

Chessman® FX

CG1335



INSTRUCTION MANUAL

www.lexibook.com

ČEŠTINA

LEXIBOOK®
©LEXIBOOK®

RYCHLÉ SPUŠTĚNÍ

Krok 1 - Vložte 3 baterie AA / LR6 (nejsou součástí dodávky) do zadní části jednotky a dodržujte polaritu. Postupujte podle pokynů uvedených v uživatelské příručce v části zdroje energie.

Krok 2 - Odstraňte šachové figurky z jejich úložných prostorů (jedna barva pro každého hráče).

Umístěte všechny figurky do jejich výchozích pozic (bílé figurky na řádcích 1 a 2 černé figurky na řádcích 7 a 8) a stisknutím spínače zapnete jednotku. Stisknutím  spustíte hru.

Krok 3 - Chcete-li provést tah, zvedněte vybranou figurku a pomocí jejího okraje lehce zatlačte na střed políčka pro potvrzení vybrané figurky. Poté figurku položte na požadované políčko lehkým zatlačením na jeho střed.

Krok 4 - Je-li proveden nelegální tah, zobrazí se značka otazníku (?) A je třeba provést další tah.

Krok 5 - Hra je dokončena, když je dosažen šach mat indikovaný rozsvícenou LED „check mate“.

Další podrobnosti o používání této hry a šachové tipy najdete v úplné uživatelské příručce níže. Bavte se!

ÚVOD

Gratulujeme k zakoupení Chessman® FX. Funkce této elektronické interaktivní šachovnice vás ohromí:

- Zvukové efekty, které poskytují zpětnou vazbu a oživují hru.
- LED animace pro vylepšení zážitku ze hry.
- 64 různých úrovní obtížnosti a 4 různé herní styly (normální, agresivní, defenzivní a náhodný).
- Senzorická hrací deska s LED diody - registry se automaticky pohybují, když jsou figurky stlačeny na políčka "FROM" a "TO".
- Funkce učení - poskytuje pozitivní zpětnou vazbu tím, že vám řekne, kdykoli uděláte dobrý tah.
- Funkce nápovědy - počítač radí, co dělat.
- Speed Chess (rychlostní šachy) přináší do klasické hry nový nádech.
- Funkce Take back - může napravit chyby a vzít zpět poslední dva tahy.
- Funkce Move - uče se sledováním hry počítače proti sobě.
- Nastaví funkci pro programování tahů pro řešení problémů.
- Detekuje šach mat, patové situace, pravidlo 50 tahů a opakované tahy.
- Ví, jak se spojit s králem a královnou proti králi, s králem a věží proti králi a s králem a dvěma biskupy proti králi.
- Myslí v čase soupeře na normální herní úrovni.
- Úroveň Řešení problémů - šach mat - řeší problémy s šach matem až na 5 tahů.

UPOZORNĚNÍ: Veškeré obalové materiály, jako jsou plastové fólie, stahovací pásky a štítky, nejsou součástí této hry a měly by být z důvodu bezpečnosti dětí zlikvidovány.

I. NAPÁJENÍ

Tento šachový počítač vyžaduje 3 x 1,5V  Baterie AA / LR6 nebo 9V  300mA herní adaptér  s kladným středem  -. Používejte pouze baterie nebo adaptér stejného nebo ekvivalentního typu.

Instalace baterie

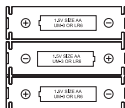
1. Otevřete přihrádku na baterie pomocí šroubováku.
2. Vložte 3 x baterie AA / LR6 podle polarit uvedené ve spodní části přihrádky.
3. Zavřete přihrádku na baterie. Poté uslyšíte úvodní melodii. Pokud se tak nestane, znovu otevřete přihrádku a zkontrolujte, zda jsou baterie správně vloženy.

Důležitá upozornění:

Vyměňujte baterie podle výše uvedených pokynů; Pokud tak neučiníte, může dojít ke ztrátě informací uložených v paměti jednotky. Nenabíjecí baterie by neměly být dobíjeny. Nepoužívejte dobíjecí baterie. Baterie by měly být vložené se správnou polaritou. Vybítené baterie by měly být z jednotky vyjmuty. Napájecí svorky by neměly být zkratovány. Nemíchejte staré a nové baterie. Nemíchejte alkalické, standardní (uhlík-zinkové) nebo dobíjecí (nikl-kadmiové) baterie.

