

SHARP®

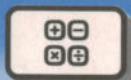
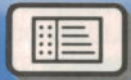
ELECTRO-GAMMON.NET

Backgammon for Electronic Organizer

MODEL
MODELL
MODELE
MODELO
MODELLO **IQ-8A02M**

OPERATION MANUAL
MODE D'EMPLOI
MANUALE DI ISTRUZIONI

BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUAL DE MANEJO



- The messages are displayed in the selected language if you use the Multilingual Organizer. English messages are displayed if Finnish or Swedish is selected.
- Die Bemerkungen werden in der ausgewählten Sprache erscheinen, wenn Sie den "Mehrsprachen-Funktion" des Organisations benutzen. Wenn Sie die finnische oder schwedische Sprache gewählt haben, werden die Bemerkungen in englischer Sprache erscheinen.
- Les messages seront affichés dans la langue sélectionnée si vous utilisez l'Organisateur multilingue. En cas de choix du finlandais ou suédois, les messages seront affichés en anglais.
- Las instrucciones serán afichadas en la lengua seleccionada si se utiliza el Organizador multilingua. Si la lengua seleccionada es el finlandés o el sueco, las instrucciones serán afichadas en inglés.
- I messaggi verranno visualizzati nel linguaggio selezionato, se utilizzerete un Organizzatore multilingue. In caso di scelta della lingue finlandese o svedese, i messaggi verranno visualizzati in inglese.

ENGLISH

INTRODUCTION

Congratulations on purchasing Backgammon for the Electronic Organizer. Please read this operation manual carefully to familiarize yourself with all the features of Backgammon for the Electronic Organizer and to ensure years of reliable operation. Also, make it a point to keep this operation manual on hand for reference.

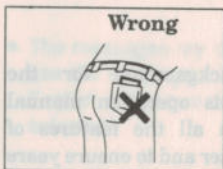
Please refer to a book on backgammon if you are unfamiliar with the details of play.

Note: This IC card is for use with the Sharp 8000 series or 7000 series Electronic Organizer.

CONTENTS

	Page
PRECAUTIONS	2
CONTROLS	4
THE DISPLAY	5
DISPLAY MESSAGES	6
USING THE CARD	7
1. Skill Level	7
2. Interrupting the Game	8
HOW TO PLAY	9
1. General Rules	9
2. Moving the Counters	10
3. Doubles	12
4. Hitting a Blot	14
5. Undoing a Move	15
6. Bearing off	17
SPECIFICATIONS	19

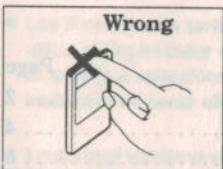
PRECAUTIONS



- Do not carry the card in the back pocket of slacks or trousers. This may bend the card and damage it.



- Do not bend or twist the card. Such mistreatment may make it impossible to insert the card into the Organizer, or cause the card to malfunction.



- Never touch the terminals of the card — this may damage the card with static electricity or cause other problems. Never allow the card to come into contact with liquids as they may cause it to malfunction.



- Do not press the transparent keys with fingernails, a hard or sharp object, or with extreme pressure. This may cause damage.

Note:

Make sure to turn the power off by pressing **OFF** before installing or removing the IC card. If not, any key other than the RESET switch will not function and data stored in memory may be lost.

In this operation manual, keys are expressed as follows.

The keys in are on the card and those in on the Organizer.

Example:

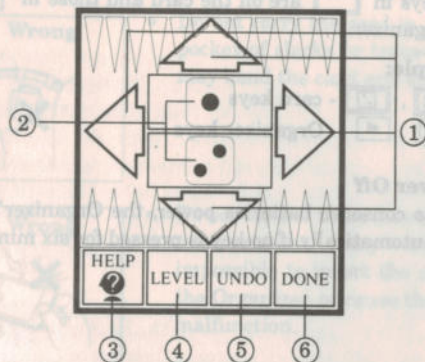
DONE , - card keys

CARD , - Organizer keys

Auto Power Off

In order to conserve batteries power, the Organizer's power turns off automatically if no key is pressed for six minutes.

CONTROLS

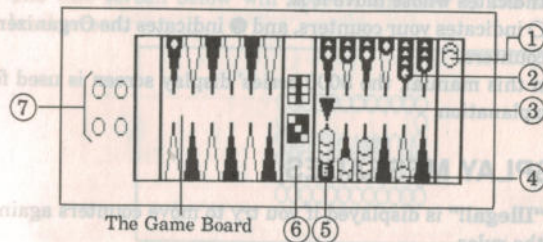


- ① **↑**, **↓**, **←** and **→** keys
Move "▲" on the screen to specify the counter you wish to move. **←**, **→**, **▲** and **▼** keys on the Organizer work in the same manner.
- ② **▣** and **▢** keys
Roll the dice during the game, pressing **▣** specifies the upper die on the screen, and **▢** the lower die.
- ③ **HELP** key
Gives you advice or an explanation of the message just displayed. Press **C.CE** or **DONE** to return to the game.
- ④ **LEVEL** key
Chooses one of three skill levels.
- ⑤ **UNDO** key
Returns your counter to its previous position.
- ⑥ **DONE** key
Starts the game when pressed after level selection. Also, press after you have finished making your move, so that the Organizer can have its turn.

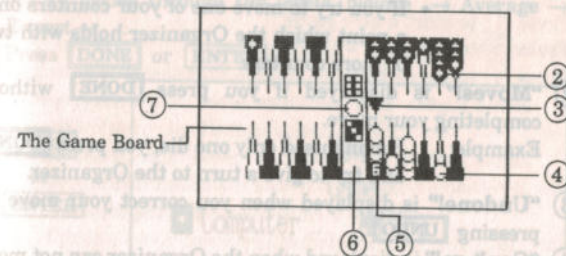
THE DISPLAY

The displays for the 8000 series and the 7000 series are somewhat different.

The 8000 series



The 7000 series



- ① Counters (pieces) displayed here have been borne off. (Not visible on the 7000 series display.)
- ② The Organizer's counters.
- ③ Pointer indicating the counter to be moved. Move the pointer with **↑**, **↓**, **←**, **→** or **▲**, **▼**.
- ④ Your counters.
- ⑤ The number of counters stacked on a point.

- ⑥ The bar
The dice are displayed on the bar when thrown. Any blots hit and sent to the bar are indicated by numbers on the bar. The Organizer's blots appear below the dice, and your blots above the dice.
- ⑦ Indicates whose move it is.
○ indicates your counters, and ● indicates the Organizer's counters.
- * In this manual, the 8000 series' display screen is used for explanation.

DISPLAY MESSAGES

- ① **"Illegal!"** is displayed if you try to move counters against the rules.
Example: • If you try to move one of the Organizer's counters.
• If you try to move one of your counters onto a point which the Organizer holds with two or more counters.
- ② **"Moves!"** is displayed if you press **DONE** without completing your move.
Example: Having used only one die, you press **DONE** and try to give a turn to the Organizer.
- ③ **"Undone!"** is displayed when you correct your move by pressing **UNDO**.
- ④ **"Can't go!"** is displayed when the Organizer can not move any counters.
- ⑤ **"Use High!"** is displayed when you press **DONE** even though it is possible to use the higher die.
- ⑥ **"Use Both!"** is displayed when you press **DONE** even though it is possible to use both dice.

USING THE CARD

- ① Install the card according to the Organizer's operation manual.
- ② Turn on the Organizer.
The title screen below will appear, followed by the skill level screen.

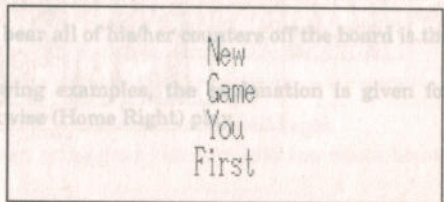


1. Skill Level

- ① Select one of the three skill levels. Pressing **LEVEL** or **▼** cycles through the levels, Novice → Average → Expert →
- ② Press **DONE** or **ENTER**.



Both dice are rolled to decide who makes the first move.



2. Interrupting the Game

- Even if the power is turned off during a game, it remains saved in memory. When you turn the power on again, the game will reappear.

Note: The game data will be lost if the Organizer's power is turned **ON** when the card is removed.

- To erase the game, press **CARD**.



Press **1** to start a new game.

Press **2** to continue with the game.

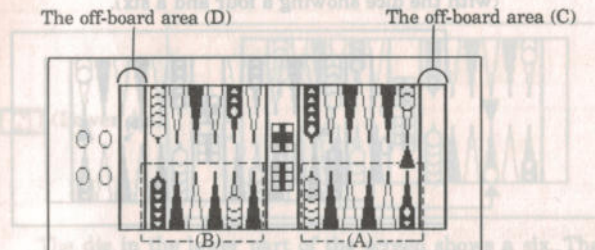
Press **3** to toggle between "Home Right" and "Home Left".

Home Right: Your counters move counterclockwise, and your home is in the lower right of the screen.

Home Left: Your counters move clockwise, and your home is in the lower left of the screen. (See page 9.) After selecting the direction of play, press **1** or **2**.

HOW TO PLAY

1. General Rules

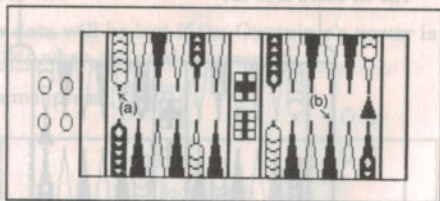


○ (White): Your counters ● (Black): Organizer's counters

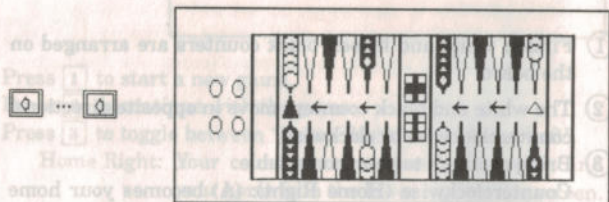
- ① Fifteen white and fifteen black counters are arranged on the board.
 - ② The white and black counters move in opposite directions, counterclockwise or clockwise.
 - ③ Bring counters to your home table.
Counterclockwise (Home Right): (A) becomes your home table, and (C) becomes your off-board area.
Clockwise (Home Left): (B) becomes your home table, and (D) becomes your off-board area.
 - ④ All fifteen of your counters must be brought into your home table before you can begin bearing off.
 - ⑤ Counters are borne off the board according to the roll of the dice.
 - ⑥ The first to bear all of his/her counters off the board is the winner.
- * In the following examples, the explanation is given for counterclockwise (Home Right) play.

2. Moving the Counters

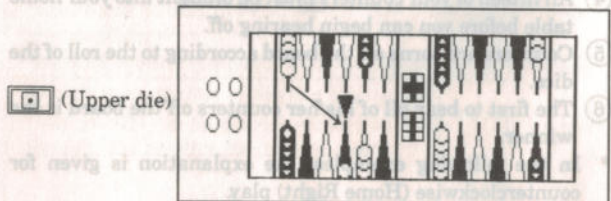
Example: Move one counter from position (a) to position (b) (with the dice showing a four and a six).



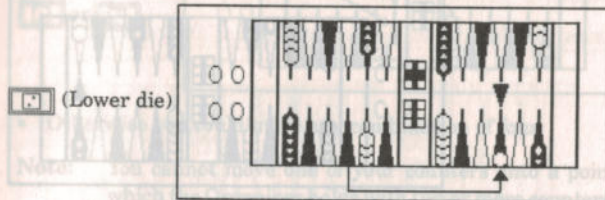
- ① Move the pointer, "▲", to the counter you wish to move, using , , , .



- ② Press or to move your counter according to the roll on the upper or lower die.



In this case, the die in the upper part of the screen shows a four. The counter will move four points in the counterclockwise direction.



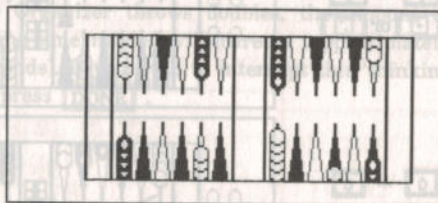
The die in the lower part of the screen shows a six. The same counter will move six more points in the counterclockwise direction.

- Two counters can be moved independently.
- If you have not used both dice and press **DONE** to give the turn to the Organizer, "Moves!" will be displayed on the screen. Use the remaining die to move your counters.

- ③ Press **DONE** . The Organizer takes its turn.

DONE

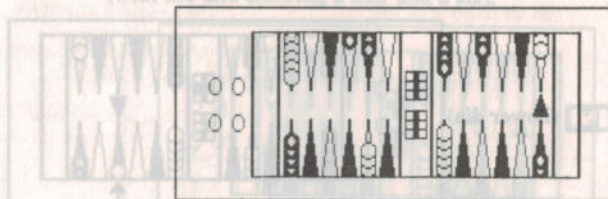
When the Organizer's turn is over, the bar appears blank as follows.



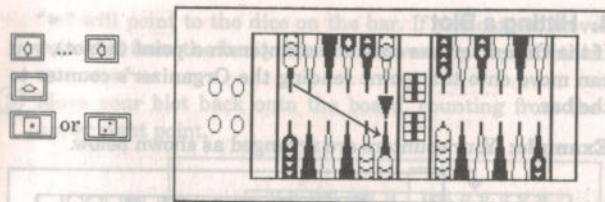
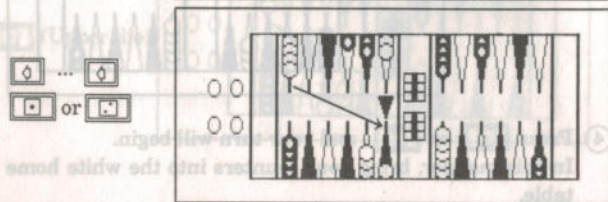
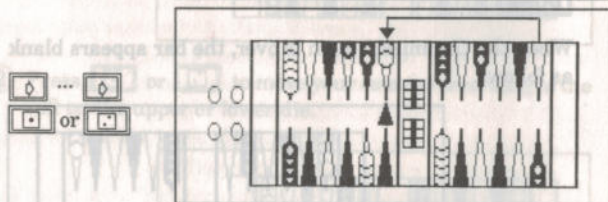
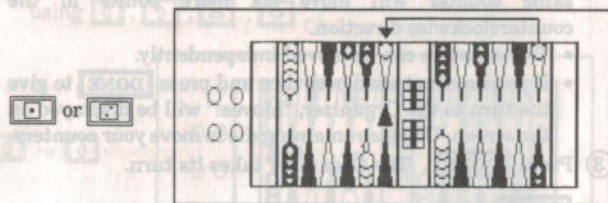
- ④ Press or , and your turn will begin. In this manner, bring your counters into the white home table.

3. Doubles

If doubles are thrown (the same number on both dice), the number shown may be played four times.



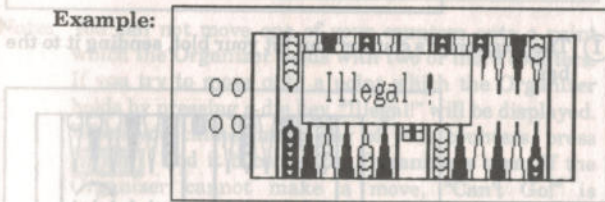
Example: You have thrown a double six. Try moving your counters.



- Otherwise you could move any combination of four.

Note: You cannot move one of your counters onto a point which the Organizer holds with two or more counters.

