



# ChessMan® Elite



[www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)

LEXIBOOK®

РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

CG1300RU





**Chessman**  
Elite

Шах ●

Нитья / Мат ●

Вкл. Сохранить / Выкл.

Обучение

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

**LEXIBOOK®**

Новая игра

Отмена хода

Уровень

Послева

Угол

Звук / Вибр.

Настройка

Настройка

Хороший ход



## ВВЕДЕНИЕ

Поздравляем с приобретением шахматного компьютера LEXIBOOK ChessMan® Elite.

Игра содержит:

- **64 уровня сложности**, распределенных по **4 различным игровым стилям** (нормальный, агрессивный, оборонительный и рискованный), в т. ч.:
  - 5 уровней для новичков**, предназначенных для детей и начинающих игроков, когда компьютер умышленно жертвует фигурами.
  - 8 уровней нормальной игры** для новичков и опытных игроков с временем для ответного хода от 5 секунд до нескольких часов.
  - 1 аналитический уровень**, в котором выполняется анализ положения в течение срока до 24 часов.
  - 1 уровень «МАТ»**, предназначенный для решения шахматных задач постановки мата в 5 ходов.
  - 1 «МНОГОХОДОВЫЙ» уровень**, позволяющий 2 игрокам играть друг против друга при судействе компьютера.
- режим «**ОБУЧЕНИЕ**» с указанием выполнения хорошего хода.
- **сенсорную электронную доску** с автоматическим отслеживанием ваших ходов нажатием на стартовую и конечную клетку при выполнении хода.
- **световые индикаторы**, отображающие координаты ваших ходов и ходов компьютера.
- функцию «**ПОДСКАЗКА**», которая позволяет попросить у компьютера рекомендацию относительно следующего хода.
- функцию «**ОТМЕНА ХОДА**», которая позволяет вернуться не более чем на два полных хода (или четыре полухода) назад.
- функцию «**ХОД**», которая позволяет посмотреть, как сходил бы компьютер в игре против себя.
- функцию «**НАСТРОЙКА**» для программирования положений при решении задач или упражнений из руководства.
- **библиотеку** с 20 различными дебютами.

Кроме того, игра может:

- распознавать **пат, ничью по правилу 50 ходов и ничью после повторения позиции**.
- распознавать **мат королю ферзем и королем, мат королю королем и ладьей, а также мат королю королем и слоном**.

• думать во время хода противника.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** Все упаковочные материалы, такие как ленты, пластиковые листы, монтажная проволока и этикетки не являются частью данной игры и должны утилизироваться из соображений безопасности вашего ребенка.

## I. ПИТАНИЕ

Шахматный компьютер работает от 3 щелочных элементов питания AA или LR6 1,5 В  $\text{---}$  с емкостью 2,25 А·ч или от блока питания для игрушек  $\text{---}$  9 В  $\text{---}$  300 мА с положительным центральным контактом  $\text{---}$ . Вход: 100 В – 240 В ~ 50 / 60 Гц, 0,1 А

### Установка элементов питания

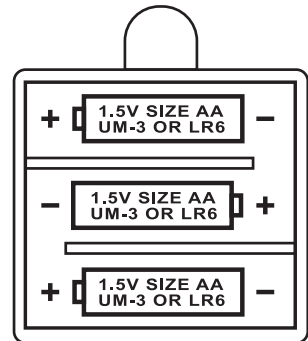
1. Откройте батарейный отсек с помощью отвертки.
2. Вставьте 3 элемента питания LR6 1,5 В  $\text{---}$  с соблюдением полярности, указанной в батарейном отсеке.
3. Закройте батарейный отсек. При запуске новой игры раздается короткий звуковой сигнал. Если этого не происходит, откройте батарейный отсек и проверьте правильность установки элементов питания.

Не используйте аккумуляторные батареи.

Не допускается перезарядка перезаряжаемых элементов питания.

Перед зарядкой аккумуляторные батареи необходимо извлечь из игрушки (если они могут извлекаться).

Аккумуляторные батареи должны заряжаться только под наблюдением взрослых (если они могут извлекаться). Не используйте одновременно элементы питания различных типов, а также старые и новые элементы питания. Используйте элементы питания только рекомендованного или аналогичного типа. Соблюдайте полярность при установке элементов питания. Отработанные элементы питания следует извлечь из игрушки. Не допускайте короткого замыкания контактов питания. Храните элементы питания вдали от огня. Если игрушка не используется в течение длительного времени, элементы питания следует извлечь из нее.