Použité baterie nezakopávejte ani nespalujte. Pro nejlepší výkon a delší životnost používejte alkalické baterie. Používejte pouze baterie stejného nebo ekvivalentního typu, jak je doporučeno. Různé typy baterií nebo nové a použité baterie se nesmí mísit. Pokud nebudete hru delší dobu používat, vyjměte baterie. Baterie nesmí být vystavena nadměrnému teplu, jako je sluneční svit, oheň apod.

VAROVÁNÍ: Porucha nebo ztráta paměti mohou být způsobeny silným frekvenčním rušením nebo elektrostatickým výbojem. Pokud dojde k neobvyklé funkci, resetujte jednotku nebo vyjměte baterie a vložte je znovu, nebo odpojte AC / DC adaptér ze zásuvky a znovu jej zapojte. Jednotka nesmí být připojena k více napájecím zdrojům než je doporučeno.

**Adaptér**

Tato hra funguje také s herním adaptérem  9 V 300 mA, s kladným středem $\rightarrow \ominus -$.

Při připojení k síti postupujte podle těchto pokynů:

1. Zkontrolujte, zda je zařízení vypnuté.
2. Připojte zástrčku adaptéru do zásuvky umístěné na zadní straně hry, napravo od přihrádky pro baterie.
3. Druhý konec adaptéru zapojte do zásuvky.
4. Zapněte hru.



Napájecí adaptér není hra. Pokud nebudete hru delší dobu používat, odpojte adaptér, aby nedošlo k přehřátí. Pokud používáte napájecí adaptér, nehrajte venku. Pravidelně kontrolujte stav adaptéru a připojovacích kabelů. Pokud se jejich stav zhoršuje, nepoužívejte adaptér, dokud nebude opraven. Hra se smí používat pouze s transformátorem na hračky. Adaptér není hračka. Tato hra není určena pro děti do 3 let. Hra musí být před čištěním odpojena od transformátoru. Nesprávné použití transformátoru může způsobit úraz elektrickým proudem.

Upozornění pro rodiče: transformátor a adaptér pro hračky není hračka. Použití musí být pod dohledem rodičů.

II. ZAPNUTÍ

Stiskněte tlačítko ON. Zahajovací melodie bude hrát společně s LED animací. Melodii a animaci můžete přerušit stisknutím tlačítka.

Pokud hru zapnete poprvé nebo po resetu, jednotka zobrazí ukázkou produktu, aby předvedla své vlastnosti. Stisknutím  spustíte hru.

Při příštím zapnutí se hra vrátí tam, kde jste ji po vypnutí nechali. Chcete-li znovu spustit ukázkou produktu, stiskněte a podržte  při zapnutí.

III. ZAČÍT NOVOU HRU

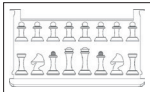
Novou hru můžete zahájit kdykoli. Vyjměte šachové figurky z jejich úložných prostorů. Postavte figurky na šachovnici do výchozí polohy a stiskněte .

Na desce uvidíte blikat Y a N.

Chcete-li zachovat aktuální hru, stiskněte libovolné políčko na straně N.

Můžete pokračovat ve své aktuální hře.

Pokud jste si jisti, že chcete zahájit novou hru, stiskněte jakékoli políčko na straně Y nebo  znovu. Uslyšíte charakteristickou melodii Nové hry a odpovídající animaci. Poté blikají LED diody v první řadě, což znamená, že hraje bílá. Potvrzení nové hry vynuluje vše v počítači kromě nastavení zvuku a světla, úrovně a stylu hraní.



Poznámka: Počítač si pamatuje aktuální pozici plus úroveň a styl hraní v paměti, i když je vypnutý

Pokud chcete zahájit novou hru, musíte po zapnutí počítače vždy stisknout klávesu .

IV. ZADÁVÁNÍ TAHŮ

Zadat tah:

1. Jemně zatlačte na střed políčka obsazeného figurkou, kterou chcete přesunout. Nejvhodnější způsob, jak toho dosáhnout, je figurku mírně naklonit a velmi lehce zatlačit její hranou uprostřed políčka. Můžete také figurku vzít a místo toho zatlačit na políčko prstem. Počítač vydá zvuk specifický pro danou figurku a políčko se rozsvítí.
2. Umístěte figurku na políčko, na které se chcete přesunout, a jemně zatlačte na střed tohoto políčka. Počítač znovu vydá zvuk. Cesta následovaná figurkou na šachovnici se rozsvítí. Počítač nyní zaregistroval váš tah a začal počítat svou odpověď.

