur(en) kann über die COLOR Taste gewechselt werden.

- Wählen Sie die einzusetzende Figurenart über die entsprechende Symboltaste.
- Setzen Sie die Figur(en) dieser Art mit leichtem Druck auf die gewünschten leeren Felder. Im LCD wird diese Figurenposition auch angezeigt.
- Wählen Sie die nächste Figurenart über die Symboltaste und setzen Sie diese Figur(en) ein usw. Die Farbe muss nur gewechselt werden wenn sie sich zur vorherigen Figur ändert.
- Drücken Sie zum Abschluss GO.
- Wechseln Sie ggfls. die anziehende Farbe wie zuvor beschrieben und machen Sie einen Zug oder rufen Sie über GO einen Computerzug ab. Überprüfen Sie mit der VERIFY Funktion, ob die Figuren richtig eingesetzt wurden.

13. ZUGVORSCHLÄGE (Hint Taste)

Drücken Sie die HINT Taste wenn Sie am Zug sind und der Computer zeigt einen Zugvorschlag im LCD an. Sie können diesen vorgeschlagenen Zug wie gewohnt ausführen oder einen Ihrer Wahl.

14. TRAINING FUNKTION (Training Taste)

Drücken Sie die TRAINING Taste wenn Sie am Zug sind und der Computer zeigt Ihnen die Zugmöglichkeiten der ersten Spielfigur. Drücken Sie TRAINING erneut so erscheint die nächste Zugmöglichkeit dieser Spielfigur, usw. Der Computer beendet diese Funktion sobald er die letzte legale Zugmöglichkeit der letzten Spielfigur angezeigt hat (im LCD erscheint "-- --"). Die Zugmöglichkeiten anderer Figuren können etwas schneller abgerufen werden, indem Sie LEVEL während der TRAINING Funktion drücken. Jetzt wird die Feldposition der nächst möglichen Figur gezeigt. Um die TRAINING Funktion zu verlassen müssen Sie die GO Taste drücken. Sie können jetzt Ihren nächsten Zug eingeben oder einen Computerzug abrufen.

15. TON EIN - UND AUSSCHALTEN (Sound Taste)

Die verschiedenen akustischen Signale können mit der SOUND Taste ein- und ausgeschaltet werden. Im LCD erscheint "**Sound** ≡" wenn alle akustischen Signale eingeschaltet sind.

TROUBLE SHOOTING

KALIBRIEREN

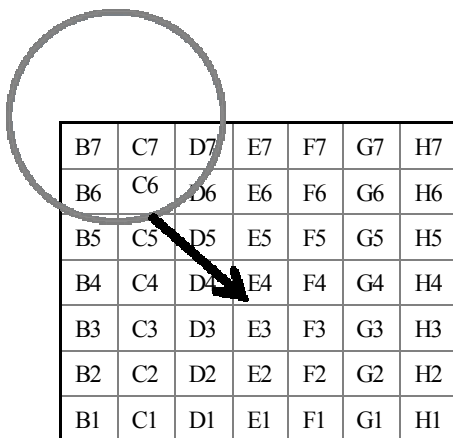
Sollte der 2Robot die Schachfiguren nicht mehr Zentral setzen oder nicht in der Lage sein eine Figur zu heben, so können Sie das Gerät kalibrieren. Hierfür müssen Sie für zwei Felder eine Feineinstellung vornehmen, nämlich Feld A8 (kurze Armbewegung) und Feld H1 (lange Armbewegung). Bitte beachten Sie dass beide Felder eingestellt werden müssen um eine optimale Kalibrierung zu gewären.

FEINEINSTELLUNG FELD A8

- Setzen Sie eine Figur auf A8
- Drücken Sie die CLEAR Taste für rund 5 Sekunden bis P1:xx.yy_ im LCD Display erscheint (dies ist der numerische Wert der gegenwärtigen Kalibrierung für Position 1)
- Drücken Sie die GO Taste und warten Sie bis der Computer seinen Zug ausgeführt hat.
- Vergleichen Sie die Position der Schachfigur auf dem Feld A8 mit der unten abgebildeten Schematik, wobei die Schachfelder B1 bis H7 auf Ihrem Schachcomputer das Feld A8 darstellen sollen. Gehen Sie wie im Beispiel beschrieben vor.

Beispiel: Steht die Schachfigur im oberen linken Eck des Feldes A8 (wie unten abgebildet), so drücken Sie bitte das Schachfeld B7 mit einer Schachfigur bis sie ein beep hören. Der Schachcomputer weiss nun dass die Figur im oberen linken Eck steht und wird für den nächsten Zug die Schachfigur mehr mittig abstellen (... wenn die Schachfigur unten in der Mitte steht, drücken Sie bitte E1 um sie zu zentrieren, u.s.w.). Überprüfen Sie die neue Einstellung mit GO. Falls diese

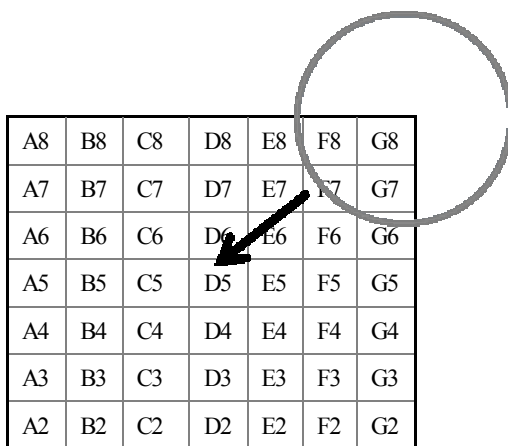
Eingabe die Figur nicht genug zentriert, so wiederholen Sie bitten den ebengenannten Schritt. Wenn Sie mit Ihrer Kalibrierung zufrieden sind fahren Sie bitte mit der Feineinstellung von Feld H1 fort.



B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

FEINEINSTELLUNG FELD H1

- Setzen Sie eine Figur auf H1
- Drücken Sie die CLEAR Taste für rund 5 Sekunden bis P2:xx.yy_ im LCD erscheint (dies ist der numerische Wert der gegenwärtigen Kalibrierung für Position 2 – Feld / H1).
- Drücken Sie die GO Taste und warten Sie bis der Computer seinen Zug ausgeführt hat.
- Vergleichen Sie die Position der Schachfigur auf dem Feld H1 mit der unten abgebildeten Schematik, wobei die Schachfelder A2 bis G8 auf Ihrem Schachcomputer das Feld H1 darstellen sollen. Gehen Sie wie im Beispiel beschrieben vor:
-



A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2

Beispiel: Steht die Schachfigur im oberen rechten Eck des Feldes H1 (wie oben abgebildet), so drücken Sie bitte das Schachfeld G8 mit einer Schachfigur bis sie ein beep hören. Der Schachcomputer weiss nun dass die Figur im oberen rechten Eck steht und wird für den nächsten Zug die Schachfigur mehr mittig abstellen (... wenn die Schachfigur links in der Mitte steht, drücken Sie bitte A5 um sie zu zentrieren, u.s.w.). Überprüfen Sie die neue Einstellung mit GO. Falls diese Eingabe die Figur nicht genug zentriert, so wiederholen Sie bitten den ebengenannten Schritt. Wenn Sie mit Ihrer Kalibrierung von Feld H1 zufrieden sind, überprüfen Sie bitte Ihre Kalibrierung wie folgt:

- Stellen Sie jeweils eine Figur auf die äußersten Felder (weisser- /schwarzer Turm und weisser- /schwarzer König).
- Drücken Sie die SOUND Taste bis Sie VerCB im LCD Display sehen
- Drücken Sie die GO Taste um Ihre Einstellung zu überprüfen.

Wenn die Neueinstellung nicht zufriedenstellend ist, drücken Sie bitte die SOUND Taste bis Sie wieder P1: xx yy im Display sehen und gehen Sie wieder wie oben beschrieben vor.

Um den Modus zu verlassen, drücken Sie bitte die CLEAR Taste.

ROBOTISCHER ARM EIN- ODER AUSSCHALTEN

Drücken Sie die TAKE BACK Taste bis Sie "Robot =" (Arm an) or "Robot " (Arm aus) sehen.

DER ARM BLEIBT WÄHREND EINES ZUGES STEHEN

Das LCD Display zeigt "ErrArm". Drücken Sie die CLEAR Taste und wiederholen Sie den letzten Zug.

GARANTIE

Der Schachcomputer ist mit einer gesetzlichen Garantie ausgestattet. Ausfälle durch unsachgemässe Behandlung des Gerätes fallen nicht unter die Garantie. Bitte beachten Sie dass der robotische Arm sehr zerbrechlich ist und unter keinen Umständen manuell bewegt werden darf. Heben Sie auch nie das Gerät mit dem robotischen Arm hoch. Solche Aktionen beschädigen das Gerät und die Garantie wird ungültig. Ihr Garantieanspruch ist an die auf beiliegender Garantiekarte aufgeführten Bedingungen geknüpft. Reparaturen nach Ablauf der Garantie werden gegen Berechnung ausgeführt. Die Versandkosten sind vom Kunden zu tragen. Die Anschrift des Kundendienstes ist auf der Garantiekarte vermerkt.

RESET - TASTER

Für den Fall einer Blockierung der Elektronik besitzt das Gerät an der Rückseite einen Reset-Taster, der mit einem spitzen Gegenstand betätigt werden kann. Betätigen Sie diesen nur im Notfall und wenn das Gerät ausgeschaltet ist. Der gesamte Speicher wird somit gelöscht.

SCHACHREGELN

ALLGEMEINE ZUGREGELN

1. Weiss beginnt, danach ziehen die Spieler abwechselnd.
2. Pro Zug wird nur jeweils eine Figur gezogen (ausser im Fall der Rochade).
3. Ein Schlagzug wird ausgeführt, indem eine Figur auf ein Feld gezogen wird, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist; diese wird vom Brett entfernt. Eine Figur kann nicht auf ein Feld gezogen werden, das bereits mit einer eigenen Figur besetzt ist.
4. Das Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König mattzusetzen. Sie erreichen dies, indem Sie einen Zug ausführen, der es Ihnen erlauben würde, den König im nächsten Zug zu schlagen - das nennt man Schach (der Schachcomputer zeigt dies im LCD an).
5. Die Schachsituation muss sofort aufgehoben werden, indem a) der König auf ein nicht bedrohtes Feld gezogen wird, b) das Schach durch Dazwischen-ziehen einer eigenen Figur aufgehoben wird oder c) die schachbietende Figur geschlagen wird.
6. Kann der König dem Schach nicht entkommen, so ist er mattgesetzt und das Spiel ist beendet.

INDIVIDUELLE ZUGREGELN

1. KÖNIG

Ausser bei der Rochade, darf der König in jede Richtung ziehen, aber nur jeweils ein Feld. Er kann auch jede Figur schlagen, die auf einem der Felder steht, auf das er ziehen kann.

Die Rochade ist ein Doppelzug von König und Turm, welcher als Einzelzug des Königs zählt. Es gibt eine grosse (lange) und eine kleine (kurze) Rochade. Der König muss immer zuerst, von seiner Ausgangsposition ziehen, entweder zwei Felder nach rechts (kurze Rochade) oder zwei Felder nach links (lange Rochade). Der rechte Turm wird dann links neben den König gesetzt beziehungsweise der linke Turm muss auf das Feld rechts vom König gesetzt werden. Die Voraussetzung für eine Rochade.

- a) Der Weg muss frei sein
- b) Der König und der Turm dürfen vorher nicht gezogen haben
- c) Der König darf zu diesem Zeitpunkt nicht im Schach stehen
- d) Die Felder, über welche rochiert werden soll, dürfen nicht von Schach bedroht sein

2. DAME

Die Dame darf von ihrem Ausgangsfeld in allen Richtungen horizontal, vertikal oder diagonal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter I.3. beschrieben).

3. TURM

Der Turm darf von seinem Ausgangsfeld in allen Richtungen horizontal und vertikal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter I.3. beschrieben.)

4. LÄUFER

Der Läufer darf von seinem Ausgangsfeld in alle Richtungen diagonal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter I.3. beschrieben).

5. SPRINGER

Der Springer darf als einzige Schachfigur andere Figuren überspringen. Er bewegt sich in "L" Form, erst ein Feld gerade, dann schräg auf das nächste. Er zieht immer von einem weissen Feld auf ein schwarzes oder umgekehrt.

6. BAUER

Der Bauer zieht um ein Feld geradeaus. Aus der Grundstellung darf er wahlweise zwei Felder oder ein Feld vorrücken. Der Bauer schlägt schräg nach vorn rechts oder links. Er kann auch "im Vorbeigehen schlagen" = en passant.

Wenn ein Bauer die letzte Reihe erreicht, wird er sofort in eine andere Figur umgewandelt - in eine Dame, Turm, Läufer oder Springer, dies nennt man Bauernum-/unterverwandlung.

III. TIPS & HINWEISE

Sie sollten ein Gefühl für die Wertigkeiten der einzelnen Figuren entwickeln. Das wird Ihnen bei Entscheidungen über Schlagzüge und Abtauschaktionen helfen. Grundsätzlich versucht man, die wertvolleren gegnerischen Figuren zu schlagen (siehe oben, Schachfiguren & ihre Gangart). Folgende wichtige Grundsätze sollten Sie sich einprägen:

- Bringen Sie Ihren König so früh wie möglich mittels Rochade in Sicherheit.
- Es ist vorteilhaft, das Zentrum zu beherrschen. Um dies zu erreichen, sollten Sie Ihre Zentralbauern ziehen und frühzeitig Springer und Läufer entwickeln.
- Versuchen Sie, aus Schlagsituationen mit Materialgewinn hervorzugehen.
- Konzentrieren Sie sich und lassen Sie sich von Ihrem Gegner nicht ablenken!