**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** Высокочастотные помехи и электростатический разряд может повлечь неисправность устройства или потерю сохраненных данных. В случае возникновения неисправностей в работе перезапустите устройство, извлеките элементы питания и вставьте их снова, либо отключите блок питания от сети и подключите его снова. Игрушку не следует подключать к большему количеству источников питания, чем это рекомендовано. Элементы питания не следует подвергать воздействию сильных источников тепла, таких как солнечный свет, огонь и т. д.





## Блок питания

Устройство также может работать от блока питания для игрушек  9 В  $\equiv$  300 мА с положительным центральным контактом. Вход: 100 В – 240 В ~ 50 / 60 Гц, 0,1 А

Порядок подключения блока питания:

1. Убедитесь, что игрушка выключена.
2. Подключите штекер блока питания к разъему с правой стороны игрушки.
3. Подключите блок питания к электрической розетке.
4. Запустите игру.

*Во избежание перегрева отключайте блок питания, если игрушка не используется длительное время. При работе от блока питания не используйте игрушку вне помещений. Регулярно проверяйте состояние блока питания и соединительных проводов. В случае ухудшения их состояния прекратите использования блока питания, пока не будет выполнен ремонт. Устройство следует использовать только со специальным блоком питания для игрушек. Блок питания не является игрушкой. Игрушка не предназначена для детей младше 3 лет.*

*Игрушки, которые подлежат чистке жидкими средствами, должны отключаться от блока питания перед проведением чистки.*

*Неправильное применение блока питания может привести к поражению электрическим током.*

## II. ЦЕЛЬ ИГРЫ

В шахматы играют два соперника. Игрок, передвигающий белые фигуры, играет «белыми», а игрок, передвигающий черные фигуры, играет «черными». Белые совершают первый ход, после чего игроки попеременно ходят по одной фигуре.

Цель игры — захват короля соперника.

## III. 6 ТИПОВ ФИГУР

### Расстановка

1. Включите компьютер, нажав на кнопку ВКЛ.
2. Нажимая на кнопки каждого типа фигур с правой стороны доски, вы увидите подсвеченные индикаторами горизонтальные и вертикальные ряды для отображения положения фигур.
3. Разместите фигуры.

### Ходы

Каждая фигура «ходит» по-своему. Фигуры, за исключением коня, не могут «перепрыгивать» через другие фигуры. Когда фигура перемещается на занятую соперником клетку, происходит взятие фигуры соперника, которая убирается с доски.



**Король** перемещается за один ход на одну клетку в любом направлении.



**Ферзь** ходит на любое количество клеток в любом направлении.



**Ладья** ходит на любое количество клеток по горизонтали или по вертикали.



**Слон** ходит на любое количество клеток по диагонали.



**Конь** совершает «Г-образный» ход: на две клетки по горизонтали или по вертикали, а затем на одну клетку с поворотом на под прямым углом.



**Пешка** ходит только вперед. Первый ход пешка может выполнять на две клетки, а все последующие — только на одну клетку. Ход пешки со взятием происходит по диагонали.

## IV. ЗАПУСК НОВОЙ ИГРЫ

Нажмите кнопку «НОВАЯ ИГРА» Новую игру можно запустить в любой момент нажатием на кнопку «НОВАЯ ИГРА». Раздастся звуковой сигнал, и загорится красный индикатор (соответствующий ряду 1) в нижней левой части, сигнализируя о ходе белых. Новую игру можно запустить в любой момент нажатием на кнопку «НОВАЯ ИГРА». В этом случае сохраняются только уровень и стиль игры.





**Примечание:** При выключении в памяти компьютера сохраняется положение шахматных фигур. Если вы хотите начать новую игру при включении устройства, следует нажать кнопку «НОВАЯ ИГРА».

## V. СОХРАНЕНИЕ ХОДА

### Порядок сохранения хода:

1. Слегка нажмите на клетку с фигурой, которую вы хотите передвинуть. Проще всего слегка наклонить фигуру и слегка надавить ее краем на центр клетки. Также можно нажать на клетку пальцем. Раздается характерный звонок, загорятся два индикатора. Эти индикаторы указывают координаты (числовое и буквенное обозначение рядов) клетки, с которой начинается ход.
2. Переместите фигуру на конечную клетку и слегка нажмите на центр этой клетки. Раздается другой звуковой сигнал, означающий сохранение вашего хода. Компьютер начнет продумывать свой ход.

**Примечание:** При условии нажатия в центр клетки достаточно легкого прикосновения. Не надавливайте слишком сильно во избежание повреждения электронной шахматной доски.

