

NOVAG Citrine

Sequência para ligar:

- 1- A chave de liga/desliga do tabuleiro deve estar desligada.
- 2- Montar as peças centralizadas nas respectivas casas.
- 3- Ligar o adaptador de energia primeiro no tabuleiro.
- 4- Ligar o adaptador de energia na parede.
- 5- Ligar o tabuleiro através da chave de liga/desliga.
- 6- Iniciar o jogo, movendo as peças. Não é necessário pressionar as casas.

Ativando uma casa:

- 1- Aperte uma única vez o botão "menu" situado na lateral do tabuleiro.
- 2- Se houver uma peça em cima da casa, basta levantar a peça e depois voltá-la.
- 3- Se não houver peça na casa, basta colocar qualquer peça em cima da casa.
- 4- Ao finalizar, aperte o botão "menu" novamente, uma única vez.

Casas para escolha de opções:

- _ Casa **A8** - Quando ativada, inicia a escolha do nível de jogo.
- _ Casa **B8** - Quando ativada, seleciona uma jogada diferente da tradicional.
- _ Casa **C8** - Quando ativada, não deixa o computador pensar no tempo do oponente.
- _ Casa **D8** - Quando ativada, suprime os sons que o computador emite.
- _ Casa **E8** - Quando ativada, o computador apenas verifica a legalidade dos lances feitos.
- _ Casa **F8** - Quando ativada, faz o computador jogar contra ele mesmo.
- _ Casa **G8** - Quando ativada, o computador mostra um replay da partida (max: 112 lances).
- _ Casa **H8** - Quando ativada, inverte o lado das cores no tabuleiro.
- _ Casa **A7** - Quando ativada, permite montar uma posição ou problema no tabuleiro.

Orientações:

- 1- Ao dar um lance, não arraste a peça sobre o tabuleiro. Levante a peça de sua casa de origem e depois coloque-a na sua casa de destino.
- 2- Ao capturar uma peça, primeiro levante a peça que fará a captura, depois retire a peça capturada do tabuleiro e coloque a peça que fez a captura em seu lugar.
- 3- Para fazer o computador dar o lance imediatamente, basta apenas levantar o seu Rei (do jogador humano) e depois colocá-lo em sua posição. O computador dará o lance.
- 4- Para suspender uma partida, depois que o computador tiver dado seu lance, basta desligá-lo, porém não se pode desconectá-lo da energia. Para reiniciar a partida, basta ligá-lo novamente e dar o lance normalmente.

Retroceder lances efetuados é fácil:

- 1- Espere o computador dar o seu lance e efetue o lance do computador.
- 2- Retroceda o lance dado pelo computador, movendo a peça jogada de volta.
- 3- O computador indicará os próximos lances que devem ser retrocedidos. Retroceda-os.
- 4- O último lance a ser retrocedido sempre deve ser o do oponente do computador.
- 5- Em qualquer momento que desejar jogar, basta efetuar novo lance e a partida continua.

Promovendo um Peão:

- 1- Coloque seu Peão na oitava casa.
 - 2- As casas A1 (Torre), B1 (Cavalo), C1 (Bispo) e D1 (Dama) começarão a piscar.
 - 3- Ative a casa correspondente à peça desejada e coloque essa peça em sua posição.
- OBS:** Quando o computador promover Peão, ele indicará no visor a qual peça foi promovido.

Anúncios de tempo, empate, derrota e Mate:

- _ O computador indicará uma situação de cheque mostrando **+** no canto direito do visor.
- _ O computador indicará uma situação de empate mostrando **dr X** no visor. X é o motivo.
- _ O computador indicará uma situação de derrota mostrando **rESiGn** no visor.
- _ O computador indicará previsão de Mate mostrando **n X** no visor. X é o número de lances.
- _ O computador indicará uma situação de Mate mostrando **nATE** no visor.
- _ O computador indicará que o tempo estipulado se esgotou mostrando **FLAG** no visor.

Escolhendo o nível de jogo:

1- Aperte uma única vez o botão "menu" situado na lateral do tabuleiro. As casas para escolha de opções começarão a piscar.

2- Ative a casa **A8**.

3- Ative a casa correspondente ao nível desejado, conforme abaixo.

4- Aperte o botão "menu" novamente, uma única vez.

OBS: Sempre ao desconectar o computador da energia, o nível de jogo volta para **A1**.

