

ChessGenius

(M810)



NÁVOD K POUŽITÍ

Herní počítač pro šachy
Umožňuje hru proti počítači nebo dvou hráčů proti sobě

verze překladu 1.0.1

Jak vyměnit baterie:

Položte počítač na rovnou plochu vzhůru nohama. Najděte víčko baterií, následně otevřete. Šachový počítač vyžaduje 3 x 1,5V "AA" nebo "LR6" baterie.

Když vkládáte baterie, ujistěte se, že je vkládáte správnou polaritou. Zavřete víčkem kryt baterií.

Nezapomeňte stisknout tlačítko "Reset" pro správnou funkci šachového počítače.



BEZPEČNOSTNÍ POKYNY PRO BATERIE:

- VAROVÁNÍ! RIZIKO EXPLOZE BATERIE V PŘÍPADĚ NEVHODNÉHO ZACHÁZENÍ S BATERIEMI
- BATERIE KTERÉ NEJSOU URČENÉ K NABÍJENÍ NENABÍJEJTE, MOŽNOST EXPLOZE BATERIE.
- NABÍJECÍ BATERIE SMÍ BÝT NABÍJENY POUZE POD DOHLEDEM DOSPĚLÉ OSOBY.
- NABÍJECÍ BATERIE MUSÍ BÝT Z PRODUKTU PŘED NABÍJENÍM ODSTRANĚNY.
- VŽDY VYMĚŇUJTE BATERIE NAJEDNOU.
- PŘI VKLÁDÁNÍ BATERIÍ DBEJTE NA DODRŽENÍ POLARITY!
- NESMÍ BÝT POUŽITY RUZNÉ DRUHY BATERIÍ DOHROMADY A NOVÉ BATERIE SPOLU JE STARÝMI.
- NEPOUŽÍVEJTE DOHROMADY ALKALICKÉ A NORMÁLNÍ (ZINKO-UHLÍKOVÉ) ČI NABÍJECÍ BATERIE.
- USCHOVEJTE BATERIE MIMO DOSAH DĚTÍ. NEVYSTAVUJTE OHNI, ZKRATU A BATERIE NEROZEBÍREJTE.
- JE-LI TO NUTNÉ, OČISTĚTE BATERII A KONTAKTY ZAŘÍZENÍ PŘED VKLÁDÁNÍM BATERIE.
- KONTAKTY BATERIÍ NESMĚJÍ BÝT ZKRATOVÁNY.
- NEVYSTAVUJTE BATERIE EXTRÉMNÍM PODMÍNKÁM; NAPŘ. NA RADIÁTORECH NEBO PŘÍMÉM SLUNCI! RIZIKO ÚNIKŮ ŠKODLIVÝCH LÁTEK!
- ZCELA VYBITÉ BATERIE IHED VYJMĚTE ZE ZAŘÍZENÍ. RIZIKO ÚNIKU ŠKODLIVIN!
- ZABRAŇTE KONTAKTU S POKOŽKOU, OČIMA SLIZNICEMI. V PŘÍPADĚ KONTAKTU S TEKUTINOU BATERIÍ OKAMŽITĚ OPLÁCHŇETE POSTIŽENÉ MÍSTO VELKÝM MNOŽSTVÍM ČISTÉ VODY A KONTAKTUJTE LÉKAŘE.
- POKUD NENÍ ZAŘÍZENÍ DLOUHO POUŽÍVÁNO, VYJMĚTE Z NĚJ BATERIE.
- VYJMUTÍ A VLOŽENÍ BATERIÍ SMÍ BÝT PROVÁDĚNO VÝHRADNĚ DOSPĚLOU OSOBOU.

Upozorňujeme, že tento výrobek **není hračka** podle směrnice 2009/48 / ES. Pokud dovolíte svým dětem používat tento výrobek, přimějte je, aby stroj řádně vysvětlili a dbejte na to, aby je používali podle pokynů výrobce.

Varování! Tento výrobek obsahuje magnety. Magnety přilepené nebo připojené ke kovovému předmětu uvnitř lidského těla mohou způsobit vážné nebo smrtelné zranění. Pokud jsou magnety polknuty nebo vdechovány, vyhledejte okamžitou lékařskou pomoc.

Varování! Tento výrobek není voděodolný. Nemůže být používán v mokřem prostředí, za deště apod.

Likvidace:



Obalové materiály zlikvidujte způsobem šetrným k životnímu prostředí pomocí příslušných sběrných nádob, které jsou k tomuto účelu určeny.



Baterie nesmí být likvidovány v běžném domácím odpadu. Spotřebitelé jsou povinni řádně zlikvidovat baterie ve sběrných místech, které jsou pro tento účel zřízeny, například v obchodech, které prodávají baterie.



Po skončení životnosti musí být zařízení řádně zlikvidováno v souladu se směrnicí ES 2002/2002/96. Vhodné části zařízení budou recyklovány, čímž se sníží znečištění životního prostředí. Další informace získáte u místní společnosti pro nakládání s odpady nebo v obecní správě.