## VI. ХОДЫ КОМПЬЮТЕРА

В начале игры компьютер сразу указывает свой ход с помощью библиотеки дебютов, в которой содержится 20 различных положений. В ходе игры индикатор в верхней левой части (индикатор 8 ряда) начинает мигать, когда наступает очередь черных, и компьютер обдумывает свой ход.

Когда компьютер указывает свой ход, раздается определенный звуковой сигнал.

1. Загораются два индикатора, указывающие ряды клетки, с которой компьютер хочет переместить фигуру. Слегка нажмите на клетку и снимите фигуру.
2. Индикаторы покажут координаты клетки, на которую перемещается фигура. Поместите фигуру на эту клетку и слегка нажмите на нее. Загорится индикатор, сообщающий о вашей очереди хода.

## VII. ОСОБЫЕ ХОДЫ

### ВЗЯТИЕ

Взятие выполняется тем же образом, что и прочие ходы.

1. Нажмите на стартовую клетку и возьмите фигуру.
2. Нажмите на конечную клетку и поместите фигуру на эту клетку. Уберите взятую фигуру с доски, не нажимая на другие клетки.

### ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

Приведенное выше объяснение также применимо к взятию «на проходе», при котором компьютер напомнит вам убрать взятую пешку.

1. Нажмите на стартовую клетку и возьмите пешку.
2. Нажмите на конечную клетку и поместите пешку на эту клетку.
3. Компьютер напомнит вам убрать взятую пешку, высветив индикаторы координат соответствующей пешки, взятой «на проходе». Нажмите на эту клетку и уберите пешку с доски.

### РОКИРОВКА

Для выполнения рокировки перемещайте короля, как обычно. После нажатия на стартовую и конечную клетку короля компьютер напомнит вам передвинуть ладью.

Короткая рокировка (рокировка ладьи и короля) на стороне белых:

1. Нажмите на клетку E1 и возьмите короля.
2. Поместите короля на клетку G1 и нажмите на нее.
3. Компьютер напомнит вам переместить ладью, высветив индикаторы клетки H1. Нажмите на клетку H1 и поднимите ладью.
4. Компьютер высветит координаты клетки F1. Поместите ладью на клетку F1 и нажмите на нее.

Длинная рокировка (рокировка с ладьей на ферзевом фланге) на стороне белых:

1. Нажмите на клетку E1 и возьмите короля.
2. Поместите короля на клетку C1 и нажмите на нее.
3. Компьютер напомнит вам переместить ладью, высветив индикаторы соответствующей клетки. Нажмите на клетку A1 и поднимите ладью.
4. Компьютер высветит координаты клетки D1. Поместите ладью на клетку D1 и нажмите на нее.



## ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ

Пешки автоматически превращаются компьютером в другие фигуры.

1. Нажмите на стартовую клетку и возьмите пешку.
2. Посмотрите, нет ли среди взятых фигур ферзя соответствующего цвета (если нет ферзя соответствующего цвета, можно взять ладью и поставить ее на доску в перевернутом виде). Нажмите на конечную клетку и поместите ферзя на эту клетку.

Компьютер предполагает, что вы всегда будете превращать пешку в ферзя. Если вы предпочитаете ладью, слона или коня в качестве фигуры для превращения пешки, это можно сделать, изменив положения (см. параграф XXI). Помните, что компьютер будет всегда выбирать для превращения ферзя.

## VIII. НЕВОЗМОЖНЫЕ ХОДЫ

При попытке выполнить невозможный ход раздастся звуковой сигнал ошибки, указывая, что данный ход невозможен, и компьютер не примет его.

Звуковой сигнал раздается в случае выполнения невозможного хода или хода фигурой соперника.

Игру можно продолжить, выполнив правильный ход вместо неправильного.

В случае звукового сигнала ошибки компьютер высветит координаты клетки, на которую необходимо нажать для продолжения игры.

## IX. ШАХ, МАТ И ПАТ

Когда компьютер ставит шах, раздается победный звуковой сигнал и загорается индикатор «ШАХ».

В случае шаха и мата раздается короткий звуковой сигнал, а также загорятся индикаторы «ШАХ» и «НИЧЬЯ / МАТ». Если компьютеру ставится мат, индикаторы горят непрерывно, если вам — индикаторы мигают. В случае ничьи загорается индикатор «НИЧЬЯ / МАТ».

Если одна и та же позиция повторяется три раза подряд, ходы выполнялись без взятия, либо перемещались только пешки, загорается индикатор «НИЧЬЯ / МАТ». В этом случае можно продолжить игру по желанию.

