

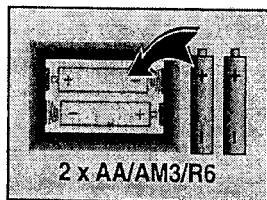
*Mephisto*  
from Saitek

# **CHESS TRAINER**

Návod k obsluze šachového počítače

# RYCHLÝ START

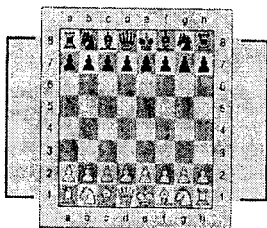
- 1** Otevřete přihrádku na baterie a vložte dvě tužkové baterie AA (AM3/R6). Dbejte na správnou polaritu! Uzavřete přihrádku.



- 2** Zapněte přístroj stisknutím tlačítka GO/STOP. Na displeji se objeví tvář Aleca. Jestliže přístroj nereaguje, přečtěte si prosím kapitolu 1.1.



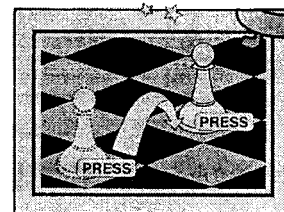
- 3** Postavte šachové figury do výchozího postavení, jak je znázorněno na diagramu. Bílé figury umístěte na vaší straně.



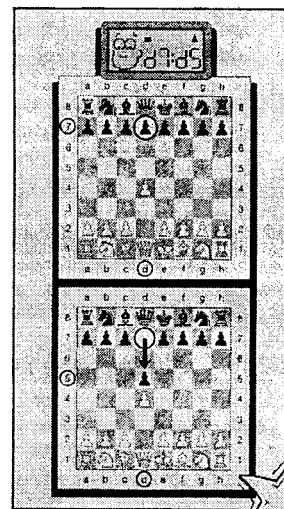
- 4** K zahájení nové partie stiskněte NEW GAME. Nyní můžete proti Alecovi hrát.



- 5** K zadání tahu stiskněte zvolenou figuru nejdříve na výchozím a poté na jejím cílovém poličku. Počítač automaticky zaregistruje, kterou figurou bylo taženo..



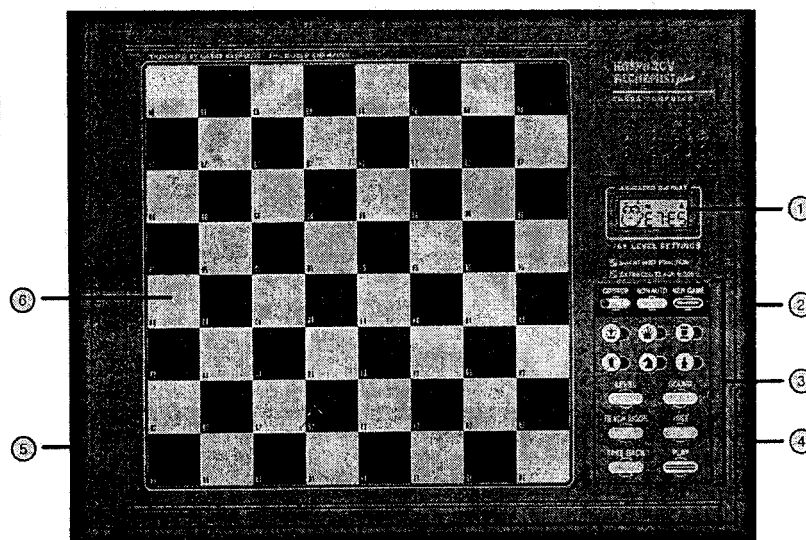
- 6** Jakmile počítač provede tah, objeví se tento na displeji. Stiskněte zvolenou figuru na jejím výchozím a poté na jejím cílovém poličku. Zde například stiskněte černého pěšce nejdříve na d7 a pak na d5. Je to jednoduché! Obdobným způsobem zadejte váš příští tah!



*Stisknutím GO/STOP počítač vypnete. Aktuální pozice bude uložena a může se pokračovat později!!*

## TLAČÍTKA A FUNKCE

- OKNO DISPLEJE:** Zobrazuje tahy, šachové hodiny, informace během partie a animovanou tvář Aleca. Zároveň pomáhá označovat herní úroveň a možnosti volby.
- ACL (RESET):** Na spodní straně přístroje. Pomáhá eliminovat statické nabití počítače.
- HERNÍ TLAČÍTKA**
  - GO/STOP:** Stisknutím tohoto tlačítka zapnete nebo vypnete počítač.
  - NON AUTO:** Volbou této funkce můžete tahy zadávat manuálně.
  - NEW GAME:** Nastaví počítač na novou partii.
  - TLAČÍTKA FIGUR:** Použijí se ke kontrole pozice, volbě učící funkce nebo při proměně pěšce.
  - LEVEL:** Touto funkcí nastavíte úroveň herní síly.
  - SOUND:** Zapíná a vypíná zvuk.
  - TEACH MODE:** Touto funkcí vyvoláte 11 výukových funkcí.
  - HINT:** Stisknutím a podržením tohoto tlačítka obdržíte návrh tahu.