Obsah

1. Důležitá informace	4
1.1 Bezpečnostní pokyny	4
1.2 Informace k manipulaci s bateriemi	4
1.3 Podmínky pro čištění	4
1.4 Podmínky pro užívání AC adaptéru	4
1.5 Obsah balení	5
1.6 Používání šachových figur	5
1.7 Popis zařízení	5
1.8 Tlačítka a jejich funkce	5
2. Než začnete	6
2.1 Vložení baterií	6
2.2 Výběr jazyka	7
2.3 Tlačítko on/off	7
2.4 Podsvícení displeje	7
3. Hra proti počítači	8
3.1 Všeobecné	8
3.2 Speciální tahy	8
3.3 Informace o myšlenkovém procesu počítače (INFO)	8
3.4 Zahájení nové hry (NEW)	9
3.5 Doporučený tah (HINT)	9
3.6 Zrušení nebo vrácení tahu (⇔ / ⇔)	9
3.7 Nápověda (HELP)	9
4. Hlavní nabídka	10
4.1 Úroveň a obtížnost (LEVEL)	10
4.2 Alternativní tahy (NXT BEST)	11
4.3 Obrácení šachovnice (INVERT)	11
4.4 Šachové hodiny on/off (CLOCK)	11
4.5 Analýza (ANALYSIS)	11
4.6 Další nastavení (OPTIONS)	11
4.6.1 Jazyk (LANGUAGE)	12
4.6.2 Hlasitost (SOUNDS)	12
4.6.3 TUTOR	12
4.7 Úsporný režim (ECO)	13
4.7.1 Kontrast (CONTRAST)	13
4.8 Vlastní nastavení (SET UP)	13
5. Technické specifikace	14

1. Důležitá informace

Před použitím tohoto zařízení si prosím přečtěte pečlivě následující bezpečnostní pokyny a návod k obsluze. Uživatelskou příručku si uložte spolu se zařízením, tak abyste jej později mohli v případě potřeby použít. Pokud toto zařízení předáte jinému uživateli, dejte mu s ním také tento návod.

1.1 Bezpečnostní pokyny

Upozorňujeme, že tento výrobek není dětská hračka ve smyslu směrnice 2009/48 / ES. Pokud necháte své děti používat toto zařízení, počte je odpovídajícím způsobem a ujistěte se, že je zařízení používáno pouze z jeho určení.

VAROVÁNÍ! Toto zařízení obsahuje magnety nebo magnetické součásti. V lidském těle mohou magnety, které se navzájem přitahují, nebo kovové předměty způsobit vážná nebo dokonce smrtelná zranění. V případě, že jsou magnety spolknuty nebo vdechnuty, okamžitě vyhledejte lékaře.

- Uchovejte obalové materiály (sáčky a fólie) z dosahu malých dětí aby nedošlo k udušení!
- Aby nedošlo k poškození, nevystavujte zařízení vysokému zahřátí např. na radiátorech, přímém slunečním světle a nevystavujte ho ani žádným vlhkostem.
- Aby nedocházelo k poruchám, nepoužívejte zařízení blízko zařízení, které vytváří magnetické pole např. televize, reproduktory, telefony a mobilní telefony, WiFi apod.
- Za žádných okolností zařízení neotvírejte. Neobsahuje žádné opravitelné díly. V případě poruchy se obraťte na servisního partnera uvedeného níže.

1.2 Informace k manipulaci s bateriemi

- **UPOZORNĚNÍ!** Hrozí nebezpečí výbuchu, pokud baterie nejsou správně vyměněny. Použitě baterie smí být likvidovány pouze v souladu s jejich pokyny!
- Nedobíjecí baterie nemohou být nabíjeny. Hrozí nebezpečí výbuchu!
- Dobíjecí baterie mohou být dobíjeny pouze s dohledem dospělé osoby.
- Dobíjecí baterie musí být před dobíjením vyjmuty ze zařízení.
- Vždy měňte všechny baterie současně.
- Při vkládání baterií vždy dodržujte správnou polaritu! (+ na +, - na -)
- Nepoužívejte současně různé typy baterií, nebo nové baterie společně s použitými.
- Nemíchejte společně normální baterie (zinek-uhlík) s alkalickými a dobíjecími bateriemi.
- Udržujte baterie z dosahu malých dětí. Nevhazujte je do ohně, nezkratujte je, nebo je nerozebírejte.
- Jestli je potřeba, vyčistěte baterie a kontakty v zařízení před vložením samotných baterií.
- Konektory na baterie v zařízení nesmí být zkratovány.
- Nevystavujte baterie extrémním podmínkám, např. radiátory nebo přímé sluneční světlo! Zvýšené riziko úniku tekutiny z baterie!
- Ihned vyjměte úplně vybité baterie ze zařízení. Zvýšené riziko úniku tekutiny z baterie!
- Zabraňte kontaktu s pokožkou, očima a sliznicí. V případě kontaktu s prosakující tekutinou z baterie okamžitě vypláchněte postižené místo velkým množstvím čisté vody a okamžitě kontaktujte lékaře.
- Vyjměte baterie ze zařízení, pokud plánujete delší dobu zařízení nepoužívat
- Baterie může vkládat, či vyměnit pouze dospělá osoba.

1.3 Podmínky pro čištění

V případě potřeby vyčistěte povrch přístroje pouze mírně navlženým hadříkem a zajistěte, aby do zařízení nemohla proniknout žádná vlhkost.

Nepoužívejte rozpouštědla ani jiná agresivní nebo abrazivní čisticí prostředky, protože by mohly poškodit povrchy přístroje a nápisy.

1.4 Podmínky pro užívání AC adaptéru

Šachový počítač ChessGenius Pro lze také napájet pomocí síťového adaptéru. Pokud tak učiníte, ujistěte se, že používáte pouze adaptér M811, který je k dispozici jako volitelné příslušenství od společnosti Millennium 2000 GmbH.