Example:



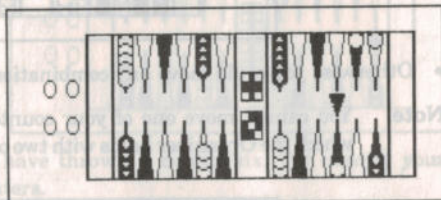
If you try to move onto a point which the Organizer holds by pressing a die key, "Illegal!" will be displayed.

- If the Organizer throws doubles, the amount of 'thinking time' needed will increase (approximately 30 seconds). If you wish to interrupt this 'thinking time', press **DONE**.

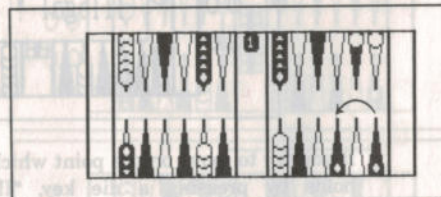
4. Hitting a Blot

If the Organizer has only one counter on a point (a blot), you can move onto that point sending the Organizer's counter to the bar.

Example: Your counters are arranged as shown below.

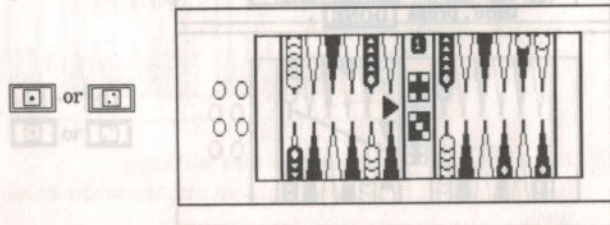


- ① The Organizer's counter can hit your blot, sending it to the bar.



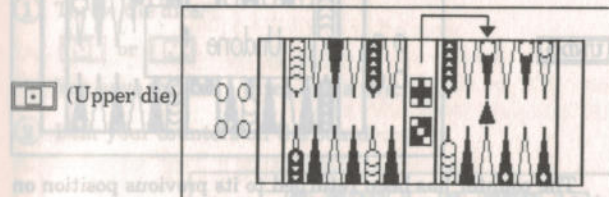
Your blot disappears and **1** appears on the bar. (The **1** shows the number of blots which have been sent to the bar.)

- ② Roll the dice. Now it is your turn to move.



"▶" will point to the dice on the bar. If you cannot move your blot from the bar, you cannot move any of your other counters.

- ③ Move your blot back onto the board, counting from the upper right point.

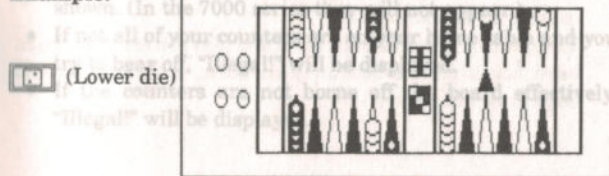




Note: You can not move one of your counters onto a point which the Organizer holds with two or more counters. If you try to move onto a point which the Organizer holds by pressing a die key, "Illegal!" will be displayed. When you cannot move any of your counters, press **DONE** and it becomes the Organizer's turn. If the Organizer cannot make a move, "Can't Go!" is displayed.

5. Undoing a Move

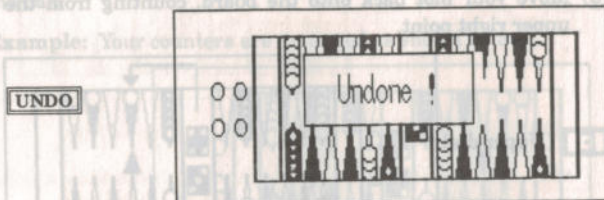
If you press **UNDO**, the counter you have just moved will be returned to its previous position. Use this function when you wish to correct your move. You can press **UNDO** twice (or in the case of doubles, four times).

Example:




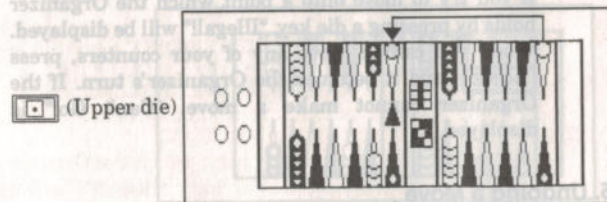
You used  by mistake. In order to use , return your counter to its previous position on the board.

- ① Press **UNDO**.



The counter has been returned to its previous position on the board.

- ② Move the counter with .

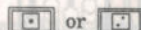


6. Bearing off

Once you have brought all fifteen of your counters into your home table, you can begin to bear them off.

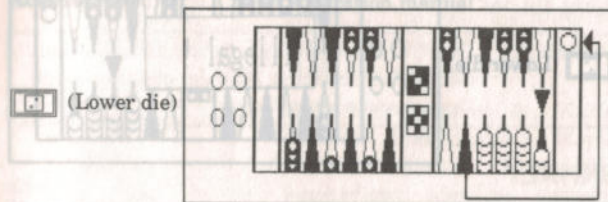
Example: Try to bear your counters off the board.

- ① Throw the dice.



You have thrown a three and a five.

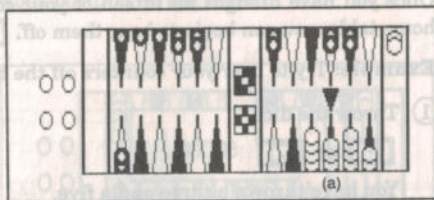
- ② Bear your counters off the board.



Counters which have been borne off the board appear as shown. (In the 7000 series they will not appear.)

- If not all of your counters are on your home table and you try to bear off, "Illegal!" will be displayed.
- If the counters are not borne off the board effectively, "Illegal!" will be displayed.

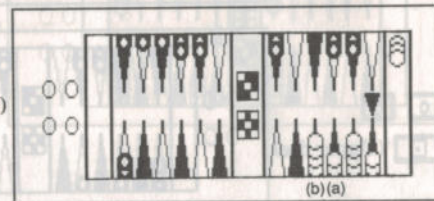
Example: Try to bear off counter (a).



(a)



(Lower die)



(Upper die)

The most effective play would be to use the three to move a counter from position (a), and to use the five to move a counter from position (b).

The game is finished once all of one player's counters have been borne off the board. Good Luck, and don't let the Organizer defeat you.

SPECIFICATIONS

Product name	Backgammon for Electronic Organizer
Functions	Three skill levels (Novice, Average, Expert) Auto game save
Operating temperature	0 - 40°C (32 - 104°F)
Dimensions	54(W) × 85.5(D) × 2(H) mm (2-1/8"(W) × 3-3/8"(D) × 3/32"(H))
Weight	16 g (0.04 lb.)
Accessories	Operation manual



berühren. Dies könnte die Karte durch statische Entladung beschädigen oder zu ernsthaften Problemen führen. Berühren Sie die Karte nicht mit den Fingernägeln oder anderen scharfen Gegenständen. Berühren Sie die Karte nicht mit den Fingernägeln oder anderen scharfen Gegenständen. Berühren Sie die Karte nicht mit den Fingernägeln oder anderen scharfen Gegenständen.

1. Allgemeine Spielregeln
2. Bewegung der Spielsteine
3. Gleiche Augenzahl

EINFÜHRUNG

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieses Backgammonspiels für den Organisator.

Bitte lesen Sie zunächst diese Bedienungsanleitung, um sich mit den Spielregeln und Merkmalen dieses Backgammonspiels für den Organisator vertraut zu machen. Halten Sie diese Anleitung zum späteren Nachschlagen immer bereit.

Bitte ziehen Sie ein Buch über Backgammon zu Rate, wenn Sie nicht mit den Details des Spiels vertraut sind.

Hinweis: Die IC-Karte eignet sich für den Gebrauch mit den Serien 8000 und 7000 der elektronischen Organisatoren von Sharp.

INHALT

	Seite
VORSICHTSMASSNAHMEN	2
TASTEN	3
DAS DISPLAY	4
DISPLAY - MELDUNGEN	6
VERWENDUNG DER KARTE	7
1. Spielniveau	7
2. Das Spiel unterbrechen	8
SPIELREGELN	9
1. Allgemeine Spielregeln	9
2. Bewegen der Spielsteine	10
3. Gleiche Augenzahl	12
4. Einen Stein herauswerfen	14
5. Einen Zug rückgängig machen	16
6. Steine aus dem Spielfeld nehmen	17
TECHNISCHE DATEN	19

VORSICHTSMASSNAHMEN



- Die Karte nicht in die hintere Hosentasche stecken, weil sie dadurch verknickt und beschädigt werden kann.



- Die Karte nicht biegen oder verdrehen. Derartige unsachgemäße Behandlung kann es unmöglich machen, die Karte in den Organisator einzusetzen oder überhaupt zu verwenden.



- Nicht die Klemmen der Karte berühren. Dies könnte die Karte durch statische Elektrizität beschädigen oder zu anderen Problemen führen. Niemals die Karte mit Flüssigkeit in Berührung kommen lassen, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.





- Die durchsichtigen Tasten nicht mit den Fingernägeln oder mit harten oder spitzen Gegenständen eindrücken und keine übermäßige Kraft anwenden. Dies kann zu Beschädigungen führen.





Hinweis:

Vor dem Einsetzen bzw. Entnehmen der IC-Karte muß das Gerät unbedingt durch Drücken von **OFF** ausgeschaltet werden. Andernfalls funktioniert keine Taste mit Ausnahme des RESET-Schalters und gespeicherte Daten können verloren gehen.

In dieser Bedienungsanleitung werden die Tasten folgendermaßen dargestellt:

Die mit  markierten Tasten befinden sich auf der Karte und die mit  markierten auf dem Organisor.

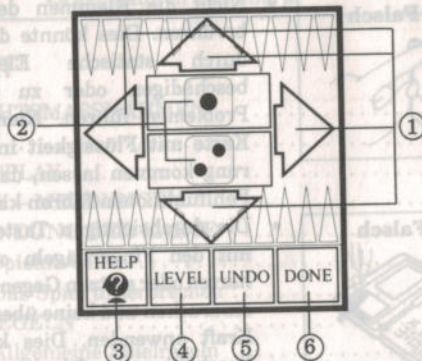
Beispiel:









 **DONE**,  - Tasten auf der Karte
 **CARD**,  - Tasten auf dem Organisor





Automatische Abschalt-Funktion

Zur Einsparung von Batteriestrom wird der Organisor automatisch abgeschaltet, wenn länger als sechs Minuten keine Taste gedrückt wird.

TASTEN



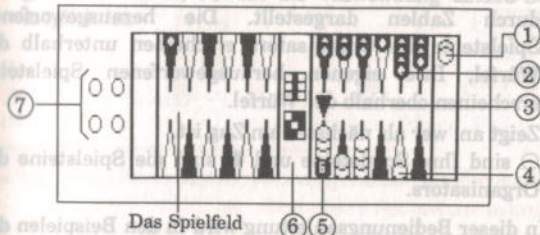
- ① Die Tasten , ,  und  Zum Bewegen des Zeigers "▲" auf dem Display, um den gewünschten Spielstein anzuzeigen.
 Die Tasten , ,  und  auf dem Organisor haben die gleiche Funktion.

- ② Die Würfel-Tasten  und 
 Zum Würfeln. Während dem Spiel wird durch Drücken von  der obere und durch  der untere Würfel auf dem Display bezeichnet.
- ③ Die Taste **HELP**
 Damit erhalten Sie Hinweise und Erläuterungen zu den gerade angezeigten Meldungen. Durch Drücken von **C.CE** oder **DONE** kann das Spiel fortgesetzt werden.
- ④ Die Taste **LEVEL**
 Wahl einer der drei Spielniveaus.
- ⑤ Die Taste **UNDO**
 Zurückstellen der Spielsteine auf die vorherige Position.
- ⑥ Die Taste **DONE**
 Zum Spielbeginn nach der Wahl des Spielniveaus. Nach jedem eigenen Zug drücken, damit der Computer seinen Zug machen kann.

DAS DISPLAY

Das Display der Geräte der Serien 8000 und 7000 ist etwas unterschiedlich.

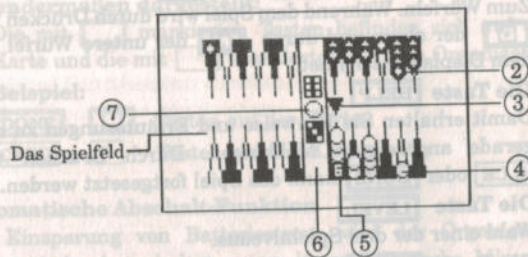
Serie 8000











Das Spielfeld

⑥ ⑤

Serie 7000



- ① Hier erscheinende Spielsteine (Steine) wurden bereits aus dem Spielfeld genommen. (Auf dem Display der Serie 7000 sind sie nicht sichtbar.)
- ② Die Spielsteine des Organistors.
- ③ Markierung zur Anzeige des Spielsteins, der bewegt werden soll. Der Zeiger kann mit den Tasten , , ,  oder , , ,  bewegt werden.
- ④ Ihre Spielsteine.
- ⑤ Anzahl der Spielsteine, die sich auf einem Feld befinden.
- ⑥ Die Trennlinie
Die Würfel werden beim Würfeln auf der Trennlinie angezeigt. Herausgeworfene Spielsteine werden hier durch Zahlen dargestellt. Die herausgeworfenen Spielsteine des Organistors erscheinen unterhalb der Würfel, Ihre eigenen herausgeworfenen Spielsteine erscheinen oberhalb der Würfel.
- ⑦ Zeigt an, wer als nächstes am Zug ist.
○ sind Ihre Spielsteine und ● sind die Spielsteine des Organistors.

* In dieser Bedienungsanleitung wird in den Beispielen das Display der Geräte der Serie 8000 abgebildet.

DISPLAY – MELDUNGEN

- ① **“Ungültig!”** wird angezeigt, wenn versucht wird, die Spielsteine nicht den Spielregeln entsprechend zu bewegen.
Beispiel:
 - Sie versuchen, die Spielsteine des Organistors zu bewegen.
 - Sie versuchen, Ihren Spielstein auf ein Feld zu bewegen, auf dem sich bereits zwei oder mehr Spielsteine des Organistors befinden.
- ② **“Zügel!”** wird angezeigt, wenn Sie **DONE** drücken, ohne den Zug beendet zu haben.
Beispiel: Sie haben nur einen Würfel benutzt und dann **DONE** gedrückt, um den Organistors an den Zug zu bringen.
- ③ **“Rückgängig!”** wird angezeigt, wenn Sie den letzten Zug verändern wollen, indem Sie **UNDO** drücken.
- ④ **“Kann Nicht Fahren!”** wird angezeigt, wenn der Organistors keinen Zug machen kann.
- ⑤ **“Hoch!”** wird angezeigt, wenn Sie bereits **DONE** gedrückt haben, obwohl die Verwendung des höheren Würfels möglich ist.
- ⑥ **“Beide!”** wird angezeigt, wenn Sie bereits **DONE** gedrückt haben, obwohl die Verwendung beider Steine möglich ist.

VERWENDUNG DER KARTE

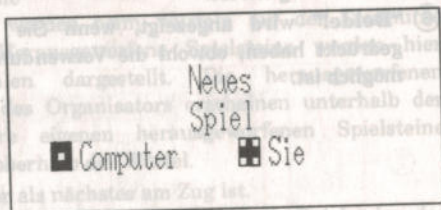
- ① Die Karte entsprechend den Anweisungen der Bedienungsanleitung des Organistators einsetzen.
- ② Den Organisator einschalten.
Als erstes wird die folgende Titelanzeige dargestellt, dann erscheint die Anzeige des Spielniveaus.



