

Orion Intelligent Chess

Como inserir as pilhas:

plana, com a parte de trás virada para parte de baixo do aparelho. cima (por ex. sobre uma mesa).

Abra o compartimento das pilhas e levante a tampa. O computador de xadrez necessita de 4 pilhas "AA" ou "LR06" de 1,5 Volt. Quando colocar as pilhas, tenha em atenção que deve encostar os pólos positivos de cada pilha ao lado do compartimento das pilhas com a indicação +.

Feche a tampa do compartimento das pilhas.

Sempre que coloca pilhas novas, não se Coloque o aparelho sobre uma superfície esqueca de premir o interruptor RESET na



INDICAÇÕES IMPORTANTES:

AS PILHAS DEVEM SER COLOCADAS APENAS POR ADULTOS. NÃO UTILIZE PILHAS RECARREGÁVEIS (NICD), JÁ QUE TÊM APENAS 1.2 VOLT (E NÃO 1,5 VOLT), PELO QUE NÃO FORNECEM POTÊNCIA SUFICIENTE AO APARELHO

UTILIZE O TIPO DE PILHAS RECOMENDADO (4 X AA) E NUNCA COMBINE PILHAS NOVAS E USADAS.

COLOQUE AS PILHAS RESPEITANDO SEMPRE AS POLARIDADES CORRECTAS (+ OU –).

ELIMINE O MAIS RAPIDAMENTE POSSÍVEL AS PILHAS GASTAS NUNCA LIGUE OS TERMINAIS DAS PILHAS EM CURTO-CIRCUITO. NÃO ELIMINE AS PILHAS USADAS JUNTAMENTE COM O LIXO DOMÉSTICO. COLOQUE-AS EM LOCAL CONCEBIDO PARA RESÍDUOS ESPECIAIS. AJUDE A CUIDAR DO AMBIENTE!

AS PILHAS NÃO-RECARREGÁVEIS NÃO DEVEM SER CARREGADAS.

Manual do utilizador

Índice

1 Prenaração	6
1 1 Pilhas e escolha do idioma	6
1.2 Ligar (On) / Desligar (Off)	ő
1.3 Uso dos comandos (Resumo)	6
1.4 Menu principal	7
2 Escolher jogo	8
3 Informações gerais para jogar no computador	8
3.1 General	8
3.2 Final do jogo	9
4 Xadrez	10
4.1 Como se joga Xadrez	10
4.1.1 As peças do xadrez e as posições básicas	10
4.1.2 Jogadas	10
4.1.3 Xeque e xeque-mate: ganhar o jogo	13
4.1.4 Empate	14
4.1.5 Encastelar (Roque)	15
4.1.6 Captura "en passant"	15
4.1.7 Promoção de peões	16
4.1.8 Valor material das peças	16
4.2 Jogar xadrez contra o computador	17
4.2.1 Iniciar um jogo	17
4.2.2 Selecção do modo	17
4.2.3 Começar com menos peças	17
4.2.4 Fazer jogadas	17
4.2.5 Capturas	17
4.2.6 Jogadas especiais	18
4.2.7 Retroceder uma jogada	18
4.2.8 Mudança de lados – a tecla "SWAP"	18
4.2.9 Conselhos para jogar contra o computador	18
4.2.10 Problemas de xadrez (mate em 2 ou 3 jogadas)	19
4.2.11 Xeque – Mate – Empate	19
4.2.12 Níveis de dificuldade	20
4.2.13 Estilo	20
4.2.14 Avaliação posicional	21
4.2.15 Dicas – Sugestões de jogadas pelo computador	21
4.2.16 Tutor	22
4.2.17 Exercícios de Xadrez – encontre a solução	22
4.2.18 Sistema de "classificações"	23
4.2.19 Jogos de xadrez famosos - Função "How good"	24
5 Damas	25
5.1 Como se joga damas	25
5.1.1 Tabuleiro e peças das Damas	25
5.1.2 O peao e a torma como se movimenta	25
5.1.5 Captura de peças adversarias	25
5.1.4 A dama e a forma como se movimenta	27
5.2 Jogar contra o computador	27

6 Reversi	29
6.1 Como se joga Reversi	29
6.1.1 Tabuleiro e peças	29
6.1.2 Começar o jogo	29
6.1.3 Continuar o jogo	29
6.1.4 Resultado do jogo	30
6.2 Jogar contra o computador	30
6.2.1 Iniciar um jogo	30
6.2.2 Como introduzir uma jogada	30
7 Quatro-em-linha	31
7.1 As regras	31
7.2 Jogar contra o computador	31
8 Ganso e raposa	32
8.1 As regras	32
8.2 Jogar contra o computador	32
9 Gatannoto	33
9.1 As regras	33
9.2 Jogar contra o computador	33 24
10 INIII	34
10.1 As legids	34
10.2 Jogar contra o computador 10.2.1 Antes de iniciar o iogo	34
10.2.2 Logar	34
10.2.2 Jogai 11 Northcote	35
11 Normeone	35
11.2 Iogar contra o computador	35
11.2 Antes de iniciar o jogo	35
11.2.2 Iogar	35
12 Funções especiais	36
12.1 Opcões	36
12.1.1 Som	36
12.1.2 Estilos de jogo no xadrez	36
12.1.3 Contraste do ecrã	37
12.1.4 Função de "Árbitro"	37
12.1.5 Idioma	37
12.1.6 Tutor de xadrez – conselhos e avisos	37
12.2 Níveis de habilidade (Outros jogos excepto Xadrez)	38
12.3 Retroceder uma jogada	38
12.4 Mudar de lados – a tecla "SWAP"	38
12.5 Dicas - sugestões de jogadas pelo computador	39
12.6 Função de "Help"	39
12.7 Mudar o tabuleiro (🕲)	39
12.8 Determinar uma posição (#)	39
12.9 Interromper/guardar um jogo	40
13 Resolução de problemas	41
13.1 O ecrã LCD não mostra informações	41
13.2 O computador não faz uma jogada	41
13.3 O computador não aceita uma jogada	42

13.3	.1 Em todos os tipos de jogo	42
13.3	.2 No modo de xadrez	42
13.3	.3 No modo de damas	42
13.4	Está familiarizado com as regras?	42
13.5	O computador faz jogadas "ilegais"	43
13.6	Ausência de som	43
13.7	O comutador de RESET	43
14	Soluções dos exercícios	44

1 Preparação

1.1 Pilhas e escolha do idioma

Coloque as pilhas no compartimento na parte de baixo. Certifique-se de que estão na posição correcta ("+" no lado "+"). O computador deverá dar um sinal sonoro. O *ecrã de cristal líquido* (LCD) deve mostrar a posição de início de jogo de xadrez, com a palavra **English** (Inglês) a "piscar" na última linha.

Se esta mensagem não aparecer, deve inserir um objecto fino (por ex. clipe) no orifício RESET na parte de baixo do computador, e premir.

Se deseja que as mensagens sejam apresentadas em inglês, simplesmente prima ENTER. Para escolher outro idioma, prima \blacktriangle ou \lor até aparecer o idioma desejado, e *depois* prima ENTER. Há 7 opções: inglês, alemão, francês, italiano, espanhol, holandês (NL) e português (POR).

Pode agora iniciar um jogo de xadrez, e o computador permite 10 segundos para cada jogada – ver § 4.2.12 etc. Para outras opções, ver § 1.4 ("Menu Principal").

1.2 Ligar (On) / Desligar (Off)

Para ligar quando não estiverem a ser trocadas as pilhas, prima o botão ON/OFF. Geralmente, o computador desliga-se automaticamente se não for usado durante 8 min. e 30 segundos. Quando se desliga (off), o último jogo fica na memória e pode-se continuar a jogar mais tarde.

- 1.3 Uso dos comandos (Resumo)
- ON / Liga e desliga o computador. Quando se desliga (off), o último jogo fica na
- OFF memória e pode-se continuar a jogar mais tarde.
- START Dá acesso ao Menu Principal, permitindo-lhe começar outro jogo ou usar as funções principais.
- ▲ ou ▼ Estes botões permitem-lhe ver todos os itens de um menu. Com ▼ pode também retroceder um ou mais movimentos.
- ENTER Selecciona o item visualizado num menu. Em alguns casos, leva para a seguinte passo numa operação.
- ESC Se estiver num submenu passa para o Menu Principal, ou do Menu Principal para a situação normal de jogo . Em alguns casos usa-se para limpar a mensagem da linha de fundo e permite continuar a jogar.
- SWAP Faz com que seja o computador a jogar a próxima jogada, ou seja, troca de lugar consigo. No início de uma partida, prima SWAP para que seja o computador a jogar primeiro. Quando o computador está a "pensar", se premir SWAP interrompe-o. Quando aparece uma mensagem de "tutor", SWAP dá mais informação.
- HELP Aparece uma mensagem indicando as opções disponíveis.
- LEGAL Em xadrez, depois de premir uma peça, pode premir LEGAL para ver as casas para onde pode ir essa peça. Num exercício de xadrez, prima LEGAL se quiser "desistir".
- HOW Permite-lhe jogar numa partida de um jogador famoso. Ao tentar adivinhar as
- GOOD jogadas, pode avaliar o seu nível de xadrez.
- RESET Volta aos parâmetros que tinha quando as pilhas foram colocadas pela primeira vez. Pode ser usado quando surgir um problema que não compreenda.

1.4 Menu principal

Ao premir o botão START, aparece o primeiro item do Menu Principal. Premindo \blacktriangle ou \checkmark repetidamente, permite ver todos os itens:

NOVA P.	(nova partida)	ver § 2
NÍVEL		ver §§ 4.2, 12.2
MUDAR	(mudar o tabuleiro)	ver § 12.7
OPÇÕES		ver § 12.1, 12.2
NO. CLAS	(classificação – apenas em Xadrez)	ver § 4.2.18
POSIÇÃO	(definir uma posição)	ver § 12.8
SUGESTÃO		ver § 12.5

Para seleccionar um item, visualize-o e prima ENTER. (Ou prima ESC para voltar à situação anterior.)

2 Escolher jogo

Seleccione NOVA P. no Menu Principal e depois prima \blacktriangle ou \checkmark repetidamente, para ver todos os jogos:

	ver § 4
	ver § 5
	ver§6
(= Quatro-em-Linha)	ver § 7
(= Ganso e raposa)	ver § 8
(= Gafanhoto)	ver § 9
	ver § 10
(= Northcote)	ver § 11
	(= Quatro-em-Linha) (= Ganso e raposa) (= Gafanhoto) (= Northcote)

Para seleccionar um jogo, visualize-o e prima ENTER. (Ou prima ESC para voltar ao Menu Principal - § 1.4.)

3 Informações gerais para jogar no computador

3.1 General

O ecrã LCD guarda a posição actual de uma partida e indica a jogada do computador. Em certos jogos (Xadrez, Quatro-em-linha, Nim, Northcote), tem que tomar algumas decisões antes de iniciar a partida.

A partida pode ser iniciada pelo computador ou pelo jogador. Para que seja o computador a jogar primeiro, prima SWAP quando o jogo estiver preparado para começar a jogar. O símbolo □ ou ■ (no canto inferior esquerdo do ecrã) mostra quem joga (pretas ou brancas) a seguir.

<u>Nota</u>: Observe que o tabuleiro está marcado com coordenadas referentes a cada uma das casas, por ex. A1, G6, etc. Isto aparece na linha de fundo do ecrã quando é anunciada ou efectuada uma jogada. *Por exemplo:* em Xadrez, o computador está a jogar o peão de e7 para e5. A última linha indica: **E7E5**

As coordenadas E7 aparecem "a piscar", tal como o peão na respectiva casa do tabuleiro do ecrã LCD. Prima essa casa no tabuleiro de jogo para levantar o peão. Depois E5 começa a "piscar" e o peão é mostrado alternando entre e7 e e5. Prima a casa e5 para aí colocar o peão.