INFORMATION TECHNIQUE

● Consommation Electrique	130 mW max
● Source	adaptateur (d.c. 9V, centre positive)
● Enregistrement des mouvements	Capteur Echiquier / réponse bras robotique
● Indication des mouvements	Ecran LCD/ réponse bras robotique
Informations sujettes à changements sans préavis	

INFORMATIONS IMPORTANTES

- Veuillez lire attentivement les instructions et prendre en compte tous les avertissements.
- Il ne faut EN AUCUN cas soulever l'unité par le bras robot ou FORCER le bras robot. Cela peut endommager l'unité et constitue une annulation de la garantie. Au cas où le bras reste coincé, Veuillez éteindre et rallumer l'unité – Le bras se remettra tout seul dans sa position d'origine.
- Ne pas faire tomber l'unité, cela risqué d'endommager le bras, cela constitue une annulation de la garantie.
- Placer l'unité au moins 16cm d'un mur ou d'un objet, car le bras à besoin de place pour bouger.
- Placer et déplacer les pièces selon la méthode décrites dans le manuel d'instructions.
- Cet ordinateur d'échec n'est pas prévu pour des enfants de moins de 14 ans.
- Ne pas court-circuiter le terminal.
- Veuillez garder l'emballage, car il contient des informations importantes.
- La poussière et la saleté peuvent être essuyées avec un chiffon sec. N'utilisez ni eau ni solvant chimique pour nettoyer votre ordinateur. Des dommages causés par leur utilisation invalident la garantie. Conservez toujours l'ordinateur dans une pièce sèche et fraîche. Évitez d'exposer l'ordinateur à la chaleur, par exemple à des radiateurs, des spots dégageant de la chaleur, au soleil etc... car cela pourrait conduire à des détériorations durables qui ne seraient pas couvertes par la garantie.
- Débrancher l'adaptateur avant le nettoyage et dans l'hypothèse de d'inutilisation pendant de longue période de temps.
- Dans l'hypothèse où l'ordinateur prend l'humidité, attendre qu'il soit complètement sec avant de le rebrancher.
- Utiliser exclusivement l'adaptateur fournit dans la boîte. L'utilisation d'autres adaptateurs constitue une annulation de la garantie et peut causer des dommages personnels à autrui.
- Avant utilisation de l'adaptateur, veuillez vérifier que le voltage indique dessus correspond au voltage chez vous, et que l'adaptateur est en état de fonctionner. Si votre adaptateur est endommagé, contacter le marchand. Ne pas essayer de le réparer vous même.
- Ne pas toucher l'adaptateur, le câble et l'échiquier pendant un orage.
- Evitez de marcher sur l'adaptateur, ou de coincer le câble.

- La prise de courant sert d'interrupteur pour l'ordinateur. Il est donc recommandé d'effectuer le branchement à proximité de l'ordinateur dans une prise d'accès facile.
- L'ordinateur et l'adaptateur ne sont pas étanches et sont prévus pour une utilisation à l'intérieur.
- En cas d'émission de fumée, d'odeur de brûlé ou de bruit étrange, débrancher l'unité. Ces conditions peuvent provoquer un incendie ou choc électrique.
- Attention ! Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale.
- Cette boîte contient un 2Robot ordinateur d'échec, un adaptateur, 1 manuel d'instructions, 1 set de pièces blanches (argent), 1 set de pièces noires et une garantie.

TABLE DES MATIERES

GENERAL

1. INSTRUCTIONS/RESUME
ECRAN LCD
JOUER UNE PARTIE
PRENDRE UNE PIECE / MISE EN PLACE
MEMOIRE
2. COUPS IMPOSSIBLES ET ILLEGAUX
3. COMMENT PRENDRE UNE PIECE
4. LA PARTIE :
 - a) le roque
 - b) la prise en passant
 - c) la promotion et la sous-promotion
 - d) le pat
 - e) l'échec au Roi et l'échec et mat

LES FONCTIONS SPECIALES

5. FONCTION NEW GAME / NOUVELLE PARTIE
6. FONCTION LEVEL / Pour choisir son niveau de jeu
7. FONCTION TAKE BACK / Pour revenir en arrière
8. FONCTION COLOR / Pour choisir sa couleur
9. FONCTION CHANGE COLOR / Pour changer de couleur
10. FONCTION GO / Pour faire jouer l'ordinateur contre lui-même
11. FONCTION VERIFY / Pour vérifier la position des pièces
12. FONCTION SET UP / Pour entrer des positions
 - a) retirer une pièce
 - b) programmer une pièce
 - c) déplacer une pièce
13. FONCTION CLEAR BOARD / Pour vider la mémoire de l'échiquier
14. FONCTION HINT / Pour obtenir un conseil
15. FONCTION TRAINING / Pour apprendre le mouvement des pièces
16. FONCTION SOUND / Pour régler les sons

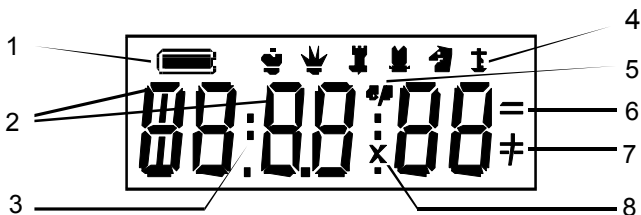
PANNES POSSIBLE

GARANTIE

RAPPEL DES REGLES DU JEU D'ECHECS

1. INSTRUCTIONS/ RESUME

L'ECRAN LCD



- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| 1 = COULEUR/ BLANC-NOIR | 5 = En Passant |
| 2 = affichage alphanumérique | 6 = Pat |
| 3 = Séparateur | 7 = Echec/ Echec et Mat |
| 4 = Symbole des pièces | 8 = pièces prise |

JOUER UNE PARTIE

- a) Veuillez vous assurer que l'échiquier se trouve au moins à 16cm d'un mur ou d'un objet obstruant, car le bras robot a besoin de place pour effectuer ces mouvements. Installer les pièces : Les blancs sur les rangées 1 et 2, les noirs sur les rangées 7 et 8.

- | | | |
|--|--------|------------|
| | Pawn | = Pion |
| | Knight | = Cavalier |
| | Bishop | = Fou |
| | Rook | = Tour |
| | Queen | = Dame |
| | King | = Roi |



- b) Brancher L'unité au courant électrique, puis allumer l'ordinateur : l'interrupteur se trouve à l'arrière de l'appareil.
- c) Appuyez sur la touche NEW GAME. Trois bips sonores vont alors se faire entendre et l'écran LCD affichera " --- ---".
- d) La partie commence, C'est à vous de commencer avec les blancs. Appuyer la pièce blanche sur sa case, puis lorsque vous entendez le bip, déplacer la pièce sur sa case de destination. Il faut à nouveau appliquer une légère pression sur celle ci, jusqu'au bip. Le bip signifie que l'ordinateur a enregistré votre mouvement. Votre coup s'affiche sur l'écran LCD.
- f) De son cote l'ordinateur détermine son propre mouvement et l'exécuté avec le bras robot. Veuillez attendre que l'ordinateur ait fini de placer son coup pour effectuer votre mouvement suivant. Les coups s'affiche sur l'écran LCD.

A Noter:

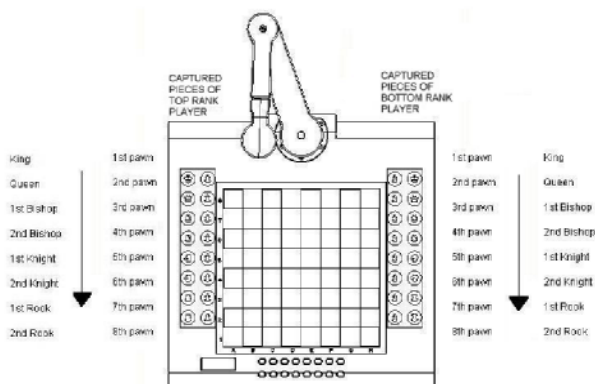
- Lorsque l'ordinateur calcule son coup l'écran LCD clignote et seule la touché GO fonctionne. Cette touché permet d'interrompre le calcul de l'ordinateur et de le forcer à jouer son coup immédiatement.
- Lors de la prise d'une pièce, enlever la pièce de l'échiquier sans faire pression sur la case. Vous pouvez placer les pièces prises dans l'espace appropriées sur le cote de l'échiquier "CAPTURED PIECES / SETTING UP BOARD".
- Si le bras reste coincé, débrancher puis rebrancher l'échiquier. Ne jamais forcer le bras, En cas de rebranchement, le bras les replacera automatiquement La pièce qu'il tient sera reposée le cas échéant.)

PRISE DE PIECE / MISE EN PLACE: UTILISATION DE LA ZONE A COTE DE L'ECHIQUIER

Les pièces prises sont toujours placée de la même manière dans la zone appropriée sur le cote de l'échiquier (voir Chapitre 12): Les pièces du cote joueur (en principe blancs) doivent être positionner a droite de l'échiquier et les pièces du cote machine (en principe noire) se place a gauche du joueur. Placer les pièces en fonction de leur symbole et de bas en haut.

Exemple 1: Vous jouez du cote joueur (ou noir): vos pièces se placeront a votre droite en cas de capture. Lorsque vous capturez une pièce adverse, placer la a gauche de l'échiquier (= a droite de l'ordinateur).

Exemple 2: Vous jouez du cote ordinateur (appuyer sur la touché GO pour forcer l'ordinateur à changer de cote) Vos pièces noires se placeront a votre gauche et lorsque vous prenez une pièce adverses la placer a votre droite.



NOTE: Il est important de placer les pièces capturée de Haut en bas et du bon cote (voir description ci-dessus), autrement l'ordinateur risqué de placer une pièce sur une autre, ce qui peut endommager le bras, et n'est pas couvert par la garanti. Si le bras reste coincé, débranche puis rebrancher l'unité.

MEMORY

L'ordinateur garde en mémoire la l'état de la partie, tant qu'il est branché sur le courant électrique. Si vous êtes en mode SET UP ou VERIFY l'ordinateur reste dans ces modes même si il est éteint. Pour continuer ou recommence une partie se mettre en mode GO.

2. COUPS IMPOSSIBLE ET ILLEGAUX

Votre ordinateur d'échecs a été programmé selon les règles internationales du jeu d'échecs. Il ne joue jamais de coup illégal et n'en accepte pas de votre part. Si vous essayez d'entrer par erreur un coup illégal, l'écran LCD affichera le message "ERROR". Remettez alors la pièce concernée sur sa case de départ, puis jouez un coup légal

3. PRENDRE UNE PIECE

Retirer la pièce de l'ordinateur et la placer sur la cote comme indique ci-dessus. C'est à vous de jouer. Quand l'ordinateur prend une pièce il fait le mouvement tout seul. En cas de prise d'une de vos pièces par l'ordinateur, l'écran LCD affiche le symbole de prise "x".en cas de prise "en passant" l'écran LCD indique "EP".

4. LE JEU

a) Le Roque

En cas de roque, déplacez d'abord le roi en appuyant sur la case départ puis sur la case arrivée qui vous sont affichées sur l'écran LCD. Puis faites de même avec la Tour.Pour sa part l'ordinateur exécute le roque tout seul vous n'avez pas le droit de roquer si le Roi ou la Tour a déjà été déplacé

- vous n'avez pas le droit de roquer si votre Roi est en échec
- vous n'avez pas le droit de roquer si votre Roi, au cours de son déplacement, passe par une case où il serait en échec.

Le roque est également possible dans des positions programmées

b) Prises En Passant

Pour faire ce coup, jouez normalement en appuyant sur la case de départ et d'arrivée, Lorsque vous enlevez la pièce capturer, faire pression légèrement sur sa case. L'ordinateur exécute la prise en passant tout seul. The L'écran LDC affiche "EP".

c) La Promotion et la Sous-Promotion

Choisir la pièce que vous voulez (sous) promouvoir en faisant pression sur la case symbole de la pièce en question. L'ordinateur indiquera en cas de (sous) promotion la pièce qu'il a choisit via l'écran LCD.

d) Le Pat

Le Pat est annoncé par l'écran LCD. L'insuffisance de matériel pour mater est annoncée par l'inscription "dr Ins" sur l'écran LCD.

e) L'Échec au Roi et l'Échec et Mat

Si l'ordinateur vous met en échec, le signe de l'échec " + " s'affiche sur l'écran LCD. Si c'est vous qui mettez l'ordinateur en échec, cela ne sera pas affiché de manière spécifique à l'écran.

Lorsqu'il y a Échec et Mat, l'écran LCD affiche le message du mat " MATE ".

LES FONCTIONS SPECIALES

5. FONCTION NEW GAME / NOUVELLE PARTIE

Appuyez sur la touche NEW GAME à chaque fois que vous décidez de recommencer une nouvelle partie. Ainsi, vous effacez la partie précédente et, dans la mémoire de l'ordinateur, toutes les pièces se retrouvent en position de départ.

6. FONCTION LEVEL / POUR CHOISIR SON NIVEAU DE JEU

Votre ordinateur d'échecs NOVAG ordinateur d'échecs vous offre un choix de 128 niveaux de jeu, vous permettant de faire varier à votre guise les conditions de jeu. Chaque niveau correspond à une contrainte que vous imposez à l'ordinateur, contrainte que lui respectera scrupuleusement, mais que vous n'êtes pas tenu de respecter ! Pour changer de niveau de jeu, appuyez sur la touche LEVEL.

Vous verrez s'afficher sur l'écran le niveau de jeu en cours. Si ce niveau de jeu en cours n'est pas celui que vous désirez, appuyez alors sur la case correspondant au niveau de jeu que vous voulez sélectionner. Comme vous le verrez dans le tableau des niveaux de jeu, chaque niveau correspond à une des 64 cases de l'échiquier.

