

INSTRUCTIUNI JOC SAH LEXIBOOK

I. Consideratii generale

Acest joc de sah electronic are o tabla sensibila la atingere (touch-sensitive) pentru a putea sesiza pozitia pieselor si iluminarea campurilor de joc cu 64 LED-uri.

El poate juca impotriva unui jucator uman, avand 64 niveluri de dificultate impartite in 4 stiluri de joc: agresiv, normal, defensiv si aleatoriu.

Pentru incepatori (in special copii), el se poate programa sa joace la 5 niveluri diferite, in functie de care calculatorul sacrifica in mod deliberat piese de sah, pentru a facilita castigarea partidei de catre jucatorul uman.

Acest tip de programare are un impact psihologic deosebit, fiind un element de atractie a copiilor catre jocul de sah, permitandu-le sa castige partide, chiar daca sunt incepatori.

Pentru deplasarea pieselor de sah tabla este prevazuta cu 64 LED-uri de semnalizare a casutelor care creeaza un efect de iluminare deosebit datorita pieselor transparente.

Pentru facilitarea invatarii sahului, calculatorul indica jucatorului uman daca o mutare este optima sau nu, astfel incat acesta sa evite comiterea unor greseli flagrante de joc, datorate neatentiei sau gradului de pregatire.

In desfasurarea efectiva a jocului, calculatorul poate decide intre 50 tipuri diferite de reguli de mutare, urmand diferite tipuri de strategii, adecvate stadiului partidei.

Functiile care pot fi folosite cuprind: Sugestie, Take Back (mutare inapoi), Mutare, Verificare, Set Up (stabilire pozitie) si Multi-move (pentru a arbitra un joc intre doi jucatori umani).

Nivelul de clasificare internationala (coeficientul nivelului de joc) al calculatorului este ELO 1800.

Pentru formarea unei opinii asupra puterii acestui calculator, va informam ca pana in prezent, cel mai mare coeficient ELO este detinut de celebrul Gary Kasparov inca din anul 2000, cand ocupa prima pozitie in clasamentul international cu ELO 2851 puncte.

II. Pornirea jocului

Pentru a începe un joc nou asezati piesele pe tabla si porniti aparatul apăsând butonul ON. Apoi, apăsați **NEW GAME**. Se aude o melodie, iar luminile se aprind succesiv pe linia 1 indicând faptul că albul mută (este la rand pentru a juca).

Puteti oricand începe un joc nou apăsând **NEW GAME**. În acest caz, numai nivelul si stilul de joc vor fi salvate.

Notă: Calculatorul își aminteste pozitia părților atunci când jocul de sah este oprit. Dacă doriți să începeti un joc nou, atunci când porniti jocul din nou apăsați **NEW GAME**.

III. Inregistrarea mutarilor

Pentru a inregistra o mutare:

1. Apăsati usor pe piesa pe care doriti să o mutati. Cel mai simplu este sa înclinati usor piesa intr-o parte si să apăsați usor cu cu marginea piesei pe centrul patratului (casuta in care sta piesa). Puteti de asemenea să apăsați casuta (patratul) cu degetul. Veti auzi un sunet caracteristic si casuta se lumineaza.
2. Asezati piesa pe casuta (patratul) de destinatie si apăsați usor centrul casutei. Veti auzi un alt "bip", care indică faptul că computerul a înregistrat mutarea dumneavoastră. LED-urile casutelor parcurse se aprind si se sting succesiv. Computerul calculeaza următoarea sa miscare.

Notă: O presiune mica de apasare este suficienta cu conditia să apăsați în centrul casutei. Dacă apăsați prea tare pe tabla riscati sa cauzati daune pe termen lung tablei de joc.

IV. Mutarile COMPUTERULUI

La începutul jocului, calculatorul prezinta imediat lovitura sa extrasa din biblioteca lui de deschideri care contine 20 de pozitii diferite. Mai târziu în joc, caseta de pe linia 8 se va aprinde succesiv în timpul de gandire al calculatorului, indicand faptul că la mutare este negrul.

Când computerul arată miscarea sa, se aude un sunet specific.

1. LED-ul de pe caseta initiala a piesei mutate de catre calculator se aprinde. Apăsati usor pe caseta indicata si apoi ridicati piesa.
2. Apoi, luminile casutelor traversate se aprind succesiv indicand calea de urmat a piesei până la casuta de destinatie, care rămâne aprinsa. Asezati piesa pe aceasta casetă si apăsați usor pe tabla cu piesa. Ledurile de pe linia 1 se aprind din nou succesiv arătând că acum este randul dumneavoastra sa mutati.