Napájecí konektor je umístěn na spodní straně zařízení (boční strana středového ostrůvku ze spodní strany počítače), přibližně na úrovni tlačítka ENT. Adaptér má následující specifikace: Výstup 5V DC 0,6A.

Při užívání síťového adaptéru se ujistěte, že dodržujete následující pokyny:

- Zásuvka by měla být umístěna v blízkosti přístroje a měla by být snadno přístupná.
- Zařízení by nemělo být připojeno k více zdrojům napájení, než je doporučeno.
- Elektrické kontakty nesmějí být zkratovány.
- Před čištěním zařízení odpojte adaptér ze sítě.
- Pravidelně kontrolujte, zda není výrobek a síťový adaptér poškozen. Nepoužívejte jej, pokud je produkt nebo síťový adaptér poškozen. Nikdy ho neotvírejte.
- Dodržujte bezpečnostní pokyny uvedené na síťovém adaptéru.

1.5 Obsah balení

Balení šachového počítače obsahuje následující:

- 1 Šachový počítač ChessGenius
- 16 bílých šachových figur
- 16 černých šachových figur
- 3 R6 baterie, velikost AA, 1.5 V
- 1 uživatelský manuál
- 1 kartička se zárukou

Po rozbalení, prosím, co nejdříve zkontrolujte obsah balení, jestli je kompletní, nebo nebylo poškozeno při přepravě. Pokud objevíte nějaké nesrovnalosti, obratem kontaktujte vašeho prodejce, u kterého jste produkt zakoupili.

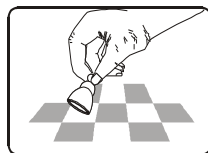
1.6 Používání šachových figur

Šachové figury umístěte umístěny na hrací (šachovnici) plochu zařízení. Díky vestavěným magnetům magnetům figury pevně drží na šachovnici a jsou tak chráněny proti mírnému sklouznutí nebo převrácení.

Chcete-li táhnout figurou, stiskněte příslušné políčko prstem nebo okrajem figurky.

Tahy jsou vždy zadány nejprve stisknutím počátečního políčka a následně cílového políčka. Nesprávné tahy (nemožné nebo nepovolené tahy) jsou indikovány příslušnou chybovou zprávou nebo hlučným zabzučením vydávaným zařízením.

Magnety při šachových partiích nejsou vyžadovány, tak aby bylo možné hrát proti počítači. Pokud vám magnet vypadne ze spodu figury, pokračujte v používání šachovnice jako obvykle. Počítač bude nadále fungovat správně.



1.7 Popis zařízení

Šachový počítač **ChessGenius** obsahuje šachovnici se 64 políčky citlivými na tlak, na které se umístí figury a tlakem zadávají jejich tahy. Počítač je také vybaven LCD displejem, který zobrazuje stav hry, tahy figur, a poskytuje další informace. Dvě skupiny tlačítek, které se nacházejí vlevo a vpravo od LCD displeje, se používají pro výběr a ovládání přístroje.



1.8 Tlačítka a jejich funkce



Tlačítko zapne, nebo vypne šachový počítač. Když je počítač vypnut, rozehraná partie se uloží a můžete v ní pokračovat kdykoliv později.



Tlačítko zapne, nebo vypne podsvícení na displeji.

HINT

Požádá počítač, aby navrhl tah.

MOVE

Pokud chcete, aby počítač začal hrát jako první, zmáčkněte na začátku hry tlačítko MOVE. Pokud zmáčkněte tlačítko během hry, počítač převezme okamžitě tah. Když počítač přemýšlí nad svým tahem, stiskem tlačítka MOVE ho zastavíte.

INFO

Zobrazí různé informace o právě probíhajícímu procesu počítače.

NEW

Zahájí novou šachovou hru a ukončí hru předchozí.

- CL** Zkratka pro funkci Vymazat, která má různé funkce: může zrušit zadání a pomocí tlačítek zadáte nové, opustit nabídku nebo přerušit rolování na displeji. (Stisknutím tlačítka CL můžete také provést tah, aniž byste museli stisknout sensorová políčka.)
- ⇐ S ⇐ můžete vrátit zpět jeden, nebo více tahů po sobě během hry.
V nabídce tlačítkem ⇐ se přesouváte mezi položkami směrem nahoru.
- ⇒ S ⇒ můžete opakovat tahy, které jste předtím vrátili.
V nabídce tlačítkem ⇒ se přesouváte mezi položkami směrem dolů.
- MENU** Vyvolá hlavní nabídku, kde můžete vybírat z různých nastavení.
- HELP** Zobrazí zprávu na displeji, která poskytuje informace o možnostech, které máte k dispozici. HELP vám také může ukázat, které tahy jsou pro danou figurku právě povoleny.
- ENT** Zkratka pro "Enter". Toto tlačítko potvrzuje aktuálně zobrazenou nabídku.

Tlačítko RESET

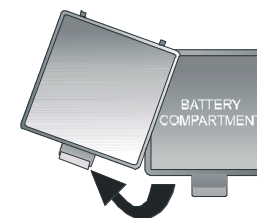
Někdy se v důsledku elektrostatických nábojů, jiných typů elektrických interferencí nebo po vložení baterií do počítače může stát, že počítač nefunguje správně. Pokud k tomu dojde, zatlačte tenký předmět do otvoru RESET na spodní straně počítače po dobu cca 1 vteřiny. Tlačítko RESET se nachází na spodní straně přístroje pod tlačítkem ON / OFF. Tlačítko obnoví počítač tak, aby jeho paměť byla vymazána, a počítač se vrátí do továrního nastavení.