Les 128 niveaux se décomposent en 64 niveaux BLANCS et 64 niveaux NOIRS. L'écran LCD affichera « LE avec une barre blanche » ou « LE avec une barre noire ». Nous utiliserons les abréviations B pour les niveaux blancs et N pour les niveaux noirs. Par exemple, si vous souhaitez sélectionner le niveau de jeu n° 12 (BB4), à savoir le niveau de temps limité à 120 secondes, appuyez sur la touche LEVEL une ou deux fois de façon à vous positionner sur les blancs, puis appuyez sur la case B4. Le niveau de jeu sera également identifié sur l'écran LCD qui affiche " LE b4" avec la barre blanche.

Reportez-vous au tableau des niveaux de jeu pour en visualiser l'étendue. Une fois que vous avez sélectionné le niveau de jeu souhaité, confirmez votre choix en appuyant sur la touche GO. Vous pouvez alors jouer votre premier coup.

SELECTION DU NIVEAU DE JEU PAR L'ECHIQUIER

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A	B	C	D	E	F	G	H

Vous avez la possibilité de changer de niveau de jeu pendant une partie, mais pas lorsque l'ordinateur est en train de réfléchir. En effet, vous ne pouvez pas interrompre l'ordinateur quand il calcule, mais devez attendre qu'il ait effectué son coup.

Note: si vous éteignez l'ordinateur pour reprendre votre partie plus tard, ou encore si vous appuyez sur la touche NEW GAME pour commencer une nouvelle partie, le niveau de jeu que vous aurez sélectionné au préalable sera toujours valable.

CARACTERISTIQUES DES 128 NIVEAUX DE JEU

Niveaux BLANCS : Limite du temps de réflexion (BA1 -BD8)

Le temps de réflexion par mouvement est limité. NOVAG ordinateur d'échecs va jouer exactement dans le temps qui lui est imparti, à moins qu'il n'y ait qu'un seul mouvement légal possible; dans ce cas, NOVAG ordinateur d'échecs jouera instantanément.

Niveau	Temps	Niveau	Temps
(1) BA1	2 sec.	(9) BB1	60 sec.
(2) BA2	5 sec.	(10) BB2	75 sec.
(3) BA3	10 sec.	(11) BB3	90 sec.
(4) BA4	15 sec.	(12) BB4	120 sec.
(5) BA5	20 sec.	(13) BB5	150 sec.
(6) BA6	25 sec.	(14) BB6	180 sec.
(7) BA7	30 sec.	(15) BB7	210 sec.
(8) BA8	45 sec.	(16) BB8	240 sec.
(17) BC1	5 min.	(25) BD1	30 min.
(18) BC2	6 min.	(26) BD2	40 min.
(19) BC3	7 min.	(27) BD3	50 min.
(20) BC4	8 min.	(28) BD4	1 heure
(21) BC5	9 min.	(29) BD5	2 heures
(22) BC6	10 min.	(30) BD6	4 heures
(23) BC7	15 min.	(31) BD7	6 heures
(24) BC8	20 min.	(32) BD8	8 heures

Niveaux BLANCS : niveaux à temps moyen (BE1 - BH8)

Vous imposez à l'ordinateur un temps moyen maximum par coup. Dans ce type de niveaux, l'ordinateur va "gérer" ses temps de réponse. S'il n'y a qu'un seul mouvement légal NOVAG ordinateur d'échecs jouera instantanément.

Note: ces temps moyens imposés vont concerner un grand nombre de coups. En phase d'ouverture, mais également en phase finale, l'ordinateur tendra à jouer plus rapidement. En revanche, dans des phases de jeu intermédiaires et compliquées, il réfléchira plus longtemps.

Niveau	Temps	Niveau	Temps
(33) BE1	2 sec.	(41) BF1	60 sec.
(34) BE2	5 sec.	(42) BF2	75 sec.
(35) BE3	10 sec.	(43) BF3	90 sec.
(36) BE4	15 sec.	(44) BF4	120 sec.
(37) BE5	20 sec.	(45) BF5	150 sec.
(38) BE6	25 sec.	(46) BF6	180 sec.
(39) BE7	30 sec.	(47) BF7	210 sec.
(40) BE8	45 sec.	(48) BF8	240 sec.
(49) BG1	5 min.	(57) BH1	30 min.
(50) BG2	6 min.	(58) BH2	40 min.
(51) BG3	7 min.	(59) BH3	50 min.
(52) BG4	8 min.	(60) BH4	1 heure
(53) BG5	9 min.	(61) BH5	2 heures
(54) BG6	10 min.	(62) BH6	4 heures
(55) BG7	15 min.	(63) BH7	6 heures
(56) BG8	20 min.	(64) BH8	8 heures

Niveaux NOIRS : niveaux faciles (NA1 - ND8)

Ces niveaux faciles sont destinés aux débutants. Sur ces niveaux NOVAG ordinateur d'échecs va restreindre sa recherche. Son jeu sera délibérément plus faible, comme celui d'un débutant qui ne voit que les prises immédiates, sans analyse ni stratégie.

Niveau	Recherche par coup
(65) NA1	1 demi-coup + 1ère prise envisagée
(66) NA2	1 demi-coup + 2ème prise envisagée
(67) NA3	1 demi-coup + 3ème prise envisagée
(68) NA4	1 demi-coup + 4ème prise envisagée
(69) NA5	1 demi-coup + 5ème prise envisagée
(70) NA6	1 demi-coup + 6ème prise envisagée
(71) NA7	1 demi-coup + 7ème prise envisagée
(72) NA8	1 demi-coup + 8ème prise envisagée
(73) NB1	2 demi-coups + 1ère prise envisagée
(74) NB2	2 demi-coups + 2ème prise envisagée
(75) NB3	2 demi-coups + 3ème prise envisagée
(76) NB4	2 demi-coups + 4ème prise envisagée
(77) NB5	2 demi-coups + 5ème prise envisagée
(78) NB6	2 demi-coups + 6ème prise envisagée

(79) NB7	2 demi-coups + 7ème prise envisagée
(80) NB8	2 demi-coups + 8ème prise envisagée
(81) NC1	3 demi-coups + 1ère prise envisagée
(82) NC2	3 demi-coups + 2ème prise envisagée
(83) NC3	3 demi-coups + 3ème prise envisagée
(84) NC4	3 demi-coups + 4ème prise envisagée
(85) NC5	3 demi-coups + 5ème prise envisagée
(86) NC6	3 demi-coups + 6ème prise envisagée
(87) NC7	3 demi-coups + 7ème prise envisagée
(88) NC8	3 demi-coups + 8ème prise envisagée
(89) ND1	4 demi-coups + 1ère prise envisagée
(90) ND2	4 demi-coups + 2ème prise envisagée
(91) ND3	4 demi-coups + 3ème prise envisagée
(92) ND4	4 demi-coups + 4ème prise envisagée
(93) ND5	4 demi-coups + 5ème prise envisagée
(94) ND6	4 demi-coups + 6ème prise envisagée
(95) ND7	4 demi-coups + 7ème prise envisagée
(96) ND8	4 demi-coups + 8ème prise envisagée

Niveaux NOIRS : niveaux à profondeur d'analyse fixe (NE1- NF5)

Le temps n'est plus limité mais vous limitez la profondeur d'analyse de l'ordinateur, c'est à dire sa capacité à analyser plusieurs coups à l'avance. C'est une façon de limiter sa puissance. Plus la profondeur d'analyse sera importante, plus la puissance de l'ordinateur sera grande et pourra être utilisée à des fins d'analyse de partie.

Niveau	Profondeur d'analyse en demi-coups	Niveau	Profondeur d'analyse en demi-coups
(97) NE1	1 demi-coup	(105) NF1	9 demi-coups
(98) NE2	2 demi-coups	(106) NF2	10 demi-coups
(99) NE3	3 demi-coups	(107) NF3	11 demi-coups
(100) NE4	4 demi-coups	(108) NF4	12 demi-coups
(101) NE5	5 demi-coups	(109) NF5	infini
(102) NE6	6 demi-coups		
(103) NE7	7 demi-coups		
(104) NE8	8 demi-coups		

Le niveau NF5 est un niveau infini : NOVAG ordinateur d'échecs va continuer à réfléchir normalement jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche GO.

Il jouera un coup à moins que :

- il manque de mémoire pour son analyse de position
- il complète son analyse en trouvant une séquence de mat

Niveaux NOIRS : Temps de réponse équivalent (NF6 - NF8)

NOVAG ordinateur d'échecs simule votre temps de réponse. Ceci est particulièrement intéressant si vous souhaitez jouer une partie rapide.

Niveau	Temps maximum
(110) NF6	30 sec.
(111) NF7	1 min.
(112) NF8	2 min.

A ce niveau l'ordinateur essaie d'utiliser le même temps que vous venez d'utiliser pour jouer son prochain coup. D'autre part, si vous utilisez plus de temps que celui du niveau sélectionné, l'ordinateur utilisera le temps maximum de ce niveau pour calculer son prochain déplacement.

Niveaux NOIRS : Niveaux à profondeur d'analyse fixe (NG1 - NG8)

A ce niveau, et en milieu de partie, l'ordinateur vous donnera toujours sa réplique quand le niveau de profondeur d'analyse sélectionné sera atteint. A la fin de la partie l'ordinateur utilisera 2 demi-coups supplémentaires par rapport au milieu de la partie.

Niveau	Profondeur d'analyse en milieu de la partie	Profondeur d'analyse en fin de la partie
(113) NG1	1 demi-coup	3 demi-coups
(114) NG2	2 demi-coups	4 demi-coups
(115) NG3	3 demi-coups	5 demi-coups
(116) NG4	4 demi-coups	6 demi-coups
(117) NG5	5 demi-coups	7 demi-coups
(118) NG6	6 demi-coups	8 demi-coups
(119) NG7	7 demi-coups	9 demi-coups
(120) NG8	8 demi-coups	10 demi-coups

Niveaux NOIRS : niveaux de résolution des mats (NH1 - NH6)

Reportez vous à la section n°18.

Niveau NOIR N° 127 : niveau de temps aléatoire (NH7)

Sur ce niveau de jeu, NOVAG ordinateur d'échecs va répondre de manière aléatoire dans un temps qui va de 1 à 64 secondes par coup. Le temps moyen sera donc de 30 secondes par coup.

Niveau NOIR N°128 : niveau d'arbitrage (NH8)

Sur ce niveau de jeu, NOVAG ordinateur d'échecs fait office d'arbitre entre deux joueurs qui souhaitent s'affronter en utilisant l'échiquier de l'ordinateur. Dans ce cas, l'ordinateur ne joue pas. Il se contente de vérifier la légalité des coups joués par les deux joueurs.

Ce niveau peut bien sûr être également utilisé par un seul joueur qui souhaite simplement simuler une partie ou réfléchir à un problème quelconque.

Lorsque ce niveau est activé, l'écran LCD affiche le message "LE rEF".

Par ailleurs, les fonctions suivantes : TAKE BACK, CHANGE COLOR, HINT, SET UP, VERIFY, SOUND ON/OFF peuvent également être utilisées lorsque l'ordinateur est positionné sur le niveau d'arbitrage.

7. FONCTION TAKE BACK / POUR REVENIR EN ARRIERE

Votre NOVAG ordinateur d'échecs vous offre la possibilité de revenir jusqu'à 25 demi-coups en arrière (1 demi-coup = 1 coup blanc ou 1 coup noir), soit pour réparer une erreur, soit pour adopter une meilleure stratégie.

Attendez votre tour de jouer. Appuyez sur la touche TAKE BACK. L'écran affiche le dernier coup à rejouer à l'envers. Exécutez le mouvement comme pour un coup normal, en faisant pression sur la première, puis sur la deuxième case.

Appuyez à nouveau sur la touche TAKE BACK, l'écran va alors afficher votre dernier coup. Exécutez à nouveau le mouvement comme pour un coup normal : pression sur la première, puis la seconde case.

A chaque fois que vous appuierez sur cette touche TAKE BACK NOVAG ordinateur d'échecs reprendra le dernier demi-coup joué. Lorsque vous êtes revenu à la position souhaitée, reprenez normalement la partie.

Si une pièce prise précédemment doit être replacée pendant cette manipulation, le type et la case de la pièce s'affichent à l'écran. Placez alors la pièce qui avait été prise sur sa case et appuyez : l'affichage disparaîtra. Vous pouvez alors continuer à revenir en arrière ou reprendre la partie.

Si aucun coup ne figure dans la mémoire (c'est à dire si vous êtes revenu au début de la partie), l'écran LCD affichera "Error".

Note: si vous utilisez les fonctions COLOR ou SET UP pour modifier une position ou une pièce, vous ne pourrez plus effectuer de retour en arrière TAKE BACK sur les coups précédents; la mémoire se libérera des coups antérieurs pour laisser la place aux nouveaux coups.

8. FONCTION COLOR / POUR CHOISIR SA COULEUR

L'ordinateur est normalement réglé pour jouer les Noirs et vous les Blancs. Si vous voulez jouer les Noirs dans une nouvelle partie, placez les pièces noires sur les rangées 1 et 2, et les blanches sur les rangées 7 et 8. Dans ce cas, faites abstraction des notations figurant sur le bord de l'échiquier et contentez-vous de suivre les informations transmises par l'écran LCD.

Appuyez alors sur les touches suivantes :

NEW GAME / COLOR / GO. L'ordinateur va alors jouer son coup d'ouverture pour les Blancs du haut de l'échiquier, tandis que les Noirs sont disposés face à vous sur les rangées 1 et 2. C'est à vous de jouer les Noirs.

9. FONCTION COLOR / POUR CHANGER DE COULEUR

Cette fonction permet de changer de couleur à n'importe quel moment dans le déroulement d'une partie. Appuyez sur la touche COLOR et les couleurs sont inversées. Tous les mouvements préalables à ce changement de couleur seront alors effacés de la mémoire et la partie repart dans cette position.

Une autre manière, plus simple, de changer de couleur consiste à appuyer sur la touche GO. Cette opération peut être effectuée autant de fois que désiré dans la partie, sous réserve que l'ordinateur ne soit pas en train de réfléchir lors de l'utilisation de la touche GO.