<u>Quando o computador está a "pensar"</u>, a última linha do ecrã LCD mostra o relógio de areia a rodar. Pode também mostrar a jogada que está a ser planeada. Para interromper o computador e fazê-lo jogar imediatamente, prima SWAP.

Quando for a sua vez de jogar, se premir SWAP faz com que o computador jogue a seguir, ou seja, troca de vez consigo.

Em caso de <u>erro</u> (por ex. se tentar fazer uma jogada ilegal) o computador emite um zumbido. Se as coordenadas desapareceram da linha de fundo, comece de novo a jogada.

As regras dos jogos são explicadas nos capítulos relevantes.

Orion Intelligent Chess - 8

3.2 Final do jog	<u>3</u> 0
É anunciado da segui	inte forma:
BG	As brancas ganham
PG	As pretas ganham
1:0	O primeiro jogador ganha
0:1	O segundo jogador ganha
BG 29:35 (por ex.)	As brancas ganham com 35 peças contra 29 (em Reversi)
	EMPATE
EMPATE 3	Empate por repetição de posições – 3 (apenas Xadrez)
EMP. 50	Empate pela regra de 50 jogadas (apenas Xadrez)
AFOGADO	Empate devido a impasse (apenas Xadrez)

4 Xadrez

- 4.1 Como se joga Xadrez
- 4.1.1 <u>As peças do xadrez e as posições básicas</u>

Cada jogador ("Pretas" e "Brancas") começa com 16 peças da mesma cor: um *rei*, uma *rainha*, duas *torres*, dois *bispos*, dois *cavalos* e oito *peões*.

REI:	ġ.	RAINHA	風風	TORRE	ÏÏ
BISPO	<u>ê</u> <u>e</u>	CAVALO:	\$D \$	PEÃO	ا گ

A peça mais importante é o rei, pois o *objectivo do jogo é pôr o rei do adversário numa posição em que não possa evitar ser capturado.*

No início, as peças estão posicionadas da seguinte forma:



Um erro comum na colocação das peças é o de confundir as posições da rainha e do rei, portanto lembre-se: "rainha branca, casa branca" e "rainha preta, casa preta".

4.1.2 Jogadas

As brancas jogam primeiro, depois as pretas e assim sucessivamente. Na sua vez de jogar, o jogador tem que mover uma das suas peças para uma casa que esteja vazia ou ocupada por uma peça do adversário. Nesta última hipótese, a peça do adversário é "capturada", ou seja, retira-se do tabuleiro. Cada tipo de peça tem uma forma característica de se movimentar.

(a) O *rei* anda apenas uma casa, em qualquer direcção – para a frente, para trás, para os lados ou na diagonal.



(b) A *rainha* pode andar o número de casas que desejar em linha recta – na vertical, horizontal ou diagonal.



(c) A torre pode andar o número de casas que desejar, na vertical ou horizontal.





A rainha, torre e bispo não podem "saltar" por cima de outras peças. A única excepção é quando se "encastela" (roque) em que a torre "salta" por cima do rei, ver "Encastelar" (§ 4.1.5).

(e) O cavalo move-se em "L": duas casas na horizontal ou na vertical e depois uma casa em ângulo recto. O cavalo pode "saltar" por cima de outras peças (de qualquer cor).



As peças até aqui mencionadas, podem *capturar* peças adversárias movendo-se na sua forma habitual. Se fosse a vez das brancas jogarem, na posição acima indicada, o bispo poderia capturar o cavalo preto se assim o desejasse.

(d) O bispo pode andar o número de casas que desejar, na diagonal.

(f) Normalmente, o *peão* pode movimentar-se apenas uma casa para a frente. Não pode retroceder. Para fazer *capturas*, o peão avança uma casa na *diagonal*.



O peão é a peça do xadrez com menos poderes, mas há alguns aspectos especiais na forma como se move. Da sua posição inicial na segunda fila, ele pode avançar duas casas. O jogador é que decide se o faz avançar uma ou duas casas. Contudo, depois de o peão avançar uma casa, já não será possível um avanço duplo. O peão **captura numa direcção diferente daquela em que se move,** ou seja, captura diagonalmente, uma casa para a direita ou para a esquerda. Isto também se aplica ao peão na sua posição inicial. O diagrama mostra todos os movimentos e capturas possíveis do peão.

O peão branco pode avançar uma ou duas casas ou capturar o cavalo preto. O peão preto já avançou uma casa a partir da sua posição inicial e, portanto, pode avançar outra casa ou capturar a torre branca.

Ao chegar à última casa, o peão é "promovido", ou seja, é trocado por uma rainha, torre, bispo ou cavalo. O jogador escolhe a peça que deseja (normalmente uma rainha), e coloca-a na casa para onde acaba de avançar o peão. O peão é retirado do tabuleiro.

4.1.3 Xeque e xeque-mate: ganhar o jogo

Se um jogador atacar uma peça deixada desprotegida pelo seu adversário, essa peça é perdida. Com o rei, contudo, a situação é diferente, já que ele não pode ser capturado. Pode ser atacado, como qualquer outra peça, mas o ataque deve ser contrariado na jogada seguinte. Como esse ataque é, na realidade, uma ameaça de **xeque** – com o rei a ficar, consequentemente, em **posição de xeque** – um jogador menos experiente anunciará, nesse momento, **"xeque"**, para avisar o adversário. É o que o seu computador fará, mas note que isso não é verdadeiramente necessário.

Basicamente, há três formas de contrariar uma ameaça de xeque:

- 1) O rei move-se para uma casa que não esteja sob ameaça;
- 2) A peça ameaçante é capturada;
- 3) Outra peça é posicionada entre a peça ameaçante e o rei.



Aqui, todas as 3 situações podem ser vistas num exemplo simples. As brancas estão em xeque, ameaçadas pelo bispo d5, e têm de fazer uma jogada:

- O rei move-se para h2 ou g1 (não para g2 onde permaneceria em xeque);
- 2) A torre captura o bispo preto;
- A torre move-se para g2, eliminando a situação de xeque.

Se não for possível contrariar um xeque por alguma destas 3 tácticas, o rei está em xequemate, ou seja, não teria possibilidades de evitar a captura pelo adversário na jogada seguinte.

4.1.4 <u>Empate</u>

Se quando chegar a vez de jogar, o jogador *não* puder fazer nenhuma jogada legal *e o rei não estiver em xeque*, o jogo fica empatado devido a impasse.



Neste caso, são as pretas a jogar. O rei não está em xeque, mas qualquer movimento colocará o rei em xeque. As pretas não podem fazer qualquer jogada legal, por isso o jogo fica empatado. Pode também considerar-se empate se: a) a mesma posição ocorrer três vezes sendo o mesmo jogador a jogar; b) durante uma série de 50 jogadas de cada jogador não se fizer nenhuma captura nem avançar nenhum peão.

Pode também chegar-se a um empate por mútuo acordo dos jogadores.

4.1.5 <u>Encastelar (Roque)</u>

Esta jogada especial faz-se com o rei e uma das torres. O rei anda duas casas em direcção à torre, e a torre salta por cima do rei, passando para a casa junto ao rei.



A branca encastelou no lado do rei; a preta encastelou no lado da rainha. Não está permitido encastelar (fazer roque) nas seguintes circunstâncias:

- se houver alguma peça (de qualquer cor) entre o rei e a torre.
- se o rei ou a torre com que o jogador deseja encastelar, tiverem sido movidas antes.
- se o rei estiver em xeque nesse momento.
- se a casa por cima da qual o rei tem que passar (ou, claro, a casa onde o rei vai ficar) estiver sob ataque de uma peça adversária

4.1.6 <u>Captura "en passant"</u>

Esta regra está ligada ao movimento de avanço de duas casas do peão. O diagrama mostra como funciona:



Ao avançar apenas uma casa, o peão preto seria capturado pelo peão branco. Mas será possível superar a zona de perigo, usando a jogada de avanço de duas casas d7-d5? Para impedir que isso aconteça, foi criada a captura **en passant** (*de passagem* em francês):

Se, após uma jogada de avanço duplo, um peão ficar posicionado ao lado de um peão do adversário, este (último) peão poderá capturar o outro como se ele tivesse avançado apenas uma casa.

A jogada é executada exactamente como uma captura após um avanço de uma só casa: o peão branco move-se de c5 para d6 e retira o peão preto.

Importante: A captura "en passant" só é possível como resposta a uma jogada de avanço duplo.

4.1.7 <u>Promoção de peões</u>

Não é muito habitual que um peão alcance o lado oposto do tabuleiro (normalmente é capturado durante o avanço); contudo, se chegar ao outro lado, converter-se-á numa peça diferente da mesma cor. Não pode converter-se em rei nem permanecer como peão, pelo que pode optar por convertê-lo em rainha, torre, bispo ou cavalo. Normalmente, a promoção preferida é para rainha, já que é a peça mais forte, mas, em casos raros, poderá ser preferível uma promoção para cavalo, já que este tem acesso a casas diferentes. A promoção é efectuada retirando o peão e colocando a nova peça na **casa de promoção**. Não é forçoso substituir o peão por uma peça que já tenha sido capturada, ou seja, um jogador pode ter duas rainhas ou três cavalos no tabuleiro, ainda que isso não esteja previsto no conjunto inicial de peças.

Esta regra contribui muito para o fascínio do xadrez, já que, sem promoções, um jogo de xadrez na sua fase avançada dificilmente poderia ser ganho apenas com as peças restantes.

4.1.8 Valor material das peças

No xadrez, o valor material das peças não é de importância capital, embora o jogador com as peças mais valiosas ganhe habitualmente o jogo. Para a avaliação estratégica, o computador usa os seguintes valores:

Peão	= 100 pontos
Cavalo	= 300 pontos
Bispo	= 300 pontos
Torre	= 500 pontos
Rainha	= 900 pontos

O rei não tem valor material, já que não pode ser capturado. Eis alguns termos importantes regularmente usados: a diferença de valor entre um cavalo (ou um bispo) e uma torre é designada **qualidade.** Se ambos os lados capturarem peças de igual valor, é usado o termo **troca.** E não é invulgar que um jogador perca intencionalmente uma peça para obter vantagem noutro ponto do tabuleiro; a isso chama-se **sacrifício.**

4.2 Jogar xadrez contra o computador

4.2.1 <u>Iniciar um jogo</u>

Prima **START;** as palavras "NEW GAME" (NOVO JOGO) começarão a piscar no ecrã. Prima **ENTER.** Use ▲ ou ▼ para seleccionar "Xadrez" e confirme com **ENTER**.

4.2.2 <u>Selecção do modo</u>

NORMAL	(tempo inicialmente programado - 10 seg./jogada)	ver § 4.2.4 etc.
<u> 8</u> 響	(jogar apenas com reis, rainhas e peões)	ver § 4.2.3
âï	(jogar apenas com reis, torres e peões)	ver § 4.2.3
ÂÊ	(jogar apenas com reis, bispos e peões)	ver § 4.2.3
24	(jogar apenas com reis, cavalos e peões)	ver § 4.2.3
<u>گ</u>	(jogar apenas com reis e peões)	ver § 4.2.3
XM EM 2J	(o computador procura dar mate em 2 jogadas)	ver § 4.2.10
CURTO 30	(jogo rápido: 30 minutos cada jogador por jogo)	ver § 4.2.12
CURTO 25	(jogo rápido: 25 minutos cada jogador por jogo)	ver §4.2.12
BLITZ 5	(xadrez blitz: 5 minutos cada jogador por jogo)	ver §4.2.12
CLASS.	(jogo pontuado: o jogador pontua com as jogadas)	ver §4.2.18
EXERCÍC.		ver § 4.2.17

Use \blacktriangle ou \lor para seleccionar o modo desejado e confirme com ENTER. Para seleccionar o modo, visualize-o e prima ENTER. (Ou prima ESC para voltar à lista de jogos - § 2.) Sugerimos que nos primeiros jogos seleccione NORMAL.