1. Spielniveau

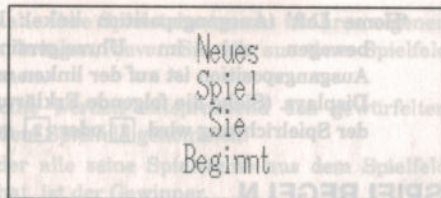
- ① Wählen Sie eines der drei Spielniveaus.
Durch Drücken von **LEVEL** oder **▼** werden die drei Niveaus in folgender Reihenfolge abgerufen: Anfänger → Durchschnitt → Könner → ...
- ② **DONE** oder **ENTER** drücken.

DONE
oder
ENTER



Beide Würfel werden geworfen, um zu bestimmen, wer als erster am Zug ist.

In dieser Bedienungsanleitung wird in den Beispielen das Display der Geräte der Serie 8000 abgebildet.



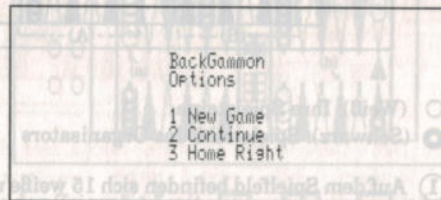
2. Das Spiel unterbrechen

- Selbst wenn das Gerät während einer Partie ausgeschaltet wird, bleibt das Spiel im Speicher erhalten. Nach dem erneuten Einschalten erscheint das Spiel wieder.

Hinweis: Die Informationen über dieses Spiel gehen verloren, wenn der Organisator bei entfernter Karte auf **ON** geschaltet wird.

- Zum Löschen des Spiels wird die Taste **CARD** gedrückt.

CARD



Beginnen Sie ein neues Spiel mit **1**.

Fortsetzen eines Spiels mit **2**.

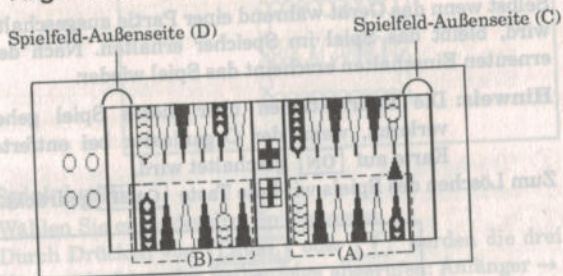
Durch Drücken von **3** kann zwischen 'Home Right' und 'Home Left' umgeschaltet werden.

'Home Right' (Ausgangsposition rechts): Ihre Spielsteine bewegen sich im Gegenuhrzeigersinn und Ihre Ausgangsposition ist auf der rechten unteren Seite des Displays.

'Home Left' (Ausgangsposition links): Ihre Spielsteine bewegen sich im Uhrzeigersinn und Ihre Ausgangsposition ist auf der linken unteren Seite des Displays. (Siehe die folgende Erklärung.) Nach Wahl der Spielrichtung wird **1** oder **2** gedrückt.

SPIELREGELN

1. Allgemeine Spielregeln



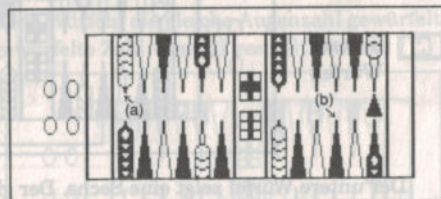
- (Weiß): Ihre Spielsteine
- (Schwarz): Spielsteine des Organistors

- 1 Auf dem Spielfeld befinden sich 15 weiße und 15 schwarze Spielsteine.
- 2 Die weißen und schwarzen Spielsteine bewegen sich in verschiedenen Richtungen, entweder im Gegenuhrzeigersinn oder im Uhrzeigersinn.
- 3 Bringen Sie alle Spielsteine in Ihren Spielbereich. Gegenuhrzeigersinn (Ausgangsposition rechts): Ihr Spielfeld ist (A) und (C) ist Ihre Spielfeld-Außenseite. Uhrzeigersinn (Ausgangsposition links): Ihr Spielfeld ist (B) und (D) ist Ihre Spielfeld-Außenseite.

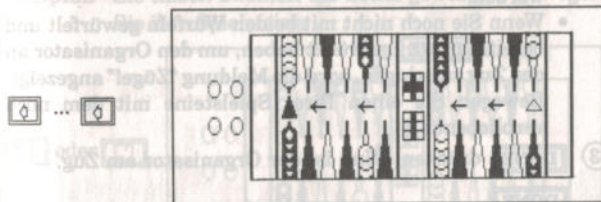
- 4 Sie müssen alle Ihre Spielsteine zuerst in Ihren eigenen Spielbereich bringen, bevor Sie sie aus dem Spielfeld nehmen können.
 - 5 Die Spielsteine werden entsprechend den gewürfelten Zahlen aus dem Spielfeld genommen.
 - 6 Der erste, der alle seine Spielsteine aus dem Spielfeld genommen hat, ist der Gewinner.
- * In den folgenden Beispielen werden die Erklärungen für ein Spiel im Gegenuhrzeigersinn (Ausgangsposition rechts) gegeben.



2. Bewegen der Spielsteine


Beispiel: Einen Spielstein von Position (a) nach Position (b) bewegen (die Würfel zeigen eine Vier und eine Sechs).

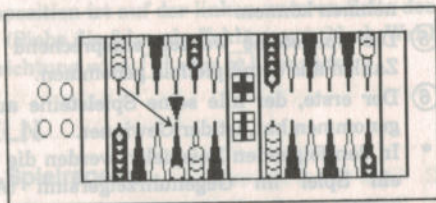


- 1 Bewegen Sie den Zeiger "▲" mit , , oder auf den Spielstein, den Sie bewegen möchten.




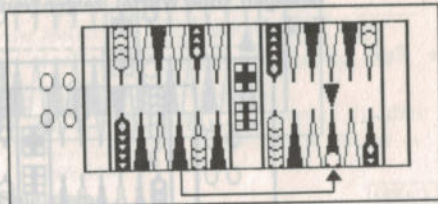
- ② Mit  bzw.  wird der Spielstein entsprechend der Zahl auf dem oberen oder unteren Würfel bewegt.

 (oberer Würfel)



In diesem Beispiel zeigt der obere Würfel eine Vier. Der Spielstein bewegt sich um vier Felder im Gegenuhrzeigersinn.

 (unterer Würfel)

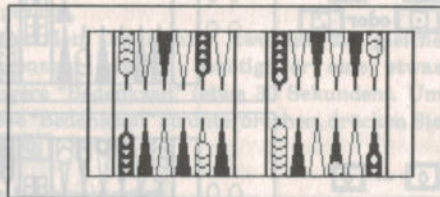



Der untere Würfel zeigt eine Sechs. Der gleiche Spielstein bewegt sich um sechs weitere Felder im Gegenuhrzeigersinn.

- Zwei Spielstein können unabhängig voneinander bewegt werden.
 - Wenn Sie noch nicht mit beiden Würfeln gewürfelt und bereits **DONE** gedrückt haben, um den Organisator an den Zug zu bringen, wird die Meldung "Züge!" angezeigt. Bewegen Sie einen Ihrer Spielsteine mit dem noch verbliebenen.
- ③ **DONE** drücken. Nun ist der Organisator am Zug.

DONE

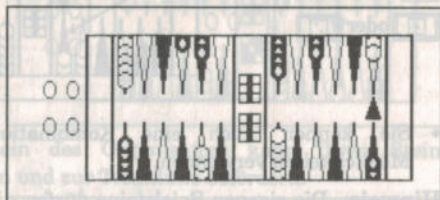
Nachdem der Organisator seinen Zug ausgeführt hat, erscheint die Trennlinie leer, wie in der folgenden Abbildung.



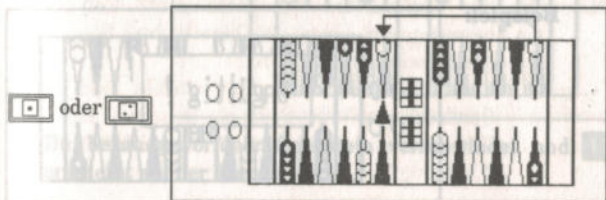
- ④ Für Ihren nächsten Zug  oder  drücken. Auf diese Weise bringen Sie Ihre Spielsteine in den Ihren Spielbereich.

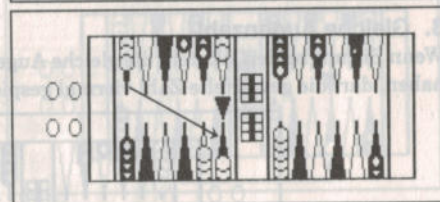
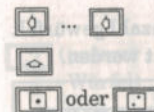
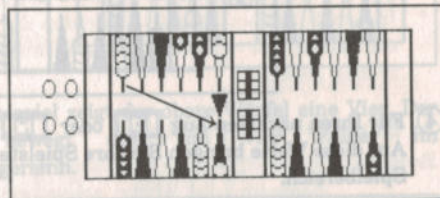
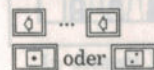
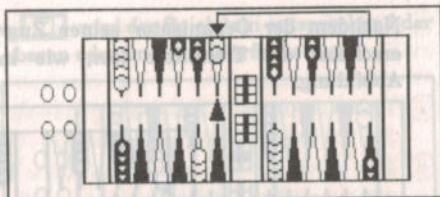
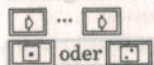
3. Gleiche Augenzahl

Wenn Sie mit beiden Würfeln die gleiche Augenzahl gewürfelt haben, darf die gewürfelte Zahl viermal gespielt werden.



Beispiel: Sie haben zweimal die Sechs gewürfelt. Bewegen Sie ihre Spielsteine.

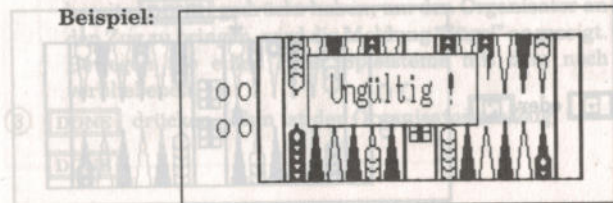




- Sie können auch eine Kombination dieser vier Möglichkeiten verwenden.

Hinweis: Die eigenen Spielsteine dürfen nicht auf ein Feld bewegt werden, auf dem sich bereits zwei Spielsteine des Organisator befinden.

Beispiel:



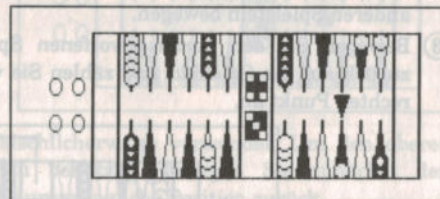
Beim Versuch, die eigenen Spielsteine auf ein Feld zu bewegen, das bereits vom Organisator besetzt ist, wird die Meldung "Ungültig!" angezeigt.

- Wenn der Organisator zweimal die gleiche Augenzahl würfelt, benötigt er eine etwas längere "Bedenkzeit" (etwa 30 Sekunden). Um diese "Bedenkzeit" zu unterbrechen, drücken Sie **DONE**.

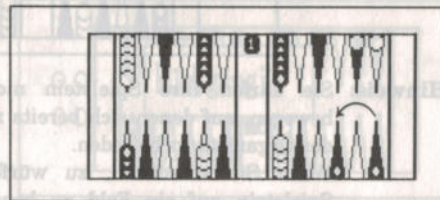
4. Einen Stein herauswerfen

Wenn der Organisator nur einen Spielstein auf einem Feld hat (ein einfach besetztes Feld), können Sie Ihren Spielstein auf dieses Feld setzen und den Stein zur Trennlinie herauswerfen.

Beispiel: Ihre Spielsteine sind folgendermaßen angeordnet.



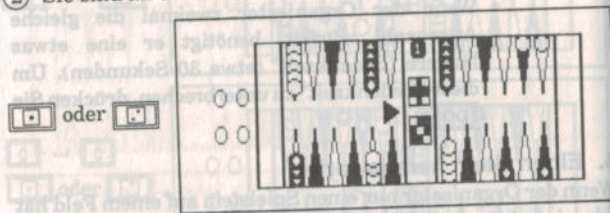
- 1 Der Spielstein des Organisators kann Ihren Stein herauswerfen und zur Trennlinie befördern.



Ihr herausgeworfener Spielstein verschwindet und **1** erscheint auf der Trennlinie.

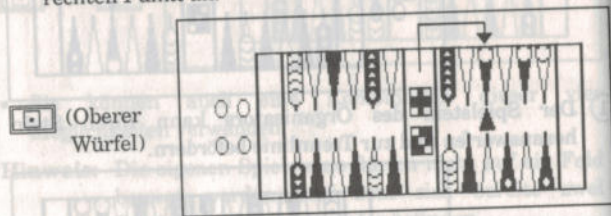
(Mit **1** wird die Anzahl der herausgeworfenen Spielsteine angezeigt, die auf die Trennlinie befördert wurden.)

- ② Sie sind an der Reihe mit Würfeln.



Der Zeiger "►" zeigt auf den Würfel auf der Trennlinie. Wenn Sie Ihren herausgeworfenen Spielstein nicht von der Trennlinie bewegen können, dürfen Sie auch keinen anderen Spielstein bewegen.

- ③ Bewegen Sie den herausgeworfenen Spielstein wieder zurück auf das Spielfeld und zählen Sie von dem oberen rechten Punkt an.



Hinweis: Sie dürfen Ihre Spielstein nicht auf Felder bewegen, auf denen sich bereits zwei Spielsteine des Organistors befinden. Wenn Sie versuchen, zu würfeln und Ihren Spielstein auf ein Feld zu bewegen, das vom Organistator besetzt ist, erscheint die Meldung "Ungültig!".

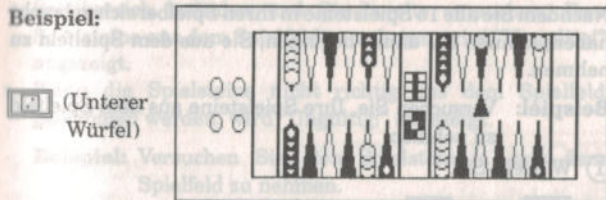
Wenn Sie keinen Ihrer Spielsteine bewegen können, drücken Sie **DONE**. Nun ist der Organistator an der Reihe.

Wenn der Organistator auch keinen Zug machen kann, wird "Kann Nicht Fahren!" angezeigt.

5. Einen Zug rückgängig machen

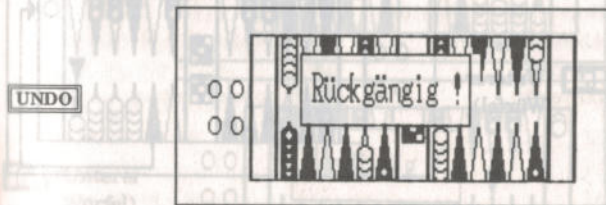
Beim Drücken von **UNDO** wird der Spielstein, den Sie gerade bewegt hatten, wieder auf seine ursprüngliche Position zurückversetzt. Mit dieser Funktion können Sie einen falschen Zug korrigieren. **UNDO** kann auch zweimal (oder viermal bei gleicher Augenzahl) gedrückt werden.

Beispiel:





UNDO wurde fälschlicherweise verwendet. Um den oberen Würfel **UNDO** zu benutzen, bewegen Sie zunächst den Spielstein auf die ursprüngliche Position zurück.

