



NAVODILA ZA UPORABO

Računalniški šah Millennium Europe II Chess Master M800

Kataloška št.: 130 18 68

KAZALO

VSTAVLJANJE BATERIJ IN VARNOSTNI NAPOTKI.....	4
OKOLJU PRIJAZNO ODSTRANJEVANJE	5
1. PRIPRAVA NA UPORABO	5
2. IZBIRA IGRE	7
3. SPLOŠNE INFORMACIJE ZA IGRANJE NA RAČUNALNIKU	7
3.1 SPLOŠNO.....	7
3.2 KONEC IGRE	8
4. ŠAH	8
4.1 KAKO IGRATI ŠAH.....	8
4.2 IGRANJE ŠAHA PROTI RAČUNALNIKU	13
5. DAMA	18
5.1 KAKO IGRATI DAMO.....	18
5.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU.....	20
6. OTHELLO	21
6.1 KAKO IGRATI OTHELLO.....	21
6.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU.....	22
7. ŠTIRI V VRSTO	23
7. 1 PRAVILA.....	23
7.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU.....	23
8. LISICA IN GOSKE	23
8.1 PRAVILA.....	23
8.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU.....	24
9. HALMA.....	24
9.1 PRAVILA.....	24
9.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU.....	24
10. NIM.....	25
10.1 PRAVILA.....	25
10.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU.....	25
11. IGRA NORTHCOTE	26
11.1 PRAVILA.....	26
11.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU.....	26
12. POSEBNE FUNKCIJE	26
12.1 MOŽNOSTI	26
12.2 STOPNJE IGRALNE MOČI (ZA DRUGE IGRE RAZEN ŠAHA)	28
12.3 UMIK VAŠE POTEZE	28
12.4 ZAMENJAVA STRANI – GUMB “SWAP“	29
12.5 NAMIGI – PREDLOGI RAČUNALNIKA ZA POTEZO.....	29
12.6 FUNKCIJA “HELP“	29
12.7 OBRATNA IGRALNA POVRŠINA ()	29
12.8 POSTAVITEV POLOŽAJEV	29
12.9 PREKINITEV / SHRANJEVANJE IGRE	30

13. ODPRAVA NAPAK.....	31
13.1 NA LCD ZASLONU NI INFORMACIJ	31
13.2 RAČUNALNIK NE NAREDI POTEZE	31
13.3 RAČUNALNIK NE SPREJME VAŠE POTEZE	31
13.4 ALI POZNATE VSA PRAVILA?	32
13.5 RAČUNALNIK NAREDI “NEPRAVILNO” POTEZO	32
13.6 NI ZVOKA	32
13.7 STIKALO “RESET”	33
14. REŠITVE VAJ	33
GARANCIJSKI LIST	39

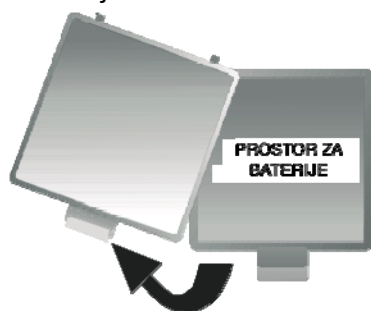
VSTAVLJANJE BATERIJ IN VARNOSTNI NAPOTKI

Vstavljanje baterij:

Igro z glavo položite na ravno površino na spodnji strani naprave poiščite prostor za baterijo.

Pokrov prostora za baterije s palcem pritisnite na označenem mestu in privzdignite. Vaš računalniški šah potrebuje 3 x 1,5V "AA" ali "LR6" baterije. Pri vstavljanju baterij pazite, da pozitivni vrh baterije ustreza + oznaki znotraj prostora za baterije. Zaprite pokrov prostora za baterije.

Ne pozabite pritisniti gumba RESET na spodnji strani naprave, da zagotovite pravilno delovanje.



VARNOSTNI NAPOTKI ZA BATERIJE:

- **OPOZORILO!** Če baterije niso pravilno zamenjane, obstaja nevarnost eksplozije. Odstranjevanje praznih baterij izvajajte skladno z napotki.
- Navadnih baterij ni dovoljeno polniti. Nevarnost eksplozije!
- Polnilne baterije se lahko polnijo samo ob nadzoru odraslih.
- Pred polnjenjem je potrebno polnilne baterije vzeti iz naprave.
- Vedno zamenjajte vse baterije hkrati.
- Pri vstavljanju baterij poskrbite za pravilno obrnjeno polarnost!
- Ni dovoljeno uporabljati različnih tipov baterij ter starih in novih baterij hkrati.
- Ne mešajte alkalnih in navadnih (cink-ogljikovih) ali polnilnih baterij.
- Baterije hranite izven dosega otrok. Ne odlagajte jih v ogenj, ne ustvarjajte kratkega stika in jih ne razstavljajte.
- Če je potrebno, pred vstavljanjem očistite baterije in prostor za baterije.
- Ni dovoljeno delati kratkega stika na konektorjih baterij.
- Baterij ne izpostavljajte ekstremnim pogojem; na primer radiatorjem ali direktnemu soncu! Povečano tveganje iztekanja!
- Iz naprave takoj odstranite popolnoma prazne baterije! Povečano tveganje iztekanja!
- Izogibajte se stiku s kožo, očmi in sluznico. V primeru stika s tekočino baterije, prizadeto mesto takoj izperite z veliko količino čiste vode in se posvetujte z zdravnikom.
- Če naprave dlje časa ne nameravate uporabljati, iz nje odstranite baterije.
- Vstavljanje in zamenjavo baterij lahko izvede samo odrasla oseba.

Prosimo upoštevajte, da ta naprava skladno z direktivo 2009/48/ES ni igrača. Če otrokom pustite da uporabljajo napravo, jih pri tem vodite in pravilno razložite

delovanje naprave ter bodite pozorni, da napravo uporabljajo tako, kot to predvideva proizvajalec.

Opozorilo! Ta naprava vsebuje magnete. Magneti ki se primejo skupaj ali se pritrdijo na kovinski predmet znotraj človeškega telesa lahko povzročijo resne ali smrtonosne poškodbe. Če pride do zaužitja ali vdihava magneta takoj poiščite zdravniško pomoč.

OKOLJU PRIJAZNO ODSTRANJEVANJE



V skladu z direktivo ES 2002/96, je potrebno odsluženo napravo pravilno odstraniti. Primerni deli naprave se bodo nato reciklirali in tako zmanjšali onesnaževanje okolja. Za več informacij se obrnite na lokalno podjetje za odstranjevanje ali vašo občinsko upravo.



Odstranjevanje baterij: baterij ni dovoljeno odlagati med splošne gospodinjske odpadke. Vsak uporabnik je zakonsko obvezan baterije pravilno odlagati na zbirna mesta, ki so postavljena v ta namen.

1. PRIPRAVA NA UPORABO

1. Baterije in izbira jezika

Baterije vstavite v prostor na spodnji strani naprave. Pazite, da so pravilno obrnjene (“+“ se ujema s “+“). Računalnik mora odgovoriti z zvočnim signalom. Na LCD zaslonu se morajo pojaviti položaji igre za šah, v spodnjem delu zaslona pa utripa beseda “English“.

Če se prikaz na zaslonu ne pojavi, v odprtino “RESET“ na spodnji strani naprave vstavite tanek predmet (na primer sponko za papir) in z njim pritisnite v odprtino.

Če želite, da računalnik sporočila podaja v angleškem jeziku, enostavno pritisnite gumb “E“. Izberete lahko enega od 13 jezikov:

Jezik	Prikaz na zaslonu
Angleški	English
Nemški	Deutsch
Francoski	Français
Italijanski	Italiano
Španski	Español
Nizozemski	NL
Portugalski	POR
Švedski	Svenska
Finski	Suomi
Češki	Čeština
Slovaški	Sloven
Poljski	Polski
Grški	Ελληνικά

Če želite izbrati drug jezik, pritisnite na gumb ▲ ali ▼ dokler se ne pokaže zelena možnost, nato pritisnite "E". Imate 7 možnosti: angleški, nemški, francoski, italijanski, španski, nizozemski (NL) in portugalski (POL).

Sedaj lahko začnete z igro šaha, pri čemer računalnik igra 10 sekund na potezo – glejte § 4.2 in naprej. Za druge možnosti pojdite na § 1.5 (Glavni meni).

2. Vklop/izklop naprave

Če ne zamenjate baterij, napravo vklopite z gumbom "ON/OFF". Če naprave 8 minut in pol ne uporabljate, se samodejno izklopi. Ko je "izključena" še vedno v spominu ohrani trenutno igro in z igranjem lahko nadaljujete kasneje.

3. Osvetlitev zaslona

LCD zaslon ima osvetlitev, ki jo lahko vklopite ali izklopite z držanjem gumba "SWAP" 1 sekundo.

Če računalnik na vaše dejanje čaka več kot 1 minuto, se osvetlitev samodejno izključi in ponovno vključi ko pritisnete na poljubni kvadrat ali gumb.

4. Uporaba gumbov (povzetek)

ON/OFF	Za vklop ali izklop naprave. Ko je v "off" si še vedno zapomni trenutno igro, ki jo lahko nadaljujete kasneje.
START	Za dostop do glavnega menija. Omogoča pa tudi začetek nove igre ali uporabo posebnih funkcij.
▲ ... ▼	S temi gumbi lahko preverite vse elemente menija. Z gumbom ▼ pa lahko tudi umaknete eno ali več potez.
E (Enter)	Za izbiro trenutno prikazanega elementa menija. V nekaterih primerih pa z gumbom pridete do naslednje stopnje uporabe.
ESC	Za povratek iz podmenija v glavni meni ali iz glavnega menija v normalne pogoje igranja. V nekaterih primerih se uporablja za brisanje sporočila iz spodnje vrstice in omogoča nadaljevanje igre.
SWAP	Povzroči, da računalnik naredi potezo – to pomeni, da zamenja mesto z vami. Na začetku igre pritisnite "SWAP", če želite, da računalnik začne s prvo potezo v igri. Če računalnik "razmišlja", ga z gumbom "SWAP" prekinete. Ko se pokaže sporočilo šahovskega "inštruktorja", z gumbom "SWAP" prikažete nadaljnje informacije. Z dolgim pritiskom gumba vklopite ali izklopite osvetlitev.
HELP	Prikaz pomičnega sporočila, v katerem je navedeno, kakšne možnosti imate na voljo.
LEGAL	Po pritisku figure pri šahu lahko s pritiskom na gumb vidite, kakšne poteze lahko naredite s to figuro. Pri "Vajah šaha" se s pritiskom na "LEGAL" "predate".
EXERCISE	Izberite eno od 100 Vaj šaha, Poiščite rešitev!
RESET	Povratek na stanje ob prvem vstavljanju baterije. Lahko uporabite v primeru neznane/nerazumljive napake.

5. Glavni meni

S pritiskom na gumb "START" se pokaže prvi element v glavnem meniju. Z večkratnim pritiskom na ▲ ali ▼ lahko vidite naslednje elemente:

“NEW GAME“ (nova igra)	glejte § 2
“LEVEL“ (stopnja)	glejte §§ 4.2.12, 12.2
“INVERT“ (inverten) (= Obrnjena plošča)	glejte § 12.7
“OPTIONS“ (možnosti)	glejte § 12.1
“RATING“ (ocena) (= “Rating number“; samo pri šahu)	glejte § 4.2.18
“SET UP“ (postavitev)	glejte § 12.8
“HINT“ (namig)	glejte § 12.5

Prikažite element, ki ga želite izbrati in pritisnite “E“ (namesto izbire se z gumbom “ESC“ vrnete na prejšnji prikaz).

2. IZBIRA IGRE

Če v glavnem meniju z večkratnim pritiskom na ▲ ali ▼ izberete “NEW GAME“, lahko vidite vseh 8 vrst iger:

“CHESS“ (šah)	glejte § 4
“CHECKERS“ (dama)	glejte § 5
“REVERSI“ (Othello)	glejte § 6
“4 IN ROW“ (štiri v vrsto)	glejte § 7
“FOX + G.“ (lisica in goske)	glejte § 8
“G/HOPPER“ (halma)	glejte § 9
“NIM“	glejte § 10
“NORTH“ (= igra Northcote)	glejte § 11

Prikažite igro, ki jo želite izbrati in pritisnite “E“ (namesto izbire se z gumbom “ESC“ vrnete v glavni meni - § 1.5).

3. SPLOŠNE INFORMACIJE ZA IGRANJE NA RAČUNALNIKU

3.1 SPLOŠNO

LCD zabeleži trenutno situacijo v igri in naznani, da je na vrsti računalnik. Pri nekaterih igrah je pred začetkom potrebno sprejeti nekaj odločitev (šah, štiri v vrsto, Nim, igra Northcote).

Začne lahko računalnik ali uporabnik. Če želite, da začne računalnik, ob začetku igre pritisnite gumb “SWAP“. Simbol □ ali ■ (v spodnjem levem kotu zaslona) ponazarja kateri igralec je na vrsti (bel ali črn).

Zapis: kot vidite je šahovnica označena s *koordinatami* vsakega posameznega kvadrata, na primer A1, G6 in ostalo. Ta se pokaže v spodnji vrstici LCD ob naznanilu ali izvedbi poteze. *Primer*: pri šahu računalnik premakne svojega kmeta iz e7 na e5. V spodnji vrstici se izpiše ▲ E7E5.

Koordinata **E7** utripa, kot tudi kmet na kvadratu LCD plošče. Ob dvigu kmeta pritisnite kvadrat na šahovnici. Nato utripa **E5** in kmet je izmenično prikazan med e7 in e5. Ko kmeta odložite na e5, kvadrat pritisnite.