4.2.3 <u>Começar com menos peças</u>

Ao seleccionar o modo apropriado (§ 4.2.2), pode iniciar a partida com apenas 2 ou 3 tipos de peças. Esta opção permite aos principiantes praticar. As peças ocupam as suas posições usuais e o jogo procede normalmente.

4.2.4 Fazer jogadas

Para fazer uma jogada, prima as casas *de* onde, e *para* onde vai jogar. O mesmo acontece nas jogadas do computador: prima as casas "de" e "para", que estão a "piscar" no ecrã.

4.2.5 <u>Capturas</u>

Se quiser capturar uma das peças do computador, proceda como se fizesse uma jogada normal: prima as casas "de" e "para" (por esta ordem) com a sua peça e retire a peça capturada (sem premir). O computador regista automaticamente que a sua peça foi capturada e calcula a sua jogada seguinte.

Se o computador capturar uma das suas peças, também procede como numa jogada normal; contudo, neste caso, piscará um símbolo "x" entre as casas "de" e "para". Basta executar a jogada de captura do computador como se fosse sua, ou seja, tire a peça do tabuleiro depois de premir as casas "de" e "para".

4.2.6 Jogadas especiais

Encastelar: Jogue primeiro o rei e o computador indica depois para jogar a torre.

<u>Captura *en-passant*</u>: Jogue o peão que vai efectuar a captura, depois prima a casa do peão capturado – tal como está indicado no ecrã.

<u>Promover o peão</u>: Fazer a jogada do peão. Usar \blacktriangle ou \checkmark para escolher a peça que deseja receber ao promover o peão. Quando aparecer no ecrã a peça desejada, prima a casa da troca (ou ENTER). Quando é a vez de o computador promover um peão, escolhe sempre a rainha.

4.2.7 <u>Retroceder uma jogada</u>

Se escolher a casa "de" e depois mudar de ideia, volte a premir nessa casa ou prima ESC, e comece de novo.

Depois de fazer a sua jogada e o computador responder, você pode querer voltar atrás e jogar de forma diferente. Para voltar atrás depois de efectuar um movimento, prima $\mathbf{\nabla}$. Em alguns casos basta simplesmente retroceder com a peça, premindo as casas *de* onde, e *para*. Noutros casos, será preciso repor também as peças capturadas, ou as peças do Reversi "viradas", etc. Em todos os casos, prima a casa que aparece "a piscar" no ecrã e na linha de fundo, ao adicionar, retirar ou mudar a peça nessa casa. Certifique-se de que a posição no tabuleiro corresponde à indicada no ecrã. Depois pode fazer uma nova jogada (ou premir SWAP para que a faça o computador).

Em Xadrez, ao repetir a operação pode retroceder até 8 jogadas de ambos os lados, e as jogadas retrocedidas podem ser repostas através do botão \blacktriangle . Em outros jogos, pode apenas retroceder o último par de jogadas.

4.2.8 <u>Mudança de lados – a tecla "SWAP"</u>

- Antes de iniciado o jogo, enquanto o ecrã indica "Brancas", se premir o comando SWAP fará com que o computador jogue com as brancas.
- Também durante o jogo, pode mudar de lado premindo SWAP, desde que seja a sua vez de jogar. Se premir SWAP após todas as jogadas, o computador jogará contra si mesmo.

Se premir **SWAP** enquanto o computador estiver a preparar a jogada, interromperá o cálculo e forçá-lo-á a fazer imediatamente a sua jogada. O computador executará a melhor jogada calculada até ao momento, a qual, normalmente, não será a melhor jogada em termos absolutos.

4.2.9 Conselhos para jogar contra o computador

Se premir numa das suas peças e depois premir LEGAL, o computador mostra todas as jogadas que essa peça pode fazer legalmente. As casas de destino estão indicadas, uma após outra, com o sinal "+".

O sinal "+" na linha de fundo, indica que está em xeque; ao mesmo tempo são emitidos uma série de "bipes".

Quando o computador está a mostrar a jogada que pretende fazer, pode ter acesso ao Menu Principal e à função AVALIAR. Esta permite avaliar a sua situação no momento, por exemplo: 192 O computador pensa que tem uma vantagem de quase 2 peões.
-54 Tem uma desvantagem de pouco mais de meio peão.
Abertura A jogada está contida na "biblioteca" de inícios standard do computador.

Prima ESC duas vezes e efectue a jogada do computador.

Se a última linha mostrar **CUIDADO** ou **CERTO?**, o computador está a oferecer uma mensagem de "tutor" – ver § 12.1.6. Pode continuar premindo ESC.

4.2.10 Problemas de xadrez (mate em 2 ou 3 jogadas)

O computador pode resolver problemas de Xadrez para dar xeque-mate em 3 jogadas (a menos que implique uma "promoção inferior" de um peão por uma torre, bispo ou cavalo):

- (1) Especifique a posição, tal como está descrito em § 12.8.
- (2) Seleccione o nível "ilimitado" (§ 4.2.12).
- (3) Prima SWAP. Desde que haja uma solução válida, o computador fará cálculos até encontrar a jogada, que então será apresentada na forma normal.
- (4) Depois de fazer a jogada, você pode mudar e jogar pelo lado que defende. O computador encontrará a 2^a e a 3^a jogada da solução.

Há também uma função especial para dar mate em 2 jogadas, incorporando 10 posições problemáticas standard. Para usar esta função, seleccione "XM EM 2J" na lista de modos de xadrez (§ 4.2.2). Depois prima ▲ ou ▼ repetidamente para ver os 10 problemas, e um outro item: PROG. (= "programar um problema").

Para seleccionar o problema apresentado no ecrã, prima ENTER. Depois prima SWAP, e o computador encontrará e apresentará a solução.

Se premir ENTER quando visualiza PROG., entrará no modo "programar" (§ 12.8). Pode então programar (por ex.) uma posição problemática encontrada numa revista. Ao sair do modo "programar", prima SWAP e o computador buscará como dar mate em 2 jogadas.

4.2.11 <u>Xeque – Mate – Empate</u>

Se o computador anunciar um "xeque", fá-lo-á mostrando o símbolo "+" no ecrã. Isso é apenas um lembrete de que deve contrariar o xeque na sua próxima jogada. Se for você a dar "xeque" computador. não será apresentado nenhum ao sinal. Se um dos jogadores (você ou o computador) alcancar um "xeque-mate", surgirá no ecrã "PG 0:1" (ou seja, ganham as pretas) ou "BG 1:0" (ou seja, ganham as brancas). Numa situação de "rei afogado", surgirá "AFOGADO" no ecrã. Além disso, um empate é indicado por uma tripla repetição de posição (mas apenas no formato simplificado, no qual as jogadas são sucessivamente repetidas de imediato). Após a terceira repetição, surgirá "EMPATE 3" no ecrã. Da mesma forma, um empate de acordo com a "regra de cinquenta jogadas" será anunciado e mostrado como "EMP. 50". Se apenas restarem os reis no tabuleiro, torna-se impossível um xeque-mate. Em tal caso, ambas as devem concordar num empate para finalizarem o jogo. partes Contudo, o computador não terminará o jogo em nenhum desses casos (excepto na situação de empate por repetição de posições) e, em teoria, pode continuar com o jogo por quanto tempo desejar.

4.2.12 <u>Níveis de dificuldade</u>

Para alterar o nível:

- (1) Seleccione NÍVEL no Menu Principal (§ 1.4).
- (2) Para ver outros níveis, prima repetidamente \blacktriangle ou \blacktriangledown .
- (3) Quando aparecer o nível desejado, prima ENTER.
- Em Xadrez há 30 níveis, como pode ver a seguir:
 - 4 <u>níveis de "diversão"</u> para principiantes. Nestes níveis (Div. 1 é mais fácil), o computador comete erros deliberadamente.
 - 15 <u>níveis de "jogada cronometrada"</u>, por ex. 10 S/JG (= 10 segundos por jogada). Se estiver desligada a função "tutor" (ver § 12.1.6), o computador jogará dentro do espaço de tempo determinado. Caso contrário pode demorar um pouco mais.
 - 10 <u>níveis de "jogo cronometrado"</u>, por ex. 30 M/PT (= 30 minutos cada partida). Cada jogador tem um determinado tempo para fazer todas as suas jogadas. O tempo aparece no ecrã. Se o tempo se esgotar, perde. Mas pode premir ESC para continuar a jogar em modo "normal" (fazer uma jogada ou premir SWAP).

Nestes níveis o computador não desliga automaticamente (\S 1.2). O símbolo indica que está a decorrer um "jogo cronometrado".

Os jogos nos níveis de 5, 25 ou 30 minutos, podem iniciar-se directamente ao seleccionar o modo desejado (ver § 4.2.2).

- 1 nível <u>ilimitado</u> normalmente o computador continuará a pensar até você premir SWAP.
- 4.2.13 <u>Estilo</u>

Adicionalmente aos vários níveis de jogo, pode seleccionar o estilo de jogo do computador. Podem ser seleccionados cinco estilos diferentes, caracterizáveis da seguinte forma:

Muito Passivo Passivo Normal Activo Agressivo

Para definir o estilo de jogar xadrez do computador:

- (1) Use o comando START e ▲ ou ▼ para aceder ao submenu Opções e confirme com ENTER.
- (2) Seleccione a opção ESTILO e confirme com ENTER.
- (3) Prima ▲ ou ▼ para ver os 5 estilos: Normal, Activo, Agressivo, Muito Passivo, Passivo.
- (4) Quando aparecer o estilo desejado, prima ENTER.
- (5) Para prosseguir o jogo, prima ESC duas vezes.

Com uma configuração crescentemente "activa", o computador esforça-se mais por avançar para além do centro do tabuleiro e atacar as suas peças. No contexto do nível de jogo seleccionado, poderá eventualmente iniciar ataques menos qualificados. Nos níveis de estilo mais passivo, o computador tende a manter as suas peças na sua metade do tabuleiro e pode mesmo recolher-se a si mesmo, ou seja, assumir posições muito defensivas.

4.2.14 <u>Avaliação posicional</u>

Quando o computador está a mostrar a jogada que pretende fazer, pode ter acesso ao Menu Principal e à função AVALIAR. Esta permite avaliar a sua situação no momento, por exemplo:

192 O computador pensa que tem uma vantagem de quase 2 peões.
-54 Tem uma desvantagem de pouco mais de meio peão.
Abertura A jogada está contida na "biblioteca" de inícios standard do computador.

Prima ESC duas vezes e efectue a jogada do computador.

4.2.15 Dicas – Sugestões de jogadas pelo computador

Para pedir ao computador que sugira uma jogada, seleccione SUGESTÃO no Menu Principal (§ 1.4). A dica aparece sob a forma de mensagem que "passa" no ecrã. Para rejeitar a dica, prima ESC. Para a aceitar, prima ENTER e o computador indicará como efectuar a jogada.

4.2.16 <u>Tutor</u>

Em xadrez, a função "tutor" chama-lhe a atenção para jogadas fracas e avisa-o sobre os perigos que pode representar o computador. Para ligar ou desligar esta função:

- (1) Seleccione TUTOR no submenu Opções (§ 12.1).
- (2) Prima ENTER para alternar entre 1 e 0. (O símbolo B mostra que a função "tutor" está activada.)
- (3) Prima ESC duas vezes para voltar ao jogo.

Quando estiver activada a função "tutor", aparecerá **CERTO?** se o computador achar que a sua última jogada é um erro. Depois pode escolher qualquer das opções seguintes:

Prima SWAP para obter uma explicação, por ex.:

- "Podia ter feito xeque-mate."
- "Vou tomar essa peça."
- "Pode ganhar material no valor de 3 peões."

Prima SWAP de novo, para ver a jogada que o computador acha que poderia ter feito. Prima ▼ para retroceder na sua jogada (ver § 12.3).

Prima ESC para prosseguir com a jogada efectuada.