En mode SET UP, la fonction COLOR vous permettra également de choisir la couleur des pièces dont vous programmez la position.

10. FONCTION GO / L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MEME

Il suffit d'appuyer sur la touche GO à chaque fois. NOVAG ordinateur d'échecs jouera ainsi les Blancs et les Noirs. Cela peut être intéressant à certains stades de parties très compliquées, ou à des fins d'apprentissage.

Attention cependant: la qualité du jeu risque d'être limitée si vous appuyer trop rapidement sur la touche GO, limitant ainsi le temps de réflexion de l'ordinateur.

11. LES AUTRES FONCTIONS DE LA TOUCHE GO

La touche GO est utilisée pour faire jouer l'ordinateur ou sortir d'une fonction spéciale. Ces fonctions sont expliquées dans leurs paragraphes respectifs. Il s'agit d'une fonction multiple.

Rappel des fonctions principales de la touche GO :

- Pour obliger NOVAG ordinateur d'échecs à jouer (pour les Blancs ou pour les Noirs).
- Pour abrégé la réflexion de l'ordinateur et l'obliger à jouer le coup qu'il considère comme étant le meilleur au stade de sa réflexion interrompue. Nous vous conseillons cependant de laisser au minimum 5 secondes de réflexion à votre ordinateur avant d'actionner la touche GO, pour que le coup proposé par NOVAG ordinateur d'échecs soit raisonnable.

- Pour sortir du mode SET UP / Entrée d'une position
- Pour sortir du mode VERIFY / Vérification d'une position
- Pour sortir du mode LEVEL / Fixation du niveau de jeu
- Pour accepter le coup proposé lors de l'utilisation de la fonction HINT / Conseil du coup à jouer.
- Pour déclencher la recherche du mat dans le mode de résolution du mat

12. FONCTION VERIFY / POUR VERIFIER LA POSITION DES PIECES (TOUCHE VER / SET = VERIFY / SET UP)

Cette touche vous permet de vérifier la position des pièces à n'importe quel moment.

- Pour l'utiliser pendant une partie, attendez que ce soit votre tour de jouer, et procédez de la façon suivante :
- Appuyez sur la touche Ver / Set une fois : le message "Ver" apparaît sur l'écran.
- Pour vérifier la position des pièces d'une couleur différente, appuyez sur la touche COLOR.
- Sélectionnez la pièce dont vous voulez contrôler la position en appuyant sur la touche symbole de la pièce à vérifier ; répétez cette manipulation autant de fois que vous le souhaitez.
- Le symbole de la pièce et sa position s'affichent sur l'écran LCD.
- Quand il n'y a plus de pièce à vérifier sur l'échiquier, le message "Ver –" apparaît sur l'écran LCD.

Autre procédure

- Pressez chaque pièce sur sa case et contrôlez l'information qui s'affiche sur l'écran LCD : le symbole de la pièce, le témoin de sa couleur Noir ou Blanc, et la notation de la case sur laquelle elle est posée. Si la case est vide, seule sa notation apparaît, sans symbole de pièce ou de couleur.
- Pour sortir de cette fonction, appuyez simplement sur la touche GO. Vous pouvez alors reprendre le cours de la partie.

13. FONCTION SET UP / POUR ENTRER DES POSITIONS

Touché Ver / Set = Verify / Set Up

Cette fonction vous permet d'entrer des positions sur l'échiquier : pour résoudre un problème d'échecs, ou pour établir un handicap : en ajoutant, retirant ou changeant une ou plusieurs pièces.

NOVAG ordinateur d'échecs acceptera et exécutera alors le roque, la promotion des pions et la prise en passant. Notez qu'en mode SET UP, la vérification de la légalité ne fonctionne plus : il vous appartient de respecter les règles du jeu... Cependant, vous ne pourrez pas entrer de position incorrecte, par exemple en entrant un seul Roi ou deux Rois de la même couleur.

Note importante: tous les mouvements joués au préalable sont annulés dès lors que vous entrez dans la fonction SET UP. Activer la fonction SET UP a donc pour effet d'effacer l'historique d'une partie en cours.

a) Retirer une pièce

Si vous souhaitez retirer une ou plusieurs pièce(s), procédez de la façon suivante :

- Appuyez sur la touche VER / SET deux fois, de façon à ce que l'écran affiche SET.
- Retirez les pièces une par une en appuyant doucement sur la case sur laquelle elles sont placées. Le symbole de la pièce et la notation de sa case apparaît également sur l'écran LCD. Appuyez sur la touche COLOR et répétez la procédure pour retirer les pièces de l'autre couleur.
- Pour sortir de cette fonction, appuyez sur GO.

b) Programmer une pièce

Si vous souhaitez entrer une ou plusieurs pièce(s), procédez de la façon suivante :

- Appuyez sur la touche VER / SET deux fois, de façon à ce que l'écran affiche SET.
- Choisissez la couleur de la pièce à programmer en appuyant sur la touche COLOR.
- Choisissez la pièce à programmer en appuyant sur la touche symbole qui la représente. Le symbole de la pièce choisie apparaît sur l'écran LCD.
- Entrez la pièce en appuyant doucement sur la case désirée.
- Plusieurs pièces de la même sorte et de la même couleur peuvent être entrées successivement sans appuyer à nouveau sur les touches symbole et couleur. Il vous suffit d'appuyer sur les cases.
- Ne changez la couleur ou le symbole de la pièce à programmer que si celle-ci diffère de la précédente.
- Ex : programmez plusieurs pions blancs.
Choisissez d'abord la couleur, puis le symbole du pion. Vous pouvez ensuite entrer jusqu'à huit pions blancs dans la position souhaitée, en appuyant uniquement sur les cases sur lesquelles vous souhaitez disposer ces pièces.
Puis vous souhaitez programmer les cavaliers noirs. Choisissez la couleur, puis le symbole du cavalier. Vous allez pouvoir entrer jusqu'à deux cavaliers noirs, en appuyant uniquement sur les cases sur lesquelles vous souhaitez disposer ces pièces.
- Pour sortir de cette fonction, appuyez sur la touche GO.
Conseil : si vous souhaitez programmer une position complète (un problème de résolution de mat par exemple), utilisez au préalable la touche CLEAR BOARD / "Vider la mémoire de l'échiquier" qui vous est expliquée dans le paragraphe suivant n°14.

c) Déplacer une pièce

Si vous souhaitez changer la position d'une ou plusieurs pièce(s) alors qu'une partie est en cours, procédez de la façon suivante :

- Appuyez sur la touche VER / SET deux fois, de façon à ce que l'écran affiche SET.
- Déplacez les pièces en appuyant sur les cases Départ et Arrivée, comme s'il s'agissait d'un déplacement normal (le symbole de la pièce et la notation de sa case s'affichent à l'écran).
- Sortez de cette fonction en appuyant sur GO.

14. FONCTION CLEAR BOARD / POUR VIDER LA MEMOIRE DE L'ECHIQUIER

Si vous souhaitez programmer une position complète, nous vous recommandons de vider entièrement la mémoire de l'échiquier avant de programmer votre position. Pour cela, retirez d'abord toutes les pièces de l'échiquier, puis programmer votre position en procédant comme suit :

- sur la touche VER/ SET deux fois.
- Appuyez sur la touche CLEAR BOARD pour vider totalement la mémoire de l'échiquier et partir d'un échiquier sans pièce.
- Entrez votre position pièce par pièce comme cela vous est décrit dans la section 13 b). Utilisez la fonction COLOR pour entrer les pièces dans la couleur désirée.
- Pour sortir de cette fonction, appuyez sur GO.

Note: nous vous conseillons d'utiliser la fonction VERIFY pour vous assurer que vous avez entré votre position correctement.

15. FONCTION HINT / POUR OBTENIR UN CONSEIL

Votre NOVAG ordinateur d'échecs peut, sur demande, vous suggérer des coups.

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur la touche HINT et l'ordinateur vous indique le coup qu'il considère comme le meilleur pour vous, à ce stade de la partie. Il affiche ce coup sur l'écran LCD. Vous pouvez alors soit accepter ce déplacement, soit jouer un coup de votre choix. Si vous acceptez le coup conseillé par NOVAG ordinateur d'échecs, appuyez sur GO. N'oubliez alors pas de déplacer votre pièce sur l'échiquier sans appuyer. L'ordinateur comprend et commence à réfléchir à sa réponse. Si vous décidez de jouer votre propre coup, ignorez le conseil de l'ordinateur et jouez directement votre coup sur l'échiquier.

Si le premier conseil de l'ordinateur ne vous convient pas, appuyez à nouveau sur HINT: l'ordinateur vous suggérera peut-être un autre mouvement.

Si vous appuyez sur HINT lorsque l'ordinateur réfléchit, l'écran LCD vous montrera le meilleur coup possible qu'il envisage au stade de sa réflexion.

Note: le coup suggéré par NOVAG ordinateur d'échecs sera le meilleur coup calculé dans le niveau de jeu que vous lui avez imposé.

16. FONCTION TRAINING/POUR APPRENDRE LE MOUVEMENT des pièces

Cette fonction est là pour aider le débutant qui ne maîtrise pas encore le mouvement des pièces. Cette fonction va lui permettre de passer en revue tous les mouvements légaux possibles à tout moment de la partie.

Vous devez procéder de la façon suivante :

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur la touche TRAINING. Notez que ce déplacement vous est également rappelé sur l'écran LCD.

Si vous appuyez à nouveau sur la touche TRAINING, l'ordinateur va vous montrer les autres déplacements possibles de cette première pièce, ou les mouvements des autres pièces.

Une fois que vous aurez visualisé tous les déplacements possibles, l'écran LCD affichera "-- --".

Si vous souhaitez jouer un coup qui vous est conseillé par NOVAG ordinateur d'échecs, appuyez sur GO (n'oubliez pas de déplacer votre pièce sur l'échiquier, sans appuyer) et NOVAG ordinateur d'échecs commence immédiatement à réfléchir à sa réplique.

Si vous souhaitez jouer un autre coup, appuyez simplement sur les cases Départ et Arrivée de la pièce que vous jouez et l'ordinateur commence à réfléchir à sa réplique.

Si vous souhaitez accélérer la visualisation des coups légaux, appuyez sur la touche LEVEL. NOVAG ordinateur d'échecs va vous montrer la pièce suivante qui peut être déplacée.

Appuyez sur GO pour sortir de la fonction et recommencer à jouer normalement.

17. FONCTION SOUND / POUR REGLER LES SONS

Les signaux acoustiques peuvent être activés ou désactivés en utilisant la touche SOUND. L'affichage sur l'écran LCD du message suivant : " Sound = " indique que le signal sonore est activé.

18. RESOLUTION DE PROBLEMES DE MATS

Les niveaux noirs NH1 -NH6 vont vous permettre de soumettre à NOVAG ordinateur d'échecs des problèmes de résolution de mat jusqu'en 6 coups.

Pour cela, appuyez sur NEW GAME et programmez la position du problème sur l'échiquier (reportez vous à la section 13).

Avant de commencer la recherche du mat, nous vous conseillons de bien vérifier votre position à l'aide de la fonction VERIFY (reportez vous à la section 12) et de vous assurer de la couleur des pièces, que vous pourrez le cas échéant changer à l'aide de la touche COLOR. Fixez le niveau de recherche du mat selon votre volonté (voir fonction SET LEVEL):

<u>Niveau</u>	<u>Problème</u>
(121) NH1	Mat en 1 coup
(122) NH2	Mat en 2 coups
(123) NH3	Mat en 3 coups
(124) NH4	Mat en 4 coups
(125) NH5	Mat en 5 coups
(126) NH6	Mat en 6 coups

Appuyez sur la touche GO une première fois pour sortir du mode SET LEVEL, puis une seconde fois pour déclencher la recherche du mat : l'ordinateur commence à réfléchir.

Les mats en 1 jusqu'à 3 coups sont en général trouvés rapidement, alors que les mats en 4 jusqu'à 6 coups nécessitent plus de temps.

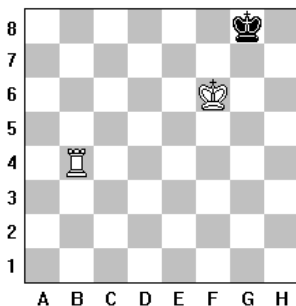
Si une solution existe, NOVAG ordinateur d'échecs va vous montrer le coup à exécuter. Si aucune solution n'existe, l'écran affiche « ERROR ».

Si vous souhaitez continuer le jeu à partir de cette position, changez simplement de niveau de jeu et entrez votre coup normalement.

Exemple de résolution de mat :

Vous souhaitez résoudre un problème de mat en 2 coups. Placez les trois pièces sur l'échiquier comme cela vous est montré sur le schéma ci-dessous :

SCHEMA N°3



Respectez maintenant les étapes suivantes :

- | | | |
|---------------------------|---|---|
| NEW GAME | = | vous videz la mémoire |
| LEVEL | = | sélectionnez le niveau de jeu MAT EN 2,
à savoir « LE H2 barre blanche » |
| GO | = | confirmez le niveau choisi |
| SET UP | = | appuyez sur la touche Ver / Set deux fois pour entrer dans
le mode SET UP, sélectionnez « Set - - barre blanche » |
| CLEAR | = | vous videz l'échiquier de ses pièces, avant
d'entrer votre position |
| Touche Symbole Du Roi | = | appuyez sur cette touche symbole puis appuyez sur la case
F6, case sur laquelle vous voulez positionner ce premier
Roi |
| Touche Symbole De La Tour | = | appuyez sur cette touche symbole puis appuyez sur la case
B4, case sur laquelle vous voulez positionner cette Tour |
| Touche COLOR | = | pour changer la couleur des autres pièces à programmer |
| Touche Symbole Du Roi | = | appuyez sur cette touche symbole puis appuyez sur la case
G8, case sur laquelle vous voulez positionner ce deuxième
Roi |
| Touche COLOR | = | pour donner le trait au camp désiré |
| GO | = | pour sortir de la fonction SET UP |
| GO | = | pour lancer la recherche du mat |

NOVAG ordinateur d'échecs va proposer le premier demi-coup : B4-H4. Le Roi noir ne peut se déplacer que de G8 vers F8. Effectuez ce déplacement. NOVAG ordinateur d'échecs affiche sa réplique : H4-H8, MAT !

