

MEPHISTO JUNIOR MASTER**RYCHLÝ START**

Jestliže chcete začít hrát, aniž byste předtím četli celý text návodu, postupujte podle těchto kroků:

1. Vložte 2 baterie typu AA (tužkové) do počítače a dodržte nastavení polarity.
 2. Stisknutím tlačítka GO zapnete počítač. Jestliže počítač nereaguje, stiskněte spínač v otvoru ACL na spodní straně přístroje.
 3. Postavte figurky na šachovnici tak, aby bílé figurky byly blíže k vám.
 4. Stisknutím NEW GAME připravíte počítač na novou hru.
 5. Tah proveďte jemným stlačením figurky nejprve na výchozím a znovu na cílovém poli tahu.
 6. Jakmile počítač vybere tah, zobrazí ho na displeji. Proveďte tento tah na šachovnici podle kroku 5.
- Táhněte dál stejným způsobem. Stiskněte tlačítko STOP, když chcete počítač vypnout.

POPIS KLÁVES

1. **PŘIHRÁDKA NA BATERIE:** používají se 2 alkalické baterie AA
2. **SENSOROVÁ ŠACHOVNICE:** Každé políčko obsahuje senzor, který automaticky registruje pohyby figurek
3. **KLÁVESY FIGUREK**
4. **KLÁVESY KE HŘE**
NEW GAME - maže paměť z minulých her a připraví počítač na novou hru
TAKE BACK - vrací tahy. Můžete vrátit dva tahy nebo jeden tah a tah počítače.
LEVEL - zapíná volbu herních úrovní
NON AUTO - vypíná tahy počítače, dovoluje vstupovat do tahů manuálně.
TEACH MODE - vstupuje se do výukových programů
HINT - nápověda.
PLAY - mění strany s počítačem, stisknutím při přemýšlení donutí počítač ukončit vyhledávání.
GO/STOP - spouští a vypíná počítač
SOUND - vypíná a zapíná zvuk
5. **ACL na spodní straně počítače:** Používá se k vyloučení vlivu elektrostatického náboje po instalaci nových baterií.
6. **LCD displej** zobrazuje tahy, informace a šachové hodiny.

1. ZAČÍNÁME**1.1. Nejprve vložte baterie.**

Váš počítač je napájen 4 bateriemi "AA" (AM3/R6, tužkové). Použijte alkalické baterie, protože mají delší životnost. Vložte baterie a dodržte směr polarity. Stisknutím GO zapnete počítač. Pípnutí oznamuje, že počítač je připraven ke hře.

Jestliže počítač nereaguje (elektrostatický náboj by mohl způsobit zablokování), nůžkami, nebo jiným ostrým předmětem stlačte spínač v otvoru označeném ACL umístěný na spodní straně počítače, po dobu nejméně jedné sekundy. Toto odblokuje počítač.

1.2. Jste připraveni ke hře? Nyní jak táhnout:

Proveďte tyto kroky pro zahájení hry:

- a. Stisknutím GO/STOP zapnete počítač.
 - b. Stiskněte NEW GAME a nastavte šachové figurky na jejich pozice pro úvod hry s bílými figurkami blíže k Vám.
 - c. Abyste provedli správně tah, lehce stlačte figurku dokud neuslyšíte pípnutí. Senzory na šachovnici automaticky označí figurku a na displeji se vyznačí stisknuté políčko.
 - d. Vezměte figurku a lehce ji stlačte na cílovém políčku tahu. Zazní druhé pípnutí a počítač začíná přemýšlet, než udělá tah černého.
- Na začátku hry dělá občas počítač tahy bez přemýšlení v případech kdy hraje dle zahajovacích her uložených v paměti.*

1.3. Počítač táhne

Když počítač táhne, zapíná a zobrazí svůj tah na displeji. Stlačte označenou figurku na jejím výchozím poli, dokud neuslyšíte pípnutí. Displej zobrazuje souběžně symbol pro figurku a políčko, na které probíhá tah. Přesuňte figurku na zvolené políčko a stlačte ji. Tím jste dokončili tah počítače a jste na tahu.

V průběhu přemýšlení počítače může nastat následující:

Je potřeba stisknout herní klávesnice po dobu dvou až tří vteřin než počítač odpoví.