Se o computador apresentar a mensagem **CUIDADO**, significa que a última jogada dele representa perigo. Prima SWAP para obter uma explicação, por ex.: "Vou ameacar xeque-mate."

Se premir novamente SWAP, visualiza a jogada planeada. Quando estiver preparado, prima ESC e continue a jogar.

4.2.17 <u>Exercícios de Xadrez – encontre a solução</u>

O computador tem um conjunto de 100 posições para exercícios, nas quais você pode tentar encontrar a jogada correcta. Quanto maior o número da posição de exercício, mais difícil é encontrar a solução correcta. As soluções são mostradas no final deste manual.

Para usar esta função:

- (1) Seleccione EXERCÍC. na lista de modos de xadrez (§ 4.2.2).
- (2) Use ▲/▼ e ENTER para seleccionar o número de um exercício. O símbolo □ ou mostra quem deve jogar, e passa uma mensagem indicando a acção por ex. "Tem que encontrar a jogada que levará ao xeque-mate." O símbolo \$\$\\$ ("intermitente") indica que a posição no tabuleiro é um exercício.
- (3) Faça a jogada que julgue correcta.

Se a jogada for correcta:

- O computador apresenta a sua pontuação neste exercício. Prima ▼ se desejar ver a sua percentagem em todos os exercícios já completados.
- Prima ENTER, e aparece o número do próximo exercício. Prima ENTER de novo para o seleccionar (ou use ▲/▼ e ENTER para fazer outro exercício).

Se a jogada for incorrecta:

- O computador emite um zumbido e apresenta a mensagem correspondente.
- Pode então premir LEGAL para mais explicações. Se premir LEGAL uma segunda vez, o computador indica-lhe a jogada correcta.
- Pode premir ▼ para voltar atrás na jogada que efectuou e tentar outra.

Geralmente ganha 6 pontos por acertar à primeira tentativa, 4 se acertar à segunda e 2 à terceira. Se o computador lhe mostrou a solução, ganha 0 pontos. Durante um exercício, a sua pontuação pode ser vista como um item no Menu Principal (§ 1.4). Após um intervalo na sequência de exercícios (por ex. se saltar do número 5 para o número 10), a percentagem começa de novo em zero.

Se a sua jogada (correcta ou errada) não dá xeque mate, pode premir SWAP e jogar contra o computador a partir da posição actual. Isto permite-lhe explorar as consequências da sua jogada, por ex. ver como se daria xeque-mate. Nestas circunstâncias, o computador apresenta mensagens de "tutor" (ver § 12.1.6), mas algumas funções (dicas, como em § 12.5; retroceder jogadas, como em § 12.3) não estarão disponíveis.

4.2.18 Sistema de "classificações"

No jogo com "classificações" o computador dá-lhe:

- pontuação (0-6) por cada jogada;
- "classificação", ou seja, uma avaliação global do seu jogo, desde que tenham sido efectuadas 10 jogadas por ambas as partes;
- uma posição com base no seu desempenho geral em jogos com classificação.

Para jogar uma partida com "classificação":

- (1) Seleccione CLASS. na lista de modos de xadrez (§ 4.2.2).
- (2) Seleccione o tempo limite em segundos por jogada, usando \blacktriangle ou \lor e ENTER.

(Nota: O sistema comum de níveis - ver § 4.2.12 - não se aplica no modo "classificação".)

Os símbolos $\$ indicam que o computador está em modo "classificação". No ecrã aparece a "contagem decrescente" do tempo que resta para a jogada. Pode ganhar mais pontos se demorar menos tempo. Se esgotar o tempo, pode ainda movimentar a peça, mas ganhará menos pontos.

A pontuação que recebe pela jogada será indicada por uma série de "bipes". (Um "bip" em tom grave indica 0 ou 1.) O total até ao momento, será indicado no ecrã durante 3 segundos. Durante esse tempo pode:

- premir ENTER para ver a sua percentagem actual.
- premir ENTER de novo para ver a sua "classificação de performance" nesse jogo.

Para ver o seu "número de classificação", ou seja, a média dos seus desempenhos até ao momento, seleccione NO. CLAS no Menu principal (§1.4) Para regressar ao jogo, prima ESC duas vezes.

4.2.19 Jogos de xadrez famosos - Função "How good"

O computador contém uma base de dados de jogos de 7 jogadores famosos: 4 Campeões humanos (Bobby Fischer (244 jogos), Anatoly Karpov (244 jogos), Garry Kasparov (244 jogos), Vladimir Kramnik (254 jogos)) e 3 programas de computador – Deep Blue ((20 jogos, antes chamado Deep Thought), Deep Fritz (14 jogos) e Deep Junior (20 jogos). Quando o computador demonstra um destes jogos, pode tentar adivinhar a jogada antes de lhe ser mostrada. Ganha pontos de acordo com o número de oportunidades que precise para adivinhar. Desta forma, o computador avalia o seu nível de xadrez.

Para usar esta função:

- (1) Prima o botão "HOW GOOD" (o símbolo # indica que o computador está em modo "Adivinha").
- (2) Use \blacktriangle/ \lor para ver os jogadores famosos e ENTER para seleccionar um.
- (3) Use ▲ ou ▼ para ver os jogos na lista desse jogador. Recorde que se mantiver o botão premido, entrará em "auto-repete".

A informação para cada jogo consiste em: adversário, cor do adversário (□ / ■), data e lugar ou evento. A mensagem "passará" no ecrã. Por exemplo: Addison□1963 USA Ch

- (4) Quando aparecer o jogo desejado, prima ENTER. Se o adversário do jogador famoso jogar com as brancas, aparecerá indicada a primeira jogada. Execute-a da forma usual. Se não aparecer indicada qualquer jogada, significa que o adversário joga com as pretas. Vá directamente para o passo (5).
- (5) Agora tente adivinhar a jogada do jogador famoso. Prima o quadrado "de". Se estiver errado, o computador emite um zumbido e você pode tentar de novo.
- (6) Quando acertar no quadrado "de", este aparece na última linha. Da mesma forma, tente adivinhar o quadrado "para".
- (7) Quando completar a jogada, o computador mostra-lhe a sua pontuação nessa jogada e a sua percentagem nesse jogo. (Se errar mais de 6 vezes pontua 0, a menos que tenha já acertado no quadrado "de", e nesse caso receberia 1 ponto.)
- (8) Prima ENTER. Execute a jogada seguinte do adversário e tente adivinhar a resposta . etc.

No escalão (5) ou (6), se "desistir", prima SWAP e o computador indica-lhe como terminar a jogada.

Para seleccionar outro jogo da base de dados: Prima START, e ENTER duas vezes – tal como ao iniciar um jogo de xadrez normal. Depois prima o botão "HOW GOOD", e siga como acima indicado.

5 Damas

5.1 Como se joga damas

5.1.1 <u>Tabuleiro e peças das Damas</u>



O jogo das damas joga-se num tabuleiro de 8x8, mas as peças movimentam-se apenas em casas da mesma cor. Cada um dos oponentes ("Pretas" e "Brancas") começa com 12 peças, posicionadas da seguinte forma:

Os jogadores jogam alternadamente e apenas uma peça de cada vez. As pretas começam a partida. *O objectivo do jogo é deixar o adversário sem jogadas possíveis*. Isto consegue-se capturando-lhe todas as peças, mas também se obtém a vitoria imobilizando-as todas.

Há vezes em que nenhum dos jogadores consegue chegar à vitória. Isto acontece frequentemente quando ficam poucas peças, e o mesmo número em cada lado.

5.1.2 <u>O peão e a forma como se movimenta</u>

No início, as 24 peças chamam-se *peões*. Geralmente movimentam-se avançando uma casa na diagonal, para uma casa desocupada. Por exemplo, no início, o peão preto situado em c3 movimenta-se para b4 ou d4. Em resposta, as brancas podem jogar o peão de b6 para a5 ou c5, ou o peão de h6 pode ir para g5, etc.

5.1.3 Captura de peças adversárias



O peão captura uma peça adversária avançando *duas* casas na diagonal, saltando por cima da peça adversária e ficando na casa seguinte, se estiver desocupada. A peça inimiga é retirada do tabuleiro. *No jogo das Damas, quem estiver em posição de capturar uma peça, é obrigado a fazê-lo.* Nesta posição, as pretas podem escolher entre duas capturas:

abcdefgh

- O peão em c3 pode capturar a peça branca em d4, saltando sobre ela e ficando em e5.
- O peão em e3 pode capturar a mesma peça branca, saltando para c5.

Em qualquer dos casos, o peão que efectua a captura será depois capturado. Depois (tal como pode ver), cada jogador irá capturar mais um peão.



<u>Capturas múltiplas</u>: Se a peça que efectua a captura ficar numa casa de onde possa fazer outra captura, é obrigada a fazê-lo dentro da mesma jogada. No diagrama seguinte, do lado esquerdo, o peão preto em a1 tem que capturar o branco em b2, ficando em c3. O mesmo peão deve então seguir para a5 (capturando o peão em b4), e depois para c7 (capturando o peão em b6).

Numa situação em que sejam possíveis dois movimentos de captura diferentes, um dos quais leve à captura de mais peças do que o outro, a decisão sobre a opção a tomar é deixada ao jogador. Note, contudo, que tem de ser escolhido um dos dois movimentos. Eis um exemplo:



A peça preta em c3 pode capturar a peça branca em d4, acabando em e5. Com esta jogada, as pretas apenas capturam uma peça. Contudo, a peça preta em e3 pode capturar a peça branca em d4, cair em c5, capturar a peça branca em d6 e acabar a sua jogada em e7. Embora o segundo movimento capture 2 peças, o jogador das pretas pode decidir livremente qual dos dois movimentos executar. Normalmente (mas nem sempre) o melhor movimento é o que captura mais peças.

5.1.4 <u>A dama e a forma como se movimenta</u>

Quando um peão chega ao lado oposto do tabuleiro é imediatamente "coroado" – promovido a *dama*. (Num tabuleiro de damas tradicional, coloca-se um peão encima de outro.) A dama pode movimentar-se (e capturar) avançando ou retrocedendo. Para ilustração, eis alguns exemplos:



Nesta posição, a **dama preta em f4** pode mover-se para g5, e5, g3 ou e3, dado que, contrariamente às peças normais, também tem acesso às casas e3 e g3, que seriam inacessíveis a uma peça normal posicionada em f4.



Aqui, a dama preta em b4 pode capturar a peça branca em c5 e acabar em d6 ou capturar a peça branca em c3 e acabar em d2. Uma peça preta normal **não** poderia executar o movimento de captura através de c3 para d2, já que só pode mover-se para a frente.

Nota: Se ao capturar uma peça, o peão for parar à casa onde é promovido, já *não* pode capturar mais nenhuma peça adversária nessa mesma jogada.

5.2 Jogar contra o computador

Prima START; as palavras "NEW GAME" (NOVO JOGO) começarão a piscar no ecrã. Prima ENTER. Use ▲ ou ▼ para seleccionar "DAMAS" e confirme com ENTER.

Prima as casas *de* onde, e *para* onde vai jogar. Para capturas múltiplas, prima as casas onde poisaria a peça que faz a captura.

Jogada do computador: No ecrã estarão indicadas as casas *de* (piscando) e *para*, por ex. **D6C5**. Prima a casa D6 e depois C5, ao movimentar a peça. Para capturas múltiplas, prima as casas que "piscam" no ecrã.

Após uma captura, a última linha mostra (por ex.) E5=X. Prima a casa para retirar a peça que aí foi capturada.

Se alcançar o extremo oposto do tabuleiro, ganhando assim uma dama, as coordenadas da casa de promoção e o símbolo da dama começam a piscar. Troque o seu peão por uma dama (colocando outra peça por cima) e **prima** a casa de promoção **novamente** para confirmar. Siga os mesmos passos se o computador ganhar uma dama. *Nota:* O nível de jogo do computador pode ser ajustado tal como indica § 12.2. Para os jogadores com alguma experiência, recomenda-se o Nível 7 ou superior.