Ko računalnik "razmišlja" se v spodnji vrstici LCD zaslona pokaže simbol vrteče "peščene ure". Lahko se izpiše tudi poteza, o kateri razmišlja. Če želite računalnik prekiniti in sprožiti takojšnjo igro, pritisnite gumb "SWAP".

Ko ste vi na potezi, pritisnite na gumb "SWAP" povzroči da je na vrsti računalnik – to pomeni, da zamenja stran z vami.

Napaka (če želite na primer izvesti nelegalno potezo) je ponazorjena z brnenjem. Če se koordinate v spodnji vrstici izbrišejo, ponovno začnite s potezo.

Pravila igre so razložena v ustreznih poglavjih.

3.2 KONEC IGRE

Konec igre je označen na naslednje načine:

WW	beli zmaga
BW	črni zmaga
1:0	prvi igralec zmaga
0:1	drugi igralec zmaga
WW 29:35 (na primer)	beli zmaga s 35 proti 29 (pri Othellu)

Draw (remi)

DRAW 3 Remi s 3-kratno ponovitvijo iste poteze (samo pri šahu)

DRAW 50 Remi s pravilom 50-potez (samo pri šahu)







STALE Remi z mrtvo točko – pat (samo pri šahu)

4. ŠAH

4.1 KAKO IGRATI ŠAH

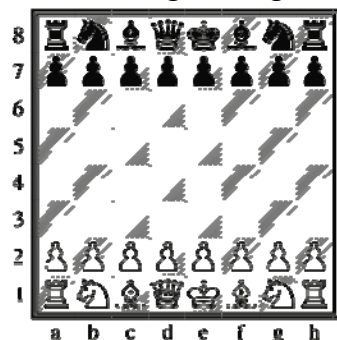
1. Šahovske figure in osnovna postavitve

Vsak igralec (Bel in Črn) začne s 16 šahovskimi figurami svoje barve – en *kralj*, ena *dama*, dve *trdnjavi*, dva *lovca*, dva *skakača* in osem *kmetov*.

KRALJ:		DAMA:		LOVEC:	
LOVEC:		SKAKAČ:		KMET:	

Najpomembnejša figura je kralj, saj je cilj igre da kralja vašega nasprotnika postavite v položaj, v katerem se ne more izogniti zajetju.

Na začetku igre so figure postavljene na naslednji način:

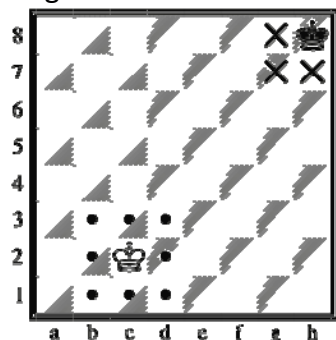


Splošna napaka je zamenjava položaja kralja in dame. Zato si zapomnite: "bela dama na belo kvadratno polje" in "črna dama na črno kvadratno polje".

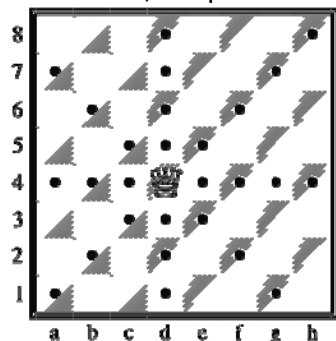
2. Poteze

Beli naredi prvo potezo, nato se igralca izmenjujeta v potezah. Ko je igralec na potezi, mora eno od svojih figur premakniti na prazno polje ali polje na katerem stoji figura nasprotnika. Pri slednjem je figura nasprotnika "zajeta", kar pomeni, da je odstranjena s šahovnice. Vsaka figura ima pri premikanju svoje značilnosti.

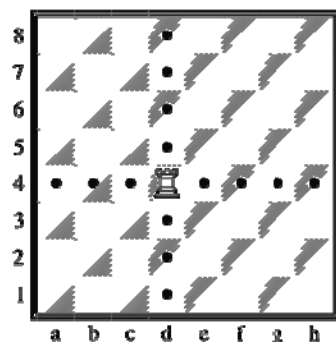
- a) *Kralj* se v eni potezi premakne za eno polje – naprej, nazaj, vstran ali diagonalno.



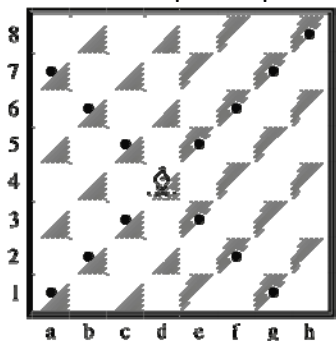
- b) *Dama* se v eni potezi lahko premakne za poljubno število polj v ravni liniji . vodoravno, navpično ali diagonalno.



- c) *Trdnjava* se v eni potezi premakne za poljubno število polj navpično ali vodoravno.

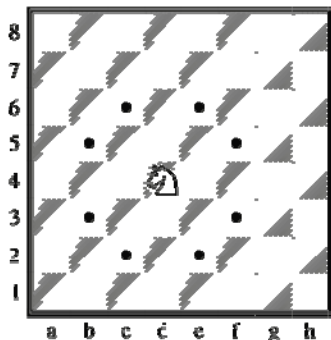


- d) *Lovec* se v eni potezi premakne za poljubno število polj diagonalno.



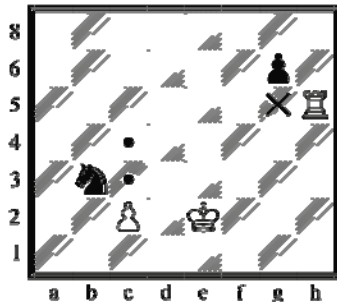
Dama, trdnjava in lovec ne morejo “preskakovati” drugih figur. Pri tem je izjema samo “Rokada” (§ 4.1.5) – kjer lahko trdnjava “preskoči” kralja.

- e) Poteza *skakača* je v obliki črke “L”: dve polji navpično ali vodoravno, nato eno polje pod pravim kotom. Skakač lahko preskoči druge figure (poljubne barve).



Do sedaj predstavljene figure lahko pri svojem normalnem premikanju zajamejo nasprotnikovo figuro. Če je pri zgornji situaciji na potezi beli, lahko s svojim lovцем zajame črnega skakača.

- f) Pri premikanju se *kmet* giblje eno polje naravnost naprej – ne more se umakniti. Pri *zajetju* se kmet premakne eno polje *diagonalno* naprej.



Kmet je najšibkejša figura pri šahu, vendar pa obstaja nekaj posebnih točk o načinu njegovega premikanja. Iz svojega začetnega položaja v drugi vrstici lahko napreduje za dve polji. Igralec se sam odloči ali se želi premakniti za eno ali dve polji. Vendar pa, če se je premaknil za eno polje, poteza s premikom za dve polji ni več možna.

Kmet **zajema v drugačni smeri kot se premika** – to pomeni da zajema diagonalno eno polje v levo ali v desno. Enako velja za kmeta v začetnem položaju. Na sliki so prikazane vse možne poteze kmetovih premikov in zajetij.

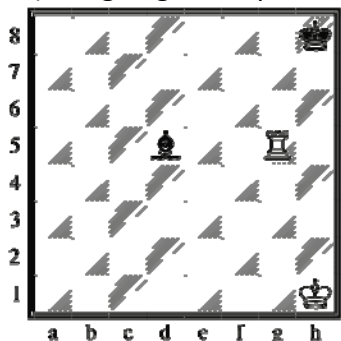
Bel kmet se lahko premakne dve polji naprej ali pa zajame črnega skakača. Črn kmet se je že premaknil eno polje naprej od svojega začetnega položaja, zato se lahko premakne eno polje naprej ali pa zajame belo trdnjavo. Če kmet doseže konec šahovnice, je “promoviran” – na primer v damo, trdnjavo, lovca ali skakača – v katero figuro, se odloči igralec (po navadi za damo) in jo položi na polje kamor je pravkar napredoval kmet. Kmeta pa se odstrani s šahovnice.

3. Šah in šah mat: zmaga

Če igralec napade figuro, česar nasprotnik ni opazil in ukrepal, je ta figura izgubljena. Pri kralju pa je situacija drugačna, saj ga ni mogoče zajeti. Lahko je napaden enako kot druge figure, toda napad je potrebno v naslednjem koraku preprečiti. Ker je ta napad dejansko grožnja za **šah** – da bo kralj posledično v **šah položaju** – manj izkušen igralec v tem trenutku naznani “šah”, da opozori nasprotnika. Vaš računalnik bo storil natanko tako, vendar upoštevajte, da to ni obvezno.

Obstajajo trije osnovni načini za umik pred grožnjo **šaha**:

- Kralj se premakne na polje kjer ni ogrožen.
- Zajem figure, ki grozi.
- Druga figura se prestavi na pot med grozilno figuro in kralja.



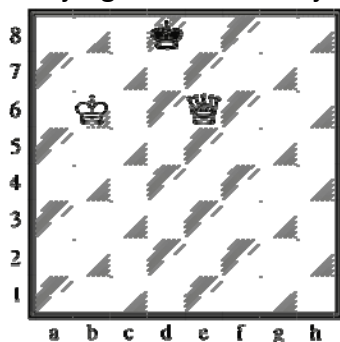
Na tej sliki so vse tri situacije prikazane na enostaven način. Bel kralj je v pahu, grozi mu lovec d5 in beli je na potezi:

- Kralj se premakne na h2 ali g1 (ne na g2, ker tam je še vedno v šahu),
- Trdnjava zajame črnega lovca.
- Trdnjava se premakne na g2 in tako odstrani grožnjo.

Če se šahu ni mogoče umakniti z nobeno o teh 3 taktik, je kralj v šahu – kar pomeni, da se ne more izogniti zajetju pri nasprotnikovi naslednji potezi.

4. Pat – remi

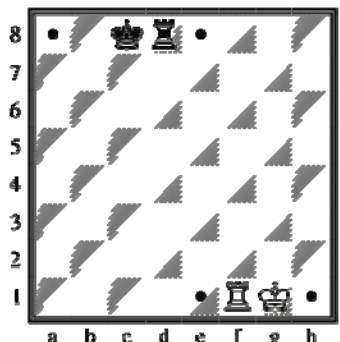
Če igralec *ne more* več narediti legalne poteze in *njegov kralj ni v šahu*, je prišlo do remija igre. Ta se imenuje pat.



Tukaj je na potezni črni. Njegov kralj ni v šahu, vendar pa ga katerakoli poteza s kraljem postavi v šah položaj. Črni tako nima več nobene legalne poteze in je v *pat poziciji*. Remi se lahko izbere tudi (a) če do popolnoma enakega položaja pride 3 krat in je isti igralec na potezi; ali (b) če pri zaporedju 50 potez na vsaki strani, ni zajeta nobena figura in noben kmet ne napreduje. Do remija lahko enostavno pride tudi zaradi sporazuma obeh igralcev.

5. Rokada

To posebno potezo naredi kralj nad eno od trdnjav. Kralj se premakne za dve polji proti trdnjavi; trdnjava preskoči kralja in pristane na polju poleg njega.



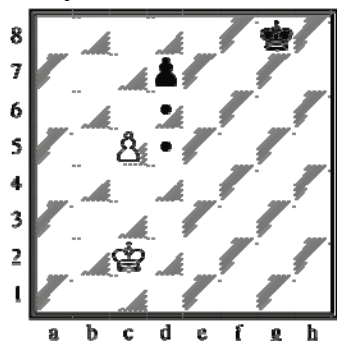
Beli rokira na kraljevo stran; črni rokira na damino stran.

Upoštevajte, da igralec *ne sme* rokirati pri naslednjih pogojih:

- Če je med kraljem in trdnjavo še kakšna druga figura (katere koli barve):
- Če se je figura kralja ali trdnjave s katero želi igralec rokirati, že premaknila.
- Če je kralj z rokiranjem v šahu.
- Če je polje preko katerega mora iti kralj (ali seveda polje kamor bi kralj prišel) napadeno z nasprotnikovo figuro.

6. Jemanje "En passant"

To pravilo izvira iz premika kmeta za dve polji. Na spodnji sliki lahko vidite, kako deluje:



Pri napredovanju črnega kmeta za le eno polje, bi ga bel kmet zajel. Ali se je mogoče izogniti nevarnemu območju s premikom za dve polji d7-d5? Da bi to preprečili, je bila uvedena poteza "en passant" zajetje (zajetje mimogrede).

Če je po premiku za dve polji kmet postavljen poleg nasprotnikovega kmeta, lahko ta (zadnji) kmet zajame nasprotnikovega kmeta na enak način, kot če bi se prvi premaknil le za eno polje. Ta poteza se izvaja popolnoma enako kot zajetje pri enojni potezi: bel kmet se premakne s c5 na d6 in odstrani črnega kmeta.

Pomembno: zajem "en passant" je možno samo kot neposredni odgovor na premik za dve polji.

7. Promocija kmeta

Zelo nenavadno je, če kmet doseže drugi konec šahovnice (po navadi je zajet že med potjo). Vendar pa se pri dosegu druge strani spremeni v drugo igralno figuro iste barve. Ne more postati kralj ali ostati kmet, zato morate izbrati med tem, da postane dama, trdnjava, lovec ali skakač. Po navadi je najljubša promocija v damo, saj je najmočnejša figura, v redkejših primerih pa je ljubša promocija v skakača, saj ima skakač dostop do različnih polj.