## X. ВЫКЛЮЧЕНИЕ / СОХРАНЕНИЕ

После завершения игры можно нажать кнопку «НОВАЯ ИГРА» для запуска новой игры или выключить компьютер нажатием на кнопку «СОХРАНЕНИЕ / ВЫКЛЮЧЕНИЕ». На самом деле компьютер не выключается полностью. В его памяти сохраняется текущее положение, для чего требуется минимальный уровень питания. Другими словами, игру можно прервать, выключить компьютер, включить его снова и продолжить игру. Это также означает, что для начала новой игры после включения компьютера следует нажать на кнопку «НОВАЯ ИГРА».

## XI. ЗВУКОВЫЕ И СВЕТОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если вы предпочитаете играть в тишине, нажмите один раз на кнопку «ЗВУК / ЦВЕТ». Это приведет к отключению звуковых эффектов компьютера. Для повторного включения звука нажмите кнопку «ЗВУК / ЦВЕТ» еще раз. Звук также включается нажатием на кнопку «НОВАЯ ИГРА».

**ХII. УРОВНИ**

В компьютере имеются 64 уровня, которые организованы следующим образом:

УРОВЕНЬ	ВРЕМЯ ДЛЯ ОТВЕТНОГО ХОДА	Стиль			
		НОРМАЛЬНЫЙ	АГРЕССИВНЫЙ	ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ	РИСКОВАННЫЙ
1	НОВИЧОК 1	A1	C1	E1	G1
2	НОВИЧОК 2	A2	C2	E2	G2
3	НОВИЧОК 3	A3	C3	E3	G3
4	НОВИЧОК 4	A4	C4	E4	G4
5	НОВИЧОК 5	A5	C5	E5	G5
6	5 секунд	A6	C6	E6	G6
7	10 секунд	A7	C7	E7	G7
8	30 секунд	A8	C8	E8	G8
9	1 минута	B1	D1	F1	H1
10	3 минуты	B2	D2	F2	H2
11	10 минуты	B3	D3	F3	H3
12	30 минуты	B4	D4	F4	H4
13	2 часа	B5	D5	F5	H5
14	24 часа	B6	D6	F6	H6
15	МАТ	B7	D7	F7	H7
0	МНОГОХОДОВЫЙ	B8	D8	F8	H8

Данная компьютерная шахматная игра имеет 13 различных уровней и 3 специальных игровых уровня:

- **Уровни от 1 до 5** — это игровые уровни для детей и новичков. Например, компьютер намеренно совершает ошибки, ставя фигуры на те клетки, где они сразу будут взяты соперником:

На уровне 1 компьютер совершает множество ошибок, например ставит фигуру на клетку, где она будет взята следующим ходом пешки. Этот уровень позволяет ознакомиться с различными движениями шахматных фигур. Уровень 1 можно также выбрать в случае, если вы проигрываете и хотите, чтобы компьютер совершил несколько ошибок.

На уровне 2 компьютер также совершает множество ошибок, но не ставит фигуру на клетку, где она будет взята следующим ходом пешки.

На уровне 3 компьютер совершает лишь несколько ошибок за всю игру.

На уровне 4 компьютер обычно совершает только одну ошибку за всю игру, ставя ферзя на клетку, где он может быть взят следующим ходом.

На уровне 5 компьютер не будет пользоваться возможностями нападения и мата, но и не будет жертвовать фигурами.

На любом из данных 5 уровней компьютер обычно реагирует моментально.

- **Уровни от 6 до 13** предлагают время на ответный ход от 5 секунд до 2 часов. Эти уровни предназначены для начинающих и опытных игроков. Уровень 6 — блиц-игра (5 секунд на ход); уровень 8 — быстрая игра (30 секунд на ход); уровень 10 — турнирный уровень (3 минуты на ход). Указанные значения времени являются средними и приблизительными параметрами времени на ответный ход. Компьютер тратит больше времени на обдумывание сложных позиций и меньше времени — для простых позиций или ходов в конце партии. Компьютер может обдумывать свой ход, пока вы совершаете свой, чтобы немедленно отреагировать, если ваш ход был угадан. Компьютер также может реагировать моментально, если он выполняет ход из библиотеки дебютов.
- **Уровень 14** — это аналитический уровень, в котором выполняется анализ положения в течение прилб. 24 часов либо до момента его прекращения нажатием на кнопку «ХОД» (см. параграф XIX).
- **Уровень 15** — уровень постановки МАТА, предназначенный для решения шахматных задач (см. параграф XIII).
- **Уровень 0** — это МНОГОХОДОВЫЙ уровень, позволяющий двум игрокам играть друг против друга при судействе компьютера, проверяющего правильность ходов.