Display s hodinami může na několik vteřin vypadnout nebo bude zobrazen částečně. Rozehranou partii to neovlivní..

1.4. Rozmysleli jste si tah? Vezměte ho zpět!

Kdykoli jste na řadě, můžete stisknutím TAKE BACK vzít poslední tah zpět. Displej ukazuje cílové políčko tohoto tahu. Stlačte figurku na tomto políčku a počítač Vám ukáže, odkud tato figurka přišla. Tam stlačte figurku podruhé a dokončíte tím vzetí tahu zpět.

Pokud berete zpět tah, při němž byla vyhozena figurka, počítač Vás upozorní, abyste ji dali zpět na šachovnici - figurka a její políčko je zobrazeno na displeji. Položte vyhozenou figurku zpět na plochu a stlačte ji na daném políčku, čímž dokončíte vzetí tahu zpět. Chcete - li vrátit další půltah, zmáčkněte opět TAKE BACK. V hře lze pokračovat buď provedením nového tahu, nebo stisknutím tlačítka PLAY, po kterém provede tah počítač.

1.5. Skončili jste hru? Kdykoliv začněte novou

Kdykoli dohrajete partii (nebo se rozhodnete zrušit rozehranou hru) můžete připravit počítač na novou hru pouhým stisknutím NEW GAME. Zvuk označující novou hru říká, že počítač je připraven pro novou hru.

POZOR: Stisknutím NEW GAME se vymaže probíhající hra z paměti počítače. Dávejte pozor, abyste nestiskli tuto klávesu omylem.

1.6. Příliš těžké nebo příliš snadné? Změňte obtížnost.

Počítač nabízí 64 úrovní síly hry, což koresponduje se 64 šachovnicovými poli, které jsou rozděleny do 4 kategorií. Dohromady s vestavěným učebním programem máte k dispozici výběr ze 768 možností. Úroveň se mění velmi snadno.

2. DALŠÍ FUNKCE

2.1 Kdo je na tahu. Podívejte se na displej

Podle toho jak počítač přemýšlí, zjistíte kdo je na tahu. Jakmile jste na tahu, na Displeji se objeví PM. Když je na tahu černý, objeví se na displeji S. Ačkoliv je to při normální hře jednoduché, když jste bílý a počítač je černý, přikládáme vysvětlení pro specifické situace: *Když si vyměníte strany a hrájete s černými, na displeji se objeví jak PM, tak i S když jste na tahu s černými, když táhne počítač s bílými figurami, neobjeví se nic. Když je zapnut Non Auto Mode objeví se PM a S když je černý na tahu a samotné PM když je bílý na tahu.* Podrobnosti o výměně stran najdete v sekci 2.6, a o Non Auto Mode v sekci 4.2.

2.2 Vyhození a zvláštní tahy

Vyhození: stiskněte lehce figurku, se kterou táhnete, odstraňte vyhozenou figurku ze šachovnice a položte svou figurku na pole vyhozené a lehce stiskněte.

En passant: při vyhození en passant Vás počítač upozorní, abyste odstranili vyhozeného pěšce zobrazením jeho polohy na displeji. Zmáčkněte pole zabraného pěšce než ho sejmete z šachovnice.

Rošáda: Počítač automaticky pozná rošádu, jakmile se posunul král. Poté co jste zmáčkli výchozí a cílové pole krále, počítač zobrazí výchozí pole věže. Toto pole stiskněte. Počítač zobrazí symbol věže spolu s jejím cílovým polem. Toto pole stiskněte a dokončíte tah.

Výměna pěšáka: Když měníte pěšáka na konci pole, nejdříve, jako obvykle, zmáčkněte výchozí pole a počítač ho zobrazí. Na displeji se objeví výchozí pole symbol královny a čas. Nyní máte dvě možnosti: a) *Vyměnit pěšce za královnu.* V tomto případě jednoduše dokončíte tah stisknutím pěšce na cílovém poli. b) *Vyměnit pěšce za koně, střelce nebo věž.* V tomto případě stiskněte symbol požadované figurky na cílovém poli kvůli dokončení tahu. Nezapomeňte si vyměnit figurky na šachovnici. Po výměně pěšce, na displeji se nejdříve zobrazí tah pěšcem jako obvykle zobrazením výchozí pole. Stiskněte výchozí pole a na displeji se objeví symbol vyměněné figurky současně s cílovým polem. Poté stiskněte cílové pole, vyměňte figurky na počítači a pokračujte ve hře.