6 Reversi

6.1 Como se joga Reversi

6.1.1 <u>Tabuleiro e peças</u>

Em Reversi, os jogadores usam um conjunto de 64 discos ou fichas, com uma face branca e outra preta. No início, o tabuleiro de 8x8 está vazio. Um jogador joga com as pretas, e fica com 32 fichas com o lado preto para cima. O adversário joga com as brancas, e fica com 32 fichas com o lado branco para cima.

Na sua vez de jogar, cada jogador coloca uma das suas peças, com a sua cor para cima, numa casa que esteja vazia, desde que o possa fazer de acordo com as regras que explicaremos a seguir.

6.1.2 <u>Começar o jogo</u>

O jogador que joga com as pretas coloca uma peça numa das quatro casas centrais: d4, e4, d5 ou e5. O jogador que joga com as brancas responde, colocando uma peça noutra dessas casas. Depois as pretas ocupam uma terceira casa central, e as brancas ocuparão a que resta. Haverá então duas situações possíveis:





6.1.3 <u>Continuar o jogo</u>

O jogo prossegue de acordo com a seguinte regra:

Na sua vez, cada jogador coloca uma peça no tabuleiro de forma que uma ou mais peças da cor adversária, consecutivas, na mesma fila e em linha recta, fiquem entre a peça que acaba de colocar e outra, da mesma cor, colocada anteriormente.

A linha das peças pode ser horizontal, vertical ou diagonal.

Na situação da esquerda (acima apresentada), as pretas podem inserir uma peça em f4, "ensanduichando" a peça branca em e4 entre as pretas colocadas em f4 e d4. As pretas poderiam também jogar para f3, f5 ou f6. Na situação da direita, pode jogar para c5, d6, e3 ou f4. A peça da cor adversária, "ensanduichada" entre a peça agora colocada e a anterior, vira-se ao contrário para ficar da mesma cor das duas peças que a cercaram. Além disso, várias peças em linha podem mudar de cor
simultaneamente. Por exemplo, se houver três peças
brancas numa linha horizontal, vertical ou diagonal
entre uma peça preta já em posição e outra acabada de
colocar, todas as três mudam simultaneamente de cor.
Uma peça pode mudar de cor várias vezes durante um
jogo. Na posição à direita, por exemplo, as brancas
podem contrariar a última jogada das pretas movendo-
se para E1, o que fará com que todas as peças pretas de
E282aE3mudempara2babc



Se um jogador *não* puder colocar nenhuma peça de forma a conseguir capturar uma ou mais peças adversárias, tem que "passar" e joga de novo o adversário.

6.1.4 <u>Resultado do jogo</u>

Nenhum jogador pode colocar mais de 32 peças. O jogo termina quando ambos jogadores estiverem impedidos de jogar, e ganha aquele que tiver mais peças da sua cor no tabuleiro. Se tiverem o mesmo número de peças, o jogo fica empatado.

6.2 Jogar contra o computador

6.2.1 <u>Iniciar um jogo</u>

Para iniciar um jogo de Reversi, comece por premir **START.** Depois, use \blacktriangle ou \lor para seleccionar "NOVA P." e confirme com **ENTER**. Seguidamente, use \blacktriangle ou \lor para seleccionar **Reversi** e confirme novamente com **ENTER**.

Prima a sua peça (com a sua cor voltada para cima) sobre a casa de destino ou casa "para". Com o computador a jogar, será exibida uma peça "intermitente". Prima sobre a casa apropriada para "colocar" a peça.

6.2.2 <u>Como introduzir uma jogada</u>

Prima com a sua peça para inseri-la na casa, com a sua cor para cima. Quando é a vez do computador, aparece uma peça a "piscar" no ecrã. Prima a respectiva casa para inserir a peça.

<u>Quando uma peça tem que ser "virada"</u>: aparece no ecrã oscilando entre branco e preto. Prima essa casa para virar a peça.

<u>Quando o computador "passa"</u>: ouvem-se 3 "bipes", e aparece brevemente a palavra **PASSA**. O utilizador joga de novo.

Quando o utilizador "passa": aparece a mensagem PASSA. Prima ENTER, e o jogo continua.

<u>Fim do jogo:</u> O vencedor é mostrado como BG (brancas ganham) ou PG (pretas ganham), e é exibido o número final de peças para cada jogador. As peças pretas são sempre mostradas primeiro, seguidas pelas brancas, por ex., **BG 29:35:** As brancas ganham, 35 peças contra 29.

7 Quatro-em-linha

7.1 As regras

O quatro-em-linha é um jogo para dois jogadores. O tabuleiro é limitado a 7 filas verticais. Embora as filas ofereçam normalmente espaço para 6 peças, o computador dá-lhe a possibilidade de usar um tabuleiro maior. Um jogador (o das "Brancas") usa as peças brancas e o seu adversário (o das "Pretas") usa as peças pretas.

As "Brancas" começam por colocar uma peça em qualquer casa da linha de baixo (A1-G1). Os jogadores colocam alternadamente as suas peças, uma de cada vez. Cada peça deve ser posicionada numa casa livre, seja na linha de baixo ou acima de uma peça já colocada.

Aqui, as Brancas começam por colocar uma peça em4D1. As Pretas podem agora colocar uma peça3directamente por cima da peça branca (em D2) ou em3qualquer casa livre da linha de baixo (A1, B1, C1, E1, 2F1, G1 ou H1). Se as Pretas colocarem uma peça emE1, as Brancas poderão colocar uma peça em D2, E2ou na linha de baixo. O posicionamento poderia ficarcomo na imagem:

Na sua segunda jogada, as Pretas podem ocupar um 7 dos quadrados A1, B1, C1, D3, E2, F1, G1 ou H1. O objectivo do jogo é colocar quatro peças da mesma cor, de maneira a que formem uma linha recta 5 contínua vertical, horizontal ou diagonal. O primeiro jogador a consegui-lo ganha o jogo. Se nenhum dos jogadores o conseguir, o resultado é um empate. 3



7.2 Jogar contra o computador

Para iniciar um jogo de **Quatro-em-linha**, comece por premir **START.** Depois, use \blacktriangle ou \checkmark para seleccionar "NOVA P." e confirme com **ENTER**. Seguidamente, use \blacktriangle ou \checkmark para seleccionar **QUATRO** e confirme novamente com **ENTER**.

As casas na área de jogo estão indicadas com o sinal "+": A área pode ter 6, 7 ou 8 linhas. No início, a linha final está indicada (por ex.): LINHAS 6

Pode alterar o número de linhas com \blacktriangle ou \blacktriangledown . Quando a área de jogo tiver o tamanho desejado, prima ENTER..

Quando for a sua vez, pode premir qualquer casa na coluna onde vai inserir a peça.

Na vez do computador, coloque uma peça na casa indicada no ecrã, premindo.

8 Ganso e raposa

8.1 As regras

Um jogador tem quatro peças brancas – os "gansos", colocadas em b8, d8, f8 e h8. Em cada jogada, tem que avançar com um ganso uma casa (para uma casa desocupada) na diagonal, como avançam os peões no jogo de Damas.

O adversário tem apenas uma peça preta – a "raposa". A raposa move-se como a *dama* no jogo das damas, uma casa na diagonal (para uma casa desocupada), para a frente ou para trás.

8.2 Jogar contra o computador

Para iniciar um jogo de Ganso e Raposa, comece por premir **START.** Depois, use \blacktriangle ou \lor para seleccionar "NOVA P." e confirme com **ENTER**. Seguidamente, use \blacktriangle ou \lor para seleccionar **GANSO** +**R** e confirme novamente com **ENTER**.

<u>Se quiser jogar com a raposa</u>, comece por escolher a casa onde vai começar: a1, c1, e1 ou g1. Coloque uma peça preta na casa, prima, e confirme com ENTER. Nas jogadas seguintes prima apenas a casa *para* onde vai jogar.

<u>Para jogar com os gansos</u>, comece o jogo premindo SWAP. Coloque a raposa na casa indicada no ecrã e prima nela. Para mover um ganso, prima as casas *de* onde e *para* onde vai jogar.

<u>Na vez do computador</u>, prima as casas *de*, e *para* onde a peça se desloca – tal como indica no ecrã.

Final do Jogo: Quando um jogador já não puder movimentar-se, o adversário ganha.

9 Gafanhoto

9.1 As regras

Cada jogador tem 10 peças, que no início do jogo estarão posicionadas na área do canto inferior direito.



As brancas começam. Cada jogador, na sua vez, pode movimentar as peças de duas formas:

- (a) A peça pode ir para qualquer casa adjacente desocupada por ex. de el para d1, d2 ou e2.
- (b) A peça pode saltar por cima de outra peça adjacente (de qualquer cor) para a casa seguinte, se esta estiver desocupada por ex. a peça em g1 (ver diagrama) pode saltar para e3. A peça em f1 pode saltar para d1 ou f3 (ou ir para e2).

<u>Objectivo do Jogo</u>: Ocupar a área "inicial" do seu adversário. Após a primeira jogada, você perde se a sua área inicial estiver completamente ocupada (por peças de uma cor ou de ambas as cores).

9.2 Jogar contra o computador

Para iniciar um jogo de **Gafanhoto**, comece por premir **START.** Depois, use \blacktriangle ou \lor para seleccionar "NOVA P." e confirme com **ENTER**. Seguidamente, use \bigstar ou \lor para seleccionar **GAFAN.** e confirme novamente com **ENTER**.

Para fazer a sua jogada: Prima as casa de onde, e para onde vai jogar.

<u>Saltos múltiplos</u>: Se a peça que salta estiver em posição de efectuar ainda outro salto, pode fazê-lo como parte da mesma jogada (apesar de não ser obrigatório, ao contrário das Damas). Podem fazer-se um máximo de 8 saltos de cada vez (mas sem pisar duas vezes na mesma casa). Ao fazer um salto múltiplo, prima todas as casas na sequência. Para terminar a jogada quando ainda seria possível saltar de novo, prima a casa de destino por segunda vez.

<u>Jogada do computador</u>: No ecrã estará indicada a casa *de* (piscando) e *para*, por ex. **A8C6** – prima a casa A8 e depois a C6, ao movimentar a peça. No caso de saltos múltiplos, continue premindo as casas à medida que "piscam" no ecrã.

10 Nim

10.1 As regras



Na posição inicial "predefinida", há 4 montes ou filas de peças.

Um jogador de cada vez retira peças do tabuleiro. Em cada jogada o jogador retira peças de um monte ou fila. Pode retirar uma ou mais peças, ou até mesmo um monte completo. O jogador que retirar a última peça ganha, a menos que se tenha acordado o contrário antes de iniciar a partida.

10.2 Jogar contra o computador

10.2.1 <u>Antes de iniciar o jogo</u>

A linha do fundo mostra UG (= "Último a jogar ganha") ou UP ("Último a jogar perde"). Pode mudar de uma para a outra usando \blacktriangle ou \blacktriangledown . Quando aparecer a opção desejada, prima ENTER.

No ecrã aparecerá então **ORIGINAL**, e tem as seguintes opções:

- Para começar a jogar na posição "predefinida": prima ENTER.
 - Para começar a jogar numa posição alternativa:
 - Prima \blacktriangle ou \blacktriangledown (aparece: COLUNAS?).
 - prima uma casa numa das colunas c-h. Esta coluna conterá o monte de peças mais à direita.
 - Prima ENTER, e o número de peças em cada pilha será decidido ao acaso. Coloque as peças no tabuleiro tal como indica o ecrã.

10.2.2 <u>Jogar</u>

.

Prima na peça superior e na inferior do conjunto que deseja retirar. Retire essas peças do tabuleiro, juntamente com todas as que estejam entre ambas. Para retirar apenas uma peça, prima *duas vezes* a casa dela.