Promocija se izvede tako, da je kmet odstranjen in zamenja ga nova figura na **polju promocije**. Kmeta ni potrebno zamenjati s figuro, ki je bila že zajeta – to pomeni, da ima igralec lahko na šahovnici dve kraljici ali tri skakače, čeprav v začetni postavitvi to ni predvideno.

To pravilo veliko prispeva k fascinaciji šaha, saj bi bilo brez promocije v napredni fazi igre šaha z le nekaj preostalimi figurami težko zmagati.

8. Materialna vrednost figur

Pri šahu materialna vrednost figur nima bistvenega pomena, čeprav po navadi zmagata igralec z bolj vrednimi figurami. Za strateško oceno računalnik uporablja naslednje vrednosti:

Kmet	= 100 točk
Skakač	= 300 točk
Lovec	= 300 točk
Trdnjava	= 500 točk
Dama	= 900 točk






Kralj nima materialne vrednosti, ker ga ni mogoče zajeti. Tukaj je nekaj izrazov, ki se redno uporabljajo: razlika v vrednosti med skakačem (ali lovцем) in trdnjavo se imenuje **kvaliteta**. Če obe strani zajameta figure enakih vrednosti, se uporabi pojem **izmenjava**. In ni nenavadno, da igralec določeno figuro izgubi namenoma, da drugje dobi prednost; to se imenuje **žrtvovanje**.

4.2 IGRANJE ŠAHA PROTI RAČUNALNIKU

1. Začetek igre

Pritisnite gumb "START"; na zaslonu utripa "NEW GAME" (nova igra). Pritisnite "E". Z gumbi ▲ ali ▼ izberite "Chess" (šah) in potrdite z gumbom "E".

2. Izbira načina igre

NORMAL	(hitrost igre v začetku nastavljena na 10 sekund /potezo)	glejte § 4.2.4 in naprej
	(igra samo s kralji, damami in kmeti)	glejte § 4.2.3
	(igra samo s kralji, trdnjavami in kmeti)	glejte § 4.2.3
	(igra samo s kralji, lovci in kmeti)	glejte § 4.2.3
	(igra samo s kralji, skakači in kmeti)	glejte § 4.2.3
	(igra samo s kralji in kmeti)	glejte § 4.2.3
MT. IN 2	(računalnik išče mat v 2 potezah)	glejte § 4.2.10
RAPID 30	(hitropotezni šah: 30 minut na igralca na igro)	glejte § 4.2.12
RAPID 25	(hitropotezni šah: 25 minut na igralca na igro)	glejte § 4.2.12
BLITZ 5	(hitrostni šah: 5 minut na igralca na igro)	glejte § 4.2.12
RATED	(ocenjena igra: nagradne točke za poteze igralca)	glejte § 4.2.18
EXERCISE	(vaje)	glejte § 4.2.17

Prikažite element, ki ga želite izbrati in pritisnite "E" (namesto izbire se z gumbom "ESC" vrnete na seznam možnih načinov igranja). Priporočamo vam, da za prve igre izberete "NORMAL".

3. Začetek z zmanjšanim številom figur

Z izbiro ustreznega načina (§ 4.2.2) lahko začnete igro samo z dvema ali 3 vrstami figur. Ta način novincem omogoča vajo. Figure se postavijo na svoje običajne položaje in igra normalno teče).

4. Izvajanje potez

Za izvajanje poteze pritisnite polje s katerega se premikate in polje na katerega se premikate. Enako velja za poteze računalnika: pritisnite polje "iz" in polje "na", ki utripata na LCD zaslonu.

5. Zajetje

Če želite zajeti eno od nasprotnikovih figur, nadaljujte kot pri normalnem igranju: najprej pritisnite figuro v polje "iz" in nato v polje "na" in s šahovnice odstranite zajeto figuro (brez pritiska). računalnik samodejno registrira, da je bila figura zajeta in izračuna njegovo naslednjo potezo.

Če računalnik zajame eno od vaših figur, tudi tukaj poteka vse kot pri normalni igri; vendar pa v tem primeru med polji "iz" in "na" utripa simbol "x". Računalniško potezo opravite na enak način kot bi svojo – po pritisku polj "iz" in "na", s šahovnice odstranite figuro.

6. Posebne poteze

Rokada: najprej premaknite kralja in računalnik vas usmeri v premik trdnjave.

Zajetje "en passant": premaknite zajetega kmeta, nato pritisnite polje zajetega kmeta – kot ponazarja LCD zaslon.

Promocija kmeta: naredite premik kmeta. Z gumbom ▲ ali ▼ izberite figuro za promocijo. Ko se na LCD zaslonu pokaže prava figura, pritisnite polje promocije (ali "E"). Ko računalnik promovira svojega kmeta, vedno izbere kraljico.

7. Umik poteze

Če ste izbrali polje "iz", vendar ste si premislili, ponovno pritisnite isto polje ali pa pritisnite gumb "ESC" in začnite znova.

Ko naredite svojo potezo in računalniški odgovor nanjo, bi morda želeli te poteze umakniti in igrati drugače. Za umik poteze pritisnite gumb ▼. V nekaterih primerih je figuro potrebno samo premakniti nazaj s pritiskom polj "na" in "iz". V drugih primerih je potrebno na šahovnico tudi vrniti zajete figure ali "Othello" ploščke "obrniti" in podobno. V vsakem primeru *pritisnite polje ki utripa na LCD zaslonu in ki je prikazano v spodnji vrstici*, medtem ko dodate, odstranite ali zamenjate figuro na tistem polju. Pazite, da položaj na šahovnici ustreza tistemu na LCD zaslonu. Nato lahko naredite novo potezo (ali pritisnete gumb "SWAP", da potezo naredi računalnik).

Pri šahu lahko s ponavljanjem operacije umaknete do 8 potez na obeh straneh, umaknjene poteze pa lahko ponovno igrate s pomočjo gumba ▲. Pri ostalih igrah lahko umaknete le zadnji dve potezi.

8. Zamenjava strani – gumb "SWAP"

- Če pred začetkom igre, ko je na zaslonu izpisan napis "White" (beli), pritisnete gumb "SWAP", računalnik vzame bele figure.
- Tudi med igro lahko zamenjate stran s pritiskom na gumb "SWAP", če ste vi na potezi. Če po vsaki potezi pritisnete gumb "SWAP", računalnik igra proti sebi.
- Če gumb "SWAP" pritisnete medtem ko se računalnik pripravlja na potezo, zmotite njegov izračun in ga prisilite, da takoj naredi potezo. Izvede do tistega trenutka najboljšo izračunano potezo, ki pa po navadi ni najboljša poteza v absolutnem pomenu.

9. Nasveti za igranje šaha proti računalniku

Če pritisnete eno od svojih figur in nato še gumb "LEGAL", vam računalnik pokaže vse poteze, ki jih lahko ta figura naredi legalno. Ciljna polja so z znakom "+" označena en za drugim.

V spodnji vrstici vam simbol "+" kaže, da ste v šahu, čemur sledi zaporedje piskov.

Medtem ko računalnik kaže svojo potezo, lahko dostopate do glavnega menija, kjer je na voljo dodatni element "EVALUATE" (oceni). Z izbiro tega elementa lahko vidite oceno položaja. Na primer:

192 Računalnik misli, da ima prednost vredno približno 2 kmeta.

-54 Ima škodo vredno malo več kot polovico kmeta.

Opening Poteza je med računalnikovi "ukazi" klasične otvoritve.

Dvakrat pritisnite gumb "ESC" in opravite računalnikovo potezo.

Če se v spodnji vrstici izpiše "CAREFUL!" ali "SURE?", računalnik nudi sporočilo "inštruktorja" – glejte § 12.1.6. Nadaljujete lahko z enostavnim pritiskom gumba "ESC".

10. Šahovski problemi (mat v 2 ali 3 potezah)

Računalnik lahko reši šahovski problem mata v 3 potezah (razen če vključuje "podpromocijo" kmeta v trdnjavo, lovca ali skakača).

- a) Figure postavite na polja, kot je opisano v § 12.8.
- b) Izberite stopnjo "no limits" (ni omejitev) (§ 4.2.12).
- c) Pritisnite "SWAP". Če obstaja veljavna rešitev, računalnik analizira dokler ne najde poteze, nato jo pokaže na običajni način.
- d) Po izvedbi poteze lahko igrate za obrambno stran in računalnik bo poiskal drugo in tretjo potezo rešitve.

Obstaja tudi posebna funkcija za mat v 2 potezah, ki vključuje 10 standardnih problematičnih položajev. Če želite uporabiti to funkcijo, med načini izberite igro "MT. IN 2" (§ 4.2.2). Nato zaporedno pritisnite ▲ ali ▼, kjer si lahko ogledate 10 problemov in še en element: "SU" (= postavitev). Prikažite element, ki ga želite izbrati in pritisnite "E". Nato pritisnite gumb "SWAP" in računalnik bo poiskal in prikazal rešitev. Če pritisnete "E", ko je na zaslonu oznaka "SU", vas računalnik vodi v način "postavitve" (§ 12.8). Po tem lahko na primer na šahovnici postavite problem, ki je opisan v reviji. Ob izhodu iz načina "postavitve" pritisnite gumb "SWAP" in računalnik bo poiskal mat v 2 potezah.

11. Šah – Mat – Remi

Računalnik naznani "šah" s prikazom simbola "+" na zaslonu. To je le opozorilo, da se morate v naslednji potezi ubraniti. Če "šahirate" računalnik, ni nobene potrditve.

Če en od igralcev (vi ali računalnik) doseže šah mat, se na zaslonu izpiše "**BW 0:1**" (zmaga črni) ali "**WW 1:0**" (zmaga beli).

V situaciji pata, se na zaslonu izpiše "**STALEMATE**".

Dodatno je remi ponazorjen s trikratno ponovitvijo istega položaja (vendar samo v poenostavljenem formatu, kjer se poteze zaporedno ponavljajo takoj). Po tretji ponovitvi se izpiše "**DRAW 3**". Na enak način je označen način remija v skladu s pravilom "50 potez" in prikazan z oznako "**DRAW 50**". Če na šahovnici ostaneta le kralja, šah mat ni možen. V tem primer naj se obe strani dogovorita za remi, da dokončata igro.

Vendar pa v nobenem od navedenih primerov računalnik ne konča igre (razen pri remiju) in teoretično lahko igrate dokler želite.

12. Stopnje igralne moči

Če želite stopnjo spremeniti:

- a) V glavnem meniju izberite "LEVEL" (§ 1.5).
- b) Večkrat pritisnite gumb ▲ ali ▼, da pregledate stopnjo.
- c) Ko se pokaže zelena stopnja, pritisnite gumb "E".

Obstaja 30 različnih stopenj šaha:

- 4 zabavne stopnje za začetnike. Na teh stopnjah (1 je najnižja) računalnik namerno dela napake.
- 15 stopenj z omejenim časom za potezo, na primer "**10 S/MV**" (= 10 sekund na potezo). Če je funkcija "inštruktorja" izključena (glejte § 12.1.6), računalnik naredi potezo v določenem času. Drugače lahko traja malo dlje.
- 10 stopenj z omejenim časom za igro, na primer "**30 M/GM**" (= 30 minut na igro). Vsak igralec ima določeno število minut v katerih mora dokončati vse svoje poteze. Med izvajanjem igre je na zaslonu simbol ♁. Na teh stopnjah se

računalnik ne izklopi samodejno (§ 1.2). Trenutno porabljeni čas je prikazan na LCD zaslonu. Če se čas izteče, se pokaže sporočilo da je igralec izgubil, lahko pa se igra nadaljuje v "normalnem načinu". Pritisnite gumb "ESC" in naredite potezo ali pritisnite gumb "SWAP". Igre na stopnji 5, 25 ali 30 minut lahko začnete direktno z izbiro ustreznega načina igranja (glejte § 4.2.2).

- 1 stopnja "no limit" (brez omejitev) – računalnik bo razmišljal normalno, vse dokler ne pritisnete gumba "SWAP".

13. Stil

Poleg različnih stopenj igranja lahko izberete tudi računalniški stil igre. Izbirate lahko med petimi različnimi stopnjami stila, ki jih na grobo lahko opišemo kot:

zelo pasiven → pasiven → normalen → aktiven → agresiven

Če želite nastaviti računalniški stil igranja šaha:

- a) Z gumbom "START" in gumbi ▲ ali ▼, pridete do podmenija "Options" (možnosti), ki ga potrdite z gumbom "E".
- b) Izberite možnost "STYLE" in potrdite z gumbom "E".
- c) Za ogled 5 stilov uporabite gumba ▲ ali ▼: "Normal" (normalen), "Active" (aktiven), "Aggressive" (agresiven), "Very Passive" (zelo pasiven), "Passive" (pasiven).
- d) Ko je prikazan zeleni stil, pritisnite gumb "E".
- e) Za nadaljevanje igre dvakrat pritisnite gumb "ESC".

Z zelo "aktivnimi" nastavitvami po navadi računalnik bolj pritiska k napredovanju čez sredino šahovnice in napada vaše figure.

V luči izbrane stopnje igranja lahko začne z nekaterimi manj kvalitetnimi napadi. Na bolj pasivnih stopnjah igre pa računalnik svoje figure ohranja na svoji polovici in se lahko celo povleče vase – to pomeni, da zavzame zelo obrambni položaj.

14. Ocena položaja

Medtem ko računalnik razmišlja o svoji naslednji potezi, lahko dostopate do glavnega menija, kjer je na voljo dodatni element "EVALUATE" (oceni). Z izbiro tega elementa lahko vidite oceno položaja. Na primer:

192 Računalnik misli, da ima prednost vredno približno 2 kmeta.

-54 Ima škodo vredno malo več kot polovico kmeta.