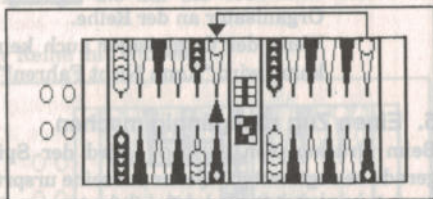
- ① **UNDO** drücken.



Der Spielstein wurde auf die vorherige Position auf dem Spielbrett bewegt.

- ② Bewegen Sie den Spielstein durch Drücken von .

 (Oberer Würfel)





6. Steine aus dem Spielfeld nehmen

Nachdem Sie alle 15 Spielsteine in Ihren Spielbereich gebracht haben, können Sie damit beginnen, Sie aus dem Spielfeld zu nehmen.


Beispiel: Versuchen Sie, Ihre Spielsteine aus dem Spielfeld zu nehmen.

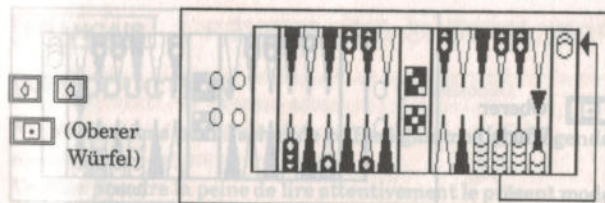
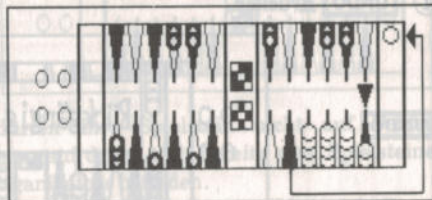
- ① Würfeln Sie.

 oder 

Sie haben eine Drei und eine Fünf gewürfelt.

- ② Nehmen Sie Ihre Spielsteine aus dem Spielfeld.

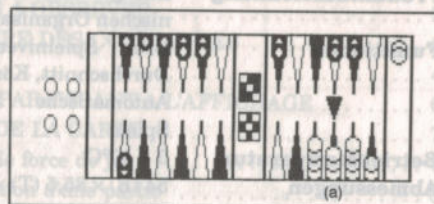
 (Unterer Würfel)




Aus dem Spielfeld genommene Spielsteine werden wie auf der Abbildung dargestellt. (Bei Geräten der Serie 7000 werden sie nicht dargestellt.)


- Wenn sich noch nicht alle Ihre Spielsteine in Ihrem Spielbereich befinden und Sie bereits versuchen, Ihre Spielsteine aus dem Spielfeld zu nehmen, wird "Ungültig!" angezeigt.
- Wenn die Spielsteine nicht richtig aus dem Spielfeld genommen werden, wird "Ungültig!" angezeigt.

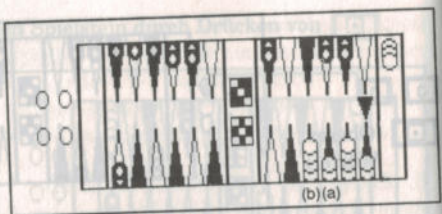
Beispiel: Versuchen Sie, den Spielstein (a) aus dem Spielfeld zu nehmen.



 (Unterer Würfel)



 (Oberer Würfel)



Am besten wäre es, den Spielstein von Position (a) mit einer Drei und den Spielstein von Position (b) mit einer Fünf zu bewegen.
 Das Spiel ist beendet, nachdem einer der Spieler alle seine Spielsteine vom Spielfeld genommen hat.
 Viel Glück und lassen Sie sich nicht vom Organisator schlagen!

TECHNISCHE DATEN

Produktbezeichnung	Backgammon für den elektronischen Organisator
Funktionen	Drei Spielniveaus (Anfänger, Durchschnitt, Köhner) Automatische Sicherung des Spiels
Betriebstemperatur	0 - 40°C
Abmessungen	54 (B) x 85,5 (T) x 2 (H) mm
Gewicht	16 g
Zubehör	Bedienungsanleitung

FRANÇAIS

INTRODUCTION

Nos félicitations pour l'achat de ce Backgammon pour agenda électronique.
 Veuillez prendre la peine de lire attentivement le présent mode d'emploi pour apprendre à utiliser correctement ce jeu qui agrémentera vos loisirs pendant de longues années. Conservez ce mode d'emploi à portée de la main pour pouvoir le consulter chaque fois que vous en éprouverez le besoin.
 Si nécessaire, consultez également un traité de backgammon pour vous familiariser avec la règle du jeu.

Note: Cette carte de circuits imprimés s'utilise avec un agenda électronique Sharp de la série 8000 ou de la série 7000.

TABLE DES MATIERES

	Page
PRECAUTIONS A OBSERVER	2
NOMENCLATURE DES COMMANDES	3
AFFICHAGE	4
MESSAGES APPARAISSANT A L'AFFICHAGE	6
UTILISATION DE LA CARTE	7
1. Niveau de force de jeu	7
2. Interruption d'une partie	8
DEROULEMENT D'UNE PARTIE	9
1. Règles de base	9
2. Déplacement des pions	10
3. Doubles	12
4. Capture d'un pion à découvert	14
5. Annulation d'un coup	16
6. Levée des pions	17
CARACTERISTIQUES	19

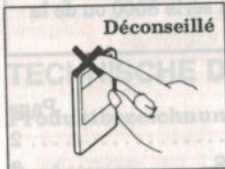
PRECAUTIONS A OBSERVER



- Ne placez jamais la carte dans la poche arrière de votre pantalon car cela risquerait de la déformer et de l'endommager.



- La carte ne doit jamais être tordue ou pliée. Déformée, elle risque de ne plus entrer dans l'agenda électronique ou de ne plus fonctionner.





- Ne touchez jamais les bornes de la carte car l'électricité statique dont vous êtes chargé pourrait l'endommager. Veillez à ne jamais mouiller la carte car il pourrait en résulter des anomalies de fonctionnement.





- N'appuyez pas sur les touches transparentes avec un objet dur ou avec l'ongle et n'appuyez pas trop fort. Cela risquerait d'endommager les touches.



Note: Vous devez toujours mettre l'appareil hors tension en appuyant sur la touche **OFF** avant de l'introduire ou de la retirer. Faute de quoi, les touches autre que **RESET** risquent de devenir inopérantes et la mémoire risque d'être effacée.

Identification des touches dans le présent mode d'emploi

- Les touches de la carte sont représentées sous la forme  et celles de l'agenda électronique sous la forme .

Exemples:

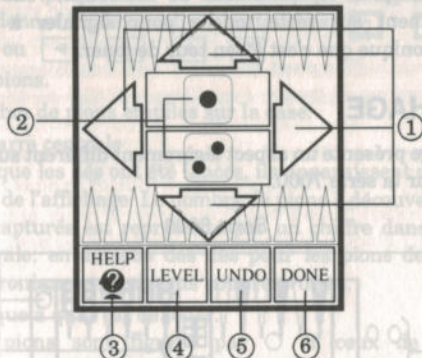
 ,  - Touches de la carte





 ,  - Touche de l'agenda électronique





Mise hors tension automatique

Pour ne pas décharger inutilement les piles, l'appareil est mis automatiquement hors tension si aucune touche n'a été sollicitée depuis six minutes.

NOMENCLATURE DES COMMANDES



- ① Touches  ,  ,  et 
Pour déplacer "▲" jusqu'au pion que vous souhaitez déplacer.

Les touches  ,  ,  et  de l'agenda électronique ont le même effet.

② Touches et

Pour lancer les dés. Pendant la partie, vous appuyez sur pour le dé du haut et sur pour le dé du bas.

③ Touche **HELP**

Cette touche fait apparaître un conseil ou un commentaire explicitant le message à l'affichage. Pour revenir à la partie en cours, appuyez sur la touche **C.CE** ou **DONE**.

④ Touche **LEVEL**

Pour choisir parmi les trois niveaux de force de jeu.

⑤ Touche **UNDO**

Renvoie le pion à sa position précédente.

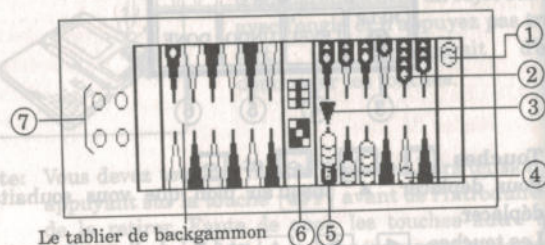
⑥ Touche **DONE**

Pour commencer la partie après avoir choisi le niveau de force de jeu. Après chacun de vos coups, vous appuyez également sur cette touche pour signaler à l'agenda électronique que c'est à son tour de jouer.

AFFICHAGE

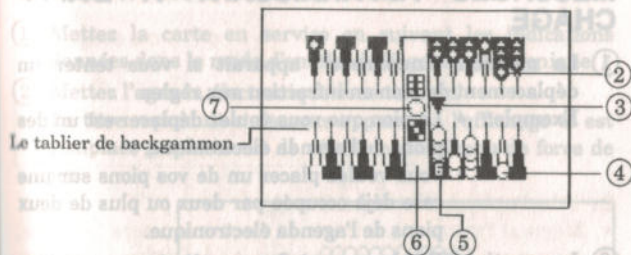
L'affichage présente un aspect légèrement différent sur la série 8000 et sur la série 7000.

Série 8000



Le tablier de backgammon

Série 7000



Le tablier de backgammon

① Les pions (palets) déjà levés. (Invisibles sur l'affichage de la série 7000.)

② Les pions de l'agenda électronique.

③ Index à positionner en face du pion à déplacer. Pour positionner l'index, utilisez les touches , , , ou , , , .

④ Vos pions.

⑤ Nombre de pions empilés sur la case.

⑥ La barre centrale

Lorsque les dés ont été lancés, ils apparaissent dans cette zone de l'affichage. Le nombre de pions à découvert qui ont été capturés est représenté par un chiffre dans la barre centrale: en-dessous des dés pour les pions de l'agenda électronique et en-dessus pour les vôtres.

⑦ Indique à qui c'est de jouer.

Vos pions sont figurés par ○ et ceux de l'agenda électronique par ●.

* Dans le présent mode d'emploi, c'est l'affichage de la série 8000 pour est représenté sur les illustrations.

MESSAGES APPARAISSANT A L'AFFICHAGE

- ① La mention **"Incorrect!"** apparaît si vous tenter un déplacement de pion en infraction aux règles.
Exemple: • Le pion que vous voulez déplacer est un des pions de l'agenda électronique.
• Vous voulez placer un de vos pions sur une case déjà occupée par deux ou plus de deux pions de l'agenda électronique.
- ② La mention **"Déplacements"** apparaît si vous appuyez sur la touche **DONE** avant d'avoir terminé votre coup.
Exemple: Vous appuyez sur **DONE** pour que l'agenda électronique joue à son tour mais il vous reste encore un des deux dés à jouer.
- ③ La mention **"Annulé!"** apparaît lorsque que vous corrigez votre coup au moyen de la touche **UNDO**.
- ④ La mention **"Ne peut Avancer"** apparaît lorsque l'agenda électronique se trouve dans l'impossibilité de déplacer un pion.
- ⑤ La mention **"Fort!"** apparaît si vous appuyez sur **DONE** alors qu'il est possible d'utiliser le dé le plus fort.
- ⑥ La mention **"Les Deux!"** apparaît si vous appuyez sur **DONE** alors qu'il est possible d'utiliser les deux dés.

Le tablier de backgammon

UTILISATION DE LA CARTE

- ① Mettez la carte en service en suivant les indications données dans le mode d'emploi de l'agenda électronique.
- ② Mettez l'agenda électronique sous tension.
Le titre reproduit ci-dessous apparaît à l'affichage et est remplacé par le menu de sélection du niveau de force de jeu.



1. Niveau de force de jeu

- ① Choisissez l'un des trois niveaux de force de jeu.
Vous faites défiler les options à l'affichage dans l'ordre Débutant → Amateur → Professionn. → ... en appuyant sur la touche **LEVEL** ou **▼**.
- ② Appuyez sur **DONE** ou **ENTER**.

DONE

ou

ENTER

Nouvelle
Partie
■ L'Ordinateur ■ Vous

Les dés sont alors lancés pour le tirage au sort du joueur qui commence.

Nouvelle
Partie
Vous
Commence

2. Interruption d'une partie

- Même si l'appareil est mis hors tension en cours de partie, celle-ci est conservée en mémoire. A la remis sous tension, la partie interrompue réapparaît et peut être continuée.

Note: Les données de la partie en cours sont perdues si vous mettez l'agenda sous tension après avoir retiré la carte.

- Pour annuler la partie, appuyez sur la touche **CARD**.

CARD

BackGammon
Options

- 1 New Game
- 2 Continue
- 3 Home Right

Appuyez sur la touche **1** pour commencer une nouvelle partie.
Appuyez sur la touche **2** pour continuer la partie.
Appuyez sur la touche **3** pour passer de "Home Right" à "Home Left" ou viceversa.

Home Right (Camp de droite): Vos pions avancent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et votre but se trouve en bas à droite de l'affichage.

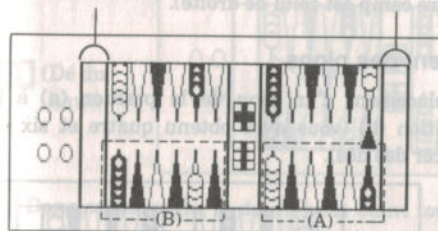
Home Left (Camp de gauche): Vos pions avancent dans le sens des aiguilles d'une montre et votre but se trouve en bas à gauche de l'affichage. (Voir page 9.) Après avoir choisi votre camp, appuyez sur la touche **1** ou **2**.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

1. Règles de base

Zone de levée (D)

Zone de levée (C)



- (Blanc): Vos pions

- (Noir): Les pions de l'agenda électronique

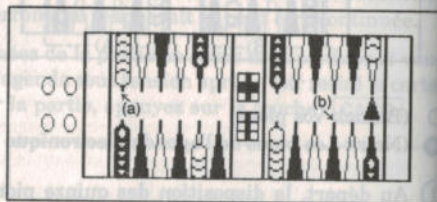
- Au départ, la disposition des quinze pions blancs et des quinze pions noirs sur le tablier est la suivante.
- Les pions blancs et noirs avancent en sens opposé (les uns dans le sens des aiguilles d'une montre les autres en sens contraire).
- Jouez en faisant progresser vos pions vers votre camp.
Sens contraire des aiguilles d'une montre (but à droite): Votre camp se trouve en (A) et votre zone de levée en (C).
Sens des aiguilles d'une montre (but à gauche): Votre camp se trouve en (B) et votre zone de levée en (D).
- Vos quinze pions doivent tous avoir atteint votre camp pour que vous puissiez commencer la levée.
- La levée se fait selon les chiffres obtenus au lancer des dés.

- ⑥ Le gagnant est le premier des joueurs qui a levé tous ses pions.

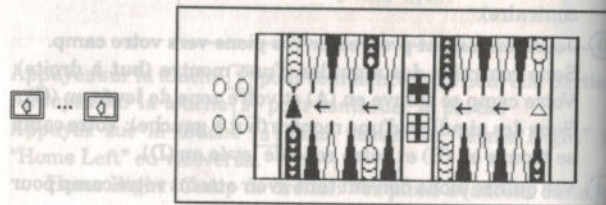
* Dans les exemples ci-dessous, nous supposons que vos pions avancent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (votre camp est celui de droite).

