

Apollo[®]

Электронные шахматы
LCD Chess Master

Руководство пользователя

Модель WCL2098



Эволюция старейшей игры

«Общее у науки и шахмат то, что оба этих занятия требуют дисциплинированности в достижении поставленной цели.»

(М. Эйве)

«Шахматы для меня - это особый мир, мир борьбы планов и страстей.»

(С. Прокофьев)

«Нас восхищает в шахматах - дилетанта и знатока одно и то же: торжество глубокой и гениальной идеи над сухой рассудительностью, победа индивидуального над тривиальным.»

(Р. Рети)

«Шахматы - это искусство анализа.»

(М. Ботвинник)

«Обучение шахматной игре должно быть воспитанием способности самостоятельно мыслить...»

(Эм. Ласкер)

«Шахматы, как любовь и музыка, обладают способностью делать человека счастливым.»

(З. Тарраш)

«Шахматная игра - это испытание ума.»

(И. В. Гете)

«Шахматы - это гимнастика для мозгов.»

(Паскаль)

«Никто не пожалеет о времени, отданном шахматам, ибо они помогут в любой профессии...»

(Т. Петросян)

«Шахматы служат эффективным противоводием к пассивному потребительству, культивируемому СМИ и являющемуся одной из причин роста психических заболеваний.»

(немецкий гроссмейстер, врач-психолог Г. Пфлегер)

«Шахматы - это борьба!»

(чемпион мира Эм. Ласкер)

«Шахматы - это борьба с самим собой.»

(гроссмейстер С. Глигорич)

«Шахматы - это борьба с собственными ошибками.»

(шахматный практик, теоретик и литератор С. Тартаковер)

«Шахматы помогают человеку объективно оценивать свои слабости.»

(гроссмейстер А. Котов)

Поздравляем Вас с покупкой электронных шахмат от Аполло LCD CHESS MASTER!

Вы приобрели партнера всегда готового к игре.

Перед началом использования, пожалуйста, внимательно и полностью ознакомьтесь с данной инструкцией, обратив особое внимание на раздел по безопасности и уходу. Если изделием будет пользоваться ребенок, помогите ему в ознакомлении с данной инструкцией и правилами игры в шахматы.

ВНИМАНИЕ! Имеется возрастное ограничение для пользователей от 5 лет и старше.

ОСТОРОЖНО! Изделие имеет мелкие детали. Не давайте изделие детям младше трех лет.

Пожалуйста, сохраните упаковку и инструкцию для дальнейшего использования.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

1. Электронные шахматы Аполло LCD CHESS MASTER - 1шт.
2. Джойстик - 2 шт.
3. Инструкция - 1 шт.

УСТАНОВКА И ЗАМЕНА ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ, СПЕЦИАЛЬНЫЙ УХОД

Ваш CHESS MASTER работает от трех батареек типа AAA (в комплект не входят).

Отсек для батареек находится сверху задней панели устройства. Для установки батареек осторожно переверните устройство (рис.1).

Используя тонкую отвертку Филлипса, отвинтите защитный болтик на крышке отсека для батареек, снимите крышку и установите батарейки, строго соблюдая полярность. Чтобы быть уверенным в правильности установки, вставлять батарейки должен взрослый.

Держите батарейки в недоступных для маленьких детей местах!

Закройте отсек крышкой и завинтите болтик.

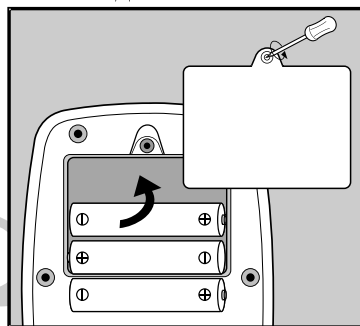


Рис.1

ВНИМАНИЕ! Не допускайте детей до использования устройства, пока отсек батарей плотно не закрыт.

Батарейки - небольшие предметы, их можно легко проглотить!

Для лучшей работы устройства используйте только качественные щелочные батарейки известных производителей. Не устанавливайте в изделие батарейки сомнительных производителей и низкого качества. Такие батарейки могут испортить устройство и привести к потере гарантии. Если устройство не работает, проверьте правильность установки батареек или замените батарейки на новые. Если Вы не используете устройство продолжительное время, извлеките из него батарейки. Избегайте грубого обращения с изделием, ударов и падений. Избегайте воздействия экстремальных температур. В особо жаркие или холодные дни держите устройство подальше от окон, а также от непосредственных источников тепла и холода таких, как обогреватели, батареи или кондиционеры. Избегайте попадания на устройство прямых солнечных лучей. Если Вы принесли устройство из холода, выдержите его при комнатной температуре **не менее 4-х часов**, прежде чем включить. Протирайте устройство слегка смоченной тканью. Нельзя использовать очистители, содержащие химические вещества. Невыполнение этих правил может привести к поломке и потере гарантии! Во время использования устройства не следует надавливать на экран. Это может привести к поломке устройства. **Строго запрещается разбирать устройство!** Невыполнение этих правил может привести к поломке и потере гарантии.