Opening Poteza je med računalnikovi "ukazi" klasične otvoritve.


Dvakrat pritisnite gumb "ESC" in opravite računalnikovo potezo.

15. Nasveti – predlogi o potezah računalnika

Če želite računalnik vprašati za namig pri vaši potezi, v glavnem meniju izberite "HINT" (§ 1.5). Namig je prikazan kot premično sporočilo. Če želite namig zavrniti, pritisnite "ESC". Če ga želite sprejeti, pritisnite "E" in računalnik vas usmeri k izvedbi poteze.

16. Inštruktor

Pri šahu funkcija "inštruktorja" vašo pozornost usmeri na šibke poteze in vas opozori na grožnje računalnika. Če želite to funkcijo izklopiti ali vklopiti:

- a) V podmeniju "Options" (§12.1) izberite "TUTOR".
- b) S pritiskom na gumb "E" preklopite med 1 in 0. (Ta simbol  označuje, da je funkcija inštruktorja "vključena").
- c) Za povratek v igro dvakrat pritisnite gumb "ESC".

Če je "inštruktor" vključen, se na zaslonu izpiše "SURE?", če meni, da je vaša zadnja poteza napaka. Pri tem imate eno od naslednjih možnosti:

Pritisnite gumb "SWAP" za razlago, na primer:

- "You could checkmate me" (Lahko bi me matiral).
- "I can take that piece" (To figuro lahko vzamem).
- "You could win material worth 3 pawns" (Zajel bi lahko vrednost 3 kmetov).

S ponovnim pritiskom na gumb "SWAP" si lahko ogledate potezo, za katero računalnik meni, da ste jo spregledali.

Pritisnite gumb  in naredite potezo (glejte § 12.3).

S pritiskom na "ESC" obdržite vašo potezo.

Če računalnik izpiše "CAREFUL!", njegova zadnja poteza vsebuje grožnjo. za razlago lahko pritisnete gumb "SWAP", na primer:






"I am threatening ckeckmate" (Grozim z matom).

Drugi pritisk na gumb "SWAP" pokaže grozljivo potezo. Ko ste pripravljeni pritisnite gumb "ESC" in nadaljujte z igro.




17. Šahovske vaje – poiščite rešitev

Računalnik ima komplet 100 položaje za vaje, v katerih lahko poskusite najti pravo potezo. Višja je številka Vaje, težje je najti pravo rešitev. Rešitve se nahajajo v zadnjem poglavju teh navodil za uporabo.

Uporaba te funkcije:

- a) Na sezname načinov igranja šaha zberite "EXERCISE" (§ 4.2.2).
- b) Z gumbom  ali  in "E" izberite številko Vaje. Simbol  ali  ponazarja kateri igralec je na potezi, premično sporočilo pa ponazarja nalogo – na primer: "Find the move that will lead to checkmate" (poiščite potezo, ki vodi do mata). Utripajoč simbol  ponazarja, da je položaj na šahovnici vaja.
- c) Naredite potezo, ki mislite da je pravilna.

Če je vaša poteza pravilna:

- Računalnik pokaže vaš rezultat za to igro. Če želite videti odstotek vseh rešenih vaj do zdaj, pritisnite .
- Pritisnite gumb "E" in pokaže se naslednja številka Vaje. Izberete jo s ponovnim pritiskom na "E" (ali pa uporabite gumb  ali  in "E", da izberete številko druge Vaje).

Če vaša poteza ni pravilna:

- Računalnik zabrni in izpiše ustrezno sporočilo.

- Za nadaljnjo razlago pritisnite gumb "LEGAL". S ponovnim pritiskom na gumb "LEGAL" vam računalnik pove pravo potezo.
- Z gumbom ▲ ali ▼ lahko vašo potezo umaknete (glejte § 12.3) in poskusite z drugo.

Po navadi dobite 6 točk, če je pravilna prva poteza, 4 točke za drugi poskus in 2 za tretji poskus. Če vam je računalnik pokazal rešitev ne dobite točke. Med Vajo lahko rezultat v odstotkih vidite v elementu glavnega menija (§ 1.5). Pri preskoku zaporedja vaj (če na primer preskočite vaje med 5 in 10), se odstotek ponastavi na 0.

Če z vašo potezo (pravilno ali napačno) ne dosežete mata, lahko pritisnete gumb "SWAP" in od tega položaja dalje igrate proti računalniku. Na ta način lahko raziskujete posledice vaše poteze – na primer da vidite, kako lahko pride do mata. V teh primerih računalnik podaja sporočila "inštruktorja" (glejte § 4.2.16), vendar pa nekatere druge funkcije (namigi kot na primer v § 4.2.15; umik poteze kot na primer v § 12.3) ne bodo na voljo.

18. "Ocenjena" igra

V "ocenjeni" igri vam da računalnik:

- točke (0 – 6) za vsako potezo;
- "oceno učinkovitosti" – to je skupna ocena vašega igranja v trenutni igri, ob predpostavki, da sta obe strani že naredili 10 potez;
- "številčno oceno", ki temelji na vaši skupni uspešnosti v ocenjenih igrah.

Igranje "ocenjene" igre:

- a) Na seznamu načinov igre šaha izberite "RATED" (§ 4.2.2).
- b) Z gumbom ▲ ali ▼ in "E" izberite časovno omejitev v sekundah na potezo (*Opomba:* v načinu "ocenjene" igre ne velja navadni sistem stopenj – glejte § 4.2.12).

Simbola ⌚ ↓ ponazarjata, da je računalnik v načinu "ocenjene" igre. Na zaslonu "se odšteva" vaš čas za trenutno potezo. Če porabite manj časa, dobite več točk. Če se čas izteče lahko še vedno naredite potezo, vendar dobite manj točk.

Rezultat vaše poteze je ponazorjen z zaporedjem "piskov". (Enojni nizek pisk označuje 1 ali 0). Vaš dosedanji skupni rezultat je prikazan 3 sekunde. Med tem časom lahko:

- pritisnete "E" in vidite vaš trenutni odstotek;
- ponovno pritisnete "E", da vidite "oceno učinkovitosti" za igro.

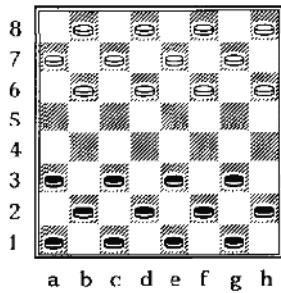
Za ogled "številčne ocene", ki predstavlja povprečje dosedanje učinkovitosti, v glavnem meniju izberite "RATING" (§ 1.5). Za nadaljevanje igre dvakrat pritisnite gumb "ESC".

5. DAMA

5.1 KAKO IGRATI DAMO

1. Šahovnica in figure

Dama se igra na šahovnici 8x8, vendar pa se figure premikajo sam po poljih ene barve. Vsak od igralcev (bel in črn) igro začne z 12 figurami, ki so postavljene tako:



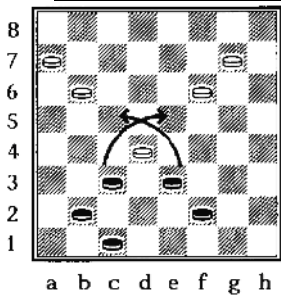
Igralca se izmenjujeta pri premikanju ene figure na potezo. Najprej premakni črni. *Cilj igre je, da nasprotnika pustite brez potez.* To po navadi dosežete tako, da zajamete vse njegove figure, zmagate pa tudi, če ga z blokiranjem onemogočite pri premikanju.

Včasih se lahko zgodi, da ne zmagata noben igralec. Po navadi je to takrat, ko ostane le še nekaj figur, enako število na vsaki strani.

2. Premiki figur

Na začetku je prisotnih 24 figur. Figura se premika diagonalno za eno polje naprej, na prazno polje. V začetnem položaju se lahko črna figura na c3 premakne na b4 ali d4. V odgovor lahko beli svojo figuro premakne iz b6 na a5 ali c5, ali pa gre njegova figura s h6 na g5; in tako dalje.

3. Jemanje nasprotnikove figure

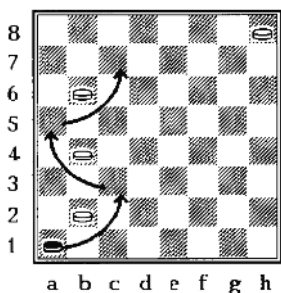


Igralec nasprotnikove figure zajame s premikom *dve* polji naprej po diagonali, s preskokom preko nasprotnikove figure, da pristane na praznem polju. Nasprotnikova figura se odstrani s šahovnice. Pri dami velja, če *lahko zajameš figuro, jo tudi moraš*.

V levem primeru ima črni možnost dveh jemanj:

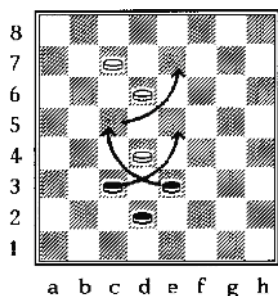
- Figura na c3 lahko zajame belo figuro na d4 s preskokom čez njo in pristankom na e5.
- Figura na e3 lahko zajame isto belo figuro s preskokom na c5.

V obeh primerih bo figura ki zajame, v naslednjem koraku zajeta sama. Nato bo (kot lahko vidite) vsak igralec zajel še eno figuro.



Več jemanj hkrati: če figura pristane na polju s katerega lahko zajame naslednjo figuro, je jemanje obvezno – kot del iste poteze. Na levi sliki mora črna figura na a1 zajeti belo figuro na b2 in pristan na c3. Ista figura mora nato skočiti na a5 (pri tem odstrani belo figuro na b4) in še na c7 (odstrani figuro na b6).

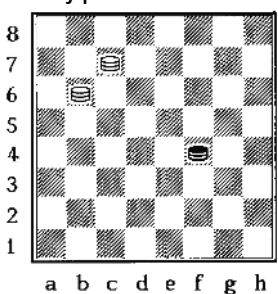
V situaciji, kjer sta na voljo dve različni potezi jemanja, pri tem pa bi ena zajela več figur kot druga, je odločitev o izbrani potezi prepuščena igralcu. Upoštevajte pa, da je potrebno izbrati eno od obeh potez. Spodaj je primer:



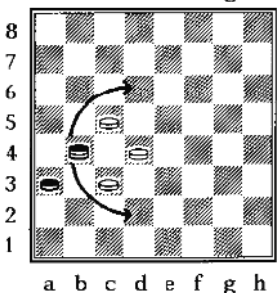
Črna figura na C3 lahko zajame belo figuro na D4 in pristane na E5. S to potezo čri zajame le eno figuro. Vendar pa lahko iz E3 črni zajame belo figuro na D4, pristane na C5, zajame belo figuro na D6 in zaključi potezo na E7. Čeprav z zadnjim premikom črni zajame 2 figuri, se lahko prosto odloči katero potezo bo izvedel. Po navadi (ne pa vedno) je najboljša poteza tista, ki zajame več figur.

4. Dama in kako se premika

Ko figura doseže nasprotni konec šahovnice, je takoj "okronan" – promoviran v damo (za ponazoritev tradicionalne šahovnice za damo, eno figuro položimo na drugo). Dama se lahko premika (in zajame) tako nazaj kot naprej. Za lažjo predstavo je spodaj nekaj primerov:



V tem položaju se lahko črna dama na F4 premakne na G5, E5, G3 ali E3, saj ima v nasprotju z navadnimi figurami dostop tudi do polj E3 in G3, ki sta navadni figuri na F4 nedosegljiva.



V tem položaju lahko črna dama na B4 zajame belo figuro na C5 in konča na D6 ali zajame belo figuro na C3 in konča na D2. Navadna črna figura ne more izvesti poteze zajetja preko C3 na D2, saj se lahko premika samo naprej.

Opomba: če figura z zajetjem pristane na polju svojega kronanja, v isti potezi *ne* sme zajeti druge figure nasprotnika.

5.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU

Pritisnite gumb "START"; na zaslonu utripa "NEW GAME" (nova igra). Pritisnite "E". Z gumbi ▲ ali ▼ izberite "CHECKERS" (dama) in potrdite z gumbom "E".

Pritisnite polje "iz" katerega se premaknete in polje "na" katerega se premaknete. Pri zajetju več figur pritisnite vsako polje na katerem pristane figura, ki zajema.

Poteza računalnika: Na LCD zaslonu se izpiše polje "iz" (utripa) in polje "na" – na primer **D6C5**: pri premiku figure pritisnite označeno polje D6 in nato še polje C5. Za večkratno zajetje pritisnite vsako polje, ki utripa na LCD zaslonu.

Po zajetju se v spodnji vrstici izpiše (na primer) **E5=X**. Ko odstranite tamkajšnjo figuro, pritisnite polje.

Če dosežete nasprotni konec šahovnice in pridobite damo, začnejo utripati koordinate polja kronanja in simbol za damo. Vašo figuro spremenite v damo (s postavljanjem še

ene figure na prejšnjo) in za potrditev ponovno pritisnite polje promoviranja. Enako storite če damo pridobi računalnik.

Opomba: računalniško stopnjo igre lahko nastavite enako kot v § 12.2. Za igralce, ki niso več začetniki, je priporočljiva stopnja 7 ali več.