V. Mutari speciale

CAPTURARILE de piese (scoaterea pieselor din joc)

Capturarile se fac ca si celelalte mutari.

1. Apăsati caseta initiala cu piesa Dvs.
2. Mutati piesa pe casuta de destinatie si apasati usor tabla in timp ce puneti piesa pe aceasta caseta. Eliminati din joc piesa luata fara a apasa nici o caseta.

CAPTURARILE ÎN TRECERE (EN PASSANT)

Explicatia de mai sus este valabilă si pentru capturarile en-passant, cu exceptia faptului că computerul vă va reaminti sa scoateti pionul capturat.

1. Apăsati caseta si luati piesa pe care doriti sa o mutati.
2. Apăsati pătratul de destinatie si asezati piesa pe această casetă.
3. Computerul vă aminteste să eliminati pionul capturat prin aprinderea LED-ului din căsuta pe care se afla pionul capturat in trecere. Apăsati pe această casetă si scoateti piesa de pe tabla.

ROCADA (ROQUE)

Faceti rocada prin mutarea la inceput a regelui, urmand instructiunile obisnuite. Odată ce ati apăsat pe caseta de destinatie a regelui, computerul vă va reaminti să mutati Tura.

Pentru rocada mică Albul mută:

1. Apăsati caseta E1 si luati Regele.
2. Puneti Regele în G1 si apăsați caseta.
3. Calculatorul aprinde succesiv LED-urile dintre E1 G1 si vă reaminteste să mutati Turnul aprinzand succesiv casetele de la H1 la F1. Apăsati pe caseta H1 si asezati turnul.
4. Calculatorul aprinde F1. Puneti Turnul pe F1 si apăsați această casetă.

Pentru rocada mare Albul muta:

1. Apăsati caseta E1 si luati Regele.
2. Puneti Regele în C1 si apăsați caseta.
3. Calculatorul aprinde succesiv LED-urile dintre E1 C1 si vă reaminteste să mutati Turnul aprinzand succesiv casetele de la A1 la D1. Apăsati pe caseta A1 si asezati turnul.
4. Calculatorul aprinde D1. Puneti Turnul pe D1 si apăsați această casetă.

PROMOVAREA de piese (valorificarea pionilor)

Promovarea se face automat de către calculator.

1. Apăsati caseta de plecare a pionului si scoateti-l mai apoi de pe tabla.
2. Cautati o Dama de culoarea potrivita printre piesele scoase. Daca nu aveti Dama scoasa, folositi un Turn pe care-l puneti invers, pe post de Dama. Apăsati pătratul de destinatie si de a pune pe ea Dama. Calculatorul presupune că alegeți întotdeauna o Dama pentru promovarea pieselor. Dacă doriți să alegeți un turn, un cal sau un nebun, pentru a promova pionul dvs., se poate face acest lucru prin schimbarea pozitiilor (a se vedea XIX). Calculatorul, la rândul său, alege întotdeauna o Dama pentru promovarea pionilor săi.

VI. Mutări neregulamentare

Dacă încercati să faceti o mutare ilegală sau imposibilă, veti auzi un semnal care vă spune că mutarea nu este permis si calculatorul nu a luat în considerare.

Dacă încercati o mutare ilegala sau dacă încercati să mutati o piesă a adversarului, veti auzi un semnal sonor. Apoi, puteti continua să jucati si să efectuați o altă mutare in loc.

Dacă auziti semnalul de eroare, iar computerul vă arată o casetă aprinsa, trebuie să apăsați căsuta corespunzătoare înainte de reluarea jocului.

VII. SAH, MAT si PAT

Când computerul anunță sah, se aude un "bip", si se lumineaza **CHECK**.

Luminile sintre toate pătratele dintre rege si piesa care amenintă regele sunt aprinse succesiv.

În caz de sah-mat, calculatorul cantă o melodie si LED-urile **CHECK** si **DRAW/MATE** se aprind.

În cazul în care computerul este facut mat luminile sunt aprinse în mod constant, dacă suntei facut mat, LED-urile lumineaza intermitent.

Dacă ati facut PAT luminile **DRAW/MATE** si toate casetele din jurul regelui sunt aprinse, indicând faptul că jocul e nul.