F1 - Novato nível 1

F2 - Novato nível 2

F3 - Novato nível 3

F4 - Novato nível 4

F5 - Novato nível 5

F6 - Novato nível 6

F7 - Novato nível 7

F8 - Novato nível 8

G1 - Intermediário nível 1

G2 - Intermediário nível 2

G3 - Intermediário nível 3

G4 - Intermediário nível 4

G5 - Intermediário nível 5

G6 - Intermediário nível 6

G7 - Intermediário nível 7

G8 - Intermediário nível 8

B1 - 2 segundos por lance

B2 - 5 segundos por lance

B3 - 10 segundos por lance

B4 - 15 segundos por lance

B5 - 30 segundos por lance

B6 - 1 minuto por lance

B7 - 2 minutos por lance

B8 - 3 minutos por lance

A1 - 40 lances / 5 min

A2 - 40 lances / 15 min

A3 - 40 lances / 30 min

A4 - 40 lances / 60 min

A5 - 40 lances / 90 min

A6 - 40 lances / 100 min

A7 - 40 lances / 2 hs

A8 - 40 lances / 2,5 hs

C1 - Partida em 3 min

C2 - Partida em 5 min

C3 - Partida em 10 min

C4 - Partida em 15 min

C5 - Partida em 30 min

C6 - Partida em 1 hora

C7 - Partida em 1,5 hora

C8 - Partida em 2 horas

D1 - Aprofunda 1 lance

D2 - Aprofunda 2 lances

D3 - Aprofunda 3 lances

D4 - Aprofunda 4 lances

D5 - Aprofunda 5 lances

D6 - Aprofunda 6 lances

D7 - Aprofunda 7 lances

D8 - Aprofunda 8 lances

E1 - Aprofunda 9 lances

E2 - Aprofunda 10 lances

E3 - Aprofunda 11 lances

E4 - Aprofunda 12 lances

E5 - Aprofunda 13 lances

E6 - Aprofunda 14 lances

E7 - Aprofunda 15 lances

E8 - Modo Infinito

H1 - Mate em 1

H2 - Mate em 2

H3 - Mate em 3

H4 - Mate em 4

H5 - Mate em 5

H6 - Mate em 6

H7 - Mate em 7

H8 - Mate em 8

Jogando com as peças pretas:

1- Monte o tabuleiro com as peças pretas colocadas nas linhas 1 e 2.

2- Aperte uma única vez o botão "menu" situado na lateral do tabuleiro. As casas para escolha de opções começarão a piscar.

3- Ative a casa **H8**.

4- Ative a casa **H8** novamente.

5- Aperte o botão "menu" novamente, uma única vez.

6- Para fazer o computador jogar, basta apenas levantar o seu Rei (do jogador humano) e depois colocá-lo em sua posição. O computador dará o lance em seguida.

OBS: Ao jogar de pretas, as casas para a escolha de opções permanecem as mesmas, mas sua posição no tabuleiro muda. Por exemplo, a casa para escolha do nível de jogo continua sendo a casa **A8**, mas ela estará situada onde era a casa H1, se estivesse jogando de brancas.

Montando uma posição no tabuleiro:

- 1- Todas as peças devem estar posicionadas em sua posição original, de início de jogo.
- 2- Aperte uma única vez o botão "menu" situado na lateral do tabuleiro. As casas para escolha de opções começarão a piscar.
- 3- Ative a casa **A8**, para a escolha do nível de jogo.
- 4- Ative a casa correspondente ao nível de jogo desejado.
- 5- Aperte o botão "menu" novamente, uma única vez, para gravar o nível escolhido.
- 6- Novamente, aperte uma única vez o botão "menu" situado na lateral do tabuleiro. As casas para escolha de opções começarão a piscar.
- 7- Ative a casa **A7**.
- 8- Remova todas as peças do tabuleiro, retirando uma a uma, deixando apenas os Reis.
- 9- Fique levantando e colocando o Rei branco em sua casa até que apareça no visor o símbolo de Rei branco. Aparecendo esse símbolo, coloque o Rei branco na casa desejada.
- 10- Já com o Rei branco na casa desejada, fique levantando e colocando o Rei nessa casa até que apareça no visor o símbolo da Rainha branca. Aparecendo esse símbolo, coloque a Rainha branca na casa desejada, se houver.
- 11- Fique levantando e colocando o Rei branco em sua casa até que apareçam no visor as outras peças brancas. Estando o símbolo das peças no visor, basta colocá-las nas casas desejadas.
- 12- Fique levantando e colocando o Rei preto em sua casa até que apareça no visor o símbolo de Rei preto. Aparecendo esse símbolo, coloque o Rei preto na casa desejada.
- 13- Já com o Rei preto na casa desejada, fique levantando e colocando o Rei nessa casa até que apareça no visor o símbolo da Rainha preta. Aparecendo esse símbolo, coloque a Rainha preta na casa desejada, se houver.
- 14- Fique levantando e colocando o Rei preto em sua casa até que apareçam no visor as outras peças pretas. Estando o símbolo das peças no visor, basta colocá-las nas casas desejadas.
- 15- Se o primeiro lance a ser dado for das brancas, ative a casa onde está o Rei branco, caso contrário, ative a casa onde está o Rei preto.
- 16- Aperte o botão "menu" novamente, uma única vez.

OBS: A qualquer momento podem ser acrescentadas ou retiradas peças do tabuleiro, bastando apenas apertar a tecla "menu", depois ativar a tecla **A7** e depois proceder com as modificações desejadas, conforme descrito acima.