Diagnostic des pannes

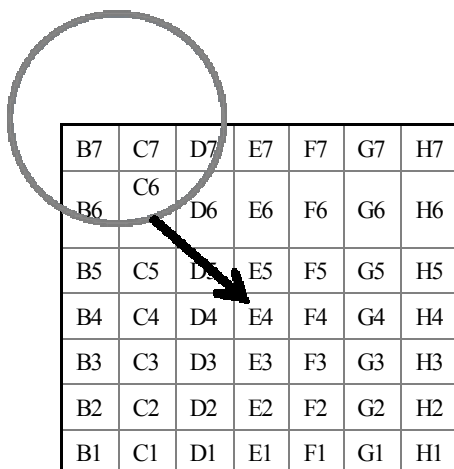
Calibrage

Au cas où les pièces de l'échiquier ne sont pas placées "au centre" des cases et/ou le 2Robot n'est pas capable de prendre les pièces vous devez calibrer l'unité. Pour calibrer l'unité correctement vous devez ajuster la case A8 (petite portée du bras) et la case H1 (longue portée du bras).

A NOTER : il est important de calibrer les deux cases pour atteindre la précision.

CALIBRAGE DE LA CASE A8 (petite portée du bras)

- Placer une pièce de l'échiquier sur la case A8
- Appuyer à peu près 5 secondes sur la touche "CLEAR" jusqu'à ce que vous voyiez "P1:xx,yy" (la disposition représente la valeur numérique actuelle pour le calibrage de la case A8)
- Presser GO et attendre que l'ordinateur finisse son mouvement.
- Vérifier la position de la pièce d'échec une fois le mouvement accompli et le comparer au schéma ci-dessous. Les cases sur l'échiquier B1 à H7 représentent la case A8. Procéder selon l'exemple suivant.



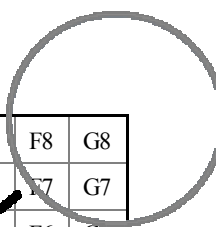
B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Exemple : Si la pièce de l'échiquier est au coin supérieur gauche de la case A8 (comme représenté ci-dessus), appuyer sur la case B7 sur l'échiquier avec une autre pièce jusqu'à ce que vous entendiez un bip. L'ordinateur saura maintenant que la pièce de l'échiquier est dans le coin supérieur gauche de la case A8 et ajustera automatiquement son calibrage pour bouger la pièce de l'échiquier plus vers le centre au prochain coup (si la pièce de l'échiquier est au coin supérieur droit, appuyer sur la case H7 etc...).

Appuyer sur la touche GO pour contrôler l'emplacement. Répéter si nécessaire. Une fois satisfait du centrage de la pièce d'échiquier, opérer le calibrage de la case H1 (bras long).

CALIBRAGE DE LA CASE H1 (longue portée du bras) :

- Placer une pièce d'échiquier sur la case H1
- Appuyer sur la touche SOUND et l'affichage ira vers P2:xx:yy_ (l'affichage représente la valeur numérique actuelle pour le calibrage de la case H1)
- Appuyer sur GO et attendre que l'ordinateur exécute son mouvement
- Vérifier la position de la pièce d'échiquier une fois le mouvement accompli
- Vérifier la position de la pièce d'échiquier une fois que le mouvement est terminé et comparer le au sema ci-dessous. Les cases A8 à G2 sur votre échiquier électronique devraient représenter la case H1. Procéder selon l'exemple ci-dessous (comme la procédure de la case A8).



A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2

Exemple : Si la pièce de l'échiquier est au coin supérieur droit de la case H1 (comme représenté ci-dessus), appuyer sur la case G8 sur l'échiquier avec une autre pièce jusqu'à ce que vous entendiez un bip. L'ordinateur saura maintenant que la pièce de l'échiquier est dans le coin supérieur droit de la case H1 et ajustera automatiquement son calibrage pour bouger la pièce de l'échiquier plus vers le centre au prochain coup (si la pièce de l'échiquier est au coin inférieur gauche de la case H1, appuyer sur la case A2 etc...). Appuyer sur la touche GO pour contrôler l'emplacement. Répéter si nécessaire. Une fois satisfait du centrage de la pièce d'échiquier, vérifier le calibrage.

VERIFICATION:

- Placer une pièce d'échiquier sur la case extérieur : cavalier blanc, cavalier noir, roi blanc et roi noir.
- Appuyer sur la touche SOUND jusqu'à ce que vous voyiez VerCB dans l'écran LCD.
- Appuyer sur la touche GO pour vérifier le calibrage.

Si vous n'êtes pas satisfait de votre calibrage vous pouvez appuyer sur la touche SOUND une fois de plus jusqu'à ce que vous voyiez "P1:xx yy" et recommencer le calibrage décrit ci-dessus.

SORTIE : Pour sortir du mode calibrage, appuyer sur la touche CLEAR.

Activer/désactiver le mouvement du bras

Le mouvement du bras du 2Robot peut s'activer ou se désactiver avec la touche TakeBack pour "Robot=" ou "Robot".

Si le bras se bloque

L'écran affichera "ErrArm". Appuyer sur le bouton CLEAR pour effacer le message d'erreur du bras et refaire le dernier mouvement.

Bouton de réinitialisation

En cas de non fonctionnement vérifier que l'unité est branchée sur secteur, ou bien réinitialiser l'ordinateur avec le bouton de réinitialisation qui se trouve à l'arrière de l'unité. Utiliser un objet à bout pointu (eg. Trombone) pour appuyer sur le bouton Maintenir 3 secondes. Cette action efface entièrement la mémoire.

Le bras se coince

Débrancher et rebrancher l'unité. Le bras lâchera la pièce qu'il tient et se remettra en place à sa position de départ. Ne jamais forcer le bras.

Garantie

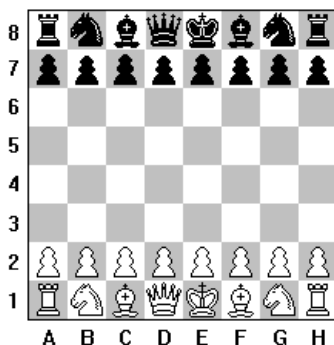
Voir la carte de garantie pour les détails.

RAPPEL DES BASES DU JEU D'ECHECS.

– le jeu se compose de 32 pièces, 16 Blanches et 16 Noires, soit pour chaque camp :

- 1 Roi,
- 1 Dame,
- 2 Tours,
- 2 Fous,
- 2 Cavaliers,
- 8 Pions.

Ces pièces se placent en début de partie comme suit :



– Chaque case de l'échiquier est identifiée par la lettre de la colonne où elle se trouve et par le chiffre de sa rangée.

La case E2 se trouve donc à l'intersection de la colonne E et de la rangée 2.

Cette "notation dite alphanumérique ou algébrique" est celle utilisée par votre ordinateur d'échecs.

– Chaque joueur joue obligatoirement à son tour : on ne passe pas son tour aux Échecs.

– Ce sont les Blancs qui commencent la partie.

– Un coup aux échecs se compose en fait de deux demi-coups : celui des Blancs puis celui des Noirs.

(Dans la pratique, on utilise le plus souvent l'expression "coup" pour simplifier)

– Un "demi-coup" est donc le mouvement d'une pièce d'une case à une autre case, vide ou occupée par une pièce adverse : dans ce cas il y a "prise" de cette pièce et elle doit être retirée de l'échiquier.

NOVAG ordinateur d'échecs précise qu'il y a prise en affichant le symbole "x".

– Aux Échecs, on prend une pièce ennemie en occupant sa case.

– Aucune pièce ne peut sauter par-dessus une autre pièce, sauf le Cavalier (et la Tour, mais seulement dans le cas du Roque : voir chapitre 4.a) LA PARTIE)

- Lorsqu'un joueur arrive à placer une pièce sur une case d'où elle attaque le Roi adverse, ce dernier est dit "en échec". Il doit alors obligatoirement :
 - soit se déplacer,
 - soit prendre la pièce attaquante,
 - soit interposer une de ses pièces pour "parer l'échec".
- Lorsque ce Roi ne peut adopter aucune de ces trois solutions, il est déclaré "échec et mat". Le joueur a perdu.
- Lorsqu'un Roi n'est pas en échec mais qu'il ne peut plus se déplacer - alors qu'il y est obligé sans se mettre en échec, ce Roi est dit PAT.
La règle veut alors que la partie soit déclarée nulle.

LE MOUVEMENT DES PIÈCES:

Le Roi se déplace d'une case à la fois, dans toutes les directions mais ne doit jamais se lacer sur une case où il serait en échec. (Pour le Roque, voir chapitre 4.a) LA PARTIE).

La Dame se déplace horizontalement, verticalement ou diagonalement d'autant de cases qu'elle veut, tant qu'elle ne rencontre pas d'obstacle: extrémités de l'échiquier, bien sûr, ou pièce amie ou ennemie; dans ce dernier cas, elle prend cette pièce.

La Tour se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases qu'elle veut, tant qu'elle ne rencontre pas d'obstacle (comme pour la Dame).

Le Fou se déplace en diagonale, uniquement, d'autant de cases qu'il veut, tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle (comme pour la Dame ou la Tour).

Le Cavalier se déplace de 2 cases dans une direction puis d'une case sur le côté. Son mouvement rappelle le tracé d'un L majuscule.
Son mouvement est donc plus complexe. De plus, il peut "sauter" par dessus d'autres pièces, amies ou ennemies.

Le Pion se déplace verticalement, d'une case à la fois.
Toutefois, et seulement pour son premier mouvement, il peut avancer de deux cases, une fois dans la partie.
(Pour les coups particuliers du Pion comme la Prise en passant ou les Promotions et Sous-Promotions, reportez vous au chapitre 4. LA PARTIE).

Datos técnicos

● Consumo Eléctrico	130 mW max
● Tipo de adaptador	Corriente continua, 9V ,con el centro positivo
Informaciones sujetas a cambios sin previo aviso	

IADVERTENCIAS MUY IMPORTANTES

IMPORTANTISIMO: Si el brazo del robot se bloqueea **NUNCA LO FUERCE NI TOQUE** : APAGUE el ordenador y vuelvalo a encender : **OBLIGAR EL BRAZO MANUALMENTE SUPONE ROMPER** los dientes de los engranajes (que solo se rompen por esta causa) **Y SE INVALIDA LA GARANTIA.**

- Lea con atención las instrucciones y tenga en cuenta todas las advertencias.
- En ningún caso levante el robot sosteniéndolo por el brazo, ni lo fuerce en ningún momento, forzarlo supone romper los engranajes. La rotura por este concepto invalida la garantía. En el caso de que el brazo se quede bloqueado, simplemente apague la unidad y vuélvala a encender : volverá a la posición de origen.
- No deje caer el robot, la rotura por golpe o caída invalida la garantía.
- Coloque el robot a una distancia superior a 16 cm de cualquier obstáculo a la redonda, ya que el brazo necesita ese espacio para maniobrar.
- Ponga y desplace las piezas como indica el manual de instrucciones.
- Este ordenador no está diseñado para menores de 14 años.
- No cortocircuite el terminal.
- Conserve el embalaje ya que contiene información importante y protegerá el robot de polvo y posibles golpes.
- El polvo y suciedad pueden limpiarse con un trapo seco. No utilizar agua ni disolventes químicos. Los daños por esta causa invalidan la garantía. Guarde siempre el ordenador en una habitación limpia y seca, evitando exponerlo a cualquier foco de calor, como calefacciones, sol directo, etc..., ya que la acción del calor puede producir daños no cubiertos por la garantía.
- Desenchufe el ordenador antes de su limpieza, y en la hipótesis de que no lo vaya a utilizar en mucho tiempo.
- En el caso de que el ordenador haya estado expuesto a ambientes húmedos, esperar a que esté seco antes de encenderlo.
- Use **exclusivamente el adaptador que incluye** el producto. El uso de cualquier adaptador que no sea el suyo, puede causar daños irreparables e invalida la garantía.
- Antes de utilizar el adaptador compruebe que el voltaje de entrada corresponde al de su país, en caso contrario, o en el caso de que esté estropeado puede proveerse de uno facilitado por la casa distribuidora.

- No toque el adaptador, su cable o el tablero en caso de riesgo de tormenta.
- Evite pisar el adaptador o atrapar su cable.
- El enchufe de corriente hace de interruptor para el ordenador, por lo que es conveniente tener fácil acceso a él.
- Tanto el adaptador como el ordenador no son estancos a la humedad, por lo que deben ser utilizados a cubierto.
- En el caso de aparición de humo, olor a quemado o ruidos extraños, debe desenchufar inmediatamente el ordenador y su transformador para evitar posibles riesgos de incendios o descargas eléctricas.
- Este juguete contiene imanes o componentes magnéticos. La unión de los imanes entre sí o a un objeto metálico dentro del cuerpo humano puede provocar lesiones graves o mortales. Si se han tragado o inhalado los imanes, busque atención médica inmediata.
- Esta caja contiene: un robot, un adaptador de corriente, un manual de instrucciones, un juego de piezas de ajedrez completo y la garantía. Tenga especial cuidado de no perder las piezas, ya que su exclusiva forma adaptada a la mano del robot, las hace insustituibles.

INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL

TABLA DE CONTENIDOS:

I) DESCRIPCIONES GENERALES

II) INSTRUCCIONES RÁPIDAS

III) CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

- a) Haciendo una jugada
- b) Comiendo una pieza
- c) Movimientos imposibles e ilegales
- d) Enroque
- e) Comer al paso
- f) Promoción y subpromoción de peones
- g) Tablas
- h) Jaque y Jaque Mate

IV) FUNCIONES ESPECIALES

- 1) Tecla NEW GAME
- 2) Tecla LEVEL
- 3) Función de Resolución de Mates
- 4) Tecla GO
- 5) Tecla TRAINING
- 6) Tecla HINT
- 7) Tecla TAKE BACK
- 8) JUGAR CON LAS NEGRAS
- 9) Tecla CLEAR
- 10) Tecla VERIFY
- 11) Tecla SET UP
- 12) Tecla SOUND

V) APÉNDICE

- A) Cuidados de la computadora de Ajedrez NOVAG
- B) Problemas más corrientes de su computadora de Ajedrez NOVAG

REGLAS DE AJEDREZ

I DESCRIPCIONES GENERALES

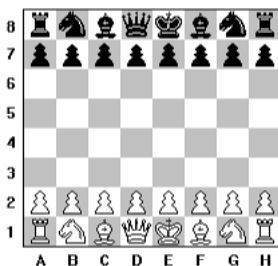
Jugar con el Robot es muy sencillo, pero, recomendamos que lea las instrucciones generales antes de empezar una partida. En las instrucciones generales cada sección es independiente de las demás, de manera que usted no tiene por que leer todo de una vez..

Utilice solamente el adaptador especificado para su máquina, el uso de otro adaptador inválida la garantía. Por favor conecte el adaptador a la red antes de enchufar la máquina.

La computadora tiene la memoria tipo C-MOS que retiene la última posición del tablero.

II INSTRUCCIONES RÁPIDAS

1. Antes de comenzar a jugar, coloque las piezas en posición de apertura (las piezas blancas en las filas 1 y 2 y las negras en las filas 7 y 8). Asegúrese que deja 16 centímetros alrededor del robot para que pueda mover el brazo en todas las direcciones.



2. Encienda la máquina actuando en el interruptor trasero ON/OFF.
3. **Presione la tecla NEW GAME.** Se oír 3 pitidos y en la pantalla aparecerá un signo que indica que toca jugar a las blancas. Usted ya puede realizar su primer movimiento con las blancas.
4. Si no quiere ajustar un nivel de juego determinado salte este paso, en caso contrario presione la tecla LEVEL y después apriete en una casilla con una pieza. (por ejemplo la casilla A1 corresponde al nivel 1, A2 al nivel 2, etc.) Si no ajusta el nivel, la maquina jugara en el ultimo nivel en que jugó anteriormente. Una vez que usted haya ajustado el nivel de juego, presione la tecla "GO" para salir del modo LEVEL.
5. Introduzca la primera jugada de las blancas: Simplemente **presione la pieza** que vaya a mover **y a continuación la casilla a la que quiere desplazarla.**

En ese mismo instante la máquina se pone en marcha y responderá con mayor o menor rapidez dependiendo del nivel de juego o si se encuentra en el libro de aperturas donde no tiene que pensar.

Una vez que la maquina decida su jugada, aparecerá en pantalla las coordenadas de la pieza que la maquina va a realizar y el robot la ejecutara. A continuación jugara usted con las blancas procediendo como se ha descrito anteriormente.

En el caso que quiera retroceder alguna jugada, espere que sea su turno, pulse la tecla TAKE BACK y el robot deshará dicha jugada. Si desea retroceder otro movimiento repita el proceso presionando siempre la tecla TAKE BACK.

IMPORTANTISIMO:

Si el brazo del robot se bloqueara **NUNCA LO FUERCE NI TOQUE**; APAGUE el ordenador y vuelvalo a encender: **OBLIGAR EL BRAZO MANUALMENTE SUPONE ROMPER** los dientes de los engranajes (que solo se rompen por esta causa) Y SE **INVALIDA LA GARANTIA**.

Cuando la maquina está pensando puede presionar la tecla GO (que obliga la maquina a jugar inmediatamente sin buscar posibles jugadas superiores.)

Cuando capture una pieza, quítela sin presionar su casilla y deposítela en los espacios laterales reservados para eso. (**Impotante**: lea mas abajo **como debe depositar** las piezas que come) Después haga la jugada como se ha indicado anteriormente.

III) CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

a) Haciendo una jugada

Simplemente presione la pieza que vaya a mover y a continuación la casilla a la que quiere desplazarla. Para realizar el enroque mueva el rey primero (saltando la casilla donde quedara la torre). Mueva después la torre también presionando. Cuando promocione un peón, tendrá que indicar la pieza que desea coronar, presionando una de las teclas con el símbolo adecuado. Para cancelar una jugada errónea antes de acabar de introducirla, presione la tecla CLEAR.

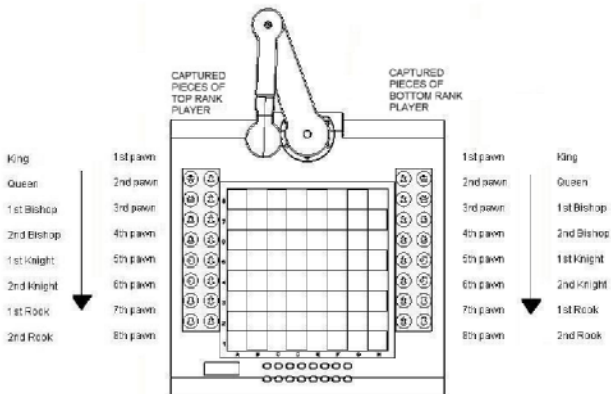
b) Comiendo una pieza

Presione la pieza con la que usted va a realizar la captura, quite la pieza que va a ser capturada (sin presionar) y deje la pieza de usted en el lugar que ocupaba la pieza comida, presionando la casilla. La pieza que ha sido capturada debe depositarse en los lados laterales como se explica en el apartado siguiente .En caso de comer al paso, no olvide retirar el peón comido también presionando.

Importante: UTILIZACION DE LAS ZONAS LATERALES PARA DEJAR LAS PIEZAS COMIDAS:

- 1) Las piezas deben situarse **encima del símbolo** correspondiente y **lo más alejado** de usted (se va rellenando de arriba a abajo).
- 2) Si usted está jugando con las piezas blancas debe respetar el color de la figura (cuando capture una pieza negra debe **dejarla a su izquierda**).
- 3) Si invertido el color (apartado 8 de funciones especiales) y está jugando con las negras debe dejarlas en los símbolos con color opuesto. (cuando capture una pieza blanca depositela encima del simbolo negro tambien a su **izquierda**).

EN CONCLUSION: deposite las piezas capturadas siempre a su izquierda, sobre su simbolo, y de arriba a abajo.



NOTA: Es muy importante colocar bien las piezas capturadas ya que el ordenador debe saber donde estan para poder retroceder jugadas. Además, si no estan bien colocadas el robot puede que intente depositar una pieza encima de otra y **bloquearse**: En este caso **no intente mover su brazo**, podra rompere los engranajes! **debera apagar** y volver a encender la maquina.

MEMORIA

El ordenador guarda en la memoria la situacion en la que se encuentra, Si estuviera en modo SET UP o VERIFY antes de apagarlo, despues de encenderlo seguira en ese modo y **usted debera pulsar GO** para empezar a jugar.

Movimientos imposibles e ilegales.

La NOVAG computadora está programada de acuerdo con las reglas internacionales del ajedrez y ni acepta ni realiza movimientos ilegales. Si usted intenta realizar una jugada ilegal, la maquina indicara « ERROR » y usted debera a continuación realizar la jugada correcta.

Enroque

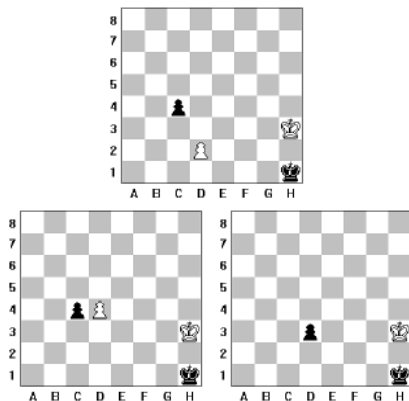
Para enrocar, señale sólo el movimiento del Rey, que es el que se mueve primero saltando una casilla, y introduzca después el movimiento de la Torre.

La NOVAG computadora acepta y ejecuta el enroque en posiciones adecuadas.

Nota: Es ilegal enrocar cuando el rey está en Jaque, si sedesplazo previamente, o si éste pasaria a través de alguna casilla que esté atacada por una pieza contraría.

Comer al paso

Si desea comer al paso, usted sólo debe indicar la casilla de la que parte el peón y a la que va, como si fuera un movimiento normal. Recuerde siempre que deberá retirar el peón capturado del tablero presionando también su casilla. Aparecerá en la pantalla el signo “EP”.



Promoción y Subpromoción

Cuando vaya a coronar una pieza, en el LCD aparecerá el mensaje “Pro?”.

Usted eligiera la pieza que desea coronar, presionando la tecla con el símbolo apropiado. Cuando la computadora corone, aparecerá en la pantalla la pieza seleccionada.

Tablas

La NOVAG computadora anunciará una posición que corresponda a tablas en la pantalla.

Jaque y Jaque Mate

Si la computadora le da Jaque, mostrará una cruz. En el caso que fuese jaque mate mostrará una cruz doble y aparecerá el mensaje: “MATE”

IV) FUNCIONES ESPECIALES

1) Tecla NEW GAME

Presionando la tecla NEW GAME, empezará una nueva partida. La anterior partida se cancelará y en la memoria del computador todas las piezas se encontraran ahora en posición de inicio.

Presione la tecla NEW GAME cada vez que quiera comenzar una nueva partida. El nivel de juego se mantendrá invariante y en la pantalla aparecerá un símbolo indicando que toca jugar a las blancas.

2) Tecla LEVEL

Su NOVAG computadora tiene 128 NIVELES DE JUEGO. Para ajustar la NOVAG en cualquiera de las modalidades de juego presione la tecla LEVEL. Se consigue **ajustar estos niveles pulsando las casillas del tablero en combinación con el símbolo que indica el color** en la pantalla. Este símbolo indica generalmente si se esta haciendo una operación con las piezas blancas o las negras. Cada casilla corresponde a un nivel por lo que **se seleccionan de este modo 64 niveles con el símbolo de las blancas y 64 niveles con el símbolo de las negras**. De esta forma se consiguen seleccionar los 128 niveles.

EJEMPLO: Si desea ajustar el nivel N° 12 que corresponde a B (blancas) y B 4 (tiempo limitado a 120 segundos), presione la tecla LEVEL una o dos veces (hasta que aparezca en pantalla la barra blanca que es el signo indicativo de las blancas) y pulse la casilla B4.

Para indicar que la operación de selección de nivel ha sido finalizada debe apretar la tecla GO.

Usted puede cambiar o solamente comprobar el nivel de juego cuando quiera durante la partida siempre y cuando le toque a usted jugar.

Nota: cuando apague la computadora, al volver a encenderla el nivel de juego se habrá mantenido invariable.

COMO REGLA GENERAL, CUANTO MAS TIEMPO TENGA LA MAQUINA, MEJOR JUGARA.

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A	B	C	D	E	F	G	H

CARACTERISTIQUAS DE LOS 128 NIVELES DE JUEGO

Niveles BLANCOS: Limite del tiempo de reflexion (BA1 -BD8)

El tiempo de reflexion por movimiento esta limitado. NOVAG computadora va a jugar exactamente en el tiempo programado salvo si solo existe un movimiento legal. En este caso jugara instantaneamente. Esta modalidad se utiliza para dar un tiempo determinado a la maquina para resolver un problema.

Nivel	Tiempo	Nivel	Tiempo
(1) BA1	2 seg.	(9) BB1	60 seg.
(2) BA2	5 seg.	(10) BB2	75 seg.
(3) BA3	10 seg.	(11) BB3	90 seg.
(4) BA4	15 seg.	(12) BB4	120 seg.
(5) BA5	20 seg.	(13) BB5	150 seg.
(6) BA6	25 seg.	(14) BB6	180 seg.

(7)	BA7	30 seg.	(15)	BB7	210 seg.
(8)	BA8	45 seg.	(16)	BB8	240 seg.
(17)	BC1	5 min.	(25)	BD1	30 in.
(18)	BC2	6 min.	(26)	BD2	40 in.
(19)	BC3	7 min.	(27)	BD3	50 in.
(20)	BC4	8 min.	(28)	BD4	1 ora
(21)	BC5	9 min.	(29)	BD5	2 oras
(22)	BC6	10 min.	(30)	BD6	4 oras
(23)	BC7	15 min.	(31)	BD7	6 oras
(24)	BC8	20 min.	(32)	BD8	8 oras

Niveles BLANCOS: Niveles de tiempo medio (BE1 - BH8)

El ordenador jugara mas omenos rapido según la jugada pero conseguira hacer el numero previsto en el tiempo estipulado

Nota: En la apertura y final jugara mas rápidamente que en la fase intermedia.

Por lo cual, la NOVAG computadora hará jugadas pensadas con un tiempo **promedio** igual al seleccionado.

ESTA MODALIDAD ES LA FORMA MAS HABITUAL DE JUGAR.

Nivel	Temps	Nivel	Temps		
(33)	BE1	2 seg.	(41)	BF1	60 seg.
(34)	BE2	5 seg.	(42)	BF2	75 seg.
(35)	BE3	10 seg.	(43)	BF3	90 seg.
(36)	BE4	15 seg.	(44)	BF4	120 seg.
(37)	BE5	20 seg.	(45)	BF5	150 seg.
(38)	BE6	25 seg.	(46)	BF6	180 seg.
(39)	BE7	30 seg.	(47)	BF7	210 seg.
(40)	BE8	45 seg.	(48)	BF8	240 seg.
(49)	BG1	5 min.	(57)	BH1	30 min.
(50)	BG2	6 min.	(58)	BH2	40 min.
(51)	BG3	7 min.	(59)	BH3	50 min.
(52)	BG4	8 min.	(60)	BH4	1 hora
(53)	BG5	9 min.	(61)	BH5	2 horas
(54)	BG6	10 min.	(62)	BH6	4 horas
(55)	BG7	15 min.	(63)	BH7	6 horas
(56)	BG8	20 min.	(64)	BH8	8 horas

Niveles NEGROS: Faciles (NA1 - ND8)

En estos niveles la maquina jugara mal para que los principiantes puedan ganarla.