Upozornění: Je nutný pouze velmi mírný tlak, pokud stisknete políčko přesně uprostřed. Velmi silné stisknutí může z dlouhodobého hlediska poškodit senzorickou hrací desku.

V. TAHY POČÍTAČE

Na začátku hry bude počítač normálně schopen se okamžitě pohybovat pomocí své úvodní knihovny, kde má 20 různých šachových otevíracích tahů. Později ve hře se počítač rozsvítí v 8. řadě, což znamená, že hraje černá a že počítač myslí.

Když počítač zvolí tah, vydá charakteristickou melodii:

1. Rozsvítí se políčko FROM. Jemně zatlačte na políčko a figurku zvedněte. Zvuk uslyšíte podle skladby.
2. LED diody se poté postupně rozsvítí, aby ukazovaly cestu, po které se figurka dostává k políčku TO. Umístěte figurku na toto políčko a jemným stisknutím ji zaregistrujte. LED první řady se znovu rozsvítí, což znamená, že nyní je řada na vás.

VI. SPECIÁLNÍ TAHY

ZÍSKÁNÍ FIGURKY OPPONENTA

Získání figurky funguje stejně jako jakýkoli jiný pohyb.

1. Stisknete políčko figurky, kterou chcete přesunout, a figurku zvednete.
2. Stisknete políčko, na které se chcete přesunout, a umístíte na něj svoji figurku
3. Uslyšíte bojový a skomírající zvuk zachycené figurky společně s LED animacemi. Odstraňte získanou figurku z hrací plochy, aniž byste stiskli nějaké políčko.

ZÍSKÁNÍ FIGURKY EN PASSANT (BRANÍ MIMOCHODEM)

Výše uvedené pokyny platí také pro odebírání figurek en passant, s tím rozdílem, že vám počítač řekne, abyste odstranili zajatého pěšce.

1. Stisknete políčko, ze kterého se chcete přesunout, a zvednete pěšce.
2. Stisknete políčko, na které se přesouváte, a postavte na něj pěšce.
3. Počítač vám řekne rozsvícením světel, abyste odstranili zajatého pěšce odpovídajícímu pěšci zachycenému en passant. Stisknete dané políčko a odeberte pěšce ze šachovnice.

ROŠÁDA

Abyste mohli provést tento tah, musíte nejprve pohnout králem jako obvykle. Jakmile stisknete políčko, ze kterého chcete krále přesouvat, počítač vám připomene, že máte přesunout věž. Krátká rošáda (pokud se pohybuje král a bližší věž na královském křídle) na bílé straně:

1. Stisknete políčko E1 a zvednete krále.
 2. Umístíte krále na G1 a stisknete políčko.
 3. Počítač vám osvětlením připomene, abyste přesunuli věž na H1. Stisknete políčko H1 a zvednete věž.
 4. Počítač osvětlí souřadnice F1. Umístíte věž na F1 a stisknete toto políčko.
- Dlouhá rošáda (při tahu krále a vzdálené věže na dámském křídle) na bílé straně:
1. Stisknete políčko E1 a zvednete krále.
 2. Umístíte krále na C1 a stisknete políčko.

- Počítač vám připomene, abyste přesunuli věž osvětlením odpovídajícího políčka. Stiskněte A1 a zvedněte věž.
- Počítač osvětlí souřadnice D1. Umístěte věž na D1 a stiskněte políčko

PROMĚNA (povyšení pěšce)

Počítač toto dělá automaticky.

- Stiskněte políčko pěšce, kterého chcete povýšit, a zvedněte figurku.
- Hleďte mezi zajatými figurkami královnu správné barvy (pokud není k dispozici královna správné barvy, můžete použít věž a umístít ji na šachovnici vzhůru nohama). Stiskněte políčko, na které chcete královnu umístit, a položte figurku na něj.

Počítač předpokládá, že si při proměně vždy vyberete královnu. Pokud chcete svého pěšce povýšit na věž, střelce nebo jezdce, můžete tak učinit změnou jejich pozic (viz odstavec XXI). Samotný počítač vždy povýší svého pěšce na královnu.

VII. ZAKÁZANÉ TAHY

Pokud se pokusíte provést zakázaný nebo nemožný tah, uslyšíte chybový signál a uvidíte na tabuli otazník. Počítač nebude váš pohyb brát v úvahu.

Pokusíte-li se provést zakázaný tah nebo hrát se soupeřovými figurkami, uslyšíte chybový signál. Poté můžete zahrát jiný tah. Pokud je slyšet chybový signál a rozsvítí se políčko, stiskněte ho, než provedete další tah.