6. OHELLO

6.1 KAKO IGRATI OHELLO

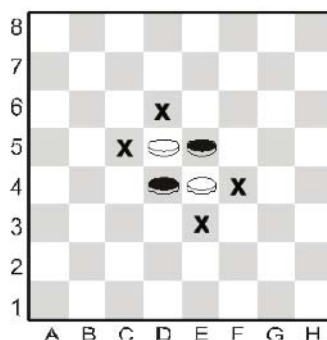
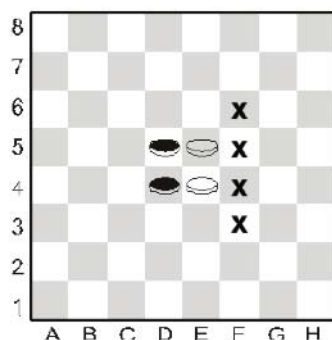
1. Šahovnica in figure

Pri igri Othello igralci uporabljajo komplet 64 ploščkov ali igralnih figur, ki so na eno strani obarvani belo, na drugi strani pa črno. Na začetku igre je šahovnica 8x8 prazna. En igralec (črn) ima 32 ploščkov obrnjenih s črno stranjo navzgor. Njegov nasprotnik (bel) ima 32 ploščkov obrnjenih z belo stranjo navzgor.

Ko je igralec na potezi, položi en svoj plošček (s svojo barvo obrnjeno navzgor) na prazno polje na šahovnici – če to lahko stori v skladu s spodaj razloženimi pravili.

2. Začetek igre

Črni svoj plošček položi na enega od štirih sredinskih polj: d4, e4, d5 ali e5. Beli odgovori s postavitvijo svojega ploščka na drugega od teh polj. Črni nato zavzame tretji sredinski kvadrat, beli pa preostalega. V tem trenutku sta na šahovnici naslednji dve varianti:



3. Nadaljevanje igre

Igra se nato nadaljuje skladno z naslednjim pravilom:

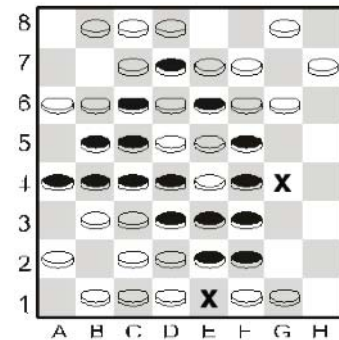
Ko je igralec na potezi, plošček postavi na šahovnico tako, da v ravni, neprekinjeni črti med ta novi in prejšnji svoj plošček ujame enega ali več ploščkov nasprotnikove barve. Črta ujetih ploščkov je lahko vertikalna, horizontalna ali diagonalna.

Pri zgornji levi varianti lahko črni vstavi plošček na f4 in s tem ujame bel plošček na e4 med postavljenim d4 in novim f4. Črni lahko plošček postavi tudi na f3, f5 ali f6. Pri zgornji desni varianti pa lahko plošček postavi na c5, d6, e3 ali f4. Plošček nasprotnikove barve, ki je ujet med igralčev star in nov plošček, je potrebno sedaj obrniti tako, da kaže isto barvo kot ploščka, ki "sta ga ujela".

Lahko pa več ploščkov v vrsti zamenja barvo hkrati. Na primer: pri treh belih ploščkih,

ki so na šahovnici postavljeni v horizontalni, vertikalni ali diagonalni črti med črnim ploščkom, ki je že na šahovnici in drugim ploščkom, ki je pravkar premaknjen na šahovnico, vsi trije beli spremenijo barvo hkrati. En plošček lahko med igro večkrat zamenja barvo.

Pri desni varianti, lahko na primer beli kljubuje zadnji potezi črnega s premikom na e1 in tako povzroči, da se črni ploščki na e2 in e3 spremenijo v bele.



Če igralec *ne more* ploščka postaviti tako, da obkroži in zajame enega ali več ploščkov nasprotnikove barve, mora potezo “prepustiti” in njegov nasprotnik je ponovno na vrsti.

4. Rezultat igre

Noben od igralcev ne more na šahovnico postaviti več kot 32 ploščkov. Igra se konča ko noben od igralcev ne more več narediti poteze, zmagovalec pa je tisti, ki ima na šahovnici več ploščkov v svoji barvi. Če imata oba enako število ploščkov, je rezultat igre remi.

6.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU

1. Začetek igre

Najprej pritisnite gumb “START”. Nato z gumbi ▲ ali ▼ izberite “NEW GAME” (nova igra) in potrdite z gumbom “E”. Z gumbi ▲ ali ▼ izberite “REVERSI” (Othello) in ponovno potrdite z gumbom “E”. Vaš plošček (z vašo barvo obrnjeno navzgor) pritisnite “na” polje. Ko je na potezi računalnik, je prikazan “utripajoč” plošček. Pritisnite na tisto polje, da plošček “položite”.

2. Kako narediti “E” potezo

Vaš plošček pritisnite na svoje polje, s svojo barvo obrnjeno navzgor. Ko je na potezi računalnik, polje “utripa” na LCD zaslonu. Ob vstavljanju njegovega ploščka pritisnite na to polje.

Ko je plošček potrebno “obrniti”: prikaz ploščka na LCD zaslonu se nihajoče spreminja med belim in črnim. Med tem ko obračate plošček, pritisnite na polje.

Ko mora računalnik “prepustiti” potezo: zaslišite tri piske, na zaslonu se izpiše “PASS” in igralec je ponovno na potezi.

Ko mora potezo “prepustiti” igralec: na zaslonu se izpiše “PASS”. Pritisnite gumb “E” in igra se nadaljuje.

Konec igre: zmagovalec je označen z WW (beli zmaga) ali BW (črni zmaga), zraven pa je prikazano število ploščkov vsakega igralca. Vedno so najprej izpisani črni ploščki, sledijo pa jim beli – na primer: **WW 29:35** pomeni, da beli zmaga 35 proti 29.

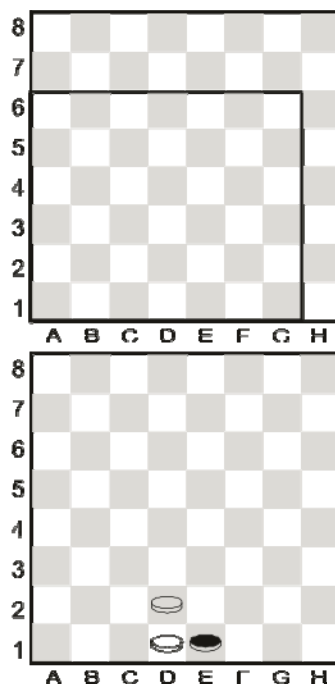
7. ŠTIRI V VRSTO

7.1 PRAVILA

Igra 4 v vrsto je igra za dva igralca. Igralna plošča je omejena na 7 vertikalnih vrstic. Čeprav po navadi vrstice omogočajo prostor za 6 ploščkov, vam računalnik omogoča uporabo večje površine. En igralec (bel) uporablja bele ploščke, njegov nasprotnik (črn) pa črne.

“Beli” začne igro s postavljanjem ploščka na poljubno polje v spodnji vrstici (a1-g1). Igralca nato izmenično postavljata svoje ploščke. Vsak plošček je potrebno položiti na prazno polje – v spodnjo vrstico ali pa nad že postavljeni plošček.

V desnem primeru beli začne s postavljanjem ploščka na d1. Črni lahko sedaj svoj plošček postavi nad beli plošček (D2) ali na drugo prazno polje v spodnji vrstici (a1, b1, c1, e1, f1, g1, h1). Če črni postavi plošček na e1, lahko beli postavi plošček na d2, e2 ali v spodnjo vrstico. Trenutni položaj je prikazan na sliki. V svoji drugi potezi lahko črni zasede eno od polj a1, b1, c1, d3, e2, f1, g1, ali h1. Cilj igre je postaviti štiri ploščke iste barve tako, da tvorijo neprekinjeno vertikalno, horizontalno ali diagonalno črto. Prvi igralec, ki to doseže je zmagovalec igre. Če nobenemu igralcu to ne uspe, je rezultat remi.



7.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU

Najprej pritisnite gumb “START”. Nato z gumbi ▲ ali ▼ izberite “NEW GAME” (nova igra) in potrdite z gumbom “E”. Z gumbi ▲ ali ▼ izberite “4 IN ROW” (4 v vrsto) in ponovno potrdite z gumbom “E”.

Polja v igralnem območju so označena s simbolom “+”. Območje je lahko visoko 6, 7 ali 8 vrstic. Na začetku je v spodnji vrstici izpisano (na primer) ROWS 6 (6 vrstic).

Z gumbi ▲ ali ▼ lahko spremenite število vrstic. Ko je igralno območje želene velikosti, pritisnite gumb “E”.

Ko ste na vrsti vi: pritisnite lahko poljubno polje v stolpcu kamor postavljate plošček.

Ko je na vrsti računalnik: plošček s pritiskom odložite na polje, ki je navedeno na LCD zaslonu.

8. LISICA IN GOSKE

8.1 PRAVILA

En igralec ima štiri bele figure – “goske”, ki začnejo na poljih b8, d8, f8 in h8. Pri vsaki potezi gosko premakne diagonalno naprej na sosednje polje – enako kot figuro pri Dami.

Njegov nasprotnik ima eno črno figuro – “lisico”. Lisica se premika enako kot dama pri Dami – diagonalno naprej ali nazaj na sosednje prasto polje. Ko en igralec ne more več narediti poteze, nasprotnik zmagaja.

8.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU

Za začetek igre Lisica in goske najprej pritisnite gumb "START". Nato z gumbi ▲ ali ▼ izberite "NEW GAME" (nova igra) in potrdite z gumbom "E". Z gumbi ▲ ali ▼ izberite "FOX + G" (Lisica in goske) in ponovno potrdite z gumbom "E".

Če želite imeti lisico: začnite z izbiro vašega začetnega polja: a1, c1, e1 ali g1. Črno figuro položite na izbrano polje in jo pritisnite. Potrdite z gumbom "E". Pri naslednjih potezah enostavno pritisnite polje *na* katerega se premikate.

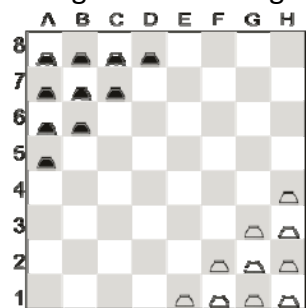
Če želite imeti goske: igro začnite s pritiskom na gumb "SWAP". Lisico s pritiskom postavite na njeno začetno polje, ki je prikazano na LCD zaslonu. Pri premiku goske premaknite polje *iz* katerega se premikate in *na* katerega se premikate.

Ko je na vrsti računalnik: pritisnite polja premikov *iz* in *na* – kot je prikazano na LCD zaslonu.

9. HALMA

9.1 PRAVILA

Vak igralec ima 10 figur, ki igro začnejo v območju svojega spodnjega desnega kota.



Najprej premakne beli. S potezo lahko igralec figuro premakne na enega od dveh načinov:

- Figuro lahko premakne na sosednje prazno polje – na primer z e1 na d1, d2, ali e2.
- Lahko skoči *preko* sosednje figure (katere koli barve), na prazno polje nad njim – na primer figura na g1 (glejte sliko) lahko skoči na e3. Figura na f1 lahko skoči na d1 ali f3 (ali se premakne na e2).

Cilj igre: zasesti "začetno območje" vašega nasprotnika. Po prvih potezah *vi izgubite*, če je vaše začetno območje popolnoma zasedeno (s figurami ene ali obeh barv).

9.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU

Za začetek igre Halme najprej pritisnite gumb "START". Nato z gumbi ▲ ali ▼ izberite "NEW GAME" (nova igra) in potrdite z gumbom "E". Z gumbi ▲ ali ▼ izberite "G/HOPPER" (Halma) in ponovno potrdite z gumbom "E".

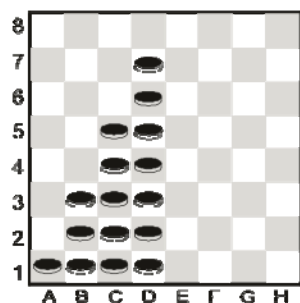
Izvajanje poteze: pritisnite na polje *iz* katerega se premikate in *na* katerega se premikate.

Več skokov naenkrat: če figura zaključi skok na polju ki omogoča naslednji skok, lahko to stori kot del iste poteze (čepprav to ni obvezno, kot je pri Dami). V eni potezi lahko naredite do 8 skokov (vendar pa pristanek ne sme biti dvakrat na isto polje). Pri izvajanju več skokov hkrati, zaporedno pritisnite na vsako polje. Za zaključek poteze, čepprav je skakanje še možno, ciljno polje pritisnite dvakrat.

Poteza računalnika: na LCD zaslonu utripa polje *iz* in *na* – na primer **A8C6**: pri premiku figure pritisnite polje z oznako A8 in nato še polje C6. V primeru več skokov naenkrat nadaljujte s pritiskom na vsako “utripajoče” polje na zaslonu.

10. NIM

10.1 PRAVILA



Pri “privzetem” začetnem položaju so na šahovnici 4 kupi figur: igralca figure izmenično jemljeta s šahovnice. Igralec ki je na potezi, vzame poljubno število figur v kupu – lahko cel kup ali poljubno vmesno število. Igralec ki s šahovnice vzame zadnjo figuro zmagaja – razen če je bilo pred začetkom igre določeno drugače.

10.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU

1. Pred začetkom igre

V spodnji vrstici je izpisano **LW** (= zadnji ki igra, zmagaja) ali **LL** (= zadnji ki igra, izgubi). Z gumbi ▲ ali ▼ lahko preklopite med obema možnostma. Ko je na zaslonu izpisana zelena možnost, pritisnite gumb “E”.