Poznámka: Tento výrobek není chráněn před účinky elektrostatického náboje, silného elektromagnetického záření nebo jiného elektrického rušení, protože v důsledku těchto podmínek není porucha kritická. V případě poruchy můžete použít tlačítko RESET na spodní straně přístroje, abyste přístroj znovu nastavili do továrního nastavení a spustili novou hru.

2. Než začnete

2.1 Vložení baterií

- (1) Umístěte přístroj vzhůru nohama na rovný povrch. Nyní uvidíte přihrádku na baterie na spodní straně zařízení.
- (2) Otevřete přihrádku pro baterie. Chcete-li tak učinit, zatlačte plastový jazýček palcem a poté zvedněte kryt přihrádky pro baterie.
- (3) Vložte 3 baterie R6 / LR6 (AA) do přihrádky pro baterie a věnujte pozornost popisovým štítkům.
- (4) Ujistěte se, že dodržujete správnou polaritu. Pozitivní svorky "+" baterie musí souhlasit s označením v přihrádce pro baterie.
- (5) Zavřete přihrádku pro baterie.
- (6) Zatlačte tenkým předmětem (např. koncem sponky na papír) na tlačítko RESET na spodní straně zařízení. Zařízení vydává zvuk, kterým indikuje, že je připraveno k provozu.



Šachový počítač zapírá, jakmile jsou baterie správně vloženy. Na LCD displeji se zobrazí výchozí pozice pro šachy a na spodním řádku bliká slovo "Deutsch" (přednastavený jazyk počítače, lze změnit viz. dále). Po stisknutí tlačítka ENT můžete začít hrát. Na displeji se zobrazí text "Play". Počítač je nyní připraven.

Poznámka:

- Pokud se displej nerozsvítí, resetujte šachový počítač znovu stisknutím tlačítka RESET na jeho spodní straně. Také zkontrolujte, zda jsou baterie funkční a zda byly vloženy správně.
- Pokud budou baterie v brzké době vybité, na dolním řádku LCD displeje začne několik sekund blikat symbol #. Pro správnou funkčnost přístroje by měly být baterie vyměněny co nejdříve.

2.2 Výběr jazyka

Displej šachového počítače může zobrazovat své zprávy v jednom z následujících 7 jazyků:

Jazyk	Zobrazeno na displeji
Nemčina	Deutsch
Angličtina	English
Francouzština	Français
Italština	Italiano
Španělština	Español
Holandština	Nederlds
Ruština	Русский

Pokud chcete zvolit jazyk při prvním zapnutí přístroje, stiskněte tlačítko ⇄ nebo ⇨, dokud se nezobrazí požadovaný jazyk. Poté stiskněte tlačítko ENT pro potvrzení výběru.

Na displeji se nyní zobrazí: **'Play'**. Nyní můžete začít hrát šachy. (Když přístroj vypnete, uloží se vám poslední zvolený jazyk.)

2.3 Tlačítko on/off

Stlačením tlačítka **On/Off** zapnete nebo vypnete šachový počítač.

Pro delší výdrž baterií, se šachový počítač automaticky vypne, pokud není používán po dobu několika minut. Když je počítač vypnutý, je poslední rozehraná šachová partie uložena a můžete v ní po zapnutí opět pokračovat.

2.4 Podsvícení displeje

Toto tlačítko zapne nebo vypne podsvícení displeje. Pro delší výdrž baterií, se podsvícení automaticky vypne, pokud po dobu 1 minuty nebylo stisknuto žádné tlačítko, nebo políčko na šachovnici. Po příštím stisknutí jednoho z nich se podsvícení displeje opět rozsvítí.

3. Hra proti počítači

3.1 Všeobecné

Chcete-li zadat tah, stiskněte příslušné políčko prstem nebo okrajem figurky. LCD displej vždy zobrazuje aktuální polohu figurek na šachovnici.

Před začátkem hry si můžete vybrat, zda vy nebo počítač chcete zahájit novou hru. Chcete-li aby počítač začal hru, stiskněte na začátku hry tlačítko **MOVE**. Symbol (□ nebo ■) v levém dolním rohu LCD displeje ukazuje, která strana (bílá nebo černá) bude další na tahu.

"Play" zobrazený na displeji vždy jasně ukazuje, že se jedná o váš tah.

Šachovnice zobrazuje souřadnice každého políčka, např. A1, B2 apod.

Tyto souřadnice se objeví na spodním řádku displeje LCD, vždy když je ohlášený nebo provedený tah.

Příklad: Šachový počítač táhne jedním pěšcem z políčka **E7** na políčko **E5**. Dolní řádek na displeji bude zobrazovat následující souřadnice:

■ E7 E5

Souřadnice políčka E7 na kterém stojí pěšec na LCD displeji problikává. Stiskněte příslušné políčko na šachovnici pro tah pěšce z něj. Nyní bliká na displeji souřadnice E5 a pěšec tedy táhne z **E7** na **E5**. Nyní stiskněte políčko **E5** a přesuňte na něj pěšce.

(Alternativa: místo samotného tahu můžete stisknout tlačítko CL a na šachovnici umístit figurku přímo na cílové políčko (v tomto příkladu E5), aniž byste nejdříve stiskli příslušné políčko. Dbejte však na to, aby pozice na šachovnici vždy odpovídaly pozicím na displeji.)