2.3 Nedovolené tahy

Váš počítač nikdy neakceptuje nedovolený tah. Pokud se snažíte o nedovolený tah, počítač pípne a bude stídně zobrazovat výchozí pole a čas. Abyste zrušili tento nedovolený tah, buď provedte nový tah, nebo vraťte figurku na výchozí pole a stiskněte ji a poté provedte nový tah. Jestliže byste měli táhnout s figurkou počítače nedovoleným způsobem, také uslyšíte pípnutí. To se stane pokud hýbete s nesprávnou figurkou, nebo táhnete na špatné pole. Zkontrolujte displej a táhnete znovu. Pokud zmáčknete figurku, její výchozí pole se objeví na displeji, ale rozmyslíte-li se a chcete udělat jiný tah, stiskněte znovu výchozí pole a tah zrušíte. Jestliže jste již dokončili celý tah, můžete ho vrátit jak je popsáno v sekci 1.4 Dávejte pozor, abyste neudělali chybu, když máte vypnutý zvuk, protože neuslyšíte pípnutí.

2.4 Šach, mat a remíza

Šach: Když se dostane král do šachu, počítač nejdříve normálně zobrazí tah. Po ukončení tahu počítač ukazuje buď *ch:-* (pokud se nachází v šachu bílý) nebo *ch:dvě pomlčky nahore* (pokud se nachází v šachu černý)

Šachmat: Když hra končí šachmatem, na displeji se objeví *End* (pokud zvítězil bílý) nebo *End čárka nahore* (pokud zvítězil černý)

Remíza: Počítač rozpozná remízu pokud dojde k patové situaci a okamžitě se třikrát zopakuje. Když dojde k remíze, na displeji se objeví *End s čárkou dole a nahore* zároveň s tahem vedoucím k remíze.

2.5 Přerušení počítače při hledání

Myslíte si, že počítač příliš dlouho přemýšlí? Jednoduše přerušte počítač při vyhledávání jeho tahu stisknutím PLAY, počítač zahraje ten nejlepší tah, který dosud nalezl.

Tato vlastnost počítače je velmi praktická, zvláště při používání herních úrovní C6 a vyšších, kdy může počítač trvat vyhledávání tahu hodinu nebo i déle.

2.6 Výměna stran s počítačem

Jestliže si chcete vyměnit s počítačem strany, stiskněte PLAY, když jste na řadě. Počítač zahraje další tah za vaší stranu. Můžete měnit strany kdykoli chcete!

Chcete aby počítač zahrál první tah jako bílý? Stiskněte NEW GAME na nastavení nové hry a pak stiskněte PLAY.

Chcete sledovat jak hraje počítač proti sobě? Stiskněte PLAY po každém tahu – sledujte na šachovnici jak počítač hraje za obě strany, tah po tahu.

Prostudujte jeho postupy. Tím si můžete zlepšit vlastní hru.

Když si vyměníte strany s počítačem, takže budete hrát s černými a počítač s bílými figurami, zobrazí se následující: Naskočí PM a S když jste na tahu s černými figurami, a když je na tahu počítač s bílými, nezobrazí se ani PM ani S.

2.7 Nechte si poradit od počítače

Potřebujete-li pomoc, můžete si kdykoliv nechat poradit od počítače. Když jste na tahu, zmáčkněte klávesnici HINT a podržte ji. Na displeji se zobrazí doporučený tah.

Pokud opakovaně stisknete a podržíte HINT můžete dostat více než jednu nápovědu v současném postavení. Počítač může trvat několik vteřin, než zobrazí nápovědu, zvláště v komplikované herní pozici.

2.8 Šachové hodiny

Vestavěné šachové hodiny poskytují na čtyřmístném displeji informaci o celkové délce uběhlého času toho kdo je na tahu po celou dobu jeho přemýšlení.