VIII. ŠACH MAT A DRAW / MATE

Když počítač provede šach, uslyšíte speciální zvuk a rozsvítí se kontrolka CHECK. Všechny políčka mezi ohroženými figurkami a králem se postupně rozsvítí.

Pokud vám počítač dá šach mat nebo vy dáte šach mat počítači, počítač přehraje melodii poraženého nebo vítěze spolu s animací a kontrolky CHECK a DRAW / MATE se rozsvítí.

Pokud zablokujete počítač, přehraje se speciální zvuk a animace, rozsvítí se kontrolka DRAW / MATE a všechny LED diody kolem krále.

Pokud se stejná pozice vyskytne třikrát za sebou nebo pokud žádný z hráčů nepohybuje pěšcem nebo nezachytí figurku na 50 tahů, rozsvítí se kontrolka DRAW / MATE, ale můžete pokračovat ve hře, pokud chcete.

IX. REŽIM VYPNOUT / ULOŽIT

Když hra skončí, můžete stisknout  a spustit novou hru, nebo vypnout počítač pomocí tlačítka . Přehraje se závěrečná melodie a zobrazí se animace.

Počítač není zcela vypnutý, ale místo toho si při minimální spotřebě zachovává v paměti aktuální šachovou pozici, aktuální úroveň a styl hraní. To znamená, že se můžete zastavit uprostřed hry a později počítač znovu zapnout, abyste mohli pokračovat ve stejné hře. To také znamená, že pokud chcete spustit novou hru, musíte vždy po zapnutí počítače stisknout klávesu . Pokud jste na řadě a neprovedete žádný tah, počítač se po přibližně 2 hodinách automaticky vypne, aby se šetřily baterie.

X. ZVUKOVÉ SIGNÁLY A SVĚTELNÉ EFEKTY

Při stlačení  můžete upravit zvukové signály světelné efekty. Stisknutím příslušného políčka na desce upravte nastavení.

Hlasitost

A3: Zesílit

A2: Zeslabit

A1: Vypnout zvuky

Zvukové signály

B2: Zvukové signály zapnuté. Je použita celá sada zvukových efektů.

B1: Zvukové signály vypnuté: Používají se pouze jednoduché zvukové signály, které poskytují potřebnou zpětnou vazbu.

Světelné efekty

C2: Světelné efekty zapnuté. Je zobrazena celá sada světelných efektů.

C1: Světelné efekty vypnuté. Rozsvítí se pouze efekty nutné k přehrávání.

Když skončíte stiskněte znovu  pro návrat do hry.**XI. ÚROVNĚ**

Počítač má 64 různých úrovní, které jsou uspořádány následujícím způsobem:

ČÍSLO ÚROVNĚ	CCA. ČAS NA JEDEN TAH	NORMÁLNÍ STYL	AGRESIVNÍ STYL	DEFENSIVNÍ STYL	NÁHODNÝ STYL
1	ZAČÁTEČNÍK 1	A1	C1	E1	G1
2	ZAČÁTEČNÍK 2	A2	C2	E2	G2
3	ZAČÁTEČNÍK 3	A3	C3	E3	G3
4	ZAČÁTEČNÍK 4	A4	C4	E4	G4
5	ZAČÁTEČNÍK 5	A5	C5	E5	G5
6	5 sekund	A6	C6	E6	G6
7	10 sekund	A7	C7	E7	G7
8	30 sekund	A8	C8	E8	G8
9	1 minuta	B1	D1	F1	H1
10	3 minuty	B2	D2	F2	H2
11	10 minut	B3	D3	F3	H3
12	30 minut	B4	D4	F4	H4
13	2 hodiny	B5	D5	F5	H5
14	24 hodin	B6	D6	F6	H6
15	ŠACH MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI TAH	B8	D8	F8	H8

Počítač má 13 různých úrovní obtížnosti a 3 speciální úrovně:

- **Úroveň 1 až 5** jsou úrovně pro začátečníky; počítač udělá chyby, aby nechal hráče vzít nějaké figurky.

Úroveň 1 - počítač udělá spoustu chyb a dokonce někdy položí figurku na políčko, kde může být okamžitě zachycena pěšcem. Hra na této úrovni je dobrý způsob naučit se, jak se jednotlivé figurky pohybují. Můžete také přepnout na úroveň 1, pokud prohráváte hru a chcete, aby počítač udělal několik chyb.

Úroveň 2 - počítač také udělá spoustu chyb, ale nikdy neumístí figurku na políčko, kde by ji mohl okamžitě zajmout pěšec.