Na zaslonu se nato izpiše “**DEAFULT**” in imate naslednje možnosti:

- Za igranje iz privzetega začetnega položaja: pritisnite gumb “E”.
- Za igranje iz drugega začetnega položaja:
 - Pritisnite gumb ▲ ali ▼ (s tem se izpiše “**COLUMNS?**” (kolona?)).
 - Pritisnite polje v eni od kolon c-h. V tej desni koloni bo največje število figur.
 - S pritiskom na gumb “E” je v vsakem kupu prikazano naključno število figur. Figure položite na šahovnico tako, kot je zapisano na LCD zaslonu.

2. Igra

Pritisnite *zgornjo* in *spodnjo* figuro, ki jo želite odstraniti. Te figure odstranite s šahovnice skupaj z morebitnimi vmesnimi figurami. Če želite odstraniti le eno figuro, njeno polje pritisnite *dvakrat*.

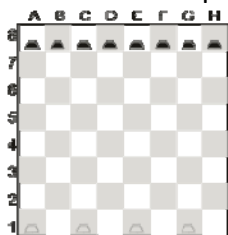
Ko je na potezi računalnik:

- a) Na LCD zaslonu utripa zgornja figura za odstranitev. Pritisnite to figuro.
- b) Nato izmenično utripata polji zgornje in spodnje figure. Pritisnite spodnjo figuro.
- c) Odstranite to figuro in vse figure nad njo.

11. IGRA NORTHCOTE

11.1 PRAVILA

Privzet začetni položaj igre izgleda takole:



Igralec z belimi figurami začne s premikom ene figure naprej. Figure lahko premakne do tam kot želi, vendar se mora ustaviti pred črno figuro v istem stolpcu (ne sme jo preskočiti). Igralca izmenično premikata svoje figure dokler se vse figure ne blokirajo med seboj. Igralec, ki naredi zadnjo potezo izgubi, *razen* če ste se pred začetkom igranja dogovorili drugače.

11.2 IGRANJE PROTI RAČUNALNIKU

1. Pred začetkom igranja

V spodnji vrstici je izpisano LL (= zadnji ki igra, izgubi) ali LL (= zadnji ki igra, zmaga). Z gumbi ▲ ali ▼ lahko preklopite med obema možnostma. Ko je na zaslonu izpisana zelena možnost, pritisnite gumb "E".

Na zaslonu se nato izpiše "DEAFULT" in imate naslednje možnosti:

- Za igranje iz privzetega začetnega položaja: pritisnite gumb "E".
- Za igranje iz drugega začetnega položaja:
 - Pritisnite gumb ▲ ali ▼ (s tem se izpiše "COLUMNS?" (kolona?)).
 - Pritisnite polje v eni od kolon c-h. V tej desni koloni bo največje število figur.
 - S pritiskom na gumb "E" je v vsakem kupu prikazano naključno število figur. Figure položite na šahovnico tako, kot je zapisano na LCD zaslonu.

2. Igra

Ko ste na vrsti za igranje, pritisnite polji *iz* katerega se premikate in *na* katerega se premikate. Enako storite pri izvajanju poteze računalnika: pritisnite polji *iz* in *na*, ki utripata na LCD zaslonu.

12. POSEBNE FUNKCIJE

12.1 MOŽNOSTI

Ko v glavnem meniju (§ 1.5) izberete element "OPTIONS" (možnosti), imate na voljo različne parametre. Pokaže se prvi element v podmeniju. S pritiskom na gumb ▲ ali ▼ lahko vidite vse elemente:

"SOUNDS" (zvoki)	glejte § 12.1.1
"STYLE" (stil – samo pri šahu)	glejte § 12.1.2
"CONT..." (= kontrast LCD zaslona)	glejte § 12.1.3
"REF." (= "sodniški" način)	glejte § 12.1.4
"LANGUAGE"	glejte § 12.1.5
"TUTOR" (inštruktor – sam pri šahu)	glejte § 12.1.6

Prikažite element, ki ga želite izbrati in pritisnite "E" (namesto izbire se z gumbom "ESC" vrnete glavni meni § 1.5).

1. Zvoki

Če želite zvočne signale izklopiti ali vklopiti:

- V podmeniju "Options" (§ 12.1) izberite element "SOUNDS".
- S pritiskom na gumb "E" preklopite med 1 in 0.
- Za povratek v igro dvakrat pritisnite gumb "ESC".

Če je zvok izključen (0), v primeru napake računalnik v spodnji vrstici napiše "ERROR" in ne zabrni. Za brisanje sporočila pritisnite poljubno polje na šahovnici.

2. Igranje različnih stilov šaha

Nastavite lahko stil šaha računalnika. Podrobne informacije o različnih stilih lahko najdete v poglavju 4.2.13.

- V podmeniju "Options" (§ 12.1) izberite element "STYLE".
- Z gumbom ▲ ali ▼ lahko vidite vseh 5 stilov: "Normal" (normalni), "Active" (aktivni), "Aggressive" (agresivni), "Verry Passive" (zelo pasiven), "Passive" (pasiven).
- Ko je prikazan zelen stil, pritisnite gumb "E".
- Za nadaljevanje igre dvakrat pritisnite gumb "ESC".

3. Kontrast LCD zaslona

Če želite spremeniti kontrast na zaslonu:

- V podmeniju "Options" (§ 12.1) izberite element "CONT.".
- Z gumbom ▲ ali ▼ preverite 10 različnih nastavitvev kontrasta.
- Ko je prikazan zelen stil, pritisnite gumb "E".
- Za nadaljevanje igre dvakrat pritisnite gumb "ESC".

4. Sodniški način ("referee")

V "sodniškem" načinu vam računalnik pusti, da igrate za obe strani. (Na primer – igrate lahko proti prijatelju – računalnik bo pri tem le v funkciji "sodnika", preverjal legalnost potez in oznanil rezultat ter podobno). Če želite ta način vklopiti ali izklopiti:

- V podmeniju "Options" (§ 12.1) izberite element "REF.".
- S pritiskom na gumb "E" preklopite med 0 in 1.
- Za povratek v igro dvakrat pritisnite gumb "ESC".

V "sodniškem" načinu ni sporočil z namigi (§ 12.5) ali "inštruktorja" (§ 12.1.6).

5. Jezik

Če želite spremeniti jezik sporočil:

- V podmeniju "Options" (§ 12.1) izberite element "LANGUAGE".
- Z gumbom ▲ ali ▼ se premikajte po možnih jezikih:


Jezik	Prikaz na zaslonu
Angleški	English
Nemški	Deutsch
Francoski	Français
Italijanski	Italiano
Španski	Español
Nizozemski	NL
Portugalski	POR

Švedski	Svenska
Finski	Suomi
Češki	Čeština
Slovaški	Sloven
Poljski	Polski
Grški	Ελληνικά

- c) Ko se pokaže zeleni jezik, pritisnite gumb "E".
Za povratek v igro dvakrat pritisnite gumb "ESC".

6. Inštruktor šaha – namigi in opozorila

Pri šahu funkcija "inštruktorja" vašo pozornost usmeri na šibke poteze in vas opozori na grožnje računalnika. Če želite to funkcijo izklopiti ali vklopiti:

- V podmeniju "Options" (§12.1) izberite element "TUTOR".
- S pritiskom na gumb "E" preklopite med 1 in 0. (Ta simbol  označuje, da je funkcija inštruktorja "vključena").
- Za povratek v igro dvakrat pritisnite gumb "ESC".

Če je "inštruktor" vključen, se na zaslonu izpiše "**SURE?**", če meni, da je vaša zadnja poteza napaka. Pri tem imate eno od naslednjih možnosti:

Pritisnite gumb "SWAP" za razlago, na primer:

- "You could checkmate me" (Lahko bi me matiral).
- "I can take that piece" (To figuro lahko vzamem).
- "You could win material worth 3 pawns" (Zajel bi lahko vrednost 3 kmetov).

S ponovnim pritiskom na gumb "SWAP" si lahko ogledate potezo, za katero računalnik meni, da ste jo spregledali.

Pritisnite gumb ▼ in naredite potezo (glejte § 12.3).

S pritiskom na "ESC" obdržite vašo potezo.

Če računalnik izpiše "**CAREFUL!**", njegova zadnja poteza vsebuje grožnjo. za razlago lahko pritisnete gumb "SWAP", na primer:

"I am threatening ckeckmate" (Grozim z matom).

Drugi pritisk na gumb "SWAP" pokaže grozilno potezo. Ko ste pripravljeni pritisnite gumb "ESC" in nadaljujte z igro.

12.2 STOPNJE IGRALNE MOČI (ZA DRUGE IGRE RAZEN ŠAHA)

Pri Dami so stopnje označene z 1-16. Pri drugih igrah (razen šaha) so stopnje med 1-10. Stopnja 1 je najhitrejša in najlažja. Če želite preveriti in spremeniti stopnjo:

- V glavnem meniju (§ 1.5) izberite element "LEVEL", tako da utripa številka stopnje.
- Pritisnite gumb ▲ ali ▼, dokler se na zaslonu ne pokaže zelena številka stopnje.
- Pritisnite gumb "E" in nadaljujte z igro.

12.3 UMIK VAŠE POTEZE

Če ste izbrali polje "iz", vendar ste si premislili, ponovno pritisnite isto polje ali pa pritisnite gumb "ESC" in začnite znova.

Ko naredite svojo potezo in računalniški odgovor nanjo, bi morda želeli te poteze umakniti in igrati drugače. Za umik poteze pritisnite gumb ▼. V nekaterih primerih je figuro potrebno samo premakniti nazaj s pritiskom polj "na" in "iz". V drugih primerih je potrebno na šahovnico tudi vrniti zajete figure ali "Othello" ploščke "obrniti" in podobno. V vsakem primeru *pritisnite polje ki utripa na LCD zaslonu in ki je prikazano v spodnji vrstici*, medtem ko dodate, odstranite ali zamenjate figuro na tistem polju. Pazite, da položaj na šahovnici ustreza tistemu na LCD zaslonu. Nato lahko naredite novo potezo (ali pritisnete gumb "SWAP", da potezo naredi računalnik).

Pri šahu lahko s ponavljanjem operacije umaknete do 8 potez na obeh straneh, umaknjene poteze pa lahko ponovno igrate s pomočjo gumba ▲. Pri ostalih igrah lahko umaknete le zadnji dve potezi.

12.4 ZAMENJAVA STRANI – GUMB "SWAP"

Medtem ko ste na potezi, lahko kadarkoli v teku igre z gumbom "SWAP" zamenjate stran. Če gumb "SWAP" pritisnete po vsaki potezi, računalnik igra proti sebi. Če gumb "SWAP" pritisnete med tem, ko se računalnik pripravlja na potezo, prekinete njegov izračun in ga prisilite v takojšnjo potezo. Naredil bo potezo, ki je do tistega trenutka najboljša izračunana, po navadi pa to ni najboljša poteza v absolutnem smislu.

12.5 NAMIGI – PREDLOGI RAČUNALNIKA ZA POTEZO

Če želite računalnik prositi, da vam predlaga vašo potezo, v glavnem meniju (§ 1.5) izberite element "HINT". Namig je prikazan kot premično sporočilo. Če želite namig zavrniti, pritisnite gumb "ESC". Če ga želite sprejeti, pritisnite gumb "E" in računalnik vas usmeri k izvedbi poteze.

12.6 FUNKCIJA "HELP"

V večini primerov se ob pritisku na gumb "HELP" pokaže premično sporočilo, ki vam pove kakšen je naslednji korak. Če želite sporočilo prekiniti, pritisnite gumb "ESC".

12.7 OBRATNA IGRALNA POVRŠINA (●)

Morda želite da Črni igra "navzgor po šahovnici" pri šahu (na primer) ali "navzdol po šahovnici" pri Dami. Če želite zamenjati usmeritev šahovnice, v glavnem meniju (§ 1.5) izberite element "INVERT" in za nadaljevanje igre pritisnite gumb "ESC".

Simbol ● ponazarja, da strani igrata v obrnjeni smeri od normalne. Ne pozabite, da oznak koordinat ne smete upoštevati (na primer polje C3 je v tem primeru obravnavano kot polje f6).

12.8 POSTAVITEV POLOŽAJEV

Na šahovnici lahko naredite posebno postavitve figur, izberete na primer šahovski problem iz revije. To storite tako, da v glavnem meniju (§ 1.5) izberete element "SET UP". V spodnji vrstici je prikazano:

- Barva simbola □ ali ■.
- Utripajoč simbol "#", ki ponazarja da je računalnik v načinu "postavitve".
- Simbol vrste figure (razen pri igri Nim).
- Koordinate polja kamor lahko postavite figuro ali jo odstranite.

(Pri igri 4 v vrsto stolpec označuje le ena črka. Pri igri Nim je črka za stolpec, tej sledi številka figur kolikor jih je v stolpcu.)

Medtem ko je računalnik v načinu "postavitve", lahko naredite karkoli od naslednjega:

- S polja odstranite figuro. Pritisnite na polje, nato pa še gumb "ESC".
(To ni možno pri igri Northcote. Pri igri 4 v vrsto pritisnite stolpec in nato gumb "ESC", da lahko odstranite zgornjo figuro. Če želite pri igri Nim izbrisati celoten stolpec, pritisnite stolpec in nato gumb "ESC". Če želite spremeniti velikost kupa, pritisnite stolpec in nato polje kjer želite da je zgornja figura.)
- Izpraznitev celotne šahovnice: pritisnite gumb ▲ ali ▼, dokler se na zaslonu ne izpiše "Clear?". Nato pritisnite gumb "E". (To ni možno pri igri Northcote.)
- Izbira vrste figure za vstavljanje: pritisnite gumb ▲ ali ▼, dokler se na zaslonu ne pokaže zelena figura. (Samo pri šahu in Dami).
- Spreminjanje barve figur (□ / ■): pritisnite gumb "SWAP".
- Vstavljanje figure trenutne barve (in vrste): Pritisnite zeleno polje in nato gumb "E".