Dacă aceeasi pozitie se repetă de trei ori, sau 50 de mutari au avut loc fără a lua sau transforma pionii, **DRAW/MATE** se aprinde de asemenea, dar puteti continua să jucati dacă vreti.

VIII. INCHIDERE/SALVARE (OFF/SAVE)

Atunci când un joc se termină, puteti apăsa **NEW GAME** pentru a începe un joc nou, sau opriti calculatorul apăsând **OFF/SAVE**. În realitate, calculatorul nu este complet oprit. El tine evidenta pozitiei curente in memoria permanenta, cu consum minim de energie. Cu alte cuvinte, puteti opri temporar la mijloc o partida, inchizand calculatorul si apoi repornindu-l mai târziu, pentru a continua. Aceasta înseamnă, de asemenea, că trebuie să apăsați **NEW GAME** după ce computerul a fost oprit, dacă doriți să începeti un joc nou.

X. Sunete si efecte de lumină

Dacă preferati să jucati în tăcere, apăsați scurt **SOUND/COLOR**.

Efectele sonore sunt eliminate de catre calculator. Pentru a reactiva sonorul, apăsați din nou **SOUND/COLOR**. Sunetul este, de asemenea restaurat când apăsați **NEW GAME**.

Dacă preferati să jucati fără efecte de lumină, apăsați pe butonul **SOUND/COLOR** timp de 3 secunde. Puteti reseta efectele de lumină prin apăsarea din nou 3 secunde pe **SOUND/COLOR**.

IX. NIVELURI

Computerul are 64 de niveluri, organizate în felul următor:

		STIL			
NIVEL	TIMP DE RĂSPUNS	NORMAL	AGRESIV	DEFENSIV	ALEATOR
1	INCEPATOR 1	A1	C1	E1	G1
2	INCEPATOR 2	A2	C2	E2	G2
3	INCEPATOR 3	A3	C3	E3	G3
4	INCEPATOR 4	A4	C4	E4	G4
5	INCEPATOR 5	A5	C5	E5	G5
6	5 secunde	A6	C6	E6	G6
7	10 secunde	A7	C7	E7	G7
8	30 secunde	A8	C8	E8	G8
9	1 minut	B1	D1	F1	H1
10	3 minute	B2	D2	F2	H2
11	10 minute	B3	D3	F3	H3
12	30 minute	B4	D4	F4	H4
13	2 ore	B5	D5	F5	H5
14	24 ore	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Acest computer are 13 nivele diferite de joc si alte 3 niveluri de joc speciale:

- nivelurile 1-5 sunt niveluri pentru copii si începători. Calculatorul face erori în mod deliberat, punând piesele pe pătrate din care pot fi capturare imediat, de exemplu.
- la nivelul 1, calculatorul face o multime de greseli, cum ar fi mutarea unei piese pe un pătrat de unde va putea fi capturata in mutarea urmatoare de catre un pion. Acest nivel este folosit pentru familiarizarea cu modul de mutare a pieselor. Puteti trece, de asemenea, la nivelul 1 atunci când sunteti in dezavantaj si vreti ca calculatorul sa facă unele greseli.
- la nivelul 2, computerul face, de asemenea, o multime de greseli, dar niciodată nu pune o piesă într-un pătrat în cazul în care aceasta ar putea fi luată in următoarea miscare de către un pion.
- la nivelul 3, computerul face câteva greseli pe joc.
- la nivelul 4, computerul va face, de obicei, doar o eroare pe joc, de exemplu pune Dama pe un pătrat de unde aceasta poate fi luată la următoarea mutare.
- La nivelul 5, calculatorul va lasa sa treaca câteva ocazii de valorificare a avantajului sau, si eventual amenințările de mat, dar nu va sacrifica niciodata o piesă.
- În aceste cinci niveluri, computerul reactionează aproape instantaneu.
- Niveluri 6-13 oferă un timp de răspuns de la 5 secunde la 2 ore la fiecare mutare.

Aceste niveluri sunt destinate jucătorilor de la incepator la avansat. Nivelul 6 este un joc Blitz (5 secunde pe mutare), nivelul 8 este un joc rapid (30 de secunde pe mutare) si nivelul 10 este un nivel de turneu (3 minute pe mutare). Timpii de răspuns sunt indicati ca medii si sunt aproximativi. Computerul va gândi mai mult la cazuri de pozitii dificile si mai puțin timp în cazul în care pozitia este simpla sau la final de partidă.