Úroveň 3 - počítač udělá pár chyb za hru.

Úroveň 4 - počítač udělá v průměru pouze jednu chybu za hru a postaví královnu na políčko, kde ji lze okamžitě zajmout.

Úroveň 5 - počítač přehledně určité věci, ale nikdy neumístí figurky na políčka, kde je lze okamžitě zachytit.

Počítač se na všech těchto úrovních pohybuje téměř okamžitě.

- **Úroveň 6 až 13** - poskytují rozsah nastavení času od 5 sekund do 2 hodin na tah. Síla hry na těchto úrovních se pohybuje od začátečníka po odborníka. Úroveň 6 je určena pro rychlostní

šachy (5 sekund na tah), úroveň 8 je pro rychlostní šachy (30 sekund na tah) a úroveň 10 pro turnajové šachy (3 minuty na tah). Časy jsou přibližné průměrné doby odezvy. Počítač stráví více času na komplikovaných pozicích a méně času na jednoduchých pozicích a v koncovce. Počítač myslí i ve vašem čase, takže se někdy bude moci pohybovat okamžitě, protože jste provedli tah, který očekával! Program se také okamžitě přesune, když přehraje tah z úvodní knihovny.

- **Úroveň 14** - je speciální analytická úroveň, která bude analyzovat polohu přibližně 24 hodin nebo dokud vyhledávání neukončíte stisknutím tlačítka MOVE (viz UKONČENÍ VYHLEDÁVÁNÍ).
- **Úroveň 15** - je speciální úroveň CHECKMATE pro řešení problémů se šach mat (viz ŠACH MAT PROBLÉMY).
- **Úroveň 0** je speciální režim MULTI MOVE (multi tahy), který umožňuje dvěma osobám hrát proti sobě, zatímco počítač kontroluje, zda jsou pohyby legální (viz MULTI TAHY).

Počítač má také 4 různé herní styly:

- V **NORMÁLNÍM** režimu bude počítač stejně útočit i bránit.
- V **AGRESIVNÍM** režimu počítač hraje hru v útoku a co nejvíce se vyhýbá vzdání se figurek.
- V **OBRANNÉM** režimu je prioritou počítače vybudovat pevnou obranu. Hodně pohybuje svými pěšci a vyměňuje si figurky tak často, jak je to možné.

XII. ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ - ŠACH MAT

Úroveň 15 je speciální úroveň Řešení problémů - Šach mat až v 5 tazích.

Vyřešit šach mat problém:

1. Nastavte pozici na hrací desce. (viz. Poloha nastavení)
2. Vyberte úroveň 15 a stlačte **LEVEL** poté stlačte políčka B7, D7, F7 nebo H7 a poté **LEVEL** znovu.
3. Stlačte **MOVE**. Počítač poté zahájí analýzu.

Počítač bude přemýšlet, dokud nenajde způsob, jak dosáhnout šach mat, poté provede první krok směrem k šach matu. Poté můžete působit jako protivník a počítač najde další krok směrem k šach matu. Pokud šach mat není možný, počítač bude analyzovat neurčitě. Přibližné zpoždění při řešení problému šach mat je následující:

Šach mat v 1 tahu	1 sekunda
Šach mat ve 2 tazích	1 minuta
Šach mat ve 3 tazích	1 hodina
Šach mat ve 4 tazích	1 den
Šach mat v 5 tazích	1 měsíc

XIII. MULTI TAHY

Úroveň 0 je speciální režim MULTI MOVE. V tomto režimu počítač nehraje, takže můžete zadat tahy pro oba hráče. Tuto funkci můžete použít k otevření konkrétního zahájení nebo k přehrání hry na určitou pozici. Počítač můžete také použít jako normální šachovnici a hrát proti jiné osobě, zatímco počítač kontroluje, zda jsou všechny tahy legální.

Při vstupu do režimu MULTI MOVE:

1. Vyberte úroveň 0 stlačením **LEVEL** a políček B8, D8, F8 nebo H8 a poté **LEVEL** znovu.
2. Hrajte tolik tahů, kolik chcete.
3. Po dokončení režimu MULTI MOVE opět ukončíte stisknutím **LEVEL** a vyberte další úroveň.

XIV. VÝMĚNA BARVY

Když stisknete **MOVE**, počítač provede tah. Pokud tedy chcete změnit stranu pomocí počítače, jednoduše stiskněte **MOVE** zatímco jste na řadě. Počítač udělá tah a čeká, že se přesunete znovu na druhou stranu.