**-TAKE BACK:** Stisknutím tlačítka můžete vzít zpět svůj poslední tah. Můžete vzít zpět dva vlastní tahy nebo tah na každé straně.

**-PLAY:** stiskněte, pokud chcete vyměnit strany nebo pokud chcete přinutit počítač provést vlastní tah.

**4. PŘIHRÁDKA NA BATERIE:** Na spodní straně přístroje. Pro dvě „AA“ (AM3/R6) alkalické baterie.

**5. PŘIHRÁDKA PRO ODSTRANĚNÉ FIGURKY:** Na spodní straně přístroje. Pokud jste ukončili partii, vložte figurky do této přihrádky.

**6. SENZOROVÁ ŠACHOVNICE:** Každé políčko má senzor, který reaguje na stisknutí. To umožňuje zadávat tahy, nastavovat herní úroveň a možnosti volby.

# OBSAH

## RYCHLÝ START

### TLAČÍTKA A FUNKCE

#### ÚVOD

#### 1. ZAČÍNÁME!

- 1.1 Nejdříve vložit baterie
- 1.2 Jste připraveni? Tak hrajte..!
- 1.3 Nyní je na tahu počítač
- 1.4 Rozhodli jste se jinak? Vezměte tahy zpět!
- 1.5 Konec hry? Začněte novou!
- 1.6 Příliš snadné/obtížné? Změňte herní úroveň!

#### 2. DALŠÍ FUNKCE

- 2.1 Kdo je na tahu? Vyzkoušejte displej!
- 2.2 Speciální šachové tahy
- 2.3 Neplatné tahy
- 2.4 Šach, mat a remis
- 2.5 Přerušení přemýšlení počítače
- 2.6 Výměna stran s počítačem

- 2.7 Potřebujete pomoc? Použijte HINT!
- 2.8 Šachové hodiny
- 2.9 Uložená zahájení
- 2.10 Vypnutí automatiky
- 2.11 Uložení hry do paměti
3. **HERNÍ ÚROVNĚ**
- 3.1 Normální úrovně
- 3.2 Stupně s ohraničenou hloubkou přemýšlení
- 3.3 Časově omezené úrovně
4. **SPECIÁLNÍ FUNKCE**
- 4.1 Kontrola pozice
- 4.2 Non Auto mód
- 4.3 Výukové funkce
5. **TECHNICKÁ DATA**
- 5.1 ACL-funkce
- 5.2 Péče a údržba
- 5.3 Technická specifikace

#### ŘEŠENÍ PROBLÉMU

### PŘEDSTAVUJEME..

#### ALEC, AMALÝ ALCHEMIST!

*Těší mě, že se setkáváme, a doufám, že společně projdeme zajímavým světem šachu.*

*Asi se budete ptát „co dělá ten malý človíček v mém počítači?“ Odpověď je prostá - **MILUJI ŠACHY!** A není nic lepšího, než to společně*

*prožít s jinými. Šachy jsou skutečně napínavá hra - činí potěšení, napomáhají k rozhodnutím a stimulují inteligenci!*

*Mým učebním cílem je, být vám dobrým šachovým partnerem. K tomu*

*Vám budu vždy po ruce pokaždé, když zapnete počítač. Jestliže mě uvidíte se šklebit, pak si vychutnávám své umění. A jestliže mě uvidíte*

*brečet poté, co jsem prohrál partii, neměli byste mě litovat - využijí totiž své příští šance.*

*Přeji vám skutečně hodně zábavy s Vaším šachovým počítačem. Projděte si pozorně návod, abyste o něm všechno věděli. Nu a nyní bychom už vlastně mohli pomalu začít. Jsem připraven! Vzhůru!*

*Příjemnou zábavu*  
**ALEC**

#### 1. ZAČÍNÁME!

Je jedno, zdali jste začátečník nebo už šachy hrajete - v každém případě můžete něco s vaším šachovým počítačem vyzkoušet. Je kombinací partnera a soupeře, který Vám jednak