(Pri igri 4 v vrsto pritisnite stolpec, nato gumb "E" za dodajanje figure "na vrh" katerekoli figure, ki je že na šahovnici. Pri igri Nim pritisnite stolpec, nato zgornje polje kupa. Pri igri Northcote enostavno pritisnite zeleno polje – figura se premakne tja iz svojega prejšnjega polja v stolpcu).

Ko pri šahu vstavljate kralja, je kralj iste barve samodejno odstranjen s svojega prejšnjega polja.

Ko je postavitve zaključena preverite, da je trenutna barva enaka strani, ki bo naredila naslednjo potezo. Nato:

- Za izhod iz načina "postavitve": pritisnite gumb ▲ ali ▼, dokler se v spodnji vrstici ne izpiše "Ready?" (pripravljen). Nato pritisnite gumb "E". Sedaj lahko igrate z novega položaja – naredite potezo ali pritisnite gumb "SWAP", da potezo naredi računalnik.

Če je igranje nemogoče od postavitve, ki ste jo nastavili, se na zaslonu izpiše ??? in računalnik ostane v načinu postavitve. S pritiskom na gumb "HELP" lahko dobite nadaljnjo razlago – na primer pri šahu lahko manjka figura kralja ali pa igralec na potezi šahira. Postavitve lahko spremenite, da postane legalna. Če jo želite namesto tega opustiti, pritisnite gumb ▲ ali ▼, dokler se v spodnji vrstici ne izpiše "Cancel?" (prekliči). Nato se s pritiskom na gumb "E" vrnete v glavni meni (§ 1.5).

Opomba: pri šahu ne morete rokirati s figuro, ki jo vstavite pri načinu "postavitve". Če želite ustvariti položaj, kjer je rokada možna, lahko začnete iz položaja "nove igre" in tam pustite samo kralje ter trdnjave, ostale figure pa posamično postavite.

12.9 PREKINITEV / SHRANJEVANJE IGRE

Če želite igro nadaljevati kasneje, z gumbom "ON/OFF" enostavno izklopite napravo. Upoštevajte, da ta gumb za vklop/izklop deluje samo če ste vi na potezi. Če igro nadaljujete kasneje in ugotovite, da nekatere figure niso več na njihovih prejšnjih poljih na šahovnici, jih lahko ponovno postavite tako, da sledite prikazanim položajem na LCD zaslonu.

13. ODPRAVA NAPAK

Vaš računalnik je bil pred dobavo natančno izdelan in pregledan. Zato je skoraj nemogoče, da bi imel kakšno tehnično napako. Izkušnje kažejo, da so najbolj "očitne" napake posledica napačnega delovanja uporabnika, nepravilnega vnosa podatkov pri pripravi poteze ali le pritiska na napačen gumb. To lahko povzroči, da računalnik reagira (lahko tudi kasneje) na "nepričakovan" način.

Torej, predno "napačno delovanje prisodite" računalniku, temeljito preverite ali ste pravilno sledili vsem korakom in ali so vsi vnosi pravilni. Najbolj pogost vzrok napak pri delovanju je nepravilno vnesena poteza. Poskrbite, da ima vaša poteza "E" vnos v skladu s pravili. Spodaj je navedenih nekaj nasvetov in namigov, ki vam lahko pomagajo odpraviti nastale težave. Opisani so najbolj pogosti vzroki težav pri delovanju.

13.1 NA LCD ZASLONU NI INFORMACIJ

Na zaslonu ni nobenih informacij, naprava pa ne reagira na noben gumb ali vnos poteze. Za to so lahko odgovorni naslednji dejavniki:

1. Poskrbite, da uporabljate prave baterije (tip AAA; ne uporabljajte polnilnih baterij). Ali so baterije pravilno vstavljene? Zagotovite pravilno polarnost (+/- polov) in da so baterije popolnoma nameščene na svoja mesta. Če ste baterije določen čas že uporabljali, so lahko iztrošene. V tem primeru priporočamo uporabo novega kompleta baterij.
2. Tudi pri novih baterijah je lahko funkcionalna sposobnost računalnika okvarjena zaradi statičnega toka. V tem primeru je potrebno napravo ponastaviti – s koničastim predmetom pritisnete notranje stikalo za ponastavitev, ki se nahaja v odprtini "RESET" na spodnji strani naprave. Po tem bi moral računalnik ponovno pravilno delovati.

13.2 RAČUNALNIK NE NAREDI POTEZE

Računalnik je delal brez težav, sedaj pa ne naredi poteze. Kaj je lahko vzrok?

1. Če se na zaslonu še vedno obrača peščena ura, računalnik preračunava. Počakajte, da računalnik naredi svojo potezi ali pritisnite "SWAP" in prekinite preračunavanje. V tem primeru računalnik takoj naredi potezo, glede na do tedanje izračune.
2. Če je en od barvnih simbolov vseskozi prikazan, računalnik predvideva da poteze še niste naredili ali izvedlo "E" koraka. Preverite ali je položaj figur na šahovnici enak notranjemu spominu računalnika. Posamezne položaje lahko preverite s pomočjo LCD zaslona. Če se vsi položaji ujemajo to pomeni, da ste vi na potezi.

13.3 RAČUNALNIK NE SPREJME VAŠE POTEZE

Želite narediti "E" korak, vendar ga računalnik ne sprejme. Najverjetnejši vzrok:

1. Pri vseh igrah
Vedno poskrbite za pravilni vnos vsake poteze s pritiskom na figuro ali "na" polje.
2. Pri šahu
 - Če želite "E" rokado zase ali za računalnik, poskrbite, da ne pritisnete le polj "iz" in "na" pri kralju, ampak tudi polja za trdnjavo (glejte tudi poglavje 4.2.6). Če ste z "E" naredili posebno "en passant" potezo zase ali za računalnik,

preverite ali je zajeti kmet odstranjen s šahovnice. Opomba: **ne** smete pozabiti pritisniti polja zajetega kmeta, sicer računalnik kmeta ne registrira za zajetega (glejte poglavje 4.2.6).

- Pri izvajanju promocije kmeta v končni vrstici, ne pozabite z novo figuro pritisniti na polje promocije in s tem dokončati pravilno promocijo (glejte poglavje 4.2.6).
- Če je na zaslonu prikazan simbol "+", je računalnik poslal grožnjo šaha. V tem primeru se **morate** z naslednjo potezo ubraniti grožnji.
- Če ni prišlo do grožnje s šahom preverite ali ste kralja pustili ranljivega na grožnjo s šahom. Kralja lahko premaknete le na polja, kjer ni ogrožen s figurami nasprotnika. Po drugi strani ne smete premakniti nobene figure, ki kralja ščiti pred možno grožnjo.
- Če na LCD zaslonu utripa simbol "#", je računalnik na potezo v "E" načinu. Lahko se zgodi, da pred nadaljevanjem igre pozabite zapustiti ta način. V poglavju 12.8 je naveden podroben opis, kako zapustiti ta način.
- Če je simbol "#" neprestano na LCD zaslonu, je računalnik v načinu baze podatkov za igre svetovnega prvenstva. Ta način ponovnega igranja lahko zapustite s pritiskom na gumb "START".

3. Pri dami

- Pri igranju dame in po potezi računalnika preverite, da zajeta figura ni le fizično odstranjena s šahovnice, ampak tudi "izbrisana" iz notranjega spomina računalnika. To vedno dosežete tako, da pritisnete navzdol polje zajete figure. Šele po tem figuro odstranite s šahovnice.
- Če je bila vaša zadnja poteza promocija figure v damo, **ne pozabite** pritisniti na polje promocije s promovirano damo ter tako uspešno zaključiti promocijo.

13.4 ALI POZNATE VSA PRAVILA?

Eden od najpogostejših vzrokov težav je neskladnost s pravili pri izvajanju poteze. Predno predvidevate da je računalnik okvarjen, dvakrat preverite ali je vaša poteza 100% legalna in v skladu s pravili. Če ste v dvomu, glejte ustrezno poglavje med pravili za igranje.

13.5 RAČUNALNIK NAREDI "NEPRAVILNO" POTEZO

Če računalnik naredi potezo, ki se vam zdi nelegalna (kar je seveda praktično nemogoče), je lahko vzrok ena od naslednjih možnosti:

- Preverite ali položaj figure na šahovnici ustreza tistemu, kar je navedeno v notranjem spominu računalnika. To storite s pomočjo LCD zaslona. Če položaji niso identični, je vzrok težav verjetno posledica napačne razlage pravil. Splošen vzrok take napačne razlage je uporaba posebnih potez, kot so na primer rokada, "en passant" ali promocija kmeta v osmi vrstici.
- Pritisnite "SWAP" in računalnik prisilite, da naredi potezo. Če računalnik naredi svojo potezo, napaka ne more biti v računalniku. Umaknite računalnikovo in svojo zadnjo potezo in ponovno poskusite "E" potezo ter nadaljujte igro.

13.6 NI ZVOKA

Če ne slišite nobenih zvočnih signalov, glejte poglavje 12.1.1 in preverite kako lahko zvok vklopite.

13.7 STIKALO "RESET"

Na pravilno delovanje te naprave lahko vpliva elektrostaticna razelektritev, močno elektromagnetno sevanje ali druge motnje (kot na primer računalniki ali TV sprejemniki v bližini). To je popolnoma normalno delovanje in vzrok za skrb. V teh primerih je potrebno uporabiti stikalo "RESET" na spodnji strani naprave in narediti popolno ponastavitev. To pomeni, da napravo vrnete na svoje osnovne konfiguracije. Šele po tem boste lahko začeli z novo igro.

14. REŠITVE VAJ

Vaja 1:

1. ♖h2-c7 mat

Vaja 2:

1. ♖a2-g8 mat

Vaja 3:

1. ♙d4-e5 ♘h7-h8 2. ♙e5-f6 ♘h8-h7 3. ♖g5-g7 mat

Vaja 4:

1. ♖c1-f4 ♘c8-d8 2. ♖f4-f8 mat

Vaja 5:

1. ♜a6-h6 mat

Vaja 6:

1. ♜a2-e2 ♘d8-c8 2. ♜e2-e8 mat

Vaja 7:

1. ♙c5-b6 ♘c8-b8 2. ♜d2-d8 mat

Vaja 8:

1. ♙e5-f6 ♘g8-h8 (na ♙g8-f8 beli takoj matira z 2. ♜a7-a8) 2. ♙f6-g6
♙h8-g8 3. ♜a7-a8 mat

Vaja 9:

1. ♙f8-g7 + ♙h8-g8 2. ♙g2-d5 mat

Vaja 10:

1. ♙f5-g6 ♙h8-g8 2. ♙g2-d5 + ♙g8-h8 3. ♙d6-e5 mat

Vaja 11:

1. ♙h6-g7 + ♙h8-g8 2. ♙e4-f6 mat

Vaja 12:

1. ♙f7-h6 + ♙g8-h8 2. ♙c5-d4 mat

Vaja 13:

1. ♙f5-d6 mat

Vaja 14:

1. g2-g4 mat

Vaja 15:

1. ♙e6-f7, in odgovor na vsako potezo črnega kmeta je 2. g6-g7 + ♙h8-h7 3. g7-g8 ♖ + ♙h7-h6 4. ♖g8-g6 mat

Vaja 16:

Beli ne sme nasesti na 1. ♙c6-d6? ♙g6-f5, ker bi bil po tem v "Zugzwang". Pravi način je 1. ♙c6-d7! in šele po tem 1. ... ♙g6-f5 ali 1. ... ♙g6-f7, beli odigra 2. ♙d7-d6 – in črni v igri izgubi kmeta.

Vaja 17:

1. ♖e4-d6 + "fork" na kralja in kmeta na f7

Vaja 18:

Z 1. ... ♖a7-c6 + sledi z 1. ... ♖c6-e7, skakač uspešno prečka celo šahovnico

Vaja 19:

1. ♖e3-d5+, in če Črni zajame skakača, Beli kmet takoj promovira v kraljico. Drugače pa seveda Beli najprej zajame črnega skakača.

Vaja 20:

Po 1. ♗d2-c1, je Črni nemočen proti 2. ♖b4-c2 mat!

Vaja 21:

Po 1. ♗g1-c5 Beli lahko zajame vse črne kmete z 2. ♗c5-d6, medtem ko Črni ne more dobiti belih.

Vaja 22:

1. ♗a6-b7+

Vaja 23:

Po 1. ... c7-c5+ ki mu sledi 2. ... c5-c4, je beli lovec ujet.

Vaja 24:

1. ♗d5-c5+ ♗a8-a7 2. b5-b6 mat

Vaja 25:

1. ♗b7-h7+ ♗h8-g8 2. ♗a7-g7

Vaja 26:

1. ♗d2-d8+ ♗a8xd8 2. ♗d1xd8 mat

Vaja 27:

Po 1. ♗a1xa6, Črni ne more vzeti trdnjave na račun 2. ♗e1-e8 mat

Vaja 28:

1. ♗d8-e8+ ♗b6-e6 (sicer je trdnjava na e2 takoj izgubljena) 2. ♗e8xe6+ ♗e5xe6
3. ♗a8-e8+

Vaja 29:

1. ♗b2-g7 mat, vendar ne 1. ♗b2-b8+ ker lahko Črni posreduje z 1. ... ♗c5-f8!