Časové rozlišení na displeji:

Během první hodiny displej ukazuje MM:SS (Minuty:vteřiny) s dvojtečkou uprostřed a na začátku s nulou

Pokud celkový čas překročí jednu hodinu naskočí označení HH:MM (Hodina:minuty) s blízkající dvojtečkou uprostřed a bez nuly na začátku.

Je třeba ještě vzít v úvahu následující:

Hodiny se přestanou pohybovat v určitých situacích, např. při vrácení tahu, při změně nebo ověření herní úrovně. V těchto případech se čas uloží do paměti a při pokračování partie budou hodiny pokračovat v počítání času.

Displej může občas na několik vteřin zmizet, když počítač přemýšlí, nebo během několika po sobě jdoucích vteřin se může jevit nerovnoměrný. To v žádném případě nemá vliv na průběh partie.

2.9 Zásoba zahajovacích tahů – „knihovna zahájení“

Na začátku partie provádí počítač své tahy velmi rychle, bez přemýšlení. Je to proto, že hraje z paměti, využívá tahy ze zabudované „knihovny“ zahajovacích tahů. Tato knihovna obsahuje většinu obvyklých zahájení partii. Pokud platná pozice na šachovnici odpovídá pozici v knihovně zahájení, počítač odpovídá na tuto pozici automaticky, bez nutnosti nad touto pozicí přemýšlet.

2.10 Automatické vypnutí počítače

Kdykoliv jste na tahu a ještě jste tah neprovedl a nebo nestiskl jakoukoliv klávesu po dobu 20ti minut, počítač se automaticky vypne, aby se šetřily baterie. Když chcete pokračovat ve hře, stiskněte GO/STOP, aby se počítač znovu zapnul. *Pamatujte, že pokud počítač přemýšlí, sám se nevypne.*

2.11 Paměť

Tlačítkem GO/STOP můžete přerušit hru.. Počítač si pamatuje stav hry až 2 roky (s novými alkalickými bateriemi). Pokud počítač znovu zapnete, pokračujte, kde jste přestali

3. HERNÍ ÚROVNĚ

Herní úroveň

S Vaším šachovým počítačem se můžete učit a zdokonalovat při výběru ze 384 nastavitelných úrovní (včetně učebních programů).

Když nastavujete herní úroveň, berete v úvahu, že čím delší čas dáte počítači k přemýšlení, tím lepší tah zahraje.

Každá úroveň náleží k jednomu ze 64 polí šachovnice. Obtížnost se třídí do 4 kategorií, aby oslovily uživatele s různými šachovými schopnostmi: Jednoduché úrovně (pole A1-B8), začátečnické úrovně (pole C1-D8), středně pokročilé úrovně (pole E1-H8) a pokročilé úrovně (pole G1-H8). Pokud vyberete vyšší obtížnost, počítač bude myslet důkladněji. Můžete experimentovat, než se usadíte v úrovních, které Vám nejvíce vyhovují a pak postupujete k obtížnějším úrovním, tak, jak se budou Vaše schopnosti zvějšovat.

Stisknutím tlačítka LEVEL se dostaneme do programu výběru úrovní (Level Mode) a zobrazí se nám ta úroveň obtížnosti, kterou hrajeme (např. úroveň A4 je zobrazena jako L:A4. Chcete-li změnit obtížnost, jednoduše stisknete políčko na šachovnici a úroveň obtížnosti se zobrazí na displeji. Stiskněte znovu LEVEL k potvrzení volby.

Další důležité body k zapamatování:

Když stisknete LEVEL pro ověření herní úrovně, ale nechcete měnit úroveň hry, znovu stisknete LEVEL k vystoupení z herní úrovně, aniž by došlo ke změně.

Můžete použít LEVEL k ověření herní úrovně v době, kdy počítač přemýšlí, ale nemůžete měnit herní úroveň pokud nejste na tahu.

Stisknutím NEW GAME dojde k zahájení nové hry, poslední nastavená herní úroveň zůstane zachována.

3.1 Jednoduché úrovně

Značení úrovní A1 – A8, B1 – B8 je uvedeno v anglickém návodu.