УСТАНОВКА ДЖОЙСТИКА

Устройство укомплектовано двумя джойстиками (основным и запасным), выполненными в виде шахматной фигуры. Основной джойстик хранится в специальном углублении задней панели устройства. Запасной джойстик вложен в упаковку.

Извлеките основной джойстик, установите его в паз центральной кнопки управления и, без усилий, проверните его на пол-оборота по часовой стрелке для фиксации. Устройство готово к работе. Для того, чтобы выгащить джойстик из устройства, без усилий проверните его на пол-оборота против часовой стрелки и извлеките из устройства.

Используя джойстик, не применяйте усилий, так как это может привести к поломке устройства и потере гарантии.

ВНИМАНИЕ! Джойстик - небольшой предмет и его можно легко проглотить.
 Не позволяйте детям младше трех лет играть джойстиком! Запасной джойстик храните в недоступных для маленьких детей местах.

ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ КНОПОК (рис.2)

ON/OFF - включение / выключение CHESS MASTER.

Компьютер запомнит текущее состояние до выключения и возобновит его после последующего включения. Если в течение примерно 4 минут пользователь не нажмет ни одну кнопку, CHESS MASTER выключится автоматически для сбережения энергии батареек. Нажмите кнопку ON/OFF для продолжения игры.

GO - эта кнопка означает «взять», «пойти» и «подтвердить».

Например, игрок может нажать эту кнопку, чтобы выделить желаемую фигуру, сделать ход или подтвердить функцию.

UNDO - игрок может нажать эту кнопку, чтобы отменить ход.

- Во время хода игрока будет выполнено два шага - отмена хода компьютера и хода игрока.

- Во время выбора направления хода - возврат к месту выбора.

- Во время хода компьютера - возврат к последнему ходу игрока.

FUNCTION - для активации функций, указанных вокруг центральной кнопки-джойстика. Эти функции выделены красным цветом. Для активации определенной функции сначала нажмите на кнопку FUNCTION, а затем джойстиком выберите нужную функцию.

(a) **MUTE** - включение / выключение звука. На верхней строке экрана отобразится / погаснет иконка в виде ноты, отображающая текущее состояние данной функции.

(b) **NEW GAME** - немедленное прерывание текущей игры и начало новой.

(c) **LEVEL** - установка одного из 5 интеллектуальных уровней для оценки ваших способностей компьютером. Нажмите на функцию **LEVEL**, а затем, двигая джойстик влево или вправо выберите один из 5 уровней сложности. Чем выше уровень сложности, тем сильнее будет игра компьютера и тем больше времени ему понадобится для обдумывания своего хода.

-L=1: компьютер думает на 2 хода вперед. Затраченное время на 1 ход составит примерно 1-2 секунды. Этот уровень хорош для начинающих игроков, т.к. компьютер делает примитивные ходы и дружелюбно позволяет игроку выигрывать.

-L=2: компьютер думает на 2-3 хода вперед. Затраченное время на 1 ход составит примерно 1-6 секунд (в некоторых ситуациях затраченное время может быть больше). Этот уровень рекомендуется игрокам с небольшим опытом игры в шахматы. На этом уровне компьютер иногда показывает интересные для обучения игрока ходы.

-L=3: компьютер думает на 3 хода вперед. Затраченное время на 1 ход составит примерно 5-15 секунд. Этот уровень хорош для передовых игроков, любящих подумать над несколькими сложными, но интересными ходами компьютера.

-L=4: компьютер думает на 3-4 хода вперед. Затраченное время на 1 ход составит примерно 5-30 секунд. Иногда затраченное на ход время увеличивается до нескольких минут. Этот уровень хорош для продвинутых игроков, любящих решать сложные партии.

-L=5: компьютер вычисляет на 4 хода вперед. Затраченное время на 1 ход составит примерно от 20 секунд до нескольких минут. Иногда затраченное время на один ход может составить 5-10 минут. Это самый сложный уровень. Игрок может научиться с компьютера способом его переигрывать.

(d) **TRAIN** - тренировочный режим. Устройство обладает тремя обучающими режимами.