La computadora pensará sólo un medio movimiento salvo cuando se trate de considerar una captura atacada y defendida por muchas piezas. En este caso, limitará su razonamiento hasta el número especificado de medios movimientos (un medio movimiento es una jugada de un color, por ejemplo E2-E4, E7-E5 serian 2 medio movimientos, uno por parte de blancas y otro por parte de negras). Todos los niveles de jugador novel son muy rápidos en responder.

Si estos niveles siguen siendo demasiado fuertes para el principiante pruebe los niveles: NE1, NE2, ETC

<u>Nivel</u>	<u>Busqueda</u>
(65) NA1	1 medio movimiento + 1º captura prevista
(66) NA2	1 medio movimiento + 2º capturas previstas
(67) NA3	1 medio movimiento + 3º capturas previstas
(68) NA4	1 medio movimiento + 4º capturas previstas
(69) NA5	1 medio movimiento + 5º capturas previstas
(70) NA6	1 medio movimiento + 6º capturas previstas
(71) NA7	1 medio movimiento + 7º capturas previstas
(72) NA8	1 medio movimiento + 8º capturas previstas
(73) NB1	2 medio movimientos + 1º captura prevista
(74) NB2	2 medio movimientos + 2º capturas previstas
(75) NB3	2 medio movimientos + 3º capturas previstas
(76) NB4	2 medio movimientos + 4º capturas previstas
(77) NB5	2 medio movimientos + 5º capturas previstas
(78) NB6	2 medio movimientos + 6º capturas previstas
(79) NB7	2 medio movimientos + 7º capturas previstas
(80) NB8	2 medio movimientos + 8º capturas previstas
(81) NC1	3 medio movimientos + 1º captura prevista
(82) NC2	3 medio movimientos + 2º capturas previstas
(83) NC3	3 medio movimientos + 3º capturas previstas
(84) NC4	3 medio movimientos + 4º capturas previstas
(85) NC5	3 medio movimientos + 5º capturas previstas
(86) NC6	3 medio movimientos + 6º capturas previstas
(87) NC7	3 medio movimientos + 7º capturas previstas
(88) NC8	3 medio movimientos + 8º capturas previstas
(89) ND1	4 medio movimientos + 1º captura prevista
(90) ND2	4 medio movimientos + 2º capturas previstas
(91) ND3	4 medio movimientos + 3º capturas previstas

(92) ND4	4 medio movimientos + 4° capturas previstas
(93) ND5	4 medio movimientos + 5° capturas previstas
(94) ND6	4 medio movimientos + 6° capturas previstas
(95) ND7	4 medio movimientos + 7° capturas previstas
(96) ND8	4 medio movimientos + 8° capturas previstas

Niveles NEGROS: Niveles de profundida de analisis fija (NE1-NF5)

En esta modalidad no se limita el tiempo sino la profundidad de buqueda del ordenador. Por esta razon si la posicion consta de muchas piezas la jugada se podra hacer muy lenta. La maquina solo analiza lo que ocurre hasta el n° de medias-jugadas especificado. Importante para impedir que la maquina analice mas de lo deseado **si se pretende debilitarla a propósito**: En esta modalidad pueden jugar los niños utilizando los primeros niveles, como NE1, NE2, etc. La computadora sólo buscará hasta una profundidad determinada.

Nivel	Profundidad de analisis en medio movimientos	Nivel	Profundidad de analisis en medio movimientos
(97) NE1	1 medio movimiento	(105) NF1	9 medio movimientos
(98) NE2	2 medio movimientos	(106) NF2	10 medio movimientos
(99) NE3	3 medio movimientos	(107) NF3	11 medio movimientos
(100) NE4	4 medio movimientos	(108) NF4	12 medio movimientos
(101) NE5	5 medio movimientos	(109) NF5	infinito
(102) NE6	6 medio movimientos		
(103) NE7	7 medio movimientos		
(104) NE8	8 medio movimientos		

El nivel NF5 es un nivel infinito: NOVAG computadora continuara pensando hasta que se pulse GO.

Tambien jugara si:

- agota toda su memoria.
- encuentra un mate.

Niveles NEGROS: Tiempos de respuesta equivalentes (NF6 - NF8)

La maquina se adapta al ritmo de juego. Es interesante para acelerar o retrasar la secuencia de la partida.

Nivel	Tiempos maximos
(110) NF6	30 seg.
(111) NF7	1 min.
(112) NF8	2 min.

La maquina **utilizara el mismo tiempo** que usted empleo en su ultima jugada **pero no excedera** los tiempos impuestos.

Niveles NEGROS: Niveles de profundidad de analisis fija (NG1-NG8)

En esta modalidad no se limita el tiempo sino la profundidad de buqueda del ordenador. Al final de la partida utilizara dos movimientos suplementarios.

<u>Nivel</u>	<u>Profundida de analisis en el medio juego</u>	<u>Profundidad de analisis en los finales</u>
(113) NG1	1 medio movimiento	3 medio movimientos
(114) NG2	2 medio movimientos	4 medio movimientos
(115) NG3	3 medio movimientos	5 medio movimientos
(116) NG4	4 medio movimientos	6 medio movimientos
(117) NG5	5 medio movimientos	7 medio movimientos
(118) NG6	6 medio movimientos	8 medio movimientos
(119) NG7	7 medio movimientos	9 medio movimientos
(120) NG8	8 medio movimientos	10 medio movimientos

Niveles NEGROS: Niveles de resolución de mates (NH1 - NH6)

Ver la seccion correspondiente.

Nivel NEGRO N° 127 : Nivel de tiempo aléatorio (NH7)

La NOVAG computadora respondera de forma aleatoria usando un tiempo variable comprendido entre 1 y 64 segundos. El tiempo medio de respuesta ser por lo tanto medio minuto.

Nivel NEGRO N° 128 : Nivel de arbitraje (NH8)

En este nivel la maquina deja jugar a la vez con blancas y con negras al jugador o jugadores humanos. Sirve para comprobar que no se hacen jugadas ilegales y para dar consejo en un determinado momento cambiando el nivel.

TAMBIEN SIRVE PARA DIRIGIR LA MAQUINA EN UNA APERTURA QUE SE QUIERA ESTUDIAR.: DESPUÉS DE ALGUNOS MOVIMIENTOS SE PODRÁ CAMBIAR EL NIVEL Y SEGUIR CON LA APERTURA QUE SE PRETENDE JUGAR.

Cuando se utiliza este nivel aparece en la pantalla LCD el mensaje : "LE rEF".

En este nivel se pueden utilizar las funciones siguientes : TAKE BACK, CHANGE COLOR, HINT, SET UP, VERIFY, SOUND ON.

3) **FUNCIÓN DE RESOLUCIÓN DE MATE NH1 - NH6**

<u>NIVEL</u>	<u>MATE EN</u>
L - NH1	1 JUGADA
L - NH2	2 JUGADAS
L - NH3	3 JUGADAS
L - NH4	4 JUGADAS

L - NH5 5 JUGADAS

L - NH6 6 JUGADAS

Nota: A PARTIR DE 4 JUGADAS, Y DEPENDIENDO DEL PROBLEMA, LA MAQUINA PUEDE TARDAR MUCHO TIEMPO

La NOVAG Computadora puede resolver la mayoría de problemas de mate en 6 jugadas. Presione la tecla NEW GAME. Antes de empezar la búsqueda del mate, es aconsejable que utilice la tecla VERIFY para comprobar la posición y que se cerciore que el bando que va a realizar el mate, es el mismo que indica el LCD. Si no es así, pulse la tecla BLACK/WHITE para cambiar de bando. Para seleccionar el nivel de mate en presione la tecla LEVEL, después seleccione el número de movimientos para el mate con las casillas h1 a h6. Pulse GO una vez para salir de la función, y GO otra vez para que la computadora empiece la búsqueda. Si la computadora no ha encontrado solución, aparecerá el mensaje en el LCD. En este caso lo que ocurre es que NO EXISTE la solución y el problema esta confundido o el mate se realiza con mas movimientos. (Puede probar repitiendo el problema aumentando el nivel).

4) Tecla GO

La tecla GO se usa para introducir un comando o para salir de las funciones especiales SET UP/ VERIFY/ SET LEVEL/ SOLVE MATE.

Estas funciones se explican en sus respectivos párrafos.

Además la tecla GO se utiliza para:

- Para que la NOVAG Computadora piense la jugada para el bando que le toca mover.
- Para interrumpir el cálculo de la jugada y obligarla que mueva inmediatamente. En este caso la maquina hará jugadas inferiores al nivel programado.
- Para cambiar de color durante la partida. Espere hasta que sea su turno para mover y presione la tecla GO. La computadora pensará ahora la jugada para este color mientras usted juega con el otro bando a partir de ahora.
- Para hacer que la computadora juegue contra sí misma. Esto puede ser de especial interés en un determinado punto durante una partida, cada vez que usted presione la tecla GO la computadora pensará la jugada para el color al que le toca mover.
- Para aceptar el HINT (ver HINT).

5) Tecla TRAINING

Esta función es para ayudar al jugador novel:

Cuando sea su turno para mover presione la tecla TRAINING y la computadora le mostrará en el LCD el movimiento de la primera pieza que puede realizar un movimiento legal.

Si continua pulsando la tecla TRAINING, la NOVAG Computadora le enseñará los siguientes movimientos que puede hacer la pieza. Después de agotar los movimientos posibles de una pieza pasa a la siguiente. Se puede pasar rápidamente a la siguiente pieza pulsando LEVEL.

Presione la tecla GO para aceptar la jugada que le está aconsejando la computadora.

Si lo que desea es hacer otro movimiento distinto, ejecútelo de la forma usual.

6) Tecla HINT

Esta tecla tiene dos usos :

A) La NOVAG computadora puede aconsejarle movimientos si usted no está seguro de como continuar una partida. Cuando sea su turno para jugar presione la tecla HINT y la computadora le enseñará la que en ese momento considera la mejor jugada para el bando que le toque mover, la jugada se reflejará en el LCD. Usted puede aceptar la jugada que le enseña la máquina.

presionando la tecla GO en ese momento o hacer su propio movimiento independientemente de lo que muestre el LCD. En el caso que opte por aceptar el consejo y de al GO **debe desplazar la pieza SIN PRESIONAR.**

B) Si pulsa cuando la maquina esta pensando entonces la Computadora le indicara la mejor jugada que ha encontrado hasta el momento. Esto es muy útil en el nivel infinito (recuerde que puede hacer jugar la maquina instantáneamente con GO.)

ES INTERESANTE UTILIZAR ESTA FUNCIÓN CUANDO LA MAQUINA TARDA EN CONTESTAR YA QUE, SE OBSERVA COMO LA COMPUTADORA MEJORA SUS RESPUESTAS, LO CUAL AMENIZA EL TIEMPO DE ESPERA.

7) Tecla TAKE BACK

La NOVAG computadora le permite volver atrás hasta 25 medio-movimientos para permitirle rectificar lo que usted considera una mala jugada o una deficiente línea de juego.

Espere a que sea su turno de juego. Presione la tecla TAKE BACK y el robot deshara la media jugada, y si es necesario, recolocara una pieza que fue anteriormente capturada.

Nota: Si usted selecciona los modos COLOR o SET UP para alterar la posición de las piezas, todos los movimientos realizados en la partida hasta ese momento serán borrados de la memoria del computador.

8) JUGAR CON NEGRAS

La computadora está ajustada para que usted juegue con piezas blancas y ella con negras.

Si desea jugar con piezas negras:

a) Ponga las piezas negras cerca de usted , en las filas 1 y 2 .

b) Presione: **NEW GAME, CHANGE COLOR y GO** : el robot sabra que tiene las blancas de su lado y empezara a jugar.

IMPORTANTE: Las piezas que usted capture debere dejarlas **tambien** a su izquierda, como en el caso de jugar con blancas.

NO SE DEBERA GUIAR POR LA PANTALLA (AL MENOS QUE CONSIDERE QUE EN ESTE CASO LAS COORDENADAS QUEDAN INVERTIDAS, A1 PASA A SER H8)

9) Tecla CLEAR/CLEAR BOARD

- En modo normal borra las pulsaciones de las operaciones que se deban rectificar.
- En modo SET UP borra el tablero de piezas.
- Para salir de este modo presione la tecla GO.

10) Tecla VERIFY

La tecla VERIFY tiene una doble función:

- a) En la primera pulsación, usted entrará en el modo VERIFY y en el LCD se mostrará el mensaje “VER”.
- b) En la segunda pulsación, entrará en el modo SET UP y en el LCD se mostrará el mensaje “SET”.
- c) Para salir de cualquiera de estos modos presione la tecla GO.

En cualquier momento durante una partida o después de introducir una posición en el tablero, puede comprobar la posición de sus piezas:

Estando en la modalidad VERIFY:

- Pulse la tecla de símbolo de cualquier pieza y la maquina le mostrará su posición actual. Si hay mas piezas del mismo tipo, repita las pulsaciones.

Pulse COLOR para verificar las piezas del otro bando.

Usted puede abandonar esta modalidad en cualquier momento pulsando la tecla GO, pudiendo introducir su siguiente movimiento o hacer que la computadora juegue.