Když počítač "přemýšlí", na LCD displeji se zobrazují rotující přesýpací hodiny. Stiskněte klávesu **MOVE**, chcete-li přerušit šachový počítač v přemýšlení a vynutit okamžitý tah. Pokud stisknete klávesu **MOVE**, když je váš tah, počítač provede další krok za vás (tj. prohodí si místo s vámi).

Nepovolený tah: Pokud se během hry pokoušíte uskutečnit tah, který není povolen, počítač vydává zvukový signál – trojitě zabzučení, aby vás upozornil na chybu.

3.2 Speciální tahy

Šach: Zvukový signál vás upozorní na šach. Na displeji se také zobrazí symbol, který vás upozorní na šach '+'.
Rošáda: Nejdříve táhněte králem, následně vás počítač vyzve k tahu věží.
Braní mimochodem: Odeberte pěšce a poté stiskněte políčko odebraného pěšce - jak ukazuje LCD displej.

Proměna: Proveďte tah pěšcem na cílové políčko jako obvykle. Na displeji se zobrazí "blikající" dáma. Pokud byste preferovali převedení pěšce na jinou figurku, použijte ⇄ nebo ⇨ pro výběr požadované figurky. Když je požadovaná figurka zobrazena na LCD displeji, stiskněte políčko nebo tlačítko **ENT**.

3.3 Informace o myšlenkovém procesu počítače (INFO)

Zatímco počítač provádí výpočty nebo zobrazuje svůj tah, který právě provedl, můžete opakovaně stisknout tlačítko INFO a zobrazit tak řadu relevantních informací. Na displeji se zobrazí blikající symbol "i" (pro informaci).

1 x INFO: Hodnocení polohy

0.50 = Počítač má výhodu 0,50 pěšce

-1.00 = Počítač má nevýhodu 1.00 pěšce

Book = Poslední tah je z knihy zahájení uložené v počítači.

2 x INFO: Hloubka výpočtu a počet analyzovaných tahů

Například: **8 15/39** ChessGenius vypočítal 8 půltahů (to znamená 4 tahy bílého a 4 tahy černého hráče), a nyní má zanalyzováno 15 ze 39 možných tahů.

3 x INFO: Ideální tah

Zobrazí první tah z těch, které počítač vypočítal jako ideální tah (tj. První tah v pořadí je považován za nejsilnější tah).

Opakované stisknutí tlačítka **INFO** zobrazuje další tahy v pořadí vypočítané jako ideální tah (maximálně sedm půltahů).

Po opětovném stisknutí tlačítka **INFO** se na LCD displeji objeví opět hodnocení polohy.

CL: Vymaže zobrazení **INFO** a vrátí vás zpět do hry.

3.4 Zahájení nové hry (NEW)

Chcete-li začít novou hru, stiskněte tlačítko **NEW**. Displej se zeptá: Určitě? ("SURE?"). Stiskněte tlačítko **ENT** pro potvrzení nebo pro zrušení a návrat k rozehrané hře, stiskněte tlačítko **CL**.

3.5 Doporučený tah (HINT)

Chcete-li doporučit tah od počítače, jednoduše stiskněte tlačítko **HINT**. Doporučený tah od ChessGenius je zobrazen na LCD displeji po dobu přibližně 6 sekund. Můžete se sami rozhodnout, zda doporučení počítače využijete nebo ne.

3.6 Zrušení nebo vrácení tahu (↔ / ⇒)

Pokud chcete zrušit váš poslední tah, stiskněte tlačítko ↔. Displej vám ukáže, která příslušná políčka mají být stisknuta. Pokud byla posledním tahem sebrána figurka, musí být samozřejmě také vrácena zpět na šachovnici a příslušné políčko stisknuto.

Pokud je požadováno, může se tento proces opakovat tak často, jak si budete přát, tak aby jste změnil svůj další postup hrou a vybral si jiný tah. Jakmile skončíte, hra může pokračovat dále, nebo můžete stisknutím klávesy **MOVE** vyzvat počítač, aby provedl svůj tah.

Tlačítkem ⇒ můžete znovu provést již zrušené tahy. Také v tomto případě musíte stisknout příslušná políčka a postavit šachové figurky zpět na příslušná políčka.

3.7 Náповěda (HELP)

Ve většině situací stisknutím tlačítka **HELP** zobrazíte na displeji zprávu, která vám sděluje, co můžete udělat dále. Stiskněte tlačítko **CL** a zrušíte tuto zprávu z displeje.

Pokud jste na řadě a stisknete tlačítko **HELP**, začne blikat jedna nebo více šachových figurek na šachovnici LCD. Povolené tahy, které lze provést jsou zvýrazněny blikajícími figurkami a jejich políčky.

4. Hlavní nabídka

Po stisknutí tlačítka **MENU** se zobrazí první možnost z hlavní nabídky. Stiskněte ↔ nebo ⇒ pro průchod mezi možnostmi:

LEVEL	Vyberte úroveň hry
NXT BEST	Zobrazí alternativní tahy
INVERT	Obrátí šachovnici
CLOCK	Zobrazí šachové hodiny
ANALYSIS	Analýza šachové pozice
OPTIONS	Vyberte další nastavení
SET UP	Režim vlastního nastavení

Pomocí ↔ nebo ⇒ vyberte požadovanou funkci a stiskněte tlačítko **ENT**. Stisknutím tlačítka **CL** se vrátíte na předchozí obrazovku.

Podrobné popisy všech těchto funkcí naleznete níže.