2. Déplacement des pions

Exemple: Déplacement d'un pion de la position (a) à la position (b) (vous avez obtenu quatre et six au lancer des dés).

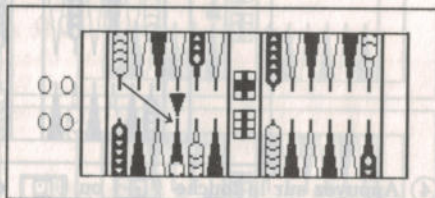


- ① Au moyen des touches , , et , amenez l'index "▲" en face du pion à déplacer.



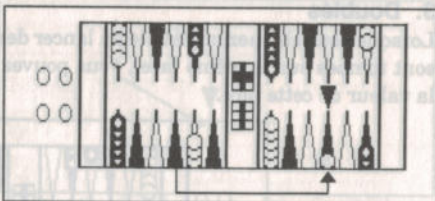
- ② Pour faire avancer le pion du nombre de cases correspondant à l'un des deux dés, appuyez sur la touche ou .

(Dé du haut)



Dans cet exemple, le dé du haut étant tombé sur la face quatre, le pion avancera de quatre cases dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

(Dé du bas)



Le dé du bas étant tombé sur la face six, le même pion avancera de six cases dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

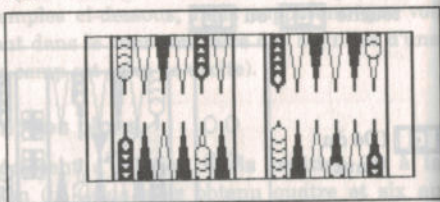
- Vous pouvez déplacer deux pions différents avec un même lancer de dés.
- Si vous appuyez sur la touche **DONE** pour passer la main à l'agenda électronique avant d'avoir utilisé vos deux dés, la mention "Déplacements" apparaît à l'affichage. Il vous faut alors déplacer un pion avec votre dé restant.

- ③ Appuyez sur la touche **DONE**.

C'est au tour de l'agenda électronique de jouer.

DONE

Lorsque l'agenda électronique a joué son coup, la barre centrale est vide.

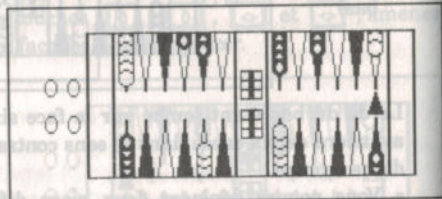


④ Appuyez sur la touche ou et c'est à vous de jouer.

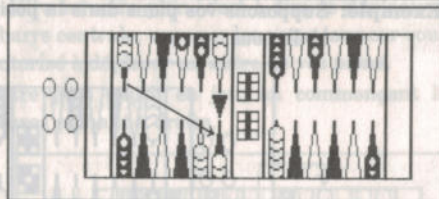
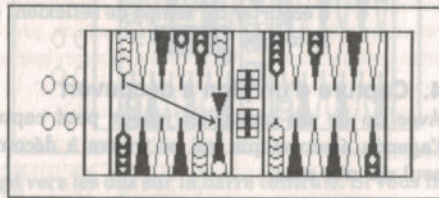
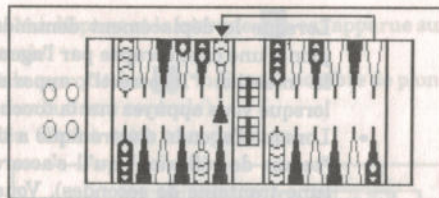
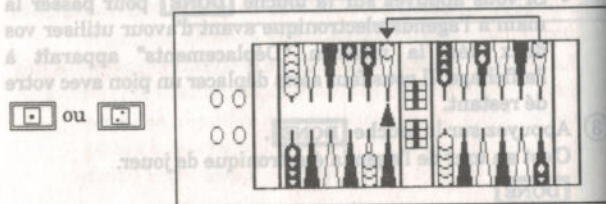
Continuez ainsi à jouer pour faire pénétrer vos pions dans votre camp.

3. Doublés

Lorsque vous obtenez un doublé au lancer des dés (les deux dés sont tombés sur la même face), vous pouvez jouer quatre fois la valeur de cette face.



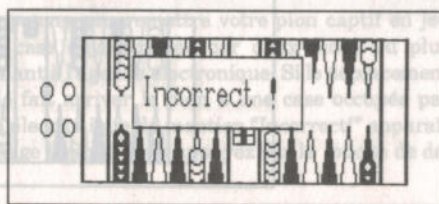
Exemple: Vous avez tiré un double six. Déplacez vos pions.



- Vous pouvez jouer aussi toute autre combinaison possible avec vos quatre dés du doublé.

Note: Vous ne pouvez pas poser vos pions sur une case qui est déjà occupée par deux pions ou plus appartenant à l'agenda électronique.

Exemple:



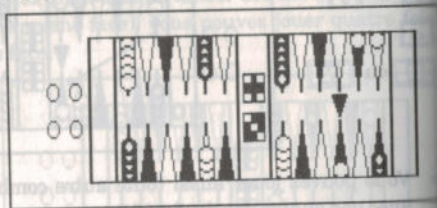
Lorsque le déplacement demandé fait arriver le pion à une case occupée par l'agenda électronique, la mention "Incorrect!" apparaît à l'affichage lorsque vous appuyez sur la touche de dé.

- Lorsque l'agenda électronique a tiré un doublé, le "temps de réflexion" qu'il s'accorde est plus long (une trentaine de secondes). Vous avez la faculté d'écourter ce "temps de réflexion" en appuyant sur la touche **DONE**.

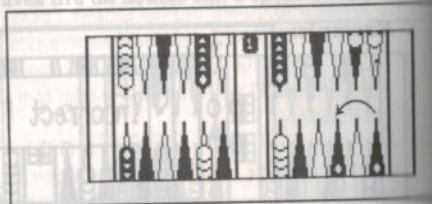
4. Capture d'un pion à découvert

Avec un de ses pions, un joueur peut capturer un pion de l'agenda électronique qui se trouve à découvert, c'est-à-dire seul sur une case.

Exemple: Supposons vos pions dans la position représentée ci-dessous.



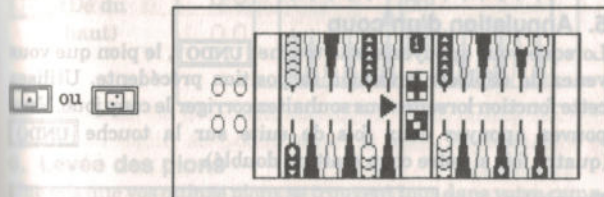
- 1 L'agenda électronique dont c'est le tour de jouer peut capturer votre pion à découvert et celui-ci est envoyé sur la barre centrale.



Votre pion isolé a disparu et la marque **1** est apparue sur la barre centrale.

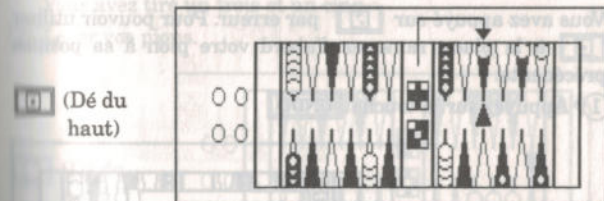
(Le chiffre de la marque, ici **1**, indique le nombre de pions en captivité sur la barre centrale.)

- 2 Lancez les dés. C'est à votre tour de jouer.



"►" est dirigé vers les dés sur la barre centrale. Si vous ne pouvez pas délivrer votre pion, c'est-à-dire le déplacer à partir de la barre centrale, vous perdez votre tour car vous n'êtes pas autorisé à déplacer un autre de vos pions.

- 3 Remettez votre pion captif en jeu, en commençant le compte des cases en haut à droite.



Note: Vous ne pouvez pas remettre votre pion captif en jeu sur une case déjà occupée par deux pions ou plus appartenant à l'agenda électronique. Si le déplacement demandé fait arriver le pion à une case occupée par l'agenda électronique, la mention "Incorrect!" apparaît à l'affichage lorsque vous appuyez sur la touche de dé.

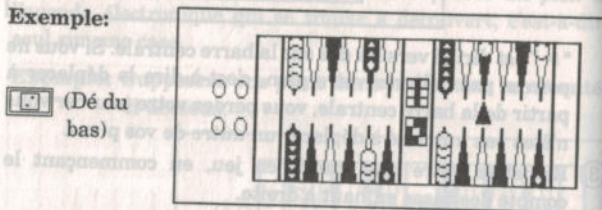
Si vous ne pouvez déplacer aucun de vos pions, appuyez sur la touche **DONE** pour passer la main à l'agenda électronique.

Lorsque l'agenda électronique ne peut pas jouer, la mention "Ne peut Avancer!" apparaît.

5. Annulation d'un coup

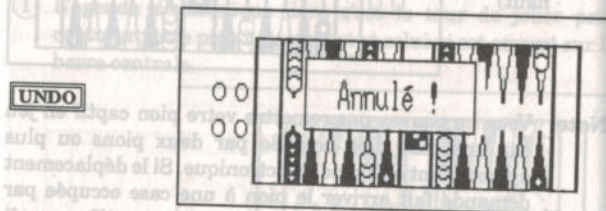
Lorsque vous appuyez sur la touche **UNDO**, le pion que vous venez de déplacer revient à sa position précédente. Utilisez cette fonction lorsque vous souhaitez corriger le coup joué. Vous pouvez appuyer deux fois de suite sur la touche **UNDO** (quatre fois si votre coup était un doublé).

Exemple:



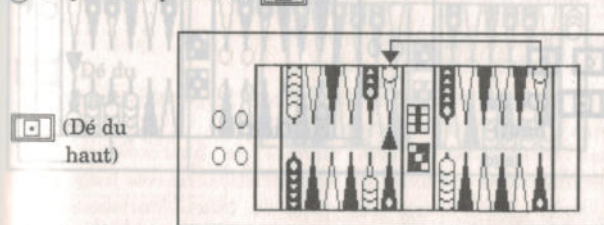
Vous avez appuyé sur **UNDO** par erreur. Pour pouvoir utiliser **UNDO** à la place, ramenez d'abord votre pion à sa position précédente.

- 1 Appuyez sur la touche **UNDO**.



Le pion est revenu à sa position précédente.

- 2 Déplacez le pion avec **UNDO**.

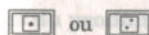


6. Levée des pions

Une fois que vos quinze pions se trouvent tous dans votre camp, vous pouvez commencer la levée, c'est-à-dire à retirer vos pions du jeu.

Exemple: Essayez de lever vos pions.

- 1 Lancez les dés.



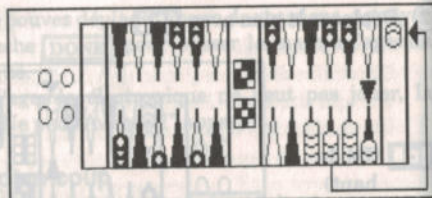
Vous avez tiré un trois et un cinq.

- 2 Lever vos pions.





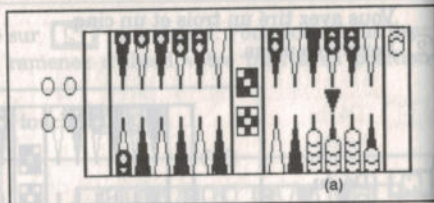
(Dé du haut)



Les pions levés apparaissent comme indiqué sur l'illustration. (Sur la série 7000, les pions levés sont invisibles.)

- Si vous tentez de lever un pion alors que vos pions n'ont pas encore tous atteint votre camp, la mention "Incorrect!" apparaît.
- Si vous tentez de lever un pion de manière erronée, la mention "Incorrect!" apparaît.

Exemple: Essayez de lever le pion (a).

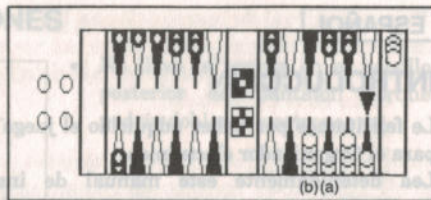


(Dé du bas)



RECAUCIONES

(Dé du haut)



La meilleure façon de jouer serait ici d'utiliser le trois pour déplacer un pion de la case (a), et le cinq pour déplacer un pion de la case (b).

La partie prend fin lorsqu'un des joueurs a réussi à lever tous ses pions. Bonne chance et ne vous faites pas battre par l'agenda électronique!

CARACTERISTIQUES

Nom du produit	Backgammon pour agenda électronique
Fonctions	Trois niveaux de force de jeu (débutant, amateur, professionn.) Mémorisation automatique des parties en cours
Température ambiante pour l'utilisation	0 - 40°C
Dimensions	54 (L) x 85,5 (P) x 2(H) mm
Poids	16 g
Accessoires	Mode d'emploi

INTRODUCCION

Le felicitamos por haber adquirido el juego de backgammon para el Organizador electrónico.

Lea detenidamente este manual de instrucciones para familiarizarse con todas las características de este juego en el y poder garantizarle así años de buen funcionamiento. Mantenga además a mano este manual de instrucciones para tenerlo como referencia en todo momento.

Sírvase consultar algún libro de backgammon si no está familiarizado con los detalles de este juego.

Nota: Esta tarjeta de IC sólo puede ser utilizada con un Organizador Sharp de la serie 8000 ó 7000.

INDICE

	Página
PRECAUCIONES	2
CONTROLES	3
LA PANTALLA	4
MENSAJES DE LA PANTALLA	6
UTILIZACION DE LA TARJETA	7
1. Niveles de juego	7
2. Interrupción de la partida	8
COMO JUGAR	9
1. Reglas generales	9
2. Movimientos de las fichas	10
3. Dobles	12
4. Golpeando una ficha en posición arriesgada	14
5. Rectificación de un movimiento	16
6. Sacando las fichas del tablero	17
ESPECIFICACIONES	19

PRECAUCIONES



- No lleve la tarjeta en el bolsillo posterior del pantalón porque podría doblarse y estropearse.



- No doble ni deforme la tarjeta. Si así lo hace puede que le resulte imposible introducirla en el Organizador o puede que la tarjeta funcione mal.





- No toque nunca los terminales de la tarjeta dado que ésta podría averiarse con electricidad estática u originar otros problemas. No deje tampoco que ningún líquido entre en contacto con la tarjeta dado que ésta podría funcionar mal.







- No apriete las teclas transparentes con las uñas u objetos duros o puntiagudos, ni ejerza sobre ellas demasiada presión dado que se podrían estropear.

Nota: Asegúrese de desconectar la alimentación pulsando **OFF** antes de instalar o sacar la tarjeta de IC. Si no lo hace así, no funcionará ninguna tecla a excepción del interruptor RESET de reposición y podrían perderse los datos almacenados en la memoria.

En este manual de instrucciones, las teclas se indican de la forma siguiente:

Las teclas  están en la tarjeta y las teclas en  están en el Organizador.

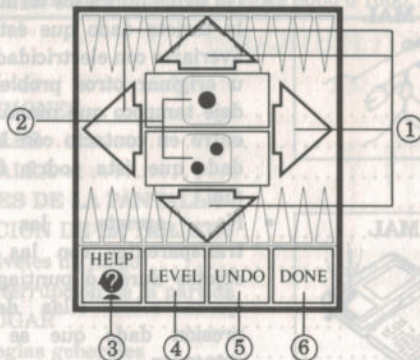
Ejemplo:

 ,  - teclas de la tarjeta
 ,  - teclas del Organizador





Apagado automático

Cuando no se pulse ninguna de las teclas durante unos seis minutos, la alimentación se apagará automáticamente a fin de ahorrar la energía de las pilas del Organizador.