Na vez do computador:

- (1) A peça superior a ser retirada, aparece "a piscar" no ecrã. Prima nessa peça.
- (2) A peça superior e a inferior começam "a piscar" alternadamente. Prima na peça inferior.
- (3) Retire esta peça e as que estão por cima dela

11 Northcote

11.1 As regras



A posição "predeterminada" O jogador com as pecas brancas começa, movendo uma peça para início de jogo é similar à para a frente. Pode avancar até onde quiser, mas deve parar antes da peca preta na mesma coluna. A seguir, o jogador com as peças pretas faz o mesmo. Os jogadores jogam alternadamente até as pecas todas se bloquearem umas às outras. O jogador que fizer a última jogada perde, a menos que se tenha acordado o contrário antes de iniciar a partida..

11.2 Jogar contra o computador

11.2.1 Antes de iniciar o jogo

A linha do fundo mostra UP (= "Último a jogar perde") ou UG (= "Último a jogar ganha"). Pode mudar de uma para a outra usando ▲ ou ▼. Quando aparecer a opção desejada, prima ENTER.

No ecrã aparecerá então **ORIGINAL**, e tem as seguintes opcões:

- Para começar a jogar na posição "predefinida", prima ENTER.
- Para comecar a jogar numa posição alternativa:
 - Prima ▲ ou ▼ (aparece: COLUNAS?). 0
 - prima uma casa numa das colunas c-h. As pecas à direita dessa coluna serão 0 eliminadas.
 - Prima ENTER, e as peças pretas serão colocadas ao acaso. Certifique-se de que 0 a posição das peças no tabuleiro corresponde com a indicada no ecrã.

11.2.2 Jogar

Na sua vez, prima as casa de onde, e para onde vai jogar.

De igual forma, para efectuar as jogadas do computador prima as casas "de" e "para", que estão "a piscar" no ecrã.

12 Funcões especiais

12.1 Opções

Pode aiustar vários parâmetros se seleccionar OPCÕES no Menu Principal (§ 1.4). Aparece então o primeiro item no "sub menu de OPCÕES". Prima ▲ ou ▼ repetidamente, permite ver todos os itens:

SOM		ver § 12.1.1
ESTILO	(apenas Xadrez)	ver § 12.1.2
CONT.	(= contraste do ecrã)	ver § 12.1.3
ARB.	(= árbitro)	ver § 12.1.4
IDIOMA		ver § 12.1.5
TUTOR	(apenas Xadrez)	ver § 12.1.6

Para seleccionar um item, visualize-o e prima ENTER. (Ou prima ESC para voltar ao Menu Principal - § 1.4.)

12.1.1 Som

Para ligar ou desligar os sinais sonoros:

- (1)Seleccione SOM no submenu Opcões (§ 12.1).
- (2)Prima ENTER para alternar entre 1 e 0.
- (3)Prima ESC duas vezes para voltar ao jogo.

Ouando o som está "desligado" (0), aparece ERRO na última linha do ecrã, em vez de o computador emitir o "zumbido de erro". Prima qualquer casa para limpar esta mensagem.

12.1.2 Estilos de jogo no xadrez

Para escolher o estilo de xadrez do computador. Poderá encontrar informações detalhadas sobre os vários estilos no capítulo 4.2.13.

- (1) Seleccione ESTILO no submenu Opcões (§12.1).
- (2) Prima ▲ ou ▼ para ver os 5 estilos: Normal, Activo, Agressivo, Muito Passivo, Passivo.
- (3) Quando aparecer o estilo desejado, prima ENTER.
- (4) Para prosseguir o jogo, prima ESC duas vezes.

12.1.3 <u>Contraste do ecrã</u>

Para alterar o contraste:

- (1) Seleccione CONT. no submenu Opções (§12.1).
- (2) Prima ▲ ou ▼ para ver os 10 parâmetros de contraste.
- (3) Quando aparecer o contraste desejado, prima ENTER.
- (4) Para prosseguir o jogo, prima ESC duas vezes.

12.1.4 Função de "Árbitro"

Neste modo, o computador permite-lhe jogar por ambas as partes. (Por exemplo, pode jogar contra um amigo. O computador actua apenas como "árbitro", para verificar se as jogadas são legais e anunciar o resultado, etc.) Para activar ou desactivar esta função:

- (1) Seleccione ARB. no submenu Opções (§12.1).
- (2) Prima ENTER para alternar entre 0 e 1.
- (3) Para prosseguir o jogo, prima ESC duas vezes.

Na função "árbitro", não há dicas (§ 12.5) nem mensagens de "tutor" (§ 12.1.6).

12.1.5 <u>Idioma</u>

Para mudar o idioma das mensagens:

- (1) Seleccione IDIOMA no submenu Opções (§12.1).
- (2) Prima ▲ ou ▼ para ver os idiomas: inglês, alemão, francês, italiano, espanhol, holandês (NL) e português (POR).
- (3) Quando aparecer o idioma desejado, prima ENTER.
- (4) Prima ESC duas vezes para voltar ao jogo.

12.1.6 <u>Tutor de xadrez – conselhos e avisos</u>

Em xadrez, a função "tutor" chama-lhe a atenção para jogadas fracas e avisa-o sobre os perigos que pode representar o computador. Para ligar ou desligar esta função:

- (1) Seleccione TUTOR no submenu Opções (§12.1).
- (2) Prima ENTER para alternar entre 1 e 0. (O símbolo 🖗 mostra que a função "tutor" está activada.)
- (3) Prima ESC duas vezes para voltar ao jogo.

Quando estiver activada a função "tutor", aparecerá **CERTO?** se o computador achar que a sua última jogada é um erro. Depois pode escolher qualquer das opções seguintes:

Prima SWAP para obter uma explicação, por ex.:

- "Podia ter feito xeque-mate."
- "Vou tomar essa peça."
- "Pode ganhar material no valor de 3 peões."

Prima SWAP de novo, para ver a jogada que o computador acha que poderia ter feito.

Prima ▼ para retroceder na sua jogada (ver § 12.3).

Prima ESC para prosseguir com a jogada efectuada.

Se o computador apresentar a mensagem **CUIDADO**, significa que a última jogada dele representa perigo. Prima SWAP para obter uma explicação, por ex.:

"Vou ameaçar xeque-mate."

Se premir novamente SWAP, visualiza a jogada planeada. Quando estiver preparado, prima ESC e continue a jogar.

12.2 Níveis de habilidade (Outros jogos excepto Xadrez)

No jogo das damas, os níveis estão numerados de 1 a 16. Em outros jogos (excepto Xadrez), de 1 a 10. O nível 1 é o mais rápido e mais fraco. Para verificar e alterar o nível:

- (1) Seleccione NÍVEL no Menu Principal (§ 1.4), para começar "a piscar" o número do nível.
- (2) Prima repetidamente ▲ ou ▼ até ver o número do nível desejado.
- (3) Prima ENTER e continue a jogar.
- 12.3 Retroceder uma jogada

Se escolher a casa "de" e depois mudar de ideia, volte a premir nessa casa ou prima ESC, e comece de novo.

Depois de fazer a sua jogada e o computador responder, você pode querer voltar atrás e jogar de forma diferente. Para voltar atrás depois de efectuar um movimento, prima $\mathbf{\nabla}$. Em alguns casos basta simplesmente retroceder com a peça, premindo as casas *de* onde, e *para*. Noutros casos, será preciso repor também as peças capturadas, ou as peças do Reversi "viradas", etc. Em todos os casos, prima a casa que aparece "a piscar" no ecrã e na linha de fundo, ao adicionar, retirar ou mudar a peça nessa casa. Certifique-se de que a posição no tabuleiro corresponde à indicada no ecrã. Depois pode fazer uma nova jogada (ou premir SWAP para que a faça o computador).

Em Xadrez, ao repetir a operação pode retroceder até 8 jogadas de ambos os lados, e as jogadas retrocedidas podem ser repostas através do botão \blacktriangle . Em outros jogos, pode apenas retroceder o último par de jogadas.

12.4 Mudar de lados – a tecla "SWAP"

Durante a sua vez de jogar, pode trocar de lados a qualquer momento de um jogo, através da tecla **SWAP**. Se premir **SWAP** após todas as jogadas, o computador jogará contra si mesmo.

Se premir **SWAP** enquanto o computador estiver a preparar a jogada, interromperá o cálculo e forçá-lo-á a fazer imediatamente a sua jogada. O computador executará a melhor jogada calculada até ao momento, a qual, normalmente, não será a melhor jogada em termos absolutos.

12.5 Dicas - sugestões de jogadas pelo computador

Para pedir ao computador que sugira uma jogada, seleccione SUGESTÃO no Menu Principal (§ 1.4). A dica aparece sob a forma de mensagem que "passa" no ecrã. Para rejeitar a dica, prima ESC. Para a aceitar, prima ENTER e o computador indicará como efectuar a jogada.

12.6 Função de "Help"

Geralmente, se premir o botão HELP, aparece uma mensagem de deslocação a explicar o que pode fazer a seguir. Para parar a mensagem, prima ESC.

12.7 Mudar o tabuleiro ()

Se desejar, pode jogar com as pretas "para cima" em xadrez (etc.), ou "para baixo" nas damas. Para inverter o tabuleiro, seleccione MUDAR no Menu Principal (§ 1.4), depois prima ESC para continuar a jogar.

O símbolo ^(©) mostra que os dois participantes estão a jogar na direcção inversa à normal. Recorde que as coordenadas referentes às casas devem agora ser ignoradas, por ex., a casa "C3" agora seria "f6".

12.8 Determinar uma posição (#)

Pode determinar uma posição especial no tabuleiro, como por exemplo, um problema de xadrez encontrado numa revista. Para isso, seleccione POSIÇÃO no Menu Principal (§ 1.4). Na última linha aparece:

- O símbolo das cores □ ou ■.
- O símbolo #, "a piscar" indica que o computador está em "modo programar".
- O símbolo de uma peça (excepto em Nim).
- As coordenadas de uma casa onde a peça pode ser colocada ou retirada.

(Em Quatro-em-linha, haverá apenas uma letra indicando uma coluna. Em Nim, haverá uma letra indicando a coluna, seguida do número de peças que a coluna contém.)

Com o computador em "modo programar", pode fazer o seguinte:

• Para retirar uma peça de uma casa: Prima a casa, depois prima ESC.

(Não é possível em Northcote. Em Quatro-em-linha, prima uma coluna, depois ESC para retirar a peça de cima. Em Nim, para retirar uma coluna completa, prima a coluna e depois ESC; para alterar o tamanho de uma pilha, prima a coluna e depois a casa onde deseja que fique a peça cimeira dessa pilha.)

- <u>Para limpar o tabuleiro todo</u>: Prima repetidamente ▲ ou ▼ até aparecer na última linha **Apagar?**. Depois prima ENTER. (Não é possível em Northcote.)
- <u>Para seleccionar uma peça para inserir</u>: Prima repetidamente ▲ ou ▼ até aparecer na última linha a peça desejada. (Apenas xadrez e damas.)
- <u>Para alterar a cor</u> (□ /): Prima SWAP
- <u>Para inserir uma peça da cor (e do tipo) actual</u>: Prima a casa desejada, depois prima ENTER.

(Em Quatro-em-linha, prima uma coluna, depois ENTER para adicionar uma peça "em cima de" qualquer que já lá esteja. Em Nim, prima a coluna e depois a casa de cima, nessa pilha. Em Northcote, basta premir na casa desejada – a peça passa da casa que ocupava na coluna, para essa casa.)

Quando é inserido um rei em xadrez, o rei da mesma cor é automaticamente retirado da casa que ocupava.

Quando a posição estiver concluída, certifique-se de que a cor actual é a que vai executar a próxima jogada. Depois:

<u>Para sair do modo "programar"</u>: Prima repetidamente ▲ ou ▼ até aparecer na última linha Vamos?. Depois prima ENTER. Pode então começar a jogar a partir da nova posição – faça uma jogada ou prima SWAP para que seja o computador a fazê-la.