Pokud jste začátečník, tyto herní úrovně jsou určeny speciálně pro Vás – umožní Vám také porazit počítač. Na těchto úrovních, počítač tak intenzivně nevyhledává ten nejlepší tah, jak byste normálně očekávali. Po úvaze vykoná alternativní tahy, které nejsou nejlepšími, na které může přijít To způsobuje velmi zajímavé variace v tazích v průběhu hry, protože počítač dělá velmi lidské chyby.

3.2 Začátečnické úrovně

Značení úrovní C1-C8 a D1 – D8 je uvedeno v anglickém návodu.

V začátečnické úrovni je vyhledávání omezeno pouze na několik tahů nebo jeden púťah. Např. na úrovni C1, počítač vyhledává do hloubky jednoho púťahu, tudíž provádí vyhledávání v délce jednoho tahu. Při vyhledávání na této úrovni se může stát, že přehlédne mat. Toto je důsledek hry se slabým nastavením, které umožňuje začátečnickovi porazit počítač. Použijte tuto úroveň k získávání zkušeností. Když zvítězíte nad počítačem, přejděte na vyšší úroveň. Herní úrovně se znaky plus(+ ++) označují malé pozvolné prohloubení náročnosti vyhledávání. Na těchto úrovních vyhledává počítač do základního stanoveného počtu púťahů plus několik tahů navíc (+) a nebo *několik speciálně vybraných tahů*.(++).

Vezměte v úvahu, že počítači může trvat vyhledávání delší dobu v začátečnické úrovni. Na úrovni C6 a vyšších např., může počítač přemýšlet i jednu hodinu nebo i déle. Toto je pro počítač zcela normální. Když chcete přemýšlení počítače ukončit, stisknete PLAY.

3.2 Středně pokročilé úrovně a úrovně pro pokročilé

Značení úrovní je uvedeno v anglickém návodu.

Na úrovních pro pokročilé můžete nastavovat sílu počítače omezením času, který má k dispozici na přemýšlení o tahu. Zvolením úrovně volíte dobu, kterou má počítač k dispozici na protitah. Čím více času dáte počítači k dispozici, tím lépe zahraje.

Na začátku a konci partie, přemýšlí počítač kratší dobu.

4. ZVLÁŠTNÍ PROGRAMY

4.1 Ověřovací program

Znaky pro ověřování posic jsou uvedeny v anglickém návodu v tabulce IT'S EASY TO VERIFY PIECES!

Jestliže jste omylem shodili figurku, nebo domníváte-li se, že jejich postavení je špatné, počítač může překontrolovat šachovnici. Až budete na tahu, stisknete jednu z kláves označujících figurky. Počítač ukáže symbol této figury souběžně s políčkem, na kterém figurka je. Mačkejte dále stejný symbol figurky, abyste zjistili postavení na šachovnici všech figurek stejného typu. Spodní linka před symbolem figurky označuje bílé figurky, horní linka černé. Pokud už nejsou na šachovnici žádné figurky daného typu, počítač pípe a zobrazí na displeji dvě čárky, (např. – b:--), pokud na šachovnici není žádný střelec. Pak se ukáže stav, který byl před kontrolou figurek.

Použitím jiných symbolů figurek můžete při zopakování stejného postupu zkontrolovat ostatní figurky. Pokud jste skončili s kontrolou, jednoduše pokračujte dalším tahem.

Počítač opustí ověřovací program automaticky, pokud nebude stisknuta některá z kláves během tří vteřin.

4.2 Vyloučení automatického táhnutí (Non Auto Mode)

Běžně počítač automaticky odpoví protitahem, když sehraje svůj tah. Pokud však zmáčknete NON AUTO a tím spustíte neautomatický režim, můžete provést jakýkoliv počet tahů za sebou aniž necháte táhnout počítač! Tento speciální program lze využít mnoha způsoby:

- Hrajte mistrovské šachy. Zmáčknete PLAY a uvidíte, co by udělal počítač na vašem místě.
- Učte se ze zásoby tahů, které má počítač pro zahájení hry a sami je použijte.
- Zahrajte si šachy s kamarádem! Počítač Vám bude kontrolovat správnost tahů a měřit čas oběma stranám. Potřebujete-li pomoc, jednoduše stisknete PLAY a počítač sehraje další tah. Po tomto tahu zůstává nastaven režim neautomatický, můžete tedy pokračovat rozehranou hru!
- Zopakujte si jakékoliv postavení pro další výuku.
- Dovedte hru do jakékoli pozice, ať se více dozvíte o šachu!