Když stisknete **MOVE**, počítač se znovu pohne a tímto způsobem můžete dokonce nechat počítač hrát celou hru samotný!

Pokud si chcete zahrát celou hru s černými figurkami:

1. Stlačte **NEW GAME** a položte všechny bílé figurky na horní část desky a černé na spodní část. Pamatujte, že bílá královna je na bílém políčku a černá královna na černém políčku.
2. Stlačte **MOVE** na začátku hry. Počítač provede pohyb bílou figurkou z horní části desky a očekává, že budete hrát černou figurkou ze spodní části hrací desky.

XV. VRÁCENÍ TAHŮ

Pokud zatlačíte na jednu ze svých figurek, ale nakonec se rozhodnete s ní nepohybovat, stačí znovu zatlačit na políčko. Počítač již nerozsvítí políčko figurky a můžete udělat jiný tah.

Pokud jste již přesun dokončili a počítač přemýšlí o své odpovědi, nebo již svou odpověď spočítal a rozsvítil políčko "FROM", proveďte následující:

1. Stlačte **TAKE BACK**.
2. Počítač přestane myslet a místo toho rozsvítí políčko "TO" vašeho posledního tahu a poté cestu k políčku FROM vašeho posledního tahu. Zatlačte na políčko a zvedněte figurku.
3. Počítač poté zobrazí políčko FROM. Zatlačte na toto políčko a dejte figurku zpět.
4. Pokud byla figurka zachycena nebo byl proveden tah en passant, počítač vám připomene, abyste nahradili zachycenou figurku, a to zobrazením políčka, na kterém zachycená figurka byla. Zatlačte na políčko a dejte figurku na hrací plochu.
5. Pokud vezmete zpět rošadu, musíte nejprve vzít zpět pohyb krále a poté pohyb věže a stisknout políčko pro krále i pro věž.
6. Pokud vezmete zpět proměnu nesmíte zapomenout změnit královnu zpět na pěšce. Chcete-li vzít zpět svůj tah poté, co jste již provedli pohyb počítače na desce, musíte nejprve stisknout **TAKE BACK** a vzít zpět pohyb počítače stejným způsobem jako je vysvětleno výše a poté stiskněte **TAKE BACK** ještě jednou, a vezměte zpět svůj vlastní tah. Pokud jste již stiskli políčko FROM odpovědi počítače a počítač zobrazuje políčko TO, musíte nejprve provést pohyb počítače normálním způsobem, poté stisknout **TAKE BACK** znovu a vzít zpět pohyb počítače a nakonec znovu stiskněte **TAKE BACK** a vezměte zpět svůj tah.

Pokud chcete vzít zpět více než jeden tah, stiskněte **TAKE BACK** ještě jednou a vezměte zpět předposlední tah počítače. Pak znovu stlačte **TAKE BACK**, a vezměte si zpět svůj předposlední tah. Pokud se pokusíte vzít zpět více tahů, počítač vydá chybový signál. Místo toho musíte vzít zpět tahy změnou polohy.

XVI. NÁPOVĚDA

Nechejte si poradit, s kterou figurkou pohnout:

1. Stlačte **HINT**.
2. Počítač rozsvítí políčko FROM a políčka tahu, který navrhuje provést.
3. Nyní můžete provést navrhovaný tah opětovným stisknutím políček FROM a TO, nebo můžete místo toho provést jiný tah.

Zobrazený tah je tah, který od vás počítač očekává. Když jste na řadě, abyste se pohnuli a uvažujete o svém tahu, počítač také přemýšlí o své odpovědi! Pokud skutečně děláte

pohyb, který počítač očekává, bude často schopen okamžitě reagovat.

Chcete-li zjistit, který pohyb počítač aktuálně analyzuje:

1. Stisknete **HINT**, zatímco počítač myslí.
 2. Počítač zobrazí políčko FROM a jeho pohyb.
 3. Nápoředa je nyní dokončena a počítač pokračuje v analýze.
- Nyní víte, jaký krok počítač pravděpodobně provede, což vám umožní zvážit již vaši odpověď.

XVII. UČENÍ

Tento počítač nabízí režim učení, který vám pomůže vylepšit vaši hru a ukáže vám, když uděláte dobrý tah. Podle počítače dobrý tah zlepší vaši pozici nebo poradí nejlepší tah, který můžete udělat, pokud není možné vaši pozici zlepšit.