Se for impossível jogar a partir da posição que programou, aparece no ecrã ??? e o computador permanece em modo "programar". Se premir HELP poderá aparecer alguma explicação – por exemplo, em xadrez pode faltar o rei, ou o jogador que vai jogar pode estar a dar xeque. Pode modificar a posição de forma a torná-la legal. Se preferir desistir dela, prima repetidamente \blacktriangle ou \lor até aparecer na última linha **Cancelar**? . Prima ENTER para voltar ao Menu Principal (§ 1.4).

Nota: Em xadrez não pode encastelar (fazer roque) com uma peça inserida em modo "programar". Para conceber uma posição em que seja possível fazer roque, pode começar na posição de "nova partida" e não mexer nos reis nem nas torres, enquanto as outras peças são recolocadas individualmente.

12.9 Interromper/guardar um jogo

Para continuar um jogo numa altura posterior, basta que use o interruptor **ON/OFF** para desligar o aparelho. Note que o interruptor **ON/OFF** só estará activo quando for a sua vez de jogar.

Se continuar um jogo numa altura posterior, mas vir que algumas das peças já não estão nas suas posições prévias no tabuleiro, poderá recolocá-las seguindo as indicações de posições no ecrã LCD.

13 Resolução de problemas

O seu computador foi fabricado e minuciosamente verificado com grande cuidado antes do envio. Assim, é improvável que tenha algum defeito técnico. A experiência demonstra que a maior parte dos "defeitos" aparentes resulta de manuseamento errado por parte do utilizador, de introdução de dados incorrectos na preparação de uma jogada ou, simplesmente, da pressão numa tecla errada. Isso pode fazer com que o computador – mesmo numa altura posterior – reaja de maneira "inesperada".

Mais uma vez, antes de "culpar" uma "deficiência" do computador, verifique minuciosamente se todos os passos de utilização foram devidamente seguidos e se todos os dados introduzidos estão correctos.

A causa mais comum de problemas de funcionamento é a introdução incorrecta de uma jogada. Certifique-se de que a sua jogada foi introduzida em conformidade com as regras. Abaixo encontrará alguns conselhos e pistas que poderão ser úteis se ocorrer um problema desses. Aqui, encontram-se descritas as causas mais comuns de problemas de funcionamento.

13.1 O ecrã LCD não mostra informações

Não surgem informações no ecrã e a unidade não reage a qualquer tecla ou introdução de jogada; os seguintes factores podem ser responsáveis:

- Certifique-se de que está a usar as pilhas correctas (Tipo AAA; não use pilhas recarregáveis). As pilhas estão correctamente inseridas? Certifique-se de que a polaridade está correcta (pólos +/-) e as pilhas estão firmemente introduzidas no compartimento. Se as pilhas tiverem sido usadas por um dado período de tempo, podem estar gastas. Nesse caso, recomendamos que introduza um conjunto de pilhas novas.
- Mesmo com pilhas novas, é possível que a capacidade de funcionamento do computador esteja prejudicada como resultado de carga estática. Neste caso, a unidade deverá ser reiniciada, inserindo um objecto fino adequado na abertura marcada com **RESET** na parte de trás da unidade e premindo o comutador de **RESET** interno. Isso deverá fazer com que o computador volte a funcionar normalmente.

13.2 O computador não faz uma jogada

O computador tem funcionado sem problemas, mas agora recusa-se a fazer uma jogada. Qual poderá ser a causa?

- 1. Se a ampulheta continuar a rodar no ecrã, o computador ainda está a fazer cálculos. Espere até que o computador faça a sua jogada ou prima SWAP para interromper os cálculos. Nesse último caso, o computador fará imediatamente a melhor jogada possível com base nos cálculos feitos até ao momento.
- 2. Se um dos símbolos das cores for permanentemente mostrado, o computador assume que ainda não concluiu ou introduziu a sua jogada. Certifique-se de que as posições das peças no tabuleiro são idênticas às da memória interna do computador. As posições individuais poderão ser verificadas com a ajuda do ecrã LCD. Se todas as posições estiverem correctas, isso significará que é a sua vez de fazer uma jogada.

13.3 O computador não aceita uma jogada

Quer introduzir uma jogada, mas o computador recusa-se a aceitá-la; a causa mais provável:

13.3.1 <u>Em todos os tipos de jogo</u>

Certifique-se sempre de que a introdução da jogada é devidamente executada, premindo a casa de destino ou casa "para".

13.3.2 <u>No modo de xadrez</u>

- Se quiser introduzir uma jogada de roque, sua ou do computador, certifique-se de premir não só as casas "de" e "para" do rei, mas também as da torre (consultar também o capítulo 4.2.6). Se introduziu a jogada especial "en passant", sua ou do computador, certifique-se de que o peão capturado foi devidamente retirado do tabuleiro. Nota: **não** pode esquecer-se de premir a casa do peão capturado; caso contrário, o computador não poderá registar o peão como capturado (consultar o capítulo 4.2.6).
- Ao proceder à promoção de um peão na última fila, certifique-se de premir a casa de promoção com a peça nova para concluir devidamente a promoção (consultar o capítulo 4.2.6).
- Se surgir no ecrã o símbolo "+", o computador emitiu um aviso de xeque. Nesse caso, **deve** contrariar a ameaça de xeque na sua jogada seguinte.
- Se não for emitida uma ameaça de xeque, verifique se deixou o seu rei vulnerável a uma ameaça de xeque. O rei só deve ser movido para casas onde não fique ameaçado por qualquer das peças do adversário. Por outro lado, não pode mover qualquer peça que esteja a proteger o rei de uma possível ameaça.
- Se o símbolo # piscar no ecrã LCD, o computador está em modo de introdução de jogada. Pode acontecer que se esqueça de sair desse modo antes de continuar a jogar. No capítulo 12.8 encontrará uma descrição detalhada de como sair desse modo.
- Se o símbolo # permanecer no ecrã, o computador está no modo de banco de dados para jogos do campeonato do mundo. Pode sair desse modo de repetição premindo START.

13.3.3 <u>No modo de damas</u>

- Ao jogar damas, após uma jogada de captura, certifique-se de que a peça capturada seja não só fisicamente retirada do tabuleiro, mas também "apagada" da memória interna do computador; isso é conseguido premindo a casa com a peça capturada. Só então a peça será retirada do tabuleiro.
- Se a sua última jogada foi a promoção de uma peça a dama, **não se esqueça** de premir a casa de promoção com a dama promovida para concluir correctamente a promoção.

13.4 Está familiarizado com as regras?

Uma das causas mais comuns de problemas é o incumprimento das regras ao fazer uma jogada. Antes de presumir que o computador esteja a funcional mal, confirme se a sua jogada é 100% legal e está de acordo com as regras. Se tiver dúvidas, consulte o capítulo apropriado no livro de regras do jogo em questão.

13.5 O computador faz jogadas "ilegais"

Se o computador fizer aquilo que lhe pareca ser uma jogada ilegal (o que, bem entendido, é basicamente impossível), a causa pode ser uma das seguintes:

- Verifique se as posições das pecas no tabuleiro correspondem às da memória interna do computador. Pode fazê-lo usando o ecrã LCD. Se as posições não forem idênticas, a causa do problema é, provavelmente, o resultado de uma interpretação indevida das regras. Uma causa comum dessas interpretações indevidas é o uso de jogadas especiais, como o roque, a captura "en passant" ou a promoção de peões na oitava linha.
- Prima SWAP para forcar o computador a fazer a sua jogada. Se o computador fizer a • sua jogada, o problema não pode estar nele. Anule as últimas jogadas, do computador e sua, e tente novamente introduzir uma jogada e continuar com o jogo.

13.6 Ausência de som

Se não ouvir sinais sonoros, consulte o capítulo 12.1.1 para ver como pode activar o som.

13.7 O comutador de RESET

O funcionamento adequado desta unidade pode ser afectado por descargas electrostáticas, radiações electromagnéticas fortes ou outras perturbações eléctricas (como a proximidade de computadores ou aparelhos de TV). Isso é perfeitamente normal e não é motivo para preocupação. Em tais casos, o comutador de **RESET**, localizado na parte de baixo da unidade, deve ser usado para executar um reinício completo, ou seja, para devolver a unidade à sua configuração original. Deverá, então, poder iniciar um novo jogo.

14 Soluções dos exercícios

Exercício 1 1.響h2-c7 r	1: nate.			Exercício 2: 1.響a2-g8 mate.
Exercício 3	3:			Exercício 4:
1.當d4-e5	≌h7-h8	2.曾e5-f6	🖆h8-h7	1.響c1-f4 當c8-d8 2.響f4-f8
3.營g5-g7 ı	mate.			
Exercício 5	5:			Exercício 6:
1.邕a6-h6 n	nate.			1.邕a2-e2
Exercício 7	7:			Exercício 8:
1.曾c5-b6 🕯	垫c8-b8 2.邕	d2-d8 mate.		1.堂e5-f6 堂g8-h8 (após 営

Exercício 9: 1. \$f8-g7+ \$h8-g8 2.\$g2-d5 mate.

Exercício 11:

1. \$h6-g7+ \$h8-g8 2. @e4-f6 mate. Exercício 13:

1.6)f5-d6 mate.

Exercício 15:

Pretas é respondida com 2.g6-g7+ 🖄h8-h7 3.g7-g8響+ 當h7-h6 4. 響g8-g6 mate.

Exercício 17:

f7.

Exercício 19:

cavalo, o peão branco imediatamente a rainha. Caso contrário, obviamente, as Brancas capturam primeiro o cavalo preto.

Exercício 21:

Após 1.^gg1-c5 as Brancas podem eliminar 1.^ga6-b7+. todos os peões pretos com 2.\$c5-d6. enquanto que as Pretas não conseguem capturar os brancos.

Exercício 23:

bispo branco fica encurralado.

Exercício 25: 1. 当b7-h7+ 含h8-g8 2. 当a7-g7 mate. 8 mate.

8 mate.

ģg8-f8, as Brancas dão mate imediato com 2. 當a7-a8) 2. 當f6-g6 'h8-g8 3.≌a7-a8 mate.

Exercício 10:

1.营f5-g6 营h8-g8 2.奠g2-d5+ 营g8-h8 3. ≜d6-e5 mate.

Exercício 12:

1.②f7-h6+ 曾g8-h8 2.奠c5-d4 mate.

Exercício 14:

1.g2-g4 mate.

Exercício 16:

1. \$\$e6-f7, e qualquer jogada de peão das As Brancas não devem cair no erro de 1. \$\$c6d6 \$\mathbf{e}_g6-f5, porque ficariam em posição de Zugzwang. A jogada correcta é 1. 266-d7!. Depois, só após 1. ... 🖄 g6-f5 ou 1. ... 🖄 g6-f7, as Brancas jogam 2. \$d7-d6 - e as Pretas perdem o peão e o jogo.

Exercício 18:

1. 2 e4-d6+ põe em xeque o rei e o peão em Com 1. ... 2 a7-c6+ seguido de 1. ... 2 c6-e7, o cavalo consegue atravessar todo o tabuleiro. Exercício 20:

1. 2 e3-d5+, e se as Pretas capturarem o Após 1. 當d2-c1, as Pretas ficam indefesas ascende contra 2.6 b4-c2 mate!

Exercício 22:

Exercício 24:

Exercício 26:

1.\Zd2-d8+\Za8xd8 2.\Zd1xd8 mate.

Orion Intelligent Chess - 44

Exercício 27:

capturar a torre, devido a 2.\[equilibre]e1-e8 mate.

Exercício 29:

1.豐b2-g7 mate, mas não 1.豐b2-b8+ porque Após 1.空h2-g3, não há defesa contra 2.豐h4as Pretas poderiam responder com 1. ... f4 mate. 鬯c5-f8!

Exercício 31:

para b8 ou b7, segue-se 2. @c4-c7+ Brancas não conseguem nada.) 增b8(b7)-a8 3.響c7-c8 mate.