4.1 Úroveň a obtížnost (LEVEL)

Ke změně úrovně:

- (1) Z hlavní nabídky vyberte možnost '**LEVEL**' a zmáčkněte **ENT**
- (2) Tlačítkem ⇒ nebo ↔ můžete opakovaně procházet skrz nabídku úrovní.
- (3) Když je požadovaná úroveň zobrazena, zmáčkněte tlačítko **ENT** a výběr tím potvrdíte.

Máte na výběr z 34 různých úrovní, které jsou rozděleny do 4 kategorií.

9 'fun' úrovní pro začátečníky: Při nastavení na těchto úrovních počítač úmyslně dělá chyby, takže je snadnější ho porazit. ('Fun 1' je nejsnadnější z těchto úrovní a 'Fun 9' je nejobtížnější)

10 úrovní s časem na tah: ChessGenius provádí své tahy v nastaveném čase. Máte na výběr z následujících úrovní:

Move 0s (= ihned), Move 1s, Move 2s, Move 3s, Move 5s, Move 10s, Move 15s, Move 30s, Move 1m, Move 2m

Takže při použití nastavení **Move 2m** (výpočet tahu počítači trvá dvě minuty) bude počítač potřebovat celkem 40 minut k provedení svých 20 tahů.

Výchozí nastavení počítače je 1 vteřina (Move 1s).

9 úrovní s celkovou délkou hry (odpočítávání): Každý hráč musí odehrát všechny své tahy v nastaveném čase. Symbol ⌚ označuje, že právě hrajete hru na čas (rapid / blitz). Zbývající čas se zobrazuje na LCD displeji a odpočítává se směrem dolů na 0.

Když šachové hodiny odpočítají na 0, na displeji se zobrazí:

-- : -- : --

Pokud si přejete, můžete dále pokračovat ve hře táhnutím figurky. Na výběr máte jednu z následujících úrovní:

Game 2m, Game 3m, Game 5m, Game 10m, Game 15m, Game 20m, Game 25m, Game 30m, Game 1h .

6 turnajových úrovní: V těchto úrovních šachové hodiny také odpočítávají zbývající čas pro zbytek partie nebo do další časové kontroly. (I v těchto případech můžete pokračovat ve hře v případě překročení nastaveného časového limitu.)

První tři turnajové úrovně používají nastavení tzv. Fischerových hodin.

Tourn. 1 Na začátku partie má každý hráč nastaven čas na 5 minut. Po každém tahu šachové hodiny přidají 3 vteřiny jako bonus ke zbývajcímu času. Když šachové hodiny odpočítají na 0, hráč prohrál.

Tourn. 2 Na začátku partie má každý hráč nastaven čas na 25 minut. Po každém tahu šachové hodiny přidají 10 vteřin jako bonus ke zbývajcímu času.

Tourn. 3 Na začátku partie má každý hráč nastaven čas na 60 minut. Po každém tahu šachové hodiny přidají 30 vteřin jako bonus ke zbývajcímu času.

Další dvě turnajové úrovně používají nastavení Náhlá smrt.

Tourn. 4 Každý hráč musí provést prvních 30 tahů do 1 hodiny. Hráč pak dostane dalších 30 minut pro zbytek zápasu.

Tourn. 5 Každý hráč musí provést prvních 40 tahů do 2 hodin. Hráč pak dostane další 30 minut pro zbytek zápasu.

Šestá turnajová úroveň používá "klasické" časové kontroly, které byly dříve normou v šachových turnajích normou.

Tourn. 6 Každý hráč musí provést prvních 40 tahů do 2 hodin. Hráč pak dostane další 60 minut pro dalších 20 tahů.

Důležité upozornění: Přečtěte si také kapitulu o funkci ECO, viz oddíl 4.6.5. Uvedené nastavení má významný vliv na herní sílu počítače.

4.2 Alternativní tahy (NXT BEST)

Funkce **alternativního tahu** je přístupná pouze při rozehrané partii po stisknutí tlačítka **MENU**, kde v hlavní nabídce naleznete i volbu **NXT BEST** a následným potvrzením tlačítkem **ENT** může počítač zobrazit i alternativní tah k poslednímu zahraničnímu tahu.

Nejprve, jak je zobrazeno na displeji, musíte zrušit poslední tah, který počítač provedl. Pak ChessGenius začne počítat nový tah, který považuje za druhý nejlepší.

Tento postup můžete opakovat tak často, jak chcete, a počítač vypočítává třetí nejlepší tah, čtvrtý nejlepší tah atd.

4.3 Obrácení šachovnice (INVERT)

Pokud hráte s černými šachovými figurkami, může být dobrý nápad obrátit šachovnici.

Chcete-li tak učinit, zvolte v hlavní nabídce možnost INVERT a poté potvrďte tlačítkem ENT. Na displeji se zobrazí jedna z následujících možností:

INVERT – Bílý hráč hraje od shora dolů
INVERT ✓ Černý hráč hraje od shora dolů

Symbol ■ ukazuje, že obě strany nyní hrají v opačném směru. Mějte na paměti, že v tomto případě můžete souřadnice na políčkách ignorovat, protože políčko C3 bude nyní považován za F6.

4.4 Šachové hodiny on/off (CLOCK)

Za normálních okolností, když ChessGenius vypočítá svůj další tah, je displej šachových hodin ve formátu **h: mm: ss**. Chcete-li tento standardní displej vypnout, zvolte v hlavním menu možnost **CLOCK** a potvrďte pomocí ENT.