Computerul este capabil să gândească în timp ce dvs. jucați, este posibil să reacționeze instantaneu după efectuarea mutării dumneavoastră, dacă el a anticipat-o. De asemenea, reacționează rapid la jucarea unei deschideri din biblioteca de deschideri pe care o are în memorie.

- Nivelul 14 este un nivel de analiză, care analizează poziția aproximativ 24 de ore sau până când se încheie căutarea prin apăsarea butonului **MOVE** (a se vedea secțiunea XVII).
- Nivelul 15 este un nivel de **MAT** pentru a rezolva problemele șah-mat (a se vedea secțiunea XI).
- Nivelul 0 este un nivel care permite unor jucători umani să joace unul împotriva celuilalt în timp ce computerul este arbitru și verifică legalitatea mutărilor.

Computerul are, de asemenea, patru stiluri diferite de joc:

- În modul **NORMAL**, calculatorul nu favorizează niciuna dintre cele două moduri defensive sau ofensiv.
- În modul agresiv, computerul are un joc ofensiv și evită posibilul schimb de piese.
- În modul **DEFENSIV**, calculatorul încearcă cu prioritate să construiască o apărare solidă. El deplasează masiv pionii și practică schimbul de piese de câte ori este posibil.
- În modul **RANDOM**, calculatorul mișcă mult pionii și preferă să joace uneori mutări neașteptate, mai degrabă decât să joace întotdeauna cea mai bună mutare posibilă.

Când porniți calculatorul pentru prima dată, începe jocul automat la nivelul 6 și stil de joc **NORMAL**. Ulterior, acesta își păstrează nivelul și stilul de joc curent atunci când opriți calculatorul sau când apăsați butonul **NEW GAME**.

Pentru a modifica nivelul de joc sau stilul, urmați aceste instrucțiuni:

1. Apăsați butonul **LEVEL** pentru a intra în modul de selecție a nivelului de joc. Computerul aprinde LED-ul corespunzător nivelului actual (de exemplu, pătratul A6 corespunde nivelului 6, modul de joc normal).
2. A se vedea tabelul de mai sus pentru a găsi caseta de la nivelul și stilul de joc dorit. Apăsați pe caseta dorită.
3. Apăsați butonul **LEVEL** din nou pentru a ieși din selecția nivelului. Apoi începeți jocul mutând primul, sau apăsați **MOVE** pentru a lăsa calculatorul să joace primul.

Dacă doriți să verificați nivelul și stilul selectat, urmați procedura:

1. Apăsați **LEVEL**. Calculator arată nivelul curent prin iluminarea casetei corespunzătoare nivelului.
 2. Apăsați a doua oară pe butonul **LEVEL** pentru a reveni la joc.
- Aveti posibilitatea să modificați sau să verificați nivelul de joc în orice moment al jocului.

XII. Modul MULTI MOVE

Nivelul 0 este un nivel **MULTI MOVE**. În acest mod, calculatorul nu joacă, prin urmare modul este destinat partidei dintre doi jucători umani. Puteti utiliza această funcție pentru a juca o deschidere specifică, sau pentru a juca o partidă obișnuită. Puteti utiliza, de asemenea, calculatorul ca o tablă de șah normală de joc împotriva unei alte persoane, calculatorul fiind doar arbitru pentru verificarea legalității de mutări.

Pentru a selecta modul de **MULTI MOVE**:

1. Alegeți nivelul de 0 prin apăsarea butonului **LEVEL**, apoi faceți clic pe caseta B8, D8, F8 sau H8, apoi apăsați din nou **LEVEL**.
2. Jucati oricate mutari doriti pentru ambii jucători.
3. Când ati terminat, iesiti din modul **MULTI MOVE** apăsaând a doua oară tasta **LEVEL** și alegeți un alt nivel.

XIII. Schimbarea culorii

Dacă apăsați butonul **MOVE**, calculatorul va juca pentru tine. Deci, dacă vrei schimbarea culorii cu calculatorul, apăsați **MOVE**. Computerul va juca mutarea sa și apoi va aștepta să mutați dvs.

Dacă apăsați din nou butonul **MOVE**, calculatorul va juca din nou, și astfel computerul poate juca singur, împotriva lui însuși.