В компьютере также имеются 4 различных игровых стиля:

- **НОРМАЛЬНЫЙ стиль** — у компьютера нет особых предпочтений относительно оборонительной или наступательной тактики.
- **АГРЕССИВНЫЙ стиль** — компьютер использует наступательную тактику и пытается максимально пресечь обмен фигурами.
- **ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ стиль** — компьютер создает прочную оборону. Он чаще ходит пешками и пытается как можно чаще размениваться фигурами.
- **РИСКОВАННЫЙ стиль** — компьютер чаще ходит пешками и иногда предпочитает совершить неожиданный ход, а не лучший из возможных.

При первом включении компьютера игра автоматически начинается на уровне 6 в нормальном игровом стиле. Впоследствии компьютер сохраняет текущий уровень и игровой стиль на момент выключения компьютера или при нажатии кнопки «НОВАЯ ИГРА». Порядок изменения уровня и стиля игры:

1. Нажмите на кнопку «УРОВЕНЬ» для входа в режим выбора уровня. Компьютер подсветит индикатор, соответствующий текущему уровню (например, клетка А6 соответствует уровню 6 в нормальном игровом стиле).
2. В таблице выше представлены клетки, соответствующие уровню и стилю игры. Нажмите на требуемую клетку.
3. Нажмите кнопку «УРОВЕНЬ» еще раз для выхода из режима выбора уровня. Затем можно начать игру и совершить первый ход либо нажать на кнопку «ХОД», чтобы передать компьютеру право первого хода.

Порядок проверки текущих выбранных уровня и стиля игры без внесения изменений:

1. Нажмите кнопку «УРОВЕНЬ». Компьютер отобразит текущий уровень, высветив соответствующие уровню индикаторы.
2. Нажмите кнопку «УРОВЕНЬ» еще раз для возврата к игре.

Вы можете изменять и проверять уровень игры в любой момент игрового процесса, когда ваша очередь выполнять ход.

### XIII. РЕШЕНИЕ ШАХМАТНЫХ ЗАДАЧ

Уровень 15 — это уровень постановки МАТА, в котором можно решать задачи на постановку мата в 5 ходов.

Порядок решения шахматных задач:

1. Расставьте шахматные фигуры на доске и сохраните их положение (см. параграф XXI).
2. Выберите уровень 15 и нажмите на кнопку «УРОВЕНЬ», затем на клетку В7, D7, F7 или H7, после чего нажмите на кнопку «УРОВЕНЬ» еще раз.
3. Нажмите на кнопку «ХОД». Компьютер начинает выполнение анализа.

Компьютер будет обдумывать позицию, пока не найдет вариант мата, после чего сделает первый ход для постановки мата. Вы можете выполнить ответный ход, после чего компьютер в свою очередь выполнит ход для постановки мата. Если положение не позволяет поставить мат, компьютер будет обдумывать позицию бесконечно. Приблизительное время решения шахматных задач:

Мат в 1 ход — 1 секунда  
Мат в 2 хода — 1 минута  
Мат в 3 хода — 1 час  
Мат в 4 хода — 1 день  
Мат в 5 ходов — 1 месяц

### XIV. МНОГОХОДОВЫЙ УРОВЕНЬ

Уровень 0 — это МНОГОХОДОВЫЙ уровень. На этом уровне компьютер не принимает участия в игре. Игру могут вести два игрока. Эту функцию можно использовать для отыгрыша определенного дебюта или разбора проведенной игры. Шахматный компьютер можно использовать в качестве обычной шахматной доски для игры с другим человеком. В этом случае компьютер действует в качестве судьи и проверяет правильность ходов.

**Порядок выбора МНОГОХОДОВОГО уровня:**

1. Выберите уровень 0 нажатием на кнопку «УРОВЕНЬ», затем нажмите на клетку В8, D8, F8 или H8, после чего нажмите кнопку «УРОВЕНЬ» еще раз.
2. Выполняйте сколько угодно ходов за обоих игроков.
3. После завершения игры выйдите из МНОГОХОДОВОГО уровня, нажав на кнопку «УРОВЕНЬ» еще раз и выбрав другой уровень.

### XV. ИЗМЕНЕНИЕ ЦВЕТА

Если вы нажмете кнопку «ХОД», компьютер сделает ход за вас. Кроме того, если вы хотите поменяться







сторонами с компьютером, нажмите кнопку «ХОД». Компьютер выполнит свой ход и дождется завершения вашего хода.

Если вы нажмете кнопку «ХОД» еще раз, компьютер совершит еще один ход, что позволит вам наблюдать, как компьютер будет играть против себя.