CONTROLES






① Teclas  ,  ,  y 


Desplace "▲" en la pantalla para especificar la ficha que desea mover. Las teclas  ,  ,  y  del Organizador funcionan de la misma manera.

② Teclas  y 


Sirven para tirar los dados. Al pulsar  durante el juego se especifica el dado de arriba, y al pulsar  el de abajo.

③ Tecla  **HELP**


Sirve de ayuda dándole algún consejo o explicación sobre el mensaje que acaba de aparecer en la pantalla. Pulse  **C.CE** o  **DONE** para volver al juego.

④ Tecla  **LEVEL**

Con ella se elige uno de los tres niveles de juego.

⑤ Tecla  **UNDO**

Usela para que la ficha vuelva a su posición anterior.

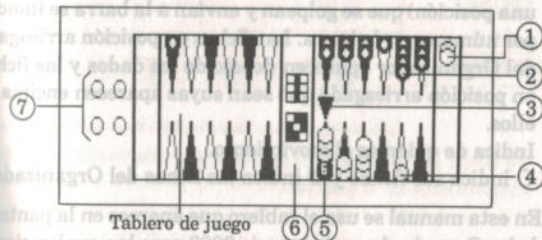
⑥ Tecla  **DONE**

Comienza el juego cuando la pulsa después de seleccionar el nivel. Púlsela también después de que haya terminado de hacer su movimiento para pasar el turno al Organizador.

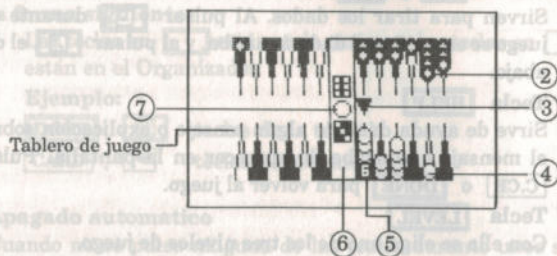
LA PANTALLA

Los tableros que aparecen en las pantallas de la serie 8000 y de la serie 7000 son ligeramente diferentes.

Serie 8000



Tablero de juego



- 7 Tablero de juego
- Las fichas (piezas) visualizadas aquí son las que han sido expulsadas. (Estas fichas no son visibles en la pantalla de la serie 7000.)
 - Las fichas del Organizador.
 - Indicador mostrando la ficha que va a mover. Mueva el indicador con , , , o , , , .
 - Sus fichas (piezas).
 - El número de fichas acumuladas en una posición.
 - La barra

Los dados se visualizan en la barra cuando se tiran. Las fichas en posición arriesgada (es decir aquellas solas en una posición) que se golpean y envían a la barra se indican por números en la barra. Las fichas en posición arriesgada del Organizador aparecen debajo de los dados y las fichas en posición arriesgada que sean suyas aparecen encima de ellos.

- Indica de quién es el movimiento.
 - indica sus fichas y ● indica las fichas del Organizador.

* En esta manual se usa el tablero que aparece en la pantalla de los Organizadores de la serie 8000 para las explicaciones siguientes.

MENSAJES DE LA PANTALLA

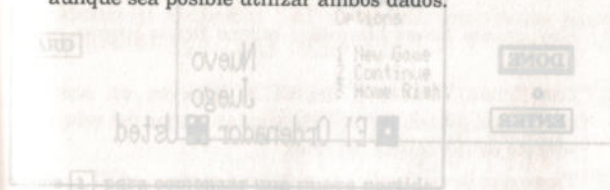
- "No Es Válido"** aparece en pantalla si usted intenta mover fichas en contra de las reglas del juego.

Ejemplo:

 - Si intenta mover una de las fichas del Organizador.
 - Si intenta mover una de sus fichas a una posición en la que el Organizador tiene ya dos o más fichas.
- "¡Movimientos!"** aparece en pantalla si pulsa **DONE** sin haber completado su movimiento.

Ejemplo:

 Después de haber usado sólo un dado, se pulsa **DONE** y se intenta darle la vez del juego al Organizador.
- "¡Cancelado!"** aparece en pantalla cuando corrige su movimiento con la tecla **UNDO**.
- "¡Bloqueado!"** aparece en pantalla cuando el Organizador no puede mover ninguna ficha.
- "¡Alto!"** aparece en pantalla cuando se pulse **DONE** aunque sea posible utilizar el dado de arriba.
- "¡Ambos!"** aparece en pantalla cuando se pulse **DONE** aunque sea posible utilizar ambos dados.



UTILIZACION DE LA TARJETA

- 1 Instale la tarjeta de acuerdo con las instrucciones contenidas en el manual del Organizador.
- 2 Conecte la alimentación del Organizador. Aparecerá el nombre del juego y a continuación el menú de los niveles de juego.



1. Niveles de juego

- 1 Seleccione uno de los tres niveles de juego. Al pulsar **LEVEL** o **▼** se pasa de un nivel a otro de la forma siguiente: Novicio → Mediano → Experto → ...
- 2 Pulse **DONE** o **ENTER**.

DONE

o

ENTER

Nuevo
Juego
■ El Ordenador ■ Usted

- 3 Se tiran ambos dados para decidir quién realiza el primer movimiento de la partida.

En esta manual se usa el tablero que aparece en la pantalla de los Organizadores de la serie 8000 para las explicaciones siguientes.

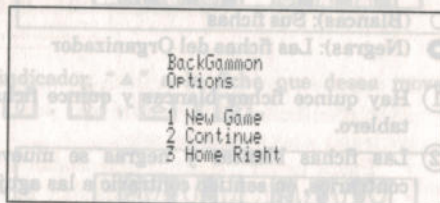


2. Interrupción de la partida

- Aunque se desconecte la alimentación durante el juego, la partida permanecerá almacenada en la memoria. Al conectar de nuevo la alimentación, volverá a aparecer la partida en la situación en la que se interrumpió.

Nota: Si se conecta a **ON** la alimentación del Organizador cuando se cambie la tarjeta, se perderán los datos de la partida que se esté jugando.

- Para borrar la partida, pulse **CARD**.



- Pulse **1** para comenzar una nueva partida.
Pulse **2** para continuar la misma partida.
Pulse **3** para cambiar de la "Home Right" a la "Home Left".

Home Right (Base-meta derecha): Sus fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj y su base-meta está en la parte inferior derecha de la pantalla.

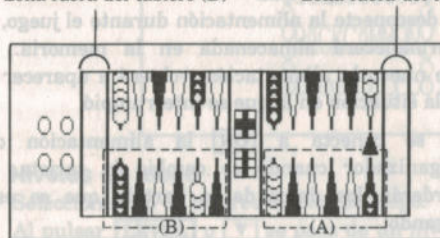
Home Left (Base-meta izquierda): Sus fichas se mueven en el sentido de las agujas del reloj y su base-meta está en la parte inferior izquierda de la pantalla. (Vea las explicaciones a continuación.) Después de seleccionar el sentido del movimiento de las fichas, pulse **1** o **2**.

COMO JUGAR

1. Reglas generales

Zona fuera del tablero (D)

Zona fuera del tablero (C)



- (Blancas): Sus fichas
- (Negras): Las fichas del Organizador

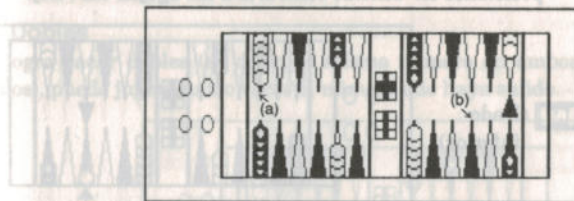
- ① Hay quince fichas blancas y quince fichas negras en el tablero.
- ② Las fichas blancas y negras se mueven en sentidos contrarios, en sentido contrario a las agujas del reloj o en sentido de las agujas del reloj.
- ③ Tiene que llevar las fichas a su base-meta.
En sentido contrario a las agujas del reloj (base-meta derecha): (A) se convierte en su base-meta y (C) se convierte en su zona fuera del tablero.
En sentido de las agujas del reloj (base-meta izquierda): (B) se convierte en su base-meta y (D) se convierte en su zona fuera del tablero.

- ④ Debe traer todas sus quince fichas a su base-meta antes de que pueda empezar a sacarlas del tablero.
- ⑤ Las fichas se sacan del tablero según la tirada de los dados.
- ⑥ El primero que logre sacar todas sus fichas del tablero es el ganador de la partida.

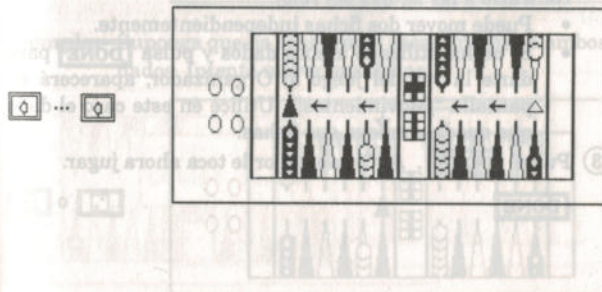
* En los ejemplos siguientes se explican los movimientos de un juego en el que se mueven las fichas en sentido contrario a las agujas del reloj (con su base-meta en la parte derecha).



2. Movimientos de las fichas


Ejemplo: Mueva una ficha de la posición (a) a la posición (b) (con una tirada de dados de un cuatro y un seis).

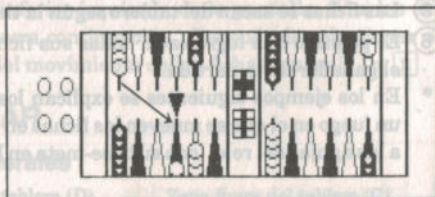


- ① Mueva el indicador, "▲" a la ficha que desea mover utilizando , , y .




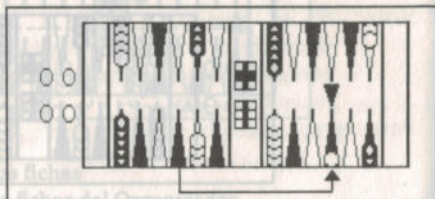
- ② Pulse  o  para mover su ficha de acuerdo con la tirada del dado superior o inferior.

 (Dado superior)



En este caso, el dado en la parte superior de la pantalla muestra un cuatro. El indicador se moverá cuatro posiciones en sentido contrario a las agujas del reloj.

 (Dado inferior)

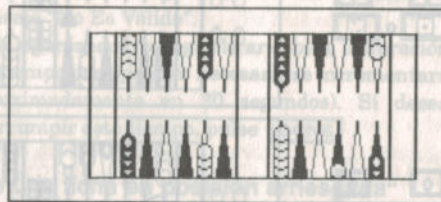




El dado de la parte inferior de la pantalla muestra un seis. El mismo indicador se moverá seis posiciones en sentido contrario a las agujas del reloj.

- Puede mover dos fichas independientemente.
 - Si no ha utilizado ambos dados y pulsa **DONE** para darle la vez del juego al Organizador, aparecerá en pantalla "¡Movimientos!". Utilice en este caso el dado que queda y mueva sus fichas.
- ③ Pulse **DONE**. Al Organizador le toca ahora jugar.

DONE

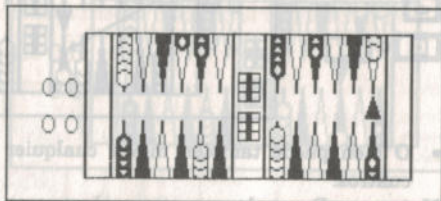
Cuando el Organizador haya acabado de jugar, en la barra no aparecerá nada tal como muestra la figura siguiente.



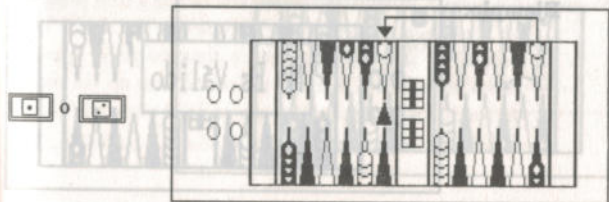
- ④ Pulse  o  y le tocará a usted jugar otra vez. Traiga de esta forma sus fichas a su base-meta.

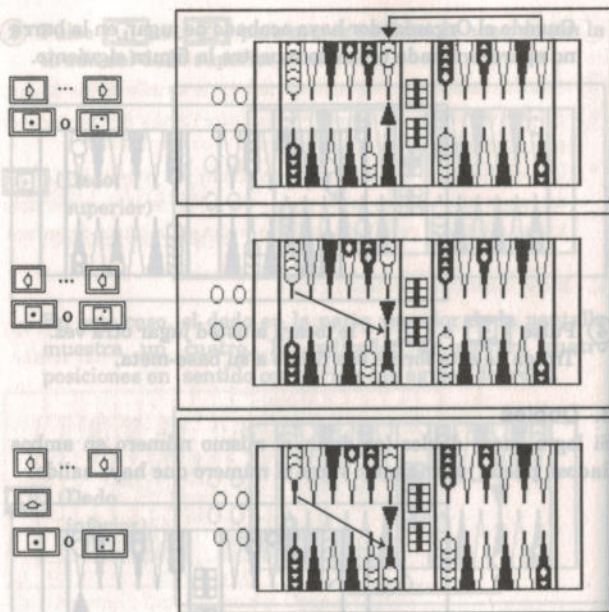
3. Dobles

Si logra sacar dobles (es decir, el mismo número en ambos dados), puede jugar cuatro veces el número que haya salido.



Ejemplo: Suponga que ha conseguido sacar un seis en ambos dados. Intente mover sus fichas.

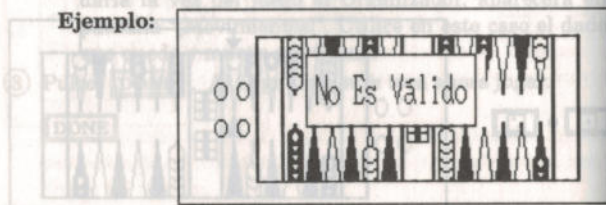




- O bien puede también mover cualquier combinación de cuatros.

Notas: Recuerde que no puede mover ninguna de sus fichas a una posición en la que el Organizador tenga ya dos o más fichas.

Ejemplo:



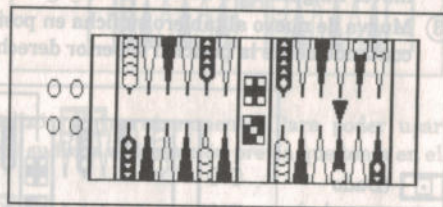
Si intenta moverse a una posición que el Organizador mantiene ya pulsando una de las teclas de los dados, aparecerá en pantalla el mensaje "No Es Válido".

- Si el Organizador consigue tirar dobles, la duración del 'tiempo para pensar' necesario se incrementará (aproximadamente en 30 segundos). Si desea interrumpir este tiempo, pulse **DONE**.

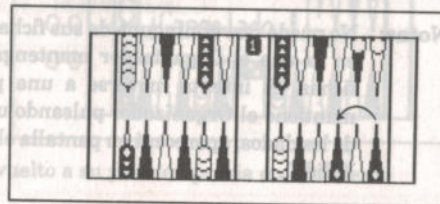
4. Golpeando una ficha en posición arriesgada

Si el Organizador tiene sólo una ficha en una posición (es decir, tiene una ficha en posición arriesgada), puede moverse a este sitio golpeando y enviando a la barra esta ficha.