11) Tecla SET UP

Este modo le permite introducir posiciones en su NOVAG computadora para resolver problemas de ajedrez etc. En el modo SET la computadora no revisa la legalidad de las piezas o de los movimientos y usted puede posicionarlas como quiera. De todas maneras no puede introducir una posición ilegal. Ej.: una posición con dos reyes blancos etc.

Si abandona el modo SET con una posición ilegal, aparecerá el mensaje “Error”. Debe entrar nuevamente en el modo SET para cambiar la posición.

Nota: Todos los movimientos anteriores al entrar en el modo SET son borrados de la memoria de la computadora.

Para introducirse en este modo, **PULSE LA TECLA VERIFY DOS VECES** o si usted se encuentra ya en el modo VERIFY púlsela sólo una vez. Verá el mensaje “SET” en el LCD.

Para salir de este modo, pulse la tecla GO o cambie al modo VERIFY.

A) Quitando una pieza/ Borrando el tablero.

- Pulse la casilla en la que se encuentra la pieza que quiera quitar una sola vez.
- Para borrar el tablero o todas las piezas, pulse la tecla CLEAR BOARD.
- Para abandonar este modo pulse la tecla GO o cambie al modo VERIFY para comprobar la posición del nuevo tablero.

B) Introduciendo una pieza/ Programando una posición.

Sitúese en la posición SET UP

- **Para programar una posición, borre primero todas las piezas de la memoria de la máquina con la tecla CLEAR BOARD**
- Para introducir una pieza, primero asegúrese que el color de la pieza que va a introducir es el correcto. Si no lo es presione la tecla COLOR para cambiarlo, e introduzca la pieza deseada presionando la tecla con el símbolo correspondiente, y después pulsando la casilla donde quiera situarla.
- Para mover una pieza de una casilla a otra hágalo normalmente.
- Para finalizar la operación, pulse la tecla GO.
- **Nota:** Después de abandonar el modo SET, si necesita hacer un cambio de color, simplemente pulse la tecla COLOR. Ahora puede realizar el movimiento para ese color u obligar a la máquina que lo haga con la tecla GO. No se pueden programar peones en la fila octava ni primera, en el LCD aparecerá el mensaje “error”.

12) Tecla SOUND

La NOVAG Computadora tiene 2 tipos diferentes de sonido que se indican en el LCD:

Pulsando en la tecla se obtiene de forma alternativa:

- A) SONIDO ON (SOUND=) Hay señal acústica cuando se presiona alguna tecla o cuando la NOVAG o usted realizan su jugada.
- B) SONIDO OFF : No hay señal acústica.

V) APÉNDICES

A) Cuidado de la computadora de ajedrez NOVAG

El polvo y la suciedad deben ser limpiados con un trapo suave. No utilice ni agua ni ningún tipo de disolventes químicos. Cualquier daño por estas causas invalidará la garantía.

Guarde siempre la computadora en un lugar fresco y seco (temperatura normal de una habitación). Evite la exposición al calor (sol, radiadores, focos etc.) esto podría causar un daño definitivo en su máquina, invalidando la garantía.

GARANTÍA: Para detalles refiérase a la tarjeta de garantía.

B) Lista de Problemas

Todas las computadoras NOVAG son probadas exhaustivamente antes de llegar a la tienda. De todas maneras, si usted encuentra algún fallo, Vaya al modo VERIFY y compruebe que su posición es correcta. También puede ser que la NOVAG computadora le este preguntando sobre la pieza a la que usted quiere que se convierta un peon que usted a llevado a la fila 8. También debe comprobar si se trata de un fallo en el enroque o en comer al paso.

Boton de reinicializacion

En caso de bloqueo actue con algo puntiagudo sobre el boton que se encuentra en la parte trasera en la esquina superior izquierda manteniendolo unido tres segundos. Esto bora la memoria de la maquina.

REGLAS DE AJEDREZ

I. GENERALIDADES

1. Los dos oponentes juegan alternativamente. Empiezan siempre las blancas.
2. Con excepción del enroque, un movimiento consiste en transferir una pieza de una casilla a otra que este vacía o ocupada por una pieza enemiga.
3. La única pieza que puede saltar por encima de otras es el caballo. Todas las demás deben tener al camino libre en sus desplazamientos.
4. Cuando una pieza se desplaza a una casilla ocupada por otra enemiga, se produce una captura, por lo que se retirará esta última, dejando en su lugar la primera.
5. Si, como consecuencia de un determinado movimiento queda atacado el rey, de tal forma que podría ser capturado en la siguiente jugada, entonces se dice que el rey esta en jaque. Solo cabe entonces las siguientes posibilidades:
 - a. Mover el rey a una casilla no atacada.
 - b. Bloquear el camino que une la pieza enemiga con el rey.
 - c. Capturar la pieza que está atacando el rey.

Si ninguna de estas alternativas son posibles entonces el rey está en posición de jaque mate y la partida está perdida.

II. MOVIMIENTOS INDIVIDUALES

1. REY

Excepto en el enroque, el rey se puede mover un solo paso en cualquier dirección. Pero la casilla de destino no puede estar atacada por las piezas enemigas.

El enroque es la única jugada en la que se mueven dos piezas:

- a. Primero se mueve el rey saltando una casilla a la derecha o a la izquierda.
- b. Después se mueve la torre saltando por encima del rey y dejándola en la casilla que salto anteriormente el rey.

El enroque solo se puede hacer si se cumplen las siguientes condiciones.

- a. No existe ninguna pieza entre el rey y la torre.
- b. Ninguna de estas casillas vacías están atacadas por piezas enemigas.
- c. El rey no esta en jaque.
- d. Ni el rey ni la torre se han movido desde que empieza la partida.

2. TORRE

La torre se mueve verticalmente o horizontalmente en todas las direcciones y saltando las casillas que se desee si están vacías.

3. ALFIL

Se mueve de forma similar a la torre pero en diagonal.

4. REINA

Puede hacer los movimientos de la torre o del alfil según se desee.

5. CABALLO

Se mueve haciendo formas de “L” en cualquier dirección. Debe saltar cualquier casilla que esté a su alrededor y quedarse justo en las siguientes observando la siguiente condición: si la casilla de origen era negra debe ir a blanca y viceversa.

Las casillas alrededor de la posición de origen pueden estar ocupadas por otras piezas ya que el caballo es la única pieza que puede saltar por encima.

6. PEÓN

Esta es la única pieza que solo se puede mover hacia adelante y que cuando come lo hace de forma diferente a su movimiento. En efecto come en diagonal desplazándose una única casilla hacia adelante y a la derecha o izquierda.

Cuando se mueva por primera vez, se puede saltar una casilla pero después solo avanza de una en una. Al llegar al final el peón se convierte en cualquier otra pieza que el jugador desee excepto otro rey.

Cuando un peón ha avanzado tres casillas desde su posición original si un segundo peón del lado contrario avanza dos casillas, pasando por la casilla atacada por el primer peón este último puede capturar el segundo y a todos los efectos se actúa como si el segundo peón se hubiese movido un solo posición quedándose atacado por el primero.

Esta operación se llama comer al paso.

III. CONSEJOS Y TRUCOS

- El valor de las piezas depende de la posición pero en general se considera que si el peón vale 1, entonces el caballo y el alfil valen 3, la torre 5, y la dama 9.
- Intente controlar el centro del tablero y sacar lo antes posible las piezas.
- Enróquese lo antes posible.
- No se deje acongojar por el contrario.

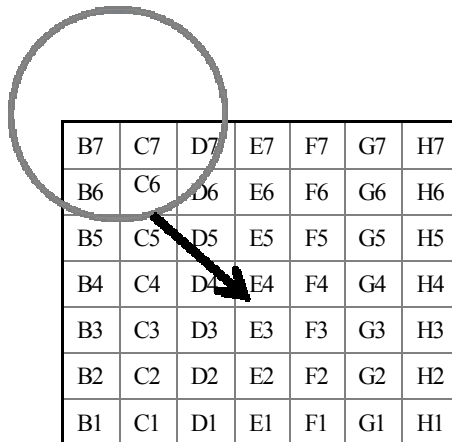
CALIBRACION DEL ROBOT

En el caso de que las piezas no queden centradas o el Robot no sea capaz de cojerlas, se debe calibrar. Para hacerlo correctamente se debe ajustar la casilla A8 (pequeño movimiento del brazo) y la casilla H1 (gran movimiento del brazo).

Importante: es necesario calibrar **las dos** casillas para conseguir la precisión .

CALIBRACION DE LA CASILLA A8 (pequeño movimiento del brazo)

- Colocar una pieza en la casilla A8/
- Apretar 5 segundos en “CLEAR” hasta que aparezca “P1:xx,yy_(se vera los valores actuales del ajuste para la casilla A8).
- Apretar GO y esperar que la maquina complete su movimiento.
- Comprobar la posición final de la pieza y compararlo con el esquema que sigue: Las casillas sobre el tablero desde B1 a H7 representan el plano de la casilla A8 como si esta se hubiese aumentado y estuviera subdividida en muchas pequeñas. Proceder siguiendo el ejemplo siguiente :



El diagrama muestra un tablero de 7x7 con las casillas etiquetadas de B1 a H7. Una pieza está colocada en la casilla B7. Una flecha negra apunta desde la casilla B7 hacia la casilla E4. Una línea circular rodea la casilla B7.

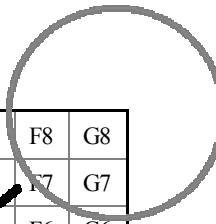
B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Ejemplo: Si la pieza a quedado en la esquina superior izquierda de la casilla A8 (como se representa aquí arriba), debe apretar la casilla B7 del tablero con otra pieza hasta que se oiga un bip (ya que B7 representa en el plano de la casilla A8 esa esquina): De esta manera usted informa al ordenador que la pieza a quedado desplazada en ese sitio. La maquina ajustara automáticamente su calibración para centrar las piezas en los siguientes movimientos (si la pieza hubiera estado entre el centro y la esquina superior derecha, apretar la casilla G6, etc...). Apretar GO para controlar la nueva posición. Repetir si fuese necesario el proceso. Una vez centrada la pieza, operar la calibración de la casilla H1 (gran movimiento del brazo).

CALIBRACION DE LA CASILLA H1 (gran movimiento del brazo):

- Colocar una pieza en la casilla H1
- Apretar en “SOUND” y aparecerá “P1:xx,yy_(se vera los valores actuales del ajuste para la casilla H 1). Continuar repitiendo los mismos pasos que con el ajuste de la casilla A8, es decir:

- Apretar GO y esperar que la maquina complete su movimiento.
- Comprobar la posición final de la pieza y compararlo con el esquema que sigue. Las casillas sobre el tablero desde A8 a G2 representan el plano de la casilla H1 como si esta se hubiese aumentado y estuviera subdividida en muchas pequeñitas. Proceder siguiendo el ejemplo siguiente:



A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2

Ejemplo: Si la pieza a quedado en la esquina superior derecha de la casilla H1 (como se representa aquí arriba), debe apretar la casilla G8 del tablero con otra pieza hasta que se oiga un bip (ya que G8 representa en el plano de la casilla H1 esa esquina): De esta manera usted informa al ordenador que la pieza a quedado desplazada en ese sitio. La maquina ajustara automáticamente su calibración para centrar las piezas en los siguientes movimientos. Apretar GO para controlar la posición. Repetir el proceso si fuese necesario. Una vez centrada la pieza compruebe la calibración global:

COMPROBACION:

- Colocar piezas en las casillas exterior: torre blanco, torre negro, rei blanco y rei negro.
- Apretar en SOUND hasta que se vea VerCB en la pantalla LCD
- Apretar en GO para comprobar la calibración.

Si no esta satisfecho con el resultado, apretar en SOUND una vez mas hasta que aparezca “P1:xx yy” y repetir el proceso anterior.

FIN : para concluir el proceso de la calibración apriete en CLEAR.

Activar o desactivar el movimiento del brazo

el movimiento del brazo puede activarse o desactivarse utilizando la tecla Take Back para “Robot=” o “Robot”.

Si el brazo se bloquea

Aparecerá “ErrArm”. Apretar CLEAR para rehacer el movimiento.

This chess computer has been manufactured under the traditionally high quality and safety standards of Perfect Technology Ltd. and complies with the European standard which is guaranteed by the importer whose name is marked on the enclosed warranty card. Not suitable for children under 36 months due to inclusion of small parts.

Dieser Schachcomputer wurde nach bewährtem Qualitäts- und Sicherheitsstandard von Perfect Technology Ltd. hergestellt und entspricht der Europäischen Sicherheitsnorm für welche der Importeur, dessen Name auf der beigefügten Garantiekarte vermerkt ist, garantiert. Eignet sich nicht für Kinder unter 36 Monaten.

Cet ordinateur d'échecs a été fabriqué suivant les normes de haute qualité et de sécurité de Perfect Technology Ltd. La conformité aux normes européennes est garantie par l'importateur dont le nom figure sur la carte de garantie jointe à l'appareil. Ne pas laisser entre les mains des enfants de moins de 36 mois, des éléments pouvant être avalés.

Este juego ha sido fabricado con la tecnología y alto estándar de seguridad de Perfect Technology Ltd. Se procura minimizar las materias no reciclables y es conforme al Estándar europeo, el cual es garantizado por el importador, cuyo nombre figura en la carta de garantía adjunta. No dejar al alcance de los niños menores de 36 meses, piezas no comestibles.



SOLAR WIDE INDUSTRIAL LTD.

Units A-C, 18/F., CDW Building, 388 Castle Peak Road,
Tsuen Wan N.T., Hong Kong

Tel: (852) 2480 0888

Fax: (852) 2480 1320

E-mail: solarwid@netvigator.com

Web Site: www.solarwide.com.hk



If at any time in the future you should need to dispose of this product please note that Waste Electrical Products should not be disposed of with household waste. Please recycle where facilities exist. Check with your local authority or retailer for recycling advice. (Waste Electrical and Electronic Equipment Directive)

Art.No. 1036
2Robot