Nyní, zatímco počítač přemýšlí, uvidíte zobrazené různé informace:

- (1) Hodnocení polohy
- (2) Hloubka výpočtu a počet analyzovaných tahů
- (3) Ideální tah
- (4) Šachové hodiny

Více informací v sekci 3.3.

4.5 Analýza (ANALYSIS)

V analytickém režimu lze analyzovat tahy obou stran (bílého a černého hráče) a na displeji se zobrazují průběžné informace o výpočtech počítače pro aktuální pozici na šachovnici.

Chcete-li tak učinit, zvolte v hlavní nabídce možnost **ANALYSIS** a poté potvrďte pomocí **ENT**. Symbol © na displeji ukazuje, že je režim analýzy aktivní. Režim analýzy také snadno rozpoznáte podle rozšiřujícího se kontrastního černého obdélníku na první pozici displeje.

Uvedená informace přesně odpovídá i popisu v předchozí části 4.4.

Tuto možnost můžete použít k analýze všech šachových pozic, stejně jako k řešení šachových problémů (např. šachmat ve třech tazích). Nejdříve zadejte požadovanou pozici (viz bod 4.5). Poté nechte počítač delší čas provádět výpočty a po určité době je obvykle schopný ukázat řešení a správný tah na displeji analýzy.

Poznámka: Stisknutím tlačítka MOVE ukončíte režim analýzy a hra může z této pozice dále pokračovat běžným způsobem.

4.6 Další nastavení (OPTIONS)

Pro přístup k dalšímu nastavení nejprve z hlavní nabídky zvolte možnost OPTIONS a potvrďte pomocí tlačítka **ENT**.

Poté vyberte požadovanou možnost pomocí tlačítka ⇐ or ⇒ a stiskněte tlačítko ENT. (Stisknutím tlačítka CL se vrátíte na předchozí obrazovku.)

Další nastavení obsahuje:

LANGUAGE Máte možnost si vybrat ze 7 různých jazyků
SOUNDS Nastaví úroveň hlasitosti
TUTOR Zapne nebo vypne oznámení o vašem chybném či slabém tahu
ECO Zapne nebo vypne úsporný režim
CONTR. Nastavení kontrastu displeje

Po výběru jedné z těchto možností se vrátíte do podnabídky Options stisknutím tlačítka CL a opětovným stisknutím tlačítka CL se vrátíte do hlavní nabídky, dále můžete pokračovat ve hře jako obvykle. Podrobné popisy těchto funkcí ChessGenius naleznete níže.

4.6.1 Jazyk (LANGUAGE)

Pro změnu zobrazovaného jazyka:

- (1) V nabídce vyberte možnost "**LANGUAGE**" a stiskněte tlačítko **ENT**.
- (2) Stiskněte opakovaně tlačítko ⇐ nebo ⇒ pro výběr požadovaného jazyka.
- (3) Po zobrazení požadovaného jazyka stiskněte tlačítko **ENT** pro jeho výběr.
- (4) Stiskněte dvakrát tlačítko **CL** pro návrat zpět do hry.

Jazyk	Zobrazeno na displeji
Nemčina	Deutsch
Angličtina	English
Francouzština	Français
Italština	Italiano
Španělština	Español
Holandština	Nederlds
Ruština	Русский

4.6.2 Hlasitost (SOUNDS)

Pro změnu hlasitosti:

- (1) V nabídce vyberte možnost "**SOUNDS**" a stiskněte tlačítko **ENT**.
- (2) Stiskněte opakovaně tlačítko ⇐ nebo ⇒ pro nastavení požadované hlasitosti.
- (3) (3 = nejhlasitější, 0 = tiché)
- (4) Po zobrazení požadované hlasitosti stiskněte tlačítko **ENT** pro její výběr.
- (5) Stiskněte dvakrát tlačítko **CL** pro návrat zpět do hry.

4.6.3 TUTOR

Šachový počítač má funkci "tutor", kterou vás může upozornit na vaše možné slabé nebo chybné tahy. Chcete-li aktivovat tuto funkci:

- (1) V nabídce vyberte možnost "**TUTOR**" a stiskněte tlačítko **ENT**. Displej nyní zobrazuje **TUTOR** ✓.
- (2) Stiskněte dvakrát tlačítko **CL** pro návrat zpět do hry.
- (3) Na displeji se objeví černý symbol ♣, který ukazuje, že režim TUTOR je aktivní

Pokud se ChessGenius domnívá, že váš poslední tah byl chybný, na displeji se zobrazí: **'SURE?'** ("Jistě?")

Následně máte dvě možnosti:

- Pro zobrazení doporučeného tahu od šachového počítače ChessGenius stiskněte tlačítko **HINT**. Na displeji se pak zobrazí počítačem nejlépe vyhodnocený tah.
- Pokud i přesto chcete vykonat vámi původně zamýšlený tah, stiskněte tlačítko **ENT**.
- Pokud si přejete vrátit váš (chybný) tah zpět, stiskněte tlačítko ⇐. Počítač se vás zeptá „zpět?“ (**"BACK?"**). Chcete-li potvrdit svůj záměr, stiskněte tlačítko **ENT** a vraťte váš tah (jak je zobrazeno na displeji) na šachovnici.
- Nyní můžete zadat váš nový, lepší tah.

Poznámka: Ve fun úrovních pro začátečníky 1–9, je funkce **TUTOR** vždy zapnutá, ačkoliv to není na displeji znázorněno.