Ejemplo: Suponga que sus fichas están colocadas tal como muestra la figura siguiente.



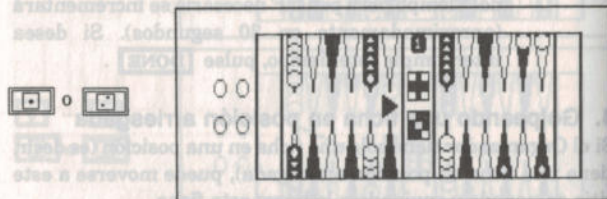
- ① La ficha del Organizador puede golpear la ficha que usted tiene en posición arriesgada y enviarla a la barra.



La ficha que usted tenía en posición arriesgada desaparece y aparece **1** en la barra.

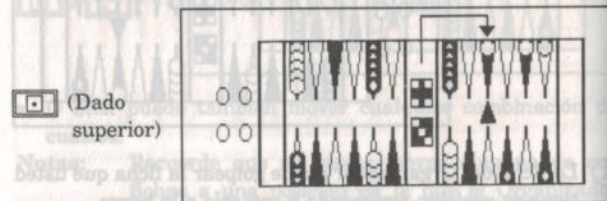
(**1** indica el número de fichas en posición arriesgada que se han enviado a la barra.)

② Tire los dados. Ahora le toca mover a usted.



“►” apuntará hacia los dados de la barra. Si no puede mover de la barra su ficha en posición arriesgada, no podrá mover ninguna otra de sus fichas.

③ Mueva de nuevo al tablero su ficha en posición arriesgada contando desde la posición superior derecha.



Notas: No puede mover ninguna de sus fichas a una posición en la que el Organizador mantenga ya dos o más fichas. Si intenta moverse a una posición que ya mantiene el Organizador pulsando una de las teclas de los dados, aparecerá en pantalla el mensaje “No Es Válido”.

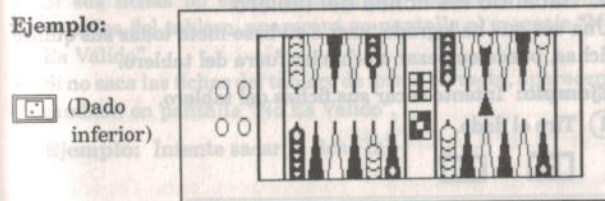
Cuando no pueda mover ninguna de sus fichas, pulse **DONE** para pasarle el juego al Organizador.

Si el Organizador no puede realizar ningún movimiento, aparecerá en pantalla el mensaje “¡Bloqueado!”.

5. Rectificación de un movimiento

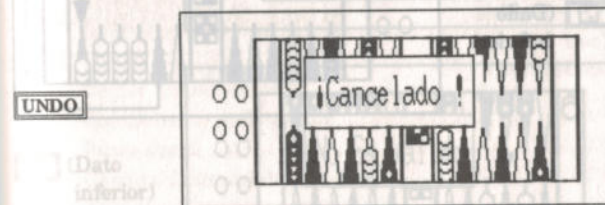
Si pulsa **UNDO**, la ficha que acaba de mover volverá a la posición que tenía previamente. Utilice esta función cuando quiera corregir algún movimiento que haya hecho. Puede pulsar **UNDO** dos veces (o cuatro veces en el caso de dobles).

Ejemplo:





Suponga que utilizó **DADO** erróneamente. Para poder usar **UNDO**, haga volver su ficha a la posición previa que tenía en el tablero.

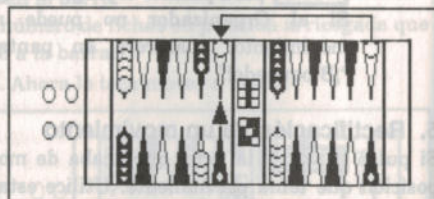
① Pulse **UNDO**.



La ficha ha vuelto a su posición previa en el tablero.

- ② Mueva la ficha con .

 (Dado superior)

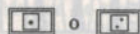


6. Sacando las fichas del tablero

Una vez que ha logrado traer a su base-meta todas sus quince fichas, puede empezar a echarlas fuera del tablero.


Ejemplo: Intente sacar sus fichas del tablero.

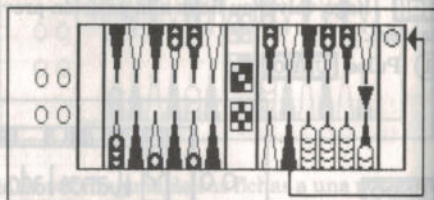
- ① Tire el dado.




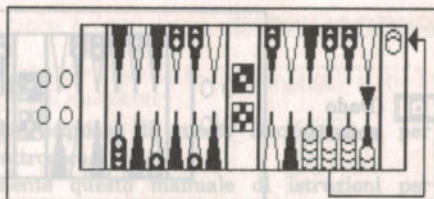
Ha tirado un tres y un cinco.

- ② Saque sus fichas del tablero.

 (Dado inferior)



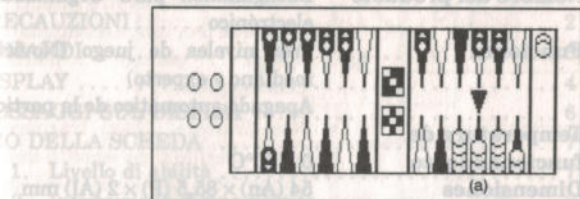
 (Dado superior)




Las fichas que se han sacado del tablero aparecen de la forma en que se muestran. (Estas fichas no aparecen en la serie 7000.)

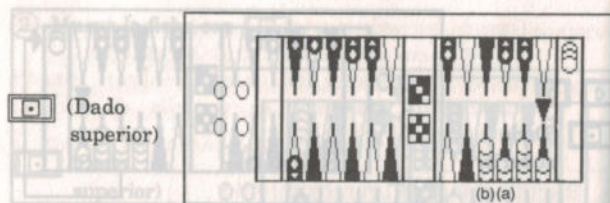
- Si sus fichas no están todas en su base-meta e intenta sacarlas del tablero, aparecerá en pantalla el mensaje "No Es Válido".
- Si no saca las fichas del tablero de forma correcta, aparecerá también en pantalla "No Es Válido".

Ejemplo: Intente sacar la ficha (a).



 (Dado inferior)





La forma más eficaz de jugar sería utilizar el tres para mover una ficha desde la posición (a) y el cinco para mover una ficha desde la posición (b).

La partida se da por terminada cuando un jugador ha conseguido sacar todas sus fichas del tablero. ¡Buena suerte y no deje que el Organizador le derrote!

ESPECIFICACIONES

Nombre del producto	Backgammon para Organizador electrónico
Funciones	Tres niveles de juego (Novicio, mediano y experto) Apagado automático de la partida
Temperatura de funcionamiento	0 - 40°C
Dimensiones	54 (An) x 85,5 (P) x 2 (Al) mm
Peso	16 g
Accesorios	Manual de manejo

ITALIANO

INTRODUZIONE

Vi ringraziamo dell'acquisto di questo Backgammon per l'Organizzatore elettronico.

Leggete attentamente questo manuale di istruzioni per familiarizzarvi con tutte le sue caratteristiche ed assicurarvi molti anni di piacevole passatempo. Tenete inoltre questo manuale a portata di mano per un comodo riferimento.

Se non ne conoscete il gioco, vi consigliamo di consultare un libro sul backgammon.

Nota: Questa scheda di circuito stampato può essere usata con gli organizzatori elettronici Sharp delle serie 8000 e 7000.

INDICE

	Pagina
PRECAUZIONI	2
COMANDI	3
DISPLAY	4
MESSAGGI SUL DISPLAY	6
USO DELLA SCHEDA	7
1. Livello di abilità	7
2. Interruzione di una partita	8
MODO DI GIOCARE	9
1. Regole fondamentali	9
2. Spostamento delle pedine	10
3. Punti doppi	12
4. Cattura di una pedina indifesa	14
5. Annullamento di una mossa	16
6. Ritiro delle pedine	17
DATI TECNICI	20

PRECAUZIONI



- Non mettete la scheda nella tasca posteriore dei calzoni, perché può danneggiarsi.



- Non piegate e non torcete la scheda. Se si deforma, può diventare impossibile inserirla nell'Organizzatore o usarla.



- Non toccate mai i terminali della scheda, perché l'elettricità statica può danneggiarla o causare dei problemi. State inoltre attenti che la scheda non venga a contatto con liquidi perché potrebbe danneggiarsi.





- Non premete i tasti trasparenti con le unghie o un oggetto duro o appuntito, e non esercitatevi sopra alcuna forte pressione, perché può danneggiarsi.



Nota:



Accertatevi che l'Organizzatore sia spento premendo **OFF** prima di installare o togliere la scheda di circuito stampato. In caso contrario, tutti i tasti non funzionano, ad eccezione dell'interruttore RESET, e i dati nella memoria vanno perduti.

In questo manuale i tasti sono indicati nel modo seguente:

I tasti della scheda sono indicati con  e quelli dell'Organizzatore con .

Esempio:

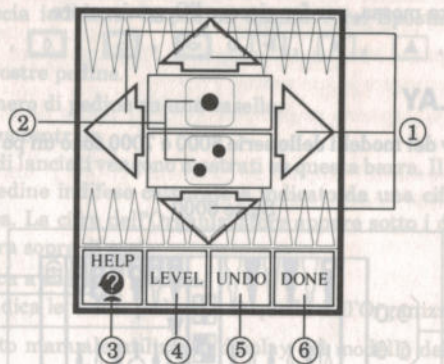
  - Tasti della scheda





  - Tasti dell'Organizzatore.





Spegnimento automatico

Per risparmiare le pile, l'Organizzatore si spegne automaticamente se non se ne premono i tasti per sei minuti.

COMANDI



① Tasti , ,  e 

Per spostare "▲" sullo schermo fino alla pedina che desiderate spostare. I tasti , ,  e  dell'Organizzatore funzionano allo stesso modo.

- ② **Tasti** e .
Per lanciare i dadi. Durante la partita, premendo si specifica il dado in alto e quello in basso.
- ③ **Tasto** **HELP**
Per ricevere un consiglio o la spiegazione del messaggio che è appena apparso sullo schermo. Premete **C.CE** o **DONE** per continuare il gioco.
- ④ **Tasto** **LEVEL**
Per selezionare uno dei tre livelli di abilità del gioco.
- ⑤ **Tasto** **UNDO**
Fa tornare la vostra pedina sulla sua posizione precedente.
- ⑥ **Tasto** **DONE**
Comincia il gioco quando lo si preme dopo aver selezionato il livello di abilità. Premetelo anche dopo aver finito la vostra mossa, per far giocare l'Organizzatore.

DISPLAY

I display dei modelli delle serie 8000 e 7000 sono un po' diversi.

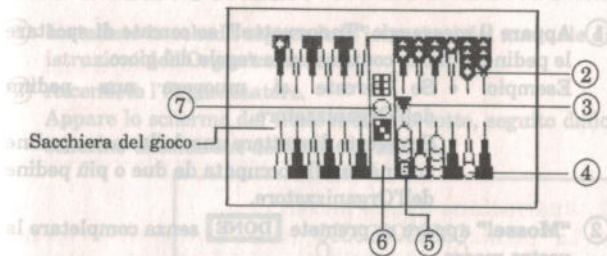
Serie 8000



Scacchiera del gioco

Nota:
Vengono allora lanciati i dadi per decidere chi muove per primo.

Serie 7000



Sacchiera del gioco

- ① Le pedine (pezzi) mostrate qui sono state catturate. (Non sono visibili sulla scacchiera del modello della serie 7000.)
- ② Pedine dell'Organizzatore.
- ③ Freccia indicante la pedina da muovere. Spostatela con , , , o , , , .
- ④ Le vostre pedine.
- ⑤ Numero di pedine su una casella.
- ⑥ Barra centrale
I dadi lanciati vengono mostrati su questa barra. Il numero di pedine indifese catturate è indicato da una cifra sulla barra. La cifra dell'Organizzatore appare sotto i dadi e la vostra sopra di essi.
- ⑦ Indica a chi sta a giocare.
○ indica le vostre pedine e ● quelle dell'Organizzatore.

* Questo manuale utilizza il display del modello della serie 8000 per le spiegazioni.

Vengono allora lanciati i dadi per decidere chi muove per primo.

MESSAGGI SUL DISPLAY

- 1 Appare il messaggio **"Incorretto!"** se cercate di spostare le pedine in modo contrario alle regole del gioco.
Esempio: • Se cercate di muovere una pedina dell'Organizzatore.
• Se cercate di mettere una delle vostre pedine su una casella occupata da due o più pedine dell'Organizzatore.
- 2 **"Mosse!"** appare se premete **[DONE]** senza completare la vostra mossa.
Esempio: Avendo usato un solo dado, premete **[DONE]** e cercate di passare il turno all'Organizzatore.
- 3 **"Annullato!"** appare se cercate di correggere la vostra mossa premendo **[UNDO]**.
- 4 **"Imposs. Muovere!"** appare se l'Organizzatore non può più muovere le sue pedine.
- 5 **"Alto!"** appare se premete **[DONE]** anche se è possibile usare il dado più alto.
- 6 **"Entrambi!"** appare se premete **[DONE]** anche se è possibile usare entrambi i dadi.

USO DELLA SCHEDA

- 1 Installate la scheda seguendo le istruzioni del manuale di istruzioni dell'Organizzatore.
- 2 Accendete l'Organizzatore.
Appare lo schermo del titolo mostrato sotto, seguito dallo schermo di selezione del livello di abilità.



1. Livello di abilità

- 1 Selezionate uno dei tre livelli di abilità.
Quando si preme **[LEVEL]** o **[V]**, appaiono in sequenza le tre indicazioni "Principiante → Medio → Esperto →".
- 2 Premete **[DONE]** o **[ENTER]**.

[DONE]

o

[ENTER]

Nuovo
Gioco
■ Il computer ■ Tu

Vengono allora lanciati i dadi per decidere chi muove per primo.

Nuovo
Gioco
Tu
Inizia

2. Interruzione di una partita

- La partita rimane memorizzata anche se si spegne l'Organizzatore. Quando lo riaccendete, essa riappare.

Nota: I dati del gioco vanno perduti se si accende l'Organizzatore con la scheda rimossa.

- Per cancellare una partita, premete **CARD**.

BackGommon
Options
1 New Game
2 Continue
3 Home Right

CARD

Premete **1** per cominciare una nuova partita.

Premete **2** per continuare il gioco.

Premete **3** per cambiare da "Home Right" a "Home Left", e viceversa.

Home Right (Base a destra): Le vostre pedine si muovono in senso antiorario e la vostra base è sulla parte inferiore destra dello schermo.

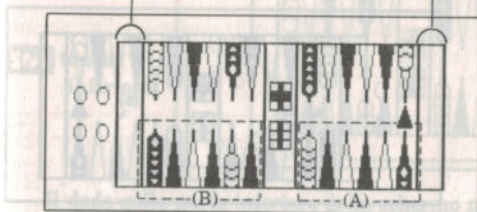
Home Left (Base a sinistra): Le vostre pedine si muovono in senso orario e la vostra base è sulla parte inferiore sinistra dello schermo. (Vedete alla pag. 9.) Dopo aver selezionato la direzione del gioco, premete **1** o **2**.