Zmáčknutím NON AUTO opustíte neautomatický režim, počítač dvojitým pípnutím oznamuje, že tento režim byl zrušen. Všimněte si, že neautomatický režim změníte vždy stiskem NEW GAME.

Poznámka: Když je non auto mode zapnut, zobrazení kdo je na tahu na displeji bude následující: PM a S se objeví, když je na tahu černý a samotné PM když je na tahu bílý.

4.3 Učební programy

Zobrazení označení učebních programů najdete v anglickém návodu v tabulkách SELECTING A TEACH MODE GAME! a AN OVERVIEW OF THE TEACH MODES.

Váš počítač má k dispozici 11 učebních programů. Ty vám dovolu nejednou naučit se základní tahy a ovládat taktiku figurek. Pro každý učební program (Teach Mode) platí, že jedinými figurkami na ploše budou král, pěšáci a vybraná figurka. Tento způsob umožňuje začátečnickům soustředit pozornost na jednu nebo dvě figurky bez ztráty pozornosti na ostatní figurky na šachovnici.

Kdykoliv jste na tahu, postupujte dle následujících pokynů k výběru jednoho z učebních programů:

- a) Stisknete TEACH MODE
- b) Stisknete PIECE SYMBOL KEY – symbol figurky, kterou chcete studovat. Na displeji se objeví znak této figurky. Tabulka Teach Mode v této sekci Vám ukáže všechny možné kombinace a označí tlačítka, kterými máte provést jejich volbu.
- c) Po zvolení figurky, znovu stisknete TEACH MODE. Počítač se připraví na novou hru, pouze s figurkami, které jste vybrali. Nezapomeňte postavit na šachovnici pouze vybrané figurky.

Další informace k Teach Mode:

- Když stisknete více než dva PIECE SYMBOL KEYS, budou vybrány pouze dvě poslední zobrazené figurky, když k zahájení hry zmáčknete TEACH MODE.
- Pokud nestisknete žádný SYMBOL KEY jak uvedeno v bodě b), opakovaným stisknutím TEACH MODE, vystoupíte z Teach Mode programu a vrátíte se do přechodí partie.
- Pokud chcete ukončit studium v Teach Mode a vrátit se ke standardní hře s 32 figurkami, stisknete NEW GAME.

5. TECHNICKÉ ÚDAJE

5.1 Funkce ACL Počítač se může občas zablokovat v důsledku statické elektřiny a jiných elektrických poruch. Pokud se to stane, vyměňte baterie a špendlíkem, nebo jiným ostrým předmětem stlačte spínač v otvoru ACL na spodní straně počítače po dobu nejméně jedné vteřiny. Toto resetuje počítač.

5.2 Péče a údržba

Váš šachový počítač je jemný elektronický přístroj a tak by neměl být vystaven hrubému zacházení nebo extrémním hodnotám teploty a vlhka. Nepoužívejte chemikálie k jeho čištění, mohou zničit plast!

Slabé baterie by měly být co nejdříve vyměněny dokud Vám nevytečou a nezničí počítač. Používejte pouze alkalické nebo zinkouhlikové baterie. Nepoužívejte spolu dva různé druhy baterií. Nepoužívejte najednou staré a nové baterie. Nabíjejte pouze nabíjecí baterie. Používejte pouze doporučené baterie nebo jejich plnohodnotné náhrady. Zkontrolujte si správnou polaritu před vložením baterií. Vybité baterie neprodleně odstraňte z přístroje.

5.3 Technické vlastnosti

Počet kláves: 15
 LCD displej: rozměr 18 x 9 mm
 Zvuk: piezo-elektrický bzučák
 Baterie: 2 ks „AA“ (AM3/R6) články (tužkové)
 Životnost baterií: až 200 hodin (nové alkalické)
 Rozměry: 239x239x20 mm
 Firma Saitek si v zájmu vývoje vyhrazuje právo provést technické změny bez upozornění.