Exercício 33:

1. \$d8-f6 mate.

Exercício 35:

1.響f1-f4 (bloqueio cruzado!), e se 1. ... 1.运d3-d7+, e a rainha bloqueada não pode \$e5xb2, então 2. ₩f4xc7+.

Exercício 37:

Exercício 39:

2.營d3xd5.

Exercício 41:

1. 營h3-b3+ ganha o bispo em b7.

Exercício 43:

torre em d7 é atacada e é criada uma ameaca peão em f7 está bloqueado! de xeque sobre f7. Se 1. ... d6xe5 2.\Zd1xd7, as Pretas perdem a troca.

Exercício 45:

1. 2g3-h5+ porque as pretas podem ameaça de mate sobre h8. defender com 1. ...
^wb5-g5.

Exercício 47:

e7+.

Exercício 49:

1. 当h1-h8+ 含g8xh8 2. 響d3-h7 mate.

Exercício 28:

Após 1. 三a1xa6, as Pretas não podem 1. 三d8-e8+ 三b6-e6 (caso contrário, a torre em e2 é imediatamente perdida) 2.\arrowee8xe6+ 堂e5xe6 3. 罩a8-e8+.

Exercício 30:

Exercício 32:

Brancas dão imediatamente mate com contrário não funcionaria, já que após 1.h7-

Exercício 34:

1 響e2-a6+ 空a8-b8 2 響a6xb7 mate Exercício 36:

capturar. O movimento de cobertura 🖄h7-g6 também está indisponível, devido ao peão em h5. Portanto, as Pretas perdem a sua rainha.

Exercício 38:

1 響f5-c8+ 逸b7xc8 2 罩b1-b8 mate

Exercício 40:

1. Ze1-e8+ Zd8xe8 (a única jogada) Após 1. f6-f7!, as Pretas perdem, seja com 1. ... De5xf7 2. Zd2xd7 ou 1. ... Zd7xf7 2. Zd2d8 mate. Mas não há outra forma de parar o peão. Exercício 42:

1. g2-e4+ apanha a torre em b1!

Exercício 44:

1. 2 d3-e5 explora o bloqueio do peão d6 – a 1. 2 c2-g6+ ganha o cavalo em b6, já que o

Exercício 46:

1.②g3-f5+ e 2.豐g2-g7 mate, mas não Após 1.d5-d6, a rainha é atacada e criada uma

Exercício 48:

1. De5xg6 (xeque duplo) 2h8-g8 2. Dg6- As Brancas podem ignorar o ataque sobre a sua rainha: com 1.邕e1xe7 公d4xb3 2.邕e7xh7 dão também mate! Exercício 50: $1 \pm b7xc6 + \pm d5xc6 2 \pm b3 - d4 +$

Exercício 51:

Pretas sofrem mate: se o rei se mover para mate) 2 \armaala1-a8 mate outro sítio, perde-se o bispo em g7.

Exercício 53:

a7, o que também aconteceria após 1. ... as Brancas jogam 2. Wh4xh7 mate. De6xc7

Exercício 55:

1.邕g7xh7+ 含h8xh7 2.響g1-g7 mate.

Exercício 57:

Exercício 59:

1. h4-g6+ h7xg6 2.h5xg6 mate

Exercício 61:

simultaneamente, ataca a torre em a8.

Exercício 63:

1. \$c4xf7+ \$e8xf7 2. >d1xd8.

Exercício 65:

1. 營d5-g8+ 邕f8xg8 2. ②g5-f7 mate. Exercício 67: h5+ conquista o bispo em c5.

Exercício 69:

1.豐d1-d2 (mais uma vez, o famoso 1.豐d2-d8+ 象e7xd8 2.邕e1-e8 mate. bloqueio cruzado!) Exercício 71: 1.g6xh7+ ②f6xh5 2.单d3-g6 mate.

Exercício 73:

1. ... 创f5-g3+ 2.h2xg3 鬯d5-h5 mate.

Exercício 75:

1. ... 鼻f5xc2 conquista a rainha, pois 1.豐c3xf6+g7xf6 2.鼻b2xf6 mate. 2.\(\beta\)c1xc2 \(\epsilon\) com \(\beta\)b4-d3 mate.

Exercício 52:

1. 邕c1xc7+, e se 1. ... 曾d7xc7 2. 邕b3xb7 as 1. 響a3-f8+ 曾g8xf8 (ou 曾g8-h7 2. 響f8xg7

Exercício 54:

1. 运c1-c7 ataca a rainha e ameaca mate sobre 1. 运e4-f6+, e facam as Pretas o que fizerem,

Exercício 56:

1.\[a5-g5!, e seja como for que as Pretas capturem a torre, um peão branco alcança a promoção.

Exercício 58:

 $1 \& f4xc7 + \textcircled{e}b8xc7 2 \ \textcircled{e}d2 - d6 mate.$

Exercício 60:

1.營d3xh7+ ②f6xh7 2.②f4-g6 mate

Exercício 62:

1.豐e2-e4 ameaca mate sobre h7 e. 1.②e4-f6 mate (xeque duplo: as Pretas não podem capturar e2. nem mover o seu rei para d7!)

Exercício 64:

1. 2d4xe6, e, quer as Pretas recapturem com a rainha ou com o peão, o seu peão d5 está bloqueado, pelo que 2. 邕e1xe4 conquista uma peca.

Exercício 66:

1. d4-e6+ conquista a rainha.

Exercício 68:

1. 2 g5xe6, e se 1. ... f7xe6, então 2. 2 d1- 1. 2 c4-d6+, e quer as Pretas capturem ou não o cavalo, perdem a rainha! (1. ... \$b4xd6 desbloquearia o cavalo em c3.)

Exercício 70:

Exercício 72:

1. @f3xd5+, e agora 1. ... c6xd5 2. \$c4-b5 mate.

Exercício 74:

1. \$f4xc7 conquista a rainha, já que, se 1. ... "
[™]d8xc7, as Pretas sofrem mate por 2.響e2xe7.

Exercício 76:

Exercício 77:

1.營e4xe6+ f7xe6 2.奠d3-g6 mate.

Exercício 79:

1. 温e5-h5 g6xh5 (caso contrário, mate sobre 1. 剑e5xd7+ 剑d4xe2 (剑d4-e6 também não h7) 2. \megh6-f6 mate.

Exercício 81:

Após 1. 当h7-g7, as Pretas ficam impotentes 1. 響e6-g4+ 堂g3-f2 2. 公c3-d1 mate (uma Mecking, Hastings 1971/72).

Exercício 83:

variante de Smejkal-Karpov, Leninegrado 1973.)

Exercício 85:

2. 當h3-h2 營f4xf2+ 3. 當h2-h1 邕e3-e1 mate variante de Karpov-Dorfman, Moscovo (Tarian-Karpov, Skopie 1976).

Exercício 87:

1. 27-d8+ é o único xeque descoberto As brancas podem capturar a rainha com outra possibilidade é 1. ... \$d7-f5 1980.) 2. @f3xf5+ \$f8-e7, já que a casa de fuga d7 está agora livre. Contudo, as Brancas continuam a ter muitas formas de ganhar, por ex., 3. 響f5-e5+ 堂e7xd8 4. 邕f1-f8+ 堂d8-conquistando a rainha. (Karpov-Korchnoi, 8^a partida, Baguio 1978.)

Exercício 89:

Larsen, Linares 1983).

Exercício 91:

Curiosamente, a solução é outro sacrifício 1. ... \$d6-h2+ 2.\$g1xh2 \$\exercises\$a1xf1 (uma de Karpov-Kasparov, 9^a partida, Sevilha 1990). 1987).

Exercício 78:

1.\armm{\armsdd1-d8+ \$\\$\$e7xd8 2.\armm{\armsde1-e8}\$ mate. Exercício 80: altera nada) 2. 2d7-f6 mate (xeque duplo!) Exercício 82:

para evitarem 2.\Lambdah3-f3 mate (Karpov- variante do jogo Karpov-Cobo, Skopie 1972).

Exercício 84:

1. ... 奠f4-c1 ameaca mate sobre h2 e, 1. ... f3xg2+ 2.空h1-h2 奠f8-d6 mate (uma simultaneamente, ataca a rainha! (uma variante de Liubojević-Karpov, Manila 1976).

Exercício 86:

1. ... 邕e3xg3+ 2.f2xg3 響f4xg3 mate, ou 1.響e8xg8+ 哈h8xg8 2.邕e1-e8 mate (uma 1976).

Exercício 88:

correcto, impedindo o rei preto de se 1. @e5xa1, porque 1. ... \Ze3-e1 não é mate refugiar em g8. As pretas resignaram-se, as Brancas esquivar-se-jam ao xeque com pois, para onde quer que movam o seu rei, 2. Ef6-f1, dando elas próprias mate! (uma as Brancas jogam 2. #f3-f8 mate. A única variante de Karpov-Hübner, Bad Kissingen

Exercício 90:

que não podem recapturar devido a 2.\arrangea7xf7 mate (Karpov-Geller, Moscovo 1983).

Exercício 92:

de rainha em c4: 1. 2 d3xc4, e se 1. ... variante de Timman-Karpov, final do Torneio \[a]c8xc4, então 2.\[a]f1-f8 mate (uma variante de Candidatos ao Campeonato do Mundo de

Exercício 93:

1990).

Exercício 95:

1.豐e6-g8+ Ξa8xg8 2.²h6-f7 mate (uma 1.Ξd8xf8+ 🔤 8xf8 2.Ξd1-d8 mate (uma variante de Karpov-Shirov, Biel 1992).

Exercício 97:

1. 響h3xh7+ 當h8xh7 2. 逼g5-h5 mate (uma 1. ... 響e5-e7 conquista o bispo em a7, já que Aires 1994).

Exercício 99:

variante de Karpov-J.Polgar, Linares 2001).

Exercício 94:

1.豐d3-d8+ 臭g7-f8 2.臭d2-h6, e as Pretas 1.g2-g3 ameaca mate através de 2.豐h8-h4 ou apenas podem impedir o mate com o inútil 2.f3-f4. As Pretas apenas podem adiar o mate sacrifício da rainha Wc6-c1+ (uma variante por uma jogada, com um sacrifício de Karpov-Kasparov, 17^a partida, Lvon desesperado como 1. ... We6xe4 (uma variante de Karpoy - Van der Wiel, Haninge 1990).

Exercício 96:

variante de Karpov-Timman, partida do Campeonato Mundial, Jacarta 1993).

Exercício 98:

variante de Karpov-Ljubojević, Buenos as Brancas têm de comecar por romper o bloqueio à sua rainha. Por conseguinte, as Brancas resignaram-se (Kamsky-Karpoy, partida do Campeonato Mundial. Elista 1996).

Exercício 100:

1.剑f4-e6+ 含c5-c4 2.当b6-b4 mate (uma 1, ... 豐a4-a3 ataca a torre e o bispo; as Brancas não conseguem defender ambos. Por conseguinte, resignaram-se, já que a sua desvantagem material se torna demasiado grande (Kasparov-Karpov, Nova Iorque 2002).

DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE DA UE

Os fabricantes certificam por esta via que este produto está conforme com os requisitos básicos e outras normas relevantes descritos nas directivas 88/378/eec (bringuedos) e 89/336/eec (EMC).

As especificações - particularmente as relacionadas com progressos técnicos - estão sujeitas a alterações: excluem-se os erros e as omissões.

Este manual foi compilado com grande cuidado e verificado para correcção do conteúdo. Não obstante, não aceitamos qualquer responsabilidade em relação ao produto no caso improvável de serem encontrados erros

Não é autorizada a reprodução deste manual (no todo ou em parte) sem prévio consentimento por escrito.

Copyright © 2007, MILLENNIUM 2000 GmbH, Munique, Alemanha.

Visite o nosso sítio da Internet em:

www.millennium2000.de