4.7 Úsporný režim (ECO)

Pokud vypnete funkci **ECO**, šachový počítač ChessGenius vypočítává své tahy, i když zrovna není na tahu. V takovémto případě může být síla jeho hry podstatně vyšší, ale na druhou stranu se zvyšuje spotřeba energie a baterie nebudou mít tak dlouhou životnost.

Na obrazovce se zobrazí jedna z následujících možností:

ECO ✓	Počítač neprovádí výpočty, když je váš tah.
ECO -	Počítač provádí výpočty svého dalšího tahu, i když je zrovna váš tah.

Poznámka: Ve fun úrovních pro začátečníky 1-9, je funkce **ECO** vždy zapnutá, ačkoliv to není na displeji znázorněno.

4.7.1 Kontrast (CONTRAST)

LCD displej má 10 různých nastavení kontrastu. Mohou být vybrány následovně:

- (1) V nabídce vyberte možnost **CONTR** a stiskněte tlačítko **ENT**.
- (2) Stiskněte opakovaně tlačítko \Rightarrow nebo \Leftarrow pro nastavení požadovaného kontrastu LCD (9 = maximum)
- (3) Po zobrazení požadovaného kontrastu stiskněte tlačítko **ENT** pro jeho výběr.
- (4) Stiskněte dvakrát tlačítko **CL** pro návrat zpět do hry.

4.8 Vlastní nastavení (SET UP)

Na šachovnici můžete rozmístit šachové figurky v určitých pozicích, například při řešení šachového problému z knih. Chcete-li tak učinit, nejprve v hlavní nabídce vyberte možnost **SET UP** (Vlastní nastavení) a poté stiskněte tlačítko **ENT**.

Symbol # na levé straně displeje označuje, že počítač je aktuálně v režimu vlastního nastavení. Nyní postupujte následovně:

- **Vyprázdňte celou šachovnici:** Stiskněte tlačítko \Leftarrow , které na spodním řádku zobrazí zprávu "CLEAR BD?". Stiskněte tlačítko **ENT** a na šachovnici nebude žádná figurka, bude prázdná.
- **Výběr šachové figury:** Opakovaně stiskněte tlačítko \Rightarrow nebo \Leftarrow , dokud se v dolním řádku nezobrazí požadovaný symbol figurky.
- Například bílý pěšec: ?? = ♙
- **Výběr barvy:** Stiskněte tlačítko **MOVE** a vyberte si mezi dvěma barevnými symboly □ nebo ■, tak aby odpovídal barvě figurky.
- **Umístění figurky na šachovnici:** Vybranou figurku umístíte na políčko šachovnice stlačením cílového políčka na šachovnici.
- **Odstranění figurky z políčka:** Použijte stejný postup, stlačte požadované políčko a tím vymažete figurku, která byla na políčku umístěna.
- **Zrušení vlastního nastavení:** Stiskněte tlačítko **CL**, a na displeji se vám zobrazí zrušit? "CANCEL?", volbu potvrdíte stisknutím tlačítka **ENT**. Stiskněte dvakrát tlačítko **CL** pro návrat zpět do hry.
- **Potvrzení vlastního nastavení:** Po zadání všech požadovaných figurek a jejich pozic opakovaně stiskněte tlačítko \Rightarrow nebo \Leftarrow , dokud se na spodním řádku displeje nezobrazí slovo „připraven?“ "READY?". Potvrďte tedy své zadání tlačítkem ENT a tím i opustíte režim vlastního nastavení.
- Nyní můžete pokračovat ve hře z pozice, kterou jste zadali, nebo můžete stisknout tlačítko **MOVE** a nechat počítač začít s jeho výpočty pro dalšího tahu.

Důležitá poznámka: Počítač odmítne opustit režim vlastního nastavení, pokud rozpozná pozici, kterou jste zadali jako nepovolenou podle pravidel. Může to být z několika důvodů, např.:

- Hráč nemá krále nebo má více než jednoho krále.
- Král je v šachu a na tahu je protihráč.
- Pěšec je umístěn v první, nebo v osmé řadě šachovnice.
- Jedna ze stran má na šachovnici více než 16 figurek

Pokud tomu tak je, musíte opravit chybnou pozici, nebo stisknout **CL** a potvrdit stisknutím tlačítka **ENT** a tím opustit režim vlastního nastavení.

Poznámka: Se samostatně postavenými figurkami v režimu vlastního nastavení není možné provést Rošádu.

Pokud chcete nastavit pozici, ve které je nicméně možná rošáda, musíte začít s plnou šachovnicí, nechat krále a věž tam, kde jsou ve výchozí pozici, a potom nastavit / odebrat všechny ostatní figurky.

5. Technické specifikace

PRODUKT:	Šachový počítač ChessGenius chess s LCD displejem, Napájený bateriemi nebo napájecím adaptérem
MODEL:	M810
BATERIE:	3 x R6/LR6 (AA, Mignon), 1.5 V
HARDWARE:	ARM Cortex M4 microprocessor (32 bit) 512K flash memory

POZNÁMKA: Tento výrobek není chráněn před účinky elektrostatického náboje, silného elektromagnetického záření nebo jiného elektrického rušení, protože v důsledku těchto podmínek není porucha kritická. V případě poruchy můžete použít tlačítko RESET na spodní straně přístroje, abyste přístroj znovu nastavili do továrního nastavení a spustili novou hru.

Informace o použití tlačítka RESET najdete na straně 6 této příručky.

Varování! Tento výrobek není voděodolný. Nemůže být používán v mokřem prostředí, za deště apod.