Objevily se nějaké problémy? Pár doporučení a rad:

Může být rozložení figurek nesprávné? Vypadly figurky omylem, nebo jste táhnuli jinam? Ověřte si polohu podle kapitoly 3.3. Displej stále ukazuje výchozí pole, ačkoli se snažíte provést tah? Zřejmě se snažíte o nedovolený tah (proti pravidlům). Buď umístěte figurku na jiné pole, nebo stiskněte označené výchozí pole, čímž zrušíte započatý tah a sehraje jiný. Důvěřujte počítači - ten zná pravidla a nedovolí žádný chybný tah. Je Váš král v ohrožení? Kdykoliv je král v ohrožení, musíte nejdříve chránit krále, potom můžete schrát další tah. Počítač nezahrál svůj tah? To přemýšlí na vyšší úrovni. Stisknutím PLAY ho donutíte zahrát ten nejlepší tah, který dosud n

5. JAK SE DOSTAT Z POTÍŽÍ

Příznaky	Možné příčiny	Náprava
1. Počítač nereaguje, chová se zvláštně nebo se „zasekl“ během hry	Baterie nejsou vloženy správně Baterie jsou vybité nebo špatné Elektrostatický náboj nebo elektrická porucha zablokovala počítač	Instalujte je jak je uvedeno v oddílu 1 Vyměňte je za nové Stiskněte spínač v otvoru ACL, jak je popsáno v oddílu 1.1
2. Displej se dá přečíst obtížně	Slabé baterie	Vyměňte baterie (oddíl 1)
3. Počítač nesehraje tah	Je zapnutá funkce NON AUTO MODE Možná hrajete na jedné z obtížných úrovní, kde počítač přemýšlí dlouhou dobu.	Počítač táhne automaticky, jen je-li NON AUTO MODE vypnuto (oddíl 4.2.) Můžete přerušit počítač a přimět ho k tahu stisknutím PLAY.
4. Počítač neakceptuje Váš tah	Jste na tahu? Není Váš král v šachu? Neuvedli by jste svého krále do šachu? Nesnažíte se provést rošádu nesprávně? Netáhli jste při rošádě věži? Nehodláte udělat nepovolený tah? Počítač přemýšlí Zadali jste poslední tah špatně (nestiskli výchozí nebo cílové pole)	Zopakujte si pravidla šachu. Použijte klávesy figurek k ověření postavení na šachovnici použijte TAKE BACK pro rekonstrukci posledního tahu. Stiskněte tlačítko PLAY, přerušíte počítač v jeho přemýšlení Zkontrolujte si tah na displeji a proveďte správný tah.
5. Zdá se, jako by počítač prováděl nemožné nebo nesmyslné tahy	Počítač provedl speciální tah, jako například en passant, rošádu nebo výměnu pěšáka Vaše postavení na šachovnici není správné (figurky byly přesunuty) Můžete mít nastavenou jednoduchou herní úroveň, ve které hraje počítač úmyslně slabě.	Zopakujte si šachová pravidla. Použijte TAKE BACK pro rekonstrukci posledního tahu Ověřte si postavení na šachovnici (viz oddíl 4.1) Ověřte si nastavenou herní úroveň (viz sekce 3)
6. Počítač je zticha	Byla stisknuta klávesa SOUND a tím i vypnut zvuk.	Stiskněte SOUND znovu a zvuk bude opět fungovat.
7. Hodiny se zobrazily při ověřování pozice	Počítač opouští Verify Mode pokud nedojde ke stisknutí jakékoliv klávesnice po dobu cca 3 vteřin.	Spusťte znovu ověření pozice stisknutím jednoho z kláves PIECE SYMBOL KEYS
8. Displej na okamžik zhasne nebo se po dobu několika vteřin zdá, že svítí nerovnoměrně	To se občas může stát <i>pokud počítač přemýšlí.</i>	Na průběh hry to nebude mít vliv.
9. Počítač nereaguje na stisknutí klávesy	To se občas může stát <i>pokud počítač přemýšlí.</i>	Podržte stlačenou klávesnici po dobu dvou až tří vteřin
10. Počítač se sám vypne, zatímco vy přemýšlíte o tahu.	Pokud nezahrajete po dobu 20ti minut žádný tah nebo nestisknete klávesu počítač se vypne, aby se šetřili baterie.	Vaše partie se uložila do paměti. Pro pokračování ve hře stiskněte GO/STOP