Если вы хотите играть черными:

1. Нажмите кнопку «НОВАЯ ИГРА» и расставьте белые фигуры в верхней части доски, а черные — в нижней. Убедитесь, что белый ферзь стоит на белой клетке, а черный ферзь — на черной.
2. Затем нажмите кнопку «ХОД» в начале игры. Компьютер начнет игру белыми в верхней части доски и дождется вашего хода черными в нижней части.

## XVI. ОТМЕНА ХОДОВ

Если вы нажали клетку фигуры с намерением переместить ее, но затем передумали и решили сходить другой фигурой, нажмите на ту же клетку еще раз. Загорятся индикаторы координат клетки, и вы сможете сделать другого ход.

Если вы уже совершили свой ход, а компьютер обдумывает свой или уже подсветил координаты стартовой клетки для хода:

1. Нажмите кнопку «ОТМЕНА ХОДА»
2. Компьютер прервет процесс обдумывания и подсветит индикаторы клетки, куда вы совершили свой последний ход. Нажмите на клетку и поднимите фигуру.
3. Компьютер подсветит координаты клетки, с которой вы совершили ход. Нажмите на эту клетку и поставьте фигуру на место.
4. Если вы хотите отменить взятие или взятие «на проходе», компьютер напомнит вам вернуть на доску взятую фигуру, указав координаты клетки, где она располагалась. Нажмите на эту клетку и поставьте фигуру на доску.
5. В случае отмены рокировки сначала следует переместить короля, затем ладью и нажать клетки каждой из фигур.
6. В случае отмены превращения пешки не забудьте поменять ферзя обратно на пешку.

Если вы хотите отменить ход, но уже совершили ход в ответ на действие компьютера, нажмите кнопку «ОТМЕНА ХОДА» и отмените ход компьютера, выполняя указанные выше действия. Затем нажмите кнопку «ОТМЕНА ХОДА» еще раз для отмены своего хода.

Если вы уже нажали на клетку, с которой компьютер хочет сделать ход и показывает, на какую клетку он хочет переместить фигуру, нажмите один раз кнопку «ОТМЕНА ХОДА» для отмены хода компьютера и второй раз — для отмены своего хода.

Если вы хотите отменить два хода, нажмите кнопку «ОТМЕНА ХОДА» в третий раз для отмены предшествующего хода компьютера. Затем нажмите кнопку «ОТМЕНА ХОДА» в четвертый раз для отмены своего предшествующего хода. При попытке отмены большего количества ходов прозвучит звуковой сигнал ошибки. Если вы хотите отменить более двух ходов, используйте опцию «НАСТРОЙКА» для изменения положения (см. параграф XXI).

## XVII. ОПЦИЯ ПОДСКАЗКИ

Запрос подсказки хода у компьютера:

1. Нажмите кнопку «ПОДСКАЗКА».
2. Компьютер подсветит координаты клетки, с которой он предлагает совершить ход. Нажмите на эту клетку (или нажмите кнопку «ПОДСКАЗКА» еще раз).
3. Компьютер подсветит координаты клетки, на которую он предлагает совершить ход. Нажмите на эту клетку (или нажмите кнопку «ПОДСКАЗКА» еще раз).
4. Теперь у вас есть два варианта действия: совершить ход, предлагаемый компьютером, нажав на стартовую и конечную клетки еще раз, или сделать другой ход.

Ход, предлагаемый компьютером — это ход, которого он от вас ожидает. Когда настает ваша очередь хода и вы обдумываете свой ход, компьютер уже готовит ответные действия. Если вы делаете ожидаемый компьютером ход, в большинстве случаев он отвечает мгновенно.

Показ намерений компьютера, когда он анализирует позицию:

1. Нажмите кнопку «ПОДСКАЗКА», пока компьютер обдумывает ход.
2. Компьютер подсветит координаты клетки, с которой он планирует совершить ход в данный момент. Нажмите на эту клетку (или нажмите кнопку «ПОДСКАЗКА» еще раз).
3. Компьютер подсветит координаты клетки, на которую он планирует совершить ход. Нажмите на эту клетку (или нажмите кнопку «ПОДСКАЗКА» еще раз). Затем компьютер продолжит обдумывание.

Теперь вы знаете вероятный ход компьютера, что позволяет вам быть в готовности и начать обдумывание ответного хода.



## XVIII. РЕЖИМ ОБУЧЕНИЯ

В компьютере имеется режим ОБУЧЕНИЯ, который позволяет совершенствовать свое мастерство благодаря указанию хороших выполненных ходов. Хорошим ходом, по мнению компьютера, считается ход, который улучшает ваше положение. Он также может быть «наилучшим возможным» ходом в данной ситуации при невозможности ее улучшения.