Dacă vreți să jucați întreaga partidă cu albele, în partea de sus a tablei:

1. Apăsați **NEW GAME** și instalați piesele albe în partea de sus a tablei și în partea de jos negrele. Amintiți-vă că DAMA albă sta întotdeauna pe un pătrat alb și Dama neagră pe un pătrat negru.
2. Apoi apăsați **MOVE** pentru a începe partidă. Computerul va juca cu albele în partea de sus a tablei și va aștepta ca dvs. să jucați cu negrele în partea de jos a tablei.

XIV. Anularea mutărilor

Dacă apăsați patratul unei piese pentru a o muta, dar decideți în cele din urmă să jucați altă piesă, apăsați a doua oară în aceeași casetă. Indicatorul indicând caseta se oprește și puteți face o altă mutare.

Dacă ați mutat deja și calculatorul gândește sau a dat deja mutarea procedați astfel:

1. Apăsați **TAKE BACK**.
2. Calculatorul intrerupe gândirea și iluminează LED-ul corespunzător casetei de destinație a ultimei dvs. mutări. Apăsați pe această caseta și puneți piesa pe ea.
3. Calculatorul arată apoi caseta de plecare. Apăsați pe această caseta și puneți piesa pe ea.
4. Dacă doriți să anulați o captură sau un en-passant, computerul vă va reaminti să puneți înapoi pe tablă piesa capturată indicându-vă caseta unde a fost ultima oară. Apăsați pe această casetă și așezați piesa pe tabla de șah.
5. Dacă anulați o rocadă, trebuie să vă mutați regele și turnul apăsând caseta fiecăruia.
6. Dacă anulați o schimbare de pion, nu uitați să schimbați Dama cu pionul.

Dacă doriți să anulați mutarea, dar ați executat deja mutarea calculatorului, apăsați **TAKE BACK** pentru a anula mutarea calculatorului procedând ca mai sus.

Apoi apăsați butonul **TAKE BACK** din nou pentru a anula mutarea dumneavoastră.

Dacă ați apăsat deja pătratul de pornire a mutării calculatorului și acesta deja indică caseta de sosire, trebuie mai întâi să terminați de executat mutarea calculatorului, apoi apăsați **TAKE BACK** o dată pentru a anula mutarea calculatorului, apoi a doua oară pentru a anula mutarea dumneavoastră.

Dacă doriți să anulați două mutări succesive, apăsați **TAKE BACK** pentru a treia oară pentru a anula penultima mutare a calculatorului. Apoi, apăsați **TAKE BACK** pentru a patra oară pentru a anula penultima mutare a dumneavoastră. Dacă încercați să anulați mai multe mutări, calculatorul va semnala o eroare. Dacă doriți să anulați mai mult de două mutări, trebuie să utilizați butonul **SET UP** pentru a schimba poziția (a se vedea secțiunea XIX).

XV. FUNCTIA "SUGESTIE" (HINT)

Pentru a solicita calculatorului să vă spună ce mutare ar juca în locul dvs.:

1. Apăsați **HINT**.
2. Computerul va ilumina caseta de început a mutării și va afișa deplasarea piesei pe care v-o sugerează.
3. Puteți acum, optional, să faceți mutarea sugerată de calculator, sau să faceți o mutare diferită.

Mutarea pe care v-o arată calculatorul este mutarea asteptată de calculator din parte dvs. De fiecare dată când va gândiți, calculatorul încearcă să anticipeze mutarea Dvs. Dacă faceți mutarea anticipată de calculator, acesta poate de cele mai multe ori juca instantaneu.

Pentru a vedea modul de judecare a computerului atunci când analizează o poziție:

1. Apăsati **HINT** în timp ce computerul se gândește.
2. Calculator iluminează caseta de pornire a mutării pe care intenționează să o facă în acest moment, precum și casetele de deplasare ale mutării intenționate.

Computerul va continua apoi să gândească.

Acum cunoașteți ceea ce computerul vrea să pună în aplicare, fapt care vă permite să începeți să vă gândiți la răspunsul dumneavoastră.

XVII. Oprirea analizei calculatorului

Dacă apăsați **MOVE** în timpul de gândire al calculatorului, opriti imediat analiza și el va indica ceea ce crede a fi cea mai bună mutare în acea etapă a gândirii sale (altfel spus, mutarea care ar fi indicată dacă apăsați butonul **HINT**).

DigitalWorld