Do režimu UČENÍ vstoupíte stisknutím **LEARNING**. Rozsvítí se kontrolka GOOD MOVE, což znamená, že je režim zapnutý.

Režim UČENÍ ukončíte stisknutím **LEARNING**. Režim UČENÍ se vypne, když stisknete **NEW GAME**, takže nezapomeňte stisknout **LEARNING**, pokud chcete, aby byly vaše pohyby hodnoceny během nové hry.

Když je zapnutá funkce učení a provedete tah, který počítač považuje za dobrý tah; počítač to indikuje zvukem, animací a rozsvícením světla GOOD MOVE, než se pohne dál. Pokud si myslíte, že jste udělali dobrý tah, ale kontrolka GOOD MOVE se nerozsvítí, znamená to, že si počítač myslí, že došlo k alespoň jednomu pohybu, který byl ještě lepší než ten, který jste udělali. Pokud chcete vědět, který to byl, můžete stisknout **TAKE BACK** a vzít zpět svůj tah a poté stisknete **HINT**. Pak se můžete sami rozhodnout, zda chcete provést tah, který navrhne počítač, nebo provést původní tah znovu, nebo udělat něco úplně jiného. Musíte ale stisknout **TAKE BACK**, zatímco počítač zobrazuje políčko FROM své odpovědi a předtím, než stisknete jakékoli jiné klávesy nebo políčka, jinak funkce HINT (NÁPOŘEDA) nebude fungovat, když svůj tah vezmete zpět.

Režim UČENÍ použitý ve spojení s funkcí NÁPOŘEDA vám umožní vylepšit vaši hru:

Režim UČENÍ vám řekne, když váš pohyb není příliš dobrý, a funkce NÁPOŘEDA vám nabídne lepší řešení. Ale nezapomeňte: měli byste se vždy snažit najít nejlepší možný tah!

XVIII. UKONČENÍ HLEDÁNÍ

Když stlačíte **MOVE** zatímco počítač přemýšlí, okamžitě přeruší svou analýzu a provede pohyb, který považuje v této fázi svého uvažování za nejlepší (jinými slovy pohyb, který by byl proveden, kdybyste stiskli **HINT**).

XIX. RYCHLOSTNÍ ŠACHY - SPEED CHES

Ve Speed Chess máte na dokončení tahu jen omezené množství času.

Pro vybrání Speed Chess stlačíte **SPEED CHES** jednou. LED dioda Speed Chess se rozsvítí. Speed Chess úroveň je odpovídajícím způsobem signalizována blikáním LED A1-H1. Stisknutím příslušného políčka vyberte čas, který budete mít k dispozici pro každý tah.

A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
300 sec.	200 sec.	120 sec.	60 sec.	40 sec.	20 sec.	10 sec.	5 sec.

Znovu stlačíte **SPEED CHES** pro spuštění nebo pokračování. Funkce časování se aktivuje po vašem prvním tahu. Počítač není omezen funkcí časovače a bude analyzovat v normálním čase. Je-li vybrána rychlostní šachová hra, uslyšíte konkrétní zvuk 3 sekundy před vypršením času, který vám připomene, abyste svůj tah dokončili. Pokud nemůžete stisknout políčko TO v pravý čas, prohráváte hru. Pokud si však přejete, můžete v hraní aktuální hry pokračovat.

Rychlostní šachy lze vypnout dalším stisknutím **SPEED CHES** a LED dioda Speed Chess zhasne.

Rychlostní šachy lze zapnout nebo vypnout a čas můžete kdykoli během hry změnit, když jste na tahu.

XX. OVĚŘENÍ POZICE

V případě pochybností, pokud jste například omylem srazili šachovnici, můžete požádat počítač, aby vám sdělil polohu každé figurky.

1. Stiskněte políčko odpovídající hledané figurce. Počítač označí všechny políčka obsazená tímto druhem figurky. Blikající světlo označuje černou figurku, stálé světlo bílou figurku. První stlačení je pro zobrazení pozic bílých figurek.
2. Stiskněte podruhé, abyste získali pozici černých figurek.
3. Stiskněte potřetí pro opuštění režimu OVĚŘENÍ.