-P=0: это означает, что компьютер будет автоматически играть за обе стороны (компьютер против компьютера). Игрок может изучить правила игры в шахматы и ходы компьютера. Для выхода из этого режима и вступления в игру повторно нажмите [FUNCTION]-[TRAIN].

-P=1: это базовый режим обучения «игрок против компьютера». В этом режиме игрок может переключиться в режим P=0 или в режим P=2 для продолжения и завершения игры.

-P=2: режим игры «человек против человека». В этом режиме игроки могут играть друг против друга, а затем перейти в режим P=1 для завершения партии в режиме «человек против компьютера».

Рис.2



- (e) **HINT** - подсказка. Компьютер предложит игроку лучший в имеющейся ситуации ход.
- (f) **FLIP** - обмен сторонами. С помощью этой функции игрок может обменяться сторонами с компьютером во время партии.
- (g) **LAST MOVE** - эта функция покажет последний сделанный ход. В некоторых ситуациях игрок может забыть последний ход компьютера. Эта функция поможет освежить память игрока.

ВНИМАНИЕ! ИЗ-ЗА СТАТИЧЕСКОГО РАЗРЯЖЕНИЯ УСТРОЙСТВО МОЖЕТ ИНОГДА ЗАВИСАТЬ ИЛИ РАБОТАТЬ НЕПРАВИЛЬНО. ЭТО НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ДЕФЕКТОМ! ЕСЛИ ЭТО ПРОИЗОШЛО, ИСПОЛЬЗУЙТЕ ТОНКИЙ ПРЕДМЕТ, ЧТОБЫ НАЖАТЬ КНОПКУ RESET ВНИЗУ ПЕРЕДНЕЙ ПАНЕЛИ УСТРОЙСТВА.

ЭКРАННЫЕ СООБЩЕНИЯ

A2-A4: Координаты движения фигуры.

A2XA4: Захват

O-O: Рокировка со стороны короля

O-O-O: Рокировка со стороны ферзя

#: Мат

+=: Шах

=: Ничья, или пат (три повторных хода каждой из сторон приведут автоматически к ничьей).

ПЕРВАЯ ИГРА

После установки батареек игрок увидит на экране все фигуры, выстроенные в клетках в положении начала игры. (рис.3)

В левом верхнем углу экрана отобразится белая пешка. В середине экрана отобразится сообщение «**L=2 PLAY**». Это означает, что компьютер готов к игре на втором уровне сложности, первый ход делается белой фигурой. Маленькая иконка ноты означает, что звуковые эффекты включены.

Белые фигуры всегда ходят первыми. В компьютере предустановленно, что игрок получает белые фигуры. Если игрок желает ходить черными, то для смены цвета фигур он должен воспользоваться функцией **FLIP**. Вот простая шахматная последовательность выполнения хода:

1. Переместите джойстик в любую сторону. Белая фигура начнет мигать.

Таймер начнет отсчет времени и отобразится координата клетки мигающей фигуры. Переместите джойстик в направлении той фигуры, которой хотите сделать ход.

2. Нажмите кнопку **GO** и компьютер предложит один из легальных ходов для выбранной фигуры. Если необходимо, используйте джойстик для выбора другой клетки назначения выбранной фигуры. Фигура начнет мигать в двух клетках - начальной и конечной. Например: игрок выбирает пешку в клетке E2 и хочет переставить ее в клетку E4. В верхней средней части экрана отобразиться E2-E4.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если ни одна из фигур не мигает, то существует одна из ниже перечисленных причин:

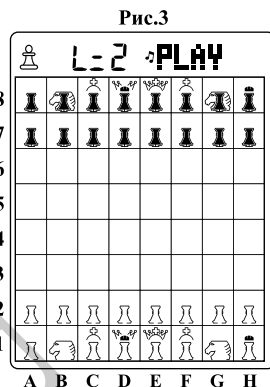
(a) **выбрана одна из фигур, которая в данный момент не может совершить ход**

(b) **королю объявлен шах и выбранный ход не может устранить эту угрозу**

3. Когда выбраны начальная и конечная клетки нажмите **GO** для подтверждения хода. Компьютер автоматически перейдет в режим поиска своего хода. В это время в левом верхнем углу экрана будет отображена черная фигура и будет производиться отсчет затраченного компьютером времени на поиск решения. Как только компьютер найдет наилучший ход, он незамедлительно его сделает. В это время на экране будут мигать две фигуры - в начальной и конечной клетках. Повторите еще раз эти последовательности для закрепления навыка игры в шахматы против компьютера.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ШАХМАТ