Vaja 30:

Po 1. ♗h2-g3, ni obrambe pred 2. ♗h4-f4 mat

Vaja 31:

1. ♗h4-c4+ in po tem če 1. ... ♗c8-d8, Beli takoj matira z 2. ♗c4-g8. Če gre namesto tega Črni kralj na b8 ali b7, sledi 2. ♗c4-c7+ ♗b8(b7)-a8 3. ♗c7-c8 mat

Vaja 32:

1. ♗b3-b8+ ♗e5xb8 2. h7-h8 ♗ mat! (v drugi smeri ne bi šlo, ker pri
1. h7-h8 ♗+ ♗e5xh8 2. ♗b3-b8+ ♗f8-g7 Beli ne doseže nič).

Vaja 33:

1. ♗d8-f6 mat

Vaja 34:

1. ♗e2-a6+ ♗a8-b8 2. ♗a6xb7 mat

Vaja 35:

1. ♗f1-f4 ("cross-pin"!)) in če 1. ... ♗e5xb2, nato 2. ♗f4xc7+

Vaja 36:

1. ♗d3-d7+ in "pin" kraljica ne more zajeti. Prikrita poteza ♗h7-g6 tudi ni na voljo zaradi kmeta na h5. Črni zato izgubi svojo kraljico.

Vaja 37:

1. ♖b3-b8+ ♗d6xb8 2. ♖f1-f8 mat

Vaja 38:

1. ♜f5-c8+ ♗b7xc8 2. ♖b1-b8 mat

Vaja 39:

1. ♖e1-18+ ♗d8xe8 (edina poteza) 2. ♜3xd5

Vaja 40:

Po 1. f6-f7! Črni izgubi ali z 1. ... ♗e5xf7 2. ♗d2xd7 ali 1. ... ♗d7xf7 2. ♖ d2-d8 mat. Vendar nima druge možnosti za zaustavitev kmeta.

Vaja 41:

1. ♜h3-b3+ zmaga lovec na b7.

Vaja 42:

1. ♗g2-e4+ zajame trdnjavo na b1!

Vaja 43:

1. ♗d3-e5 raziskuje "pin" na d6kmeta – trdnjava na d7 je napadena in "fork" na f7 je ogrožen. Na 1. ... d6xe5 2. ♗d1xd7, Črni izgubi zamenjavo.

Vaja 44:

1. ♜c2-g6+ zmaga skakač na b6, ker je kmet na f7 "pin"!

Vaja 45:

1. ♗g3-f5+ 2. ♜g2-g7 mat, vendar ne 1. ♗g3-h5+?ker se lahko Črni brani z 1. ... ♜b5-g5.

Vaja 46:

Po 1. d5-d6 je kraljica napadena in grozi mat na h8.

Vaja 47:

1. ♗e5xg6 (dvojni šah) ♗h8-g8 2. ♗g6-e7+

Vaja 48:

Beli lahko ignorira napad na svojo kraljico; z 1. ♖e1xe7 ♗d4-b3 2. ♖ e7xh7 sam pripelje do mata!

Vaja 49:

1. ♖h1-h8+ ♗G8XH8 2. ♜d3-h7 mat

Vaja 50:

1. ♗b7xc6+ ♗d5xc6 2. ♗b3-d4+

Vaja 51:

1. ♖c1xc7+, in na 1. ... ♗d7xc7 2. ♖b3xb7 Črni je matiran; če se kralj premakne drugam, je lovec na g7 izgubljen.

Vaja 52:

1. ♜a3-f8+ ♗g8xf8 (ali ♗g8-h7 2. ♜f8xg7 mat) 2. ♖a1-a8 mat

Vaja 53:

1. ♖c1-c7 napade kraljico in grozi z matom na a7, do česar bi prišlo tudi po 1. ... ♗e6xc7

Vaja 54:

1. ♗e4-f6+, in karkoli naredi Črni, Beli igra 2. ♜h4xh7 mat.

Vaja 55:

1. ♖g7xh7+ ♗h8xh7 2. ♜g1-g2 mat

Vaja 56:

1. ♖a5-g5!, in na kakršenkoli način Črni zajame trdnjavo, beli kmet promovira v kraljico

Vaja 57:

1. ♖a1xa7+ ♜a8xa7 2. ♞f1-a1 mat

Vaja 58:

1. ♙f4xc7+ ♚b8xc7 2. ♗d2-d6 mat

Vaja 59:

1. ♛h4-g6+ h7xg6 2. h5xg6 mat

Vaja 60:

1. ♜d3xh7 + ♞f6xh7 2. ♛f4-g6 mat

Vaja 61:

1. ♜e2-e4 grozi z matom na h7 in hkrati napade trdnjavo na a8.

Vaja 62:

1. ♛e4-f6 mat (dvojni šah; Črni ne more zajeti na e2 niti kralja premakniti na d7!)

Vaja 63:

1. ♙c4xf7+ ♜e8xf7 2. ♗d1xd8

Vaja 64:

1. ♛d4xe6 in če Črni ponovno zajame s kraljico ali kmetom, je njegov d5 kmet "pin", tako da 2. ♞e1xe4 osvoji figuro.

Vaja 65:

1. ♗d5-g8+ ♞f8xg8 2. ♛g5-h7 mat

Vaja 66:

1. ♛d4-e6+ osvoji kraljico

Vaja 67:

1. ♛g5xe6 in če 1. ... f7xe6, po tem 2. ♗d1-h5+ osvoji lovca na c5.

Vaja 68:

1. ♛c4-d6+, in če Črni vzame skakača ali ne, izgubi kraljico! (1. ... ♙b4xd6 bi "unpin" skakača na c3).

Vaja 69:

1. ♗d1-d2 (ponovno razvpiti "cross-pin")

Vaja 70:

1. ♗d2-d8+ ♙e7xd8 2. ♞e1-e8 mat

Vaja 71:

1. g6xh7+ ♞f6xh5 2. ♙d3-g6 mat

Vaja 72:

1. ♗f3xd5+, in sedaj 1. ... c6xd5 2. ♙c4-b5 mat; ali 1. ... ♙e7-d6 2. ♗ d5xd6 mat; ali 1. ... ♙d7-e8 2. ♗d5-f7+ ♜e8-d7 3. ♙c4-e6 mat

Vaja 73:

1. ... ♞f5-g3+ 2. h2xg3 ♗d5-h5 mat

Vaja 74:

1. ♙f4xc7 osvoji kraljico kajti če je 1. ... ♗d8xc7, je Črni matiran z 2. ♗e2xe7

Vaja 75:

1. ... ♙f5xc2 osvoji kraljico, pri 2. ♞c1xc2 pride do mata z ♙b4-d3

Vaja 76:

1. ♗c6xf6 + g7xf6 2. ♙b2xf6 mat

Vaja 77:

1. ♗e4xe6+ f7xe6 2. ♙d3-g6 mat

Vaja 78:

1. ♞d1-d8+ ♙e7xd8 2. ♞e1-e8 mat

Vaja 79:

1. ♖e5-h5 (sicer mat na h7) 2. ♜h6-f6 mat

Vaja 80:

1. ♖e5xd7+ ♜d4xe2 (ničesar ne spremeni tudi ♜D4-e6) 2. ♖d7-f6 mat (dvojni šah!)

Vaja 81:

1. Po 1. ♖h7-g7, je Črni nemočen da prepreči 2. ♖h3-f3 mat (Karpov-Mecking, Hastings 1971/72)

Vaja 82:

1. ♜e6-g4+ ♙g3-f2 2. ♖c3-d1 mat (variacija igre Karpov-Cobo, Skopje 1972)

Vaja 83:

1. ... ♗f4-c1 grozi z matom na h2 in hkrati napada kraljico! (Variacija Smejkal-Karpov, Leningrad 1973)

Vaja 84:

1. ... f3xg2+ 2. ♙h1-h2 ♗f8-d6 mat (Variacija Ljubojević-Karpov, Manila 1976)

Vaja 85:

1. ... ♖e3xg3+ 2. f2xg3 ♜f4xg3 mat, ali 2. ♙h3-h2 ♜f4xf2+ 3. ♚ h2-h1 mat (Tarjan-Karpov, Skopje 1976)

Vaja 86:

1. ♜e8xg8+ ♙h8xg8 2. ♖e1-e8 mat (variacija Karpov-Dorfman, Moskva 1976)

Vaja 87:

1. ♖f7-d8+ je edini pravilno odkriti šah, ki črnega kralja zaustavi pri jemanju talca na g8. Črni odstopi, kakorkoli premakne kralja, Beli z 2. ♜f3-f8 matira. Edina druga možnost je 1. ... ♖d7-f5 2. ♜f3xf5+ ♙f8-e7, ker je polje pobega d7 sedaj prazno. Kljub temu ima Beli še vedno veliko načinov za zmago, na primer 3. ♜f5-e5+ ♙e7xd8 4. ♖f1-f8+ ♙d8-d7 5. ♜e5xg7+ ♙d7-c6 6. ♖ f8-f6+ osvojitev kraljice (Karpov-Korchnoi, 8. partija Baguio 1978).

Vaja 88:

Beli lahko zajame kraljico z 1. ♜e5xa1, ker 1. ... ♖e3-e1 ni mat – Beli bi “parry” šah z 2. ♖f6-f1 in sam podal mat! (Variacija Karpov-Hübner, Bad Kissingen 1980),

Vaja 89:

1. ♖c1-h1+ ♖d4-h4 2. g2-g4 mat (Karpov-Larsen, Linares 1983)

Vaja 90:

Po 1. ♜d3xc4 Črni odstopi, ker ne more ponovno zajeti na račun 2. ♖a7xf7 ,ata (Karpov-Geller, Moskva 1983)

Vaja 91:

Nenavadno, vendar pa je rešitev ponovno žrtvovanje kraljice na c4: 1. ♜d3xc4 in če 1. ... ♖c8xc4, po tem 2. ♖f1-f8 mat (variacija Karpov-Kasparov, 9 partija, Sevilja 1987).

Vaja 92:

1. ... ♖d6-h2+ 2. ♙g1xh2 ♜a1xf1 (variacija Timman-Karpov, finale svetovnega prvenstva 1990)

Vaja 93:

1. ♜d3-d8+ ♙g7-f8 2. ♖d2-h6 in Črni lahko mat prepreči le z nesmiselnim žrtvovanjem kraljice ♜c6-c1+ (variacija Karpov-Kasparov, 17. partija Lyon 1990)

Vaja 94:

1. g2-g3 grozi mat zaradi 2. ♜h8-h4 ali 2. f3-f4, Črni lahko mat samo odloži za eno potezo, z obupanim žrtvovanjem kot je 1. ... ♜e6xe4 (variacija Karpov.Van der Wiel, Haning 1990).

Vaja 95:

1. ♖e6-g8+ ♜a8xg8 2. ♘h6-f7 mat (variacija Karpov-Shirov, Biel 1992)

Vaja 96:

1. ♜d8xf8+ ♙g8xf8 2. ♜ d1-d8 mat (variacija Karpov-Timman Svetovno prvenstvo, Djakarta1993)

Vaja 97:

1. ♖h3xh7+ ♙h8xh7 2. ♜g5-h5 mat (variacija Karpov-Ljubojević, Buenos Aires 1994)

Vaja 98:

1. ... ♖e5-e7 osvoji lovca na a7, ker mora Beli najprej prelomit "pin" na svoji kraljici. Beli zato odstopi (Kamsky-Karpov, Svetovno prvenstvo, Elista 1996).

Vaja 99:

1. ♘f4-e6+ ♙c5-c4 2. ♜b6-b4 mat (variacija Karpov-J.Polgar, Linares 2001)

Vaja 100:

1. ... ♖a4-a3 napade trdnjavo in lovca.; Beli ne more braniti obeh. Zato odstopi, ker njegov materialni deficit postane prevelik (Kasparov-Karpov, New York 2002).



GARANCIJSKI LIST

Conrad Electronic d.o.o. k.d.
Ljubljanska c. 66, 1290 Grosuplje
Fax: 01/78 11 250, Tel: 01/78 11
248
www.conrad.si, info@conrad.si

Izdelek: **Računalniški šah Millenium Europe II Chess Master M800**
Kat. št.: **130 18 68**

Garancijska izjava:

Proizvajalec jamči za kakovost oziroma brezhibno delovanje v garancijskem roku, ki začne teči z izročitvijo blaga potrošniku. **Garancija velja na območju Republike Slovenije. Garancija za izdelek je 1 leto.**

Izdelek, ki bo poslan v reklamacijo, vam bomo najkasneje v skupnem roku 45 dni vrnili popravljenega ali ga zamenjali z enakim novim in brezhibnim izdelkom. Okvare zaradi neupoštevanja priloženih navodil, nepravilne uporabe, malomarnega ravnanja z izdelkom in mehanske poškodbe so izvzete iz garancijskih pogojev. **Garancija ne izključuje pravic potrošnika, ki izhajajo iz odgovornosti prodajalca za napake na blagu.**

Vzdrževanje, nadomestne dele in priklopne aparate proizvajalec zagotavlja še 3 leta po preteku garancije.

Servisiranje izvaja proizvajalec sam na sedežu firme CONRAD ELECTRONIC SE, Klaus-Conrad-Strasse 1, Nemčija.

Pokvarjen izdelek pošljete na naslov: Conrad Electronic d.o.o. k.d., Ljubljanska cesta 66, 1290 Grosuplje, skupaj z izpolnjenim garancijskim listom.

Prodajalec: _____

Datum izročitve blaga in žig prodajalca:

Garancija velja od dneva izročitve izdelka, kar kupec dokaže s priloženim, pravilno izpolnjenim garancijskim listom.