XXI. POLOHA NASTAVENÍ

Chcete-li změnit polohu na desce nebo vstoupit do zcela nové polohy:

1. Stlačte **SET UP** a vstoupíte do režimu nastavení polohy. LED SET-UP se rozsvítí.
Když chcete nastavit novou polohu stlačte **TAKE BACK** na nové desce a počítač bude hrát melodii nové hry.
3. Stiskněte jedno ze 6 typů políček figurky. Přehraje se odpovídající zvuk. Pokud je na desce jedna nebo více figurek tohoto typu, počítač je zobrazí jako v režimu OVĚŘENÍ.
4. Chcete-li z desky odebrat figurku tohoto typu, stiskněte políčko figurky. Světlo tohoto políčka zhasne.
5. Chcete-li přesunout figurku tohoto typu z jednoho políčka na druhé, nejprve ji odstraňte z políčka FROM jeho stisknutím. Poté stiskněte prázdné políčko TO, kam chcete s figurkou jít. Příslušná kontrolka se rozsvítí.
6. Chcete-li na desku přidat figurku tohoto typu, jednoduše zatlačte na prázdné políčko a rozsvítí se odpovídající kontrolka. Pokud chcete přidat více figurek stejného typu a barvy, jednoduše stiskněte jedno políčko po druhém.
7. Trvalé světlo označuje bílou figurku. Chcete-li přesunout nebo přidat černou figurku, stiskněte znovu odpovídající klávesu pro tento typ figurky. Můžete také stisknout **SOUND LIGHT** a přepínat mezi bílými a černými figurkami.
8. Po dokončení změny nebo vstupu do pozice zkontrolujte, zda mají obě strany jednoho krále a že hráč, který se má pohybovat, nemůže zajmout soupeřova krále.
9. Barva poslední odstraněné, přesunuté nebo přidané figurky určuje, která strana se bude v dané pozici pohybovat.
10. Nakonec ukončete režim nastavení polohy znovu stisknutím **SET UP**. Kontrolka SET-UP zhasne. Nyní můžete buď zadat tah stisknutím políčka, nebo nechat počítač pohybovat se stisknutím tlačítka **MOVE**.
11. Pokud jste během NASTAVENÍ udělali chybu (například jste nastavili dva krále pro jednu barvu), otazník se rozsvítí, když opustíte režim NASTAVENÍ. Zkontrolujte polohu všech svých figurek a opravte chybu. Dalším stisknutím **SET UP** se vrátíte do hry.

XXII. ÚDRŽBA

Váš šachový počítač vyžaduje jen velmi malou údržbu. Tyto pokyny vám pomohou udržet jej v dobrém stavu po mnoho let:

Použijte nové baterie. Nenechávejte staré nebo vybité baterie v šachovnici. Pokud neplánujete počítač používat několik dní, vyjměte baterie. Pokud počítač havaroval, resetujte jednotku zasunutím špičky tužky do resetovacího otvoru. Chraňte před vlhkostí. Pokud počítač navlhne, ihned jej otřete do sucha. Nenechávejte na přímém slunci, nevystavujte teplu. Zacházejte s ním opatrně. Nepokoušejte se počítač demontovat. K čištění odpojte adaptér ze zásuvky a použijte vlhký hadřík. Nepoužívejte k čištění prací prostředek. V případě poruchy nejprve vyměňte baterie. Pokud problém přetrvává, znovu si pečlivě přečtěte pokyny, abyste nic nepřehlédli.

XXIII. ZÁRUKA

POZNÁMKA: Uschovejte prosím tento návod k použití, obsahuje důležité informace.

Na tento produkt se vztahuje naše dvouletá záruka.

Chcete-li využít záruku nebo poprodejní servis, obraťte se na svého prodejce a poskytněte doklad o nákupu. Naše záruka se vztahuje na vady materiálu nebo instalace, které lze přičíst výrobci, s výjimkou opotřebení způsobeného nedodržováním pokynů k použití nebo neoprávněnými pracemi na zařízení (jako je demontáž, vystavení teplu nebo vlhkosti atd.). Doporučuje se uschovat všechny obaly pro budoucí použití. Ve snaze neustále zlepšovat naše služby bychom mohli implementovat úpravy barev a detailů produktu uvedených na obalu.

VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí udušení - malé části.

Reference: CG1335

© LEXIBOOK®



Navrženo a vyvinuto v Evropě - vyrobeno v Číně

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes

91940 Les Ulis

Francie

Spojené království a Irsko

Pokud jde o poprodejní servis, kontaktujte nás na adrese savcomfr@lexibook.com

Ochrana životního prostředí:

Nežádoucí elektrické spotřebiče lze recyklovat a neměly by se likvidovat společně s běžným domácím odpadem! Aktivně podporujte ochranu zdrojů a pomozte chránit životní prostředí tím, že vrátíte toto zařízení do sběrného střediska (je-li k dispozici).