Шахматы - одна из древнейших логических игр, сохранившихся до нашего времени и пользующаяся огромной популярностью, как в России, так и по всему миру. Шахматы, как и многие другие логические игры, способствуют развитию умственных способностей, памяти и творческого мышления. Игра в шахматы очень полезна для умственного и творческого развития детей. Шахматы развивают усидчивость и память ребенка, способность к поиску решений. Кроме того игра в шахматы очень увлекательна, как для детей, так и для взрослых. При игре в шахматы каждый игрок должен контролировать 16 шахматных фигур. Цвет фигур игроки выбирают дружеским соглашением, случайным выбором «вслепую» или цвет назначается директором турнира. Игрок, имеющий белые фигуры, всегда ходит первым и имеет незначительное преимущество перед вторым игроком, который ходит черными. Шахматная доска располагается так, чтобы у каждого игрока справа внизу всегда располагалась белая клетка. Фигуры на доске располагаются в следующей последовательности (рис.4) слева направо:



(а) Нижний ряд: ладья - конь - слон - ферзь - король - слон - конь - ладья

(b) Верхний ряд: 8 пешек.

Фигуры ходят следующим образом:

- **Ладья (2 шт.)** - Ладья может ходить только вдоль горизонталей и вертикалей, но не по диагонали, а также ладья не может перескакивать через фигуры соперника.

- **Конь (2 шт.)** - Конь может перепрыгивать занятые клетки и ходить на две клетки по горизонтали (и наоборот), то есть ходить буквой «Г». Конь в середине доски будет иметь 8 клеток на которые он может сделать ход. Помните, что при каждом ходе конем меняется цвет клетки.

- **Слон (2 шт.)** - Слон ходит только по диагонали, но не может перескакивать через фигуры соперника. Слон всегда ходит на клетку цвета своей исходной клетки. Потеря одного слона создает слабое место в клетке того цвета, где стоял слон.

- **Ферзь (1 шт.)** - Ферзь может передвигаться на любую клетку прямо или по диагонали, но не может перескакивать через фигуру соперника.

- **Король (1 шт.)** - Король может ходить на одну клетку в любом направлении, кроме хода под бой и рокировки. **«Рокировка»** - это такой ход, в котором участвуют ладья и король, и при этом рокировка считается одним ходом. Рокировка выполняется по следующему правилу:

1. E1-G1 и H1-F1

2. E1-C1 и A1-D1

Рокировка не может быть произведена если:

1. Король уже ходил

2. Ладья уже делала ход

3. Между королем и ладьей стоит фигура

4. Клетка, на которой находится король, либо клетка, которую король пересекает, либо та клетка, куда король должен встать находится под ударом противника.

- **Пешка (8 шт.)** - Пешки могут ходить на одну клетку вперед, если клетка свободна. Если пешка выполняет первый ход, то она может пройти на две клетки вперед, если обе клетки свободны. (Так же смотрите **«взятие на проходе»**)

За исключением коня, другие фигуры не могут перепрыгивать друг через друга. Своя собственная фигура (дружественная фигура) не может заменить собой другую дружественную фигуру и не может ее взять. Своя фигура не может заменить собой фигуру противника, но может ее взять. Клетку со взятой фигурой противника занимает атаковавшая фигура (кроме взятия на проходе). Король не может быть взят обычной фигурой, ему может быть объявлен шах. Если игрок не может вывести короля из под шаха, то объявляется мат и игра заканчивается. Пешки - единственные фигуры, которые осуществляют взятие иным способом, чем они двигаются.

Пешки могут взять фигуру противника на любой из двух клетках впереди их, смежных с их клеткой (две клетки по диагонали вперед), но не могут занять эти клетки, если они свободны. Пешка может взять на проходе, если это является ответным ходом на ход пешки на две клетки, и эта пешка расположена бок о бок к только что сходящей пешке. Взятие производится, как показано на рис.5

Пешка может быть проведена в другую фигуру, если достигнет последнего противоположного ряда доски (ряда противника). В этом случае пешка превращается (и это часть одного хода) в ферзя, слона, ладью или коня по выбору игрока. Ввиду того, что ферзь самая сильная фигура, обычно пешка превращается именно в него.

ПРИМЕЧАНИЕ: в данном устройстве пешка всегда превращается только в ферзя.