MODO DI GIOCARE

1. Regole fondamentali

Zona di partenza (D)

Zona di partenza (C)



○ (Bianco): Le vostre pedine.

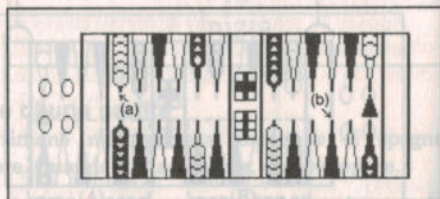
● (Nero): Le pedine dell'Organizzatore.

- ① All'inizio del gioco, sulla scacchiera ci sono quindici pedine bianche e quindici nere.
- ② Le pedine bianche e nere si muovono in direzioni opposte, in senso antiorario o orario.
- ③ Giocate in modo da portare le vostre pedine sul vostro lato della scacchiera.
Senso antiorario (base a destra): (A) diventa il vostro lato della scacchiera, e (C) la vostra zona di partenza.
Senso orario (base a sinistra): (B) diventa il vostro lato della scacchiera, e (D) la vostra zona di partenza.
- ④ Dovete portare tutte e quindici le vostre pedine sul vostro lato della scacchiera prima di poter cominciare a ritirarle.
- ⑤ Le pedine vengono ritirate dalla scacchiera secondo i punti ottenuti lanciando i dadi.
- ⑥ Il primo che riesce a togliere tutte le sue pedine dalla scacchiera ha vinto.

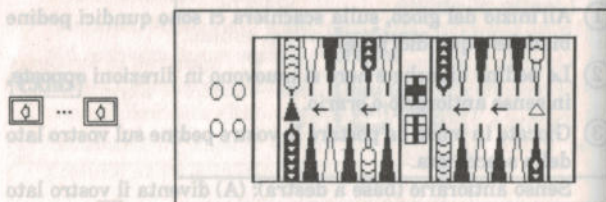
* Negli esempi seguenti le spiegazioni si riferiscono al gioco in senso antiorario (base a destra).

2. Spostamento delle pedine

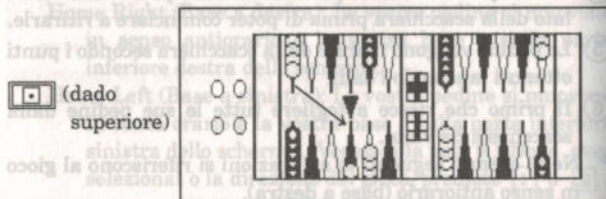
Esempio: Spostamento di una pedina dalla posizione (a) alla posizione (b) (con i dadi che sono usciti con un quattro e un sei).



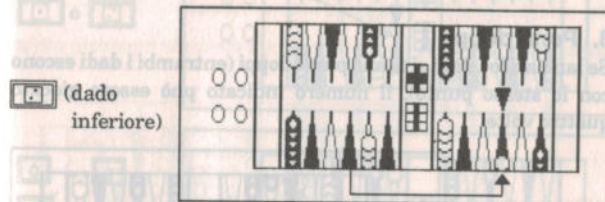
- ① Spostate la freccia, "▲", sulla pedina che volete muovere usando , , e .



- ② Premete o per spostare la vostra pedina secondo i punti fatti con il dado superiore o inferiore.



In questo caso, il dado sulla parte superiore dello schermo mostra un quattro. La pedina si sposta di quattro caselle in senso antiorario.



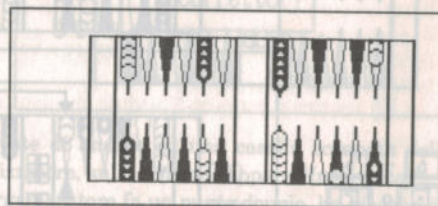
Il dado sulla parte inferiore dello schermo mostra un sei. La stessa pedina si sposta in senso antiorario di altre sei caselle.



- Si possono muovere due pedine diverse.
- Se non avete usato entrambi i dadi e premete **DONE** per far passare il turno all'Organizzatore, sullo schermo appare "Mosse!". Usate l'altro dado per spostare una pedina.

- ③ Premete **DONE**. È il turno dell'Organizzatore.

DONE

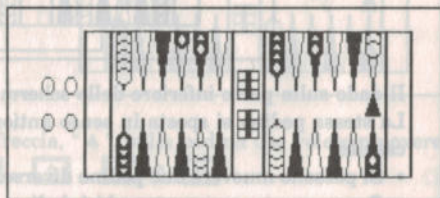
Dopo che l'Organizzatore ha giocato, la barra centrale diventa vuota, come mostrato in figura.



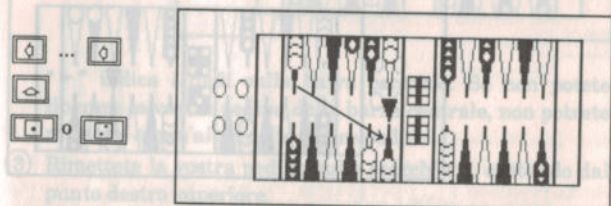
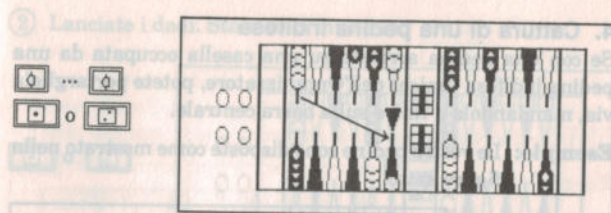
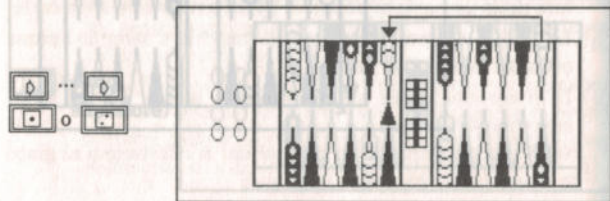
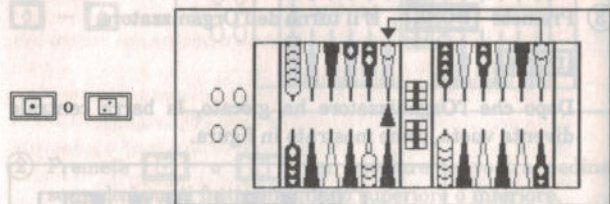
- ④ Premete  o  per fare la vostra mossa.
Usando questo metodo, portate tutte le vostre pedine sul vostro lato della scacchiera.

3. Punti doppi

Se lanciando i dadi si fanno punti doppi (entrambi i dadi escono con lo stesso punto), il numero indicato può essere giocato quattro volte.



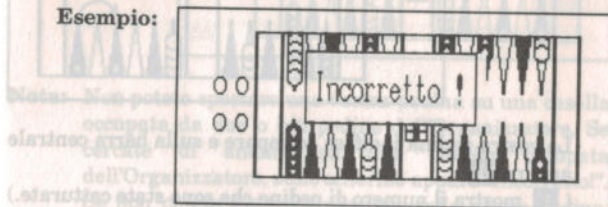
Esempio: Avete fatto un doppio sei. Provate a muovere le vostre pedine.



- Oppure potete fare qualsiasi altra combinazione possibile di quattro mosse.

Nota: Non potete spostare una pedina su una casella occupata da due o più pedine dell'Organizzatore.

Esempio:



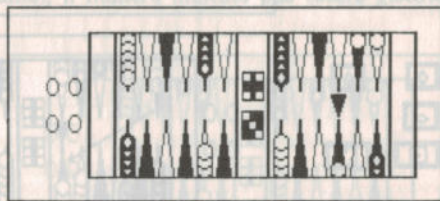
Se cercate di andare su una casella occupata dell'Organizzatore, sullo schermo appare "Incorretto!".

- Se l'Organizzatore fa un punto doppio, ha bisogno di un "tempo di riflessione" più lungo (30 secondi circa). Se volete impedirgli di pensare, premete **DONE**.

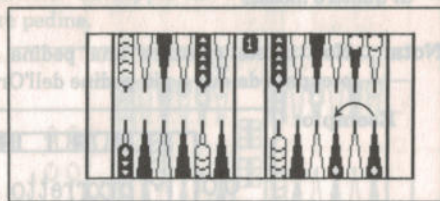
4. Cattura di una pedina indifesa

Se con una pedina arrivate su una casella occupata da una pedina indifesa (unica) dell'Organizzatore, potete portargliela via, mandandola a finire sulla barra centrale.

Esempio: Le vostre pedine sono disposte come mostrato nella figura sotto.



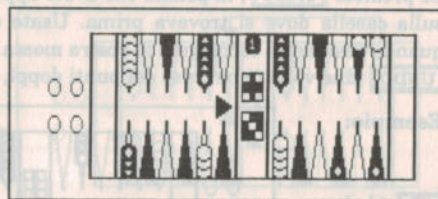
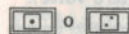
- ① La pedina dell'Organizzatore può catturare quella vostra indifesa, mandandola sulla barra centrale.



La vostra pedina indifesa scompare e sulla barra centrale appare **1**.


(**1** mostra il numero di pedine che sono state catturate.)

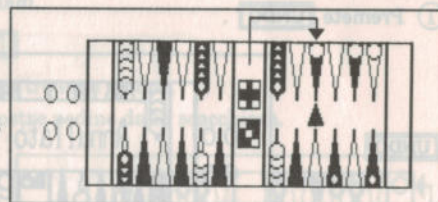
- ② Lanciate i dadi. Sta a voi a muovere.



“►” indica i dadi sulla barra centrale. Se non potete liberare la vostra pedina dalla barra centrale, non potrete muovere alcun'altra delle vostre pedine.

- ③ Rimettete la vostra pedina sulla scacchiera, contando dal punto destro superiore.

 (dado superiore)




Nota: Non potete spostare una vostra pedina su una casella occupata da due o più pedine dell'Organizzatore. Se cercate di andare su una casella occupata dall'Organizzatore, sullo schermo appare “Incorretto!”. Se non potete muovere nessuna delle vostre pedine, premete **DONE** per passare il turno all'Organizzatore.

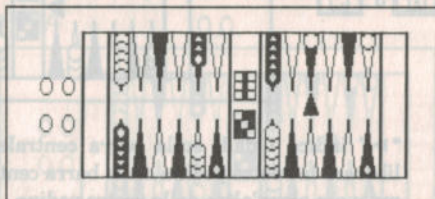
Se l'Organizzatore non può fare alcuna mossa, sullo schermo appare “Imposs. Muovere!”.



5. Annullamento di una mossa

Se premete **UNDO**, la pedina che avete appena mosso torna sulla casella dove si trovava prima. Usate questa funzione quando desiderate correggere la vostra mossa. Potete premere **UNDO** due volte (e nel caso dei punti doppi, quattro volte).

Esempio:

 (dado inferiore)




Avete premuto  per sbaglio. Per poter usare , dovete far tornare la vostra pedina sulla casella dove si trovava prima.


① Premete **UNDO**.

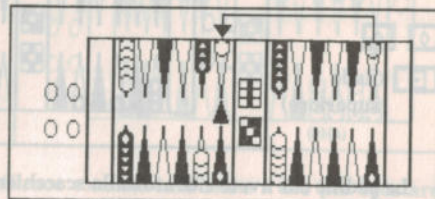
UNDO



La pedina torna sulla casella dove si trovava prima.

② Spostate la pedina con .

 (dado superiore)





6. Ritiro delle pedine

Dopo che avete portato tutte le vostre pedine sul vostro lato della scacchiera, potete cominciare a ritirarle dal gioco.


Esempio: Cercate di ritirare le vostre pedine dal gioco.

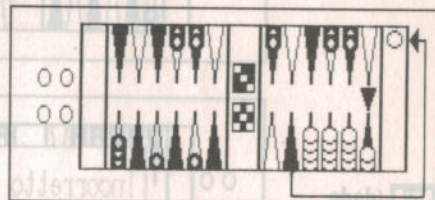
① Lanciate i dadi.

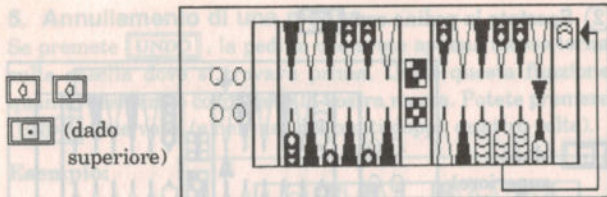
 o 

Avete fatto un tre e un cinque.

② Togliete le vostre pedine dalla scacchiera.

 (dado inferiore)

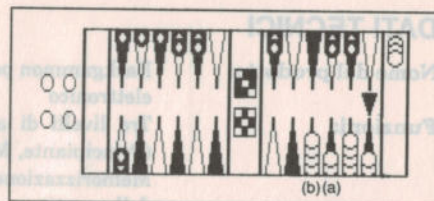
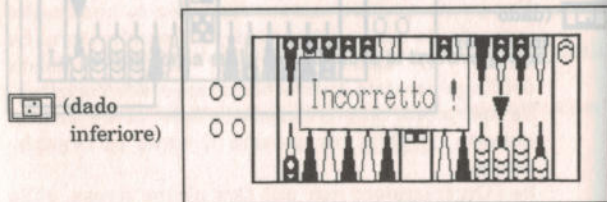
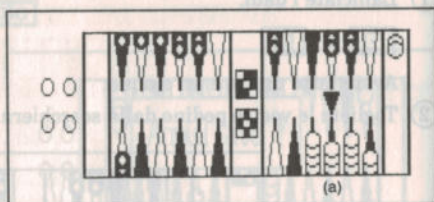




Le pedine che avete ritirato dalla scacchiera appaiono come mostrato nella figura. (Non appaiono se si usa un modello della serie 7000.)

- Se le vostre pedine non si trovano tutte sul vostro lato della scacchiera e cercate di ritirarle, appare "Incorretto!".
- Se cercate di ritirare le pedine in modo illegale, appare "Incorretto!".

Esempio: Provate a ritirare la pedina (a).



La giocata più efficace consiste nell'usare il tre per spostare una pedina dalla posizione (a), e il cinque per spostare una pedina dalla posizione (b).

Il gioco finisce quando un giocatore riesce a ritirare tutte le sue pedine dalla scacchiera. Buona fortuna e cercate di non perdere!

DATI TECNICI

Nome del prodotto: Backgammon per Organizzatore elettronico

Funzioni: Tre livelli di abilità
(Principiante, Medio, Esperto)
Memorizzazione automatica della partita

Temperatura d'esercizio: 0 - 40°C

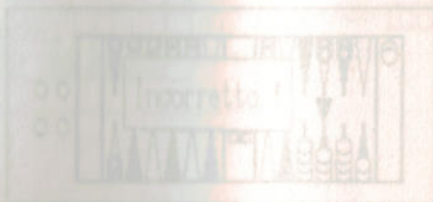
Dimensioni: 54(L) × 85,5(P) × 2(A) mm

Peso: 16 g

Accessori: Manuale di istruzioni

• Se cercate di ritirare la pedina in modo illegale, l'organizzatore emette il segnale "Incorretto".

Esempio: Provate a ritirare la pedina (a).



DATI TECNICI

Nome del prodotto	Seggirotorino per Circolazione elettronica
Modello	114-0018-0-01000
Prodotto in	Giappone, Mito, Japan
Temp. d'installazione	10-40°C
Dimensioni	540 x 950 x 1150 mm
Peso	25 kg
Accessori	Manuale di istruzioni

SHARP CORPORATION
ELECTRO-GAMMON.NET