Для входа в режим ОБУЧЕНИЯ нажмите один раз на кнопку «ОБУЧЕНИЕ». Загорится индикатор «ХОРОШИЙ ХОД» для подтверждения активации режима ОБУЧЕНИЯ. Для выхода из режима ОБУЧЕНИЯ нажмите еще раз на кнопку «ОБУЧЕНИЕ». После нажатия на кнопку «НОВАЯ ИГРА» режим ОБУЧЕНИЯ отключается — не забудьте нажать на кнопку «ОБУЧЕНИЕ» еще раз, если хотите, чтобы компьютер оценивал ваши ходы в ходе новой игры.

Если в режиме ОБУЧЕНИЯ компьютер считает ваш ход хорошим, после высвечивания координат стартовой клетки хода загорается индикатор «ХОРОШИЙ ХОД». Если вы считаете свой ход хорошим, но индикатор не загорается, это означает, что существует не менее одного хода, который был бы лучше сделанного вами. Если вы хотите узнать, что это был за ход, нажмите на кнопку «ОТМЕНА ХОДА» для отмены своего хода, после чего нажмите «ПОДСКАЗКА». Теперь вы можете сами решить, делать ли предложенный компьютером ход, свой прежний или совершенно новый! Однако вам потребуется нажать кнопку «ОТМЕНА ХОДА» перед выполнением хода компьютера — в противном случае режим ПОДСКАЗКИ больше не будет доступен вам для отмены хода.

Режим ОБУЧЕНИЯ вместе с опцией ПОДСКАЗКИ позволяет учиться в ходе игры: режим ОБУЧЕНИЯ подсказет, был ли ваш ход неудачным, а опция ПОДСКАЗКИ предложит лучшее решение. И помните: всегда старайтесь совершать наилучший возможный ход!

## XIX. ПРЕРЫВАНИЕ АНАЛИЗА КОМПЬЮТЕРА

Если нажать кнопку «ХОД», пока компьютер обдумывает свои действия, вы мгновенно прервете его анализ, и компьютеру придется сделать наилучший возможный ход на данном этапе анализа (другими словами, ход, который был бы показан при нажатии кнопки «ПОДСКАЗКА»).

## XX. ПРОВЕРКА ПОЗИЦИИ

В случае возникновения сомнений, например, если вы случайно опрокинули шахматную доску, можно попросить компьютер показать положение каждой фигуры на доске.

1. Нажмите клавишу, соответствующую требуемой фигуре. Компьютер обозначит положение каждой фигуры, высвечивая индикаторы координат по горизонтали и по вертикали. Непрерывно горящий индикатор означает белую фигуру, а мигающий — черную.
2. Нажмите клавишу еще раз — компьютер отобразит положение черных фигур в отдельной категории.
3. Нажмите клавишу в третий раз — компьютер выйдет из режима проверки и покажет, фигуры какого цвета выполняют ход. Теперь можно нажать кнопку определенной фигуры или одну из клеток, чтобы выполнить ход.

## XXI. ПРОГРАММИРОВАНИЕ ПОЗИЦИЙ

Порядок изменения шахматных фигур или программирования совершенно новой позиции:

1. Нажмите кнопку «НАСТРОЙКА» для входа в режим программирования позиций. Загорится индикатор «НАСТРОЙКА».
2. Если вы хотите запрограммировать совершенно новую позицию, нажмите кнопку «ОТМЕНА ХОДА» для очищения доски. Компьютер издаст звуковой сигнал о начале новой игры.
3. Нажмите одну из шести кнопок фигур. Если на доске одна или несколько фигур этого типа, компьютер покажет их вам. См. раздел о режиме ПРОВЕРКИ ПОЗИЦИИ выше.
4. Чтобы убрать фигуру этого типа с доски, просто нажмите на клетку с данной фигурой. Загорится соответствующий индикатор.
5. Чтобы переместить фигуру этого типа с одной клетки на другую, отмените стартовую позицию, нажав на клетку. Затем нажмите на конечную клетку, где вы хотели бы разместить эту фигуру. Загорится соответствующий индикатор.
6. Чтобы добавить фигуру этого типа на доску, нажмите на пустую клетку. Загорится соответствующий индикатор. Если он горит непрерывно, он показывает белую фигуру, если мигает — черную. Если указанный цвет неправильный, уберите фигуру с доски, нажав на клетку еще раз, затем измените цвет, нажав кнопку «ЗВУК / ЦВЕТ», и нажмите на пустую клетку для сохранения позиции фигуры. Чтобы добавить фигуру того же типа и цвета, просто нажмите на пустую клетку, где вы хотите разместить эту фигуру.
7. После завершения программирования игры убедитесь, что на доске присутствуют оба короля, а игрок не сможет первым ходом взять короля соперника.
8. Цвет последней убранный, перемещенной или добавленной фигуры определяет цвет линии. Чтобы изменить цвет, уберите или добавьте фигуру требуемого цвета и наоборот, нажмите кнопку «ЗВУК / ЦВЕТ».
9. Для выхода из режима программирования позиции нажмите еще раз на кнопку «НАСТРОЙКА». Загорится индикатор «НАСТРОЙКА» Теперь вы можете сделать ход или передать право хода компьютеру, нажав на кнопку «ХОД».





## XXII. УВЕДОМЛЕНИЕ ФЕДЕРАЛЬНОЙ КОМИССИИ ПО СВЯЗИ (FCC)

Данное устройство соответствует части 15 правил FCC. Устройство может эксплуатироваться при следующих двух условиях: (1) устройство не может излучать вредных помех, (2) устройство должно воспринимать любые помехи, включая помехи, приводящие к его неправильной работе.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Устройство прошло испытания и признано соответствующим ограничениям для цифровых устройств класса В, согласно части 15 правил FCC. Эти ограничения призваны обеспечить разумную защиту от вредных помех. Устройство создает, использует и может излучать радиочастотную энергию и в случае установки и эксплуатации с нарушением требований может создавать вредные помехи для радиосвязи. Однако не дается гарантия отсутствия помех в определенном месте или при определенном типе установки. Если устройство излучает вредные помехи для радио- или телевизионной принимающей аппаратуры, что можно определить путем выключения и включения устройства, пользователю следует попытаться устранить воздействие помех, выполнив некоторые из указанных ниже мер:

- Перенаправить или переместить антенну приемника.
- Увеличить расстояние между устройством и приемником.
- Подключить устройство к электрическому контуру, отличному от того, к которому подключается приемник.
- Проконсультироваться с продавцом или квалифицированным специалистом по радио-/телевизионной технике.

**Предупреждение:** Внесение изменений в конструкцию устройства без получения явным образом выраженного на то согласия со стороны, отвечающей за нормативное соответствие, может привести к запрету пользователю эксплуатации устройства.

## XXIII. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

Шахматный компьютер не требует особого обслуживания. Следующие краткие рекомендации позволят вам сохранить игрушку в исправном состоянии в течение долгих лет.

Защищайте компьютер от воздействия влаги. В случае попадания влаги незамедлительно просушите устройство.

Не оставляйте его в местах, подверженных воздействию прямого солнечного света или тепла.

Следите за исправностью компьютера. Не роняйте его. Не пытайтесь разбирать его.

Для очистки протирайте его мягкой тканью, смоченной в воде, но без использования чистящих средств или других подобных веществ.

В случае неисправности попробуйте заменить элементы питания. Если проблема не исчезает, еще раз прочтите инструкцию и убедитесь, что правильно понимаете принципы работы игрушки.

## XXIV. ГАРАНТИЯ

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Сохраните данную инструкцию, так как она содержит важные сведения.

На настоящее устройство распространяется двухлетняя гарантия (только для стран Европы; для США — шесть месяцев).

По всем вопросам гарантийного и послепродажного обслуживания обращайтесь к продавцу, предъявив документ, подтверждающий факт покупки. Гарантия производителя распространяется на дефекты материалов и сборки за исключением неисправностей, вызванных несоблюдением инструкций по применению или неправильным обращением с устройством (например, разборка, воздействие тепла или влаги и т. д.).

Рекомендуется сохранить упаковку для использования в будущем. Внимание! Игрушка не предназначена для детей младше 3 лет. Опасность удушья. В стремлении совершенствования продуктов мы оставляем за собой право на изменение цвета и элементов изделия, изображенного на упаковке.

Код модели: CG1300RU

Разработано и сконструировано в Европе — Произведено в Китае, Шэньчжэнь.

© LEXIBOOK®  
www.lexibook.com

Lexibook S.A.  
6 avenue des Andes  
Bâtiment 11  
91940 Les Ulis, France

За послепродажным обслуживанием обращайтесь в нашу команду: [www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)



### Защита окружающей среды

Отработавшие электрические устройства могут перерабатываться и не должны выбрасываться вместе с бытовыми отходами! Берегите природные ресурсы и защищайте окружающую среду: передайте устройство в центр сбора отходов (при его наличии).