Игра в шахматы заканчивается не только тогда, когда поставлен мат. Любой игрок может прекратить партию и признать свое поражение, если ситуация на доске выглядит для него безнадежной. Партия так же может закончиться и ничьей. Ничья заключается в следующих ситуациях:

- по взаимному согласию противников

- невозможность поставить мат (обычно из-за нехватки на доске нужных фигур. (Например, на доске остались только короли и одна легкая фигура)

Рис.4

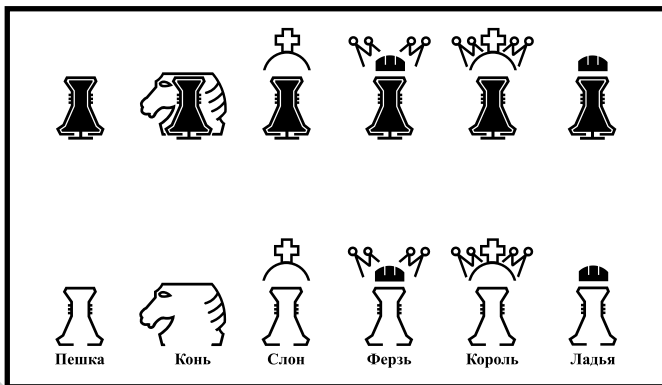
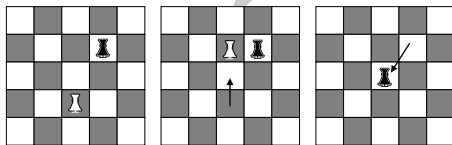


Рис.5



- в результате пата
- в результате трехкратного повторения позиции
- в результате правила 50 ходов (обе стороны сделали 50 последних ходов без взятия и без хода пешкой)

ПРИМЕЧАНИЕ: в данном устройстве ничья может объявляться только в результате патовой ситуации и в результате трехкратного повторения позиции.

ОСОБЕННОСТИ

- Компьютер может оценить максимум 8 ходов.
- 5 уровней сложности.
- Показ координат движения фигур и выполняемых действий (E2-E4, E2XE4, E2XE4+, E2-E4#, ...)
- Функция подсказки лучшего хода.
- Возврат на два шага назад.
- Поддержка стандартных шахматных правил, в том числе рокировка, проведение пешки, взятие на проходе, пат и ничья.
- Поддержка функции игры «компьютер против компьютера» для демонстрации и изучения шахматных ходов.
- Поддержка функции игры «человек против человека».
- Запрограммировано порядка 300 дебютов
- Поддержка функции обмена сторонами.
- 15 специальных звуковых эффектов.

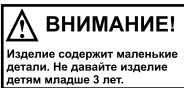
ИНФОРМАЦИЯ О БАТАРЕЙКАХ

- Батарейки: 3 шт. типа AAA (в комплект не входят)
- **ВНИМАНИЕ! Изъятие и замену батарей следует производить только взрослым!**
- Не используйте вместе старые и новые батарейки
- Не используйте аккумуляторы.
- Использованные батарейки не подлежат перезарядке
- Не используйте вместе щелочные и стандартные батареи
- Не сжигайте батареи после использования во избежание взрыва
- Соблюдайте полярность
- Храните батареи в сухом и прохладном месте
- Всегда убирайте использованные батареи из устройства.
- Избегайте коротких замыканий.



Аполло, благодарит Вас за покупку данного Изделия и гарантирует его надежную работу в течение 6 (шести) месяцев с момента покупки. В случае, если данное Изделие будет нуждаться в гарантийном обслуживании, обратитесь к Вашему продавцу по поводу замены или ремонта. Гарантия предоставляется покупателю, который правильно использует Изделие и не касается повреждений, которые происходят во время перевозки Изделия, а также повреждений, которые являются результатом аварий, неправильного использования, небрежности, износа, неправильной эксплуатации, коммерческого использования. Гарантия аннулируется, если Вы вскрыли Изделие. Настоящая гарантия не покрывает расходы на ремонт, имевшие место не на заводе-производителе. Любая предполагаемая гарантия, включая гарантию по товарному состоянию и годности, действительна в течение 6 (шести) месяцев с момента покупки.

Возмещение косвенного или случайного ущерба исключается. Перевозите Изделие аккуратно упакованным, желательно, чтобы упаковка была оригинальная. При наступлении гарантийного случая почтовые услуги оплачиваются покупателем. Если Ваш гарантийный срок закончился и Вы хотите узнать возможность и стоимость ремонта, обратитесь к вашему продавцу, укажите модель Изделия и жалобу. Ваш продавец свяжется с производителем и уточнит возможность и стоимость ремонта.



Артикул WCL2098

www.apollo.com.ru

Производитель оставляет за собой право выполнять технологические изменения в интересах прогресса, не уведомляя о таковых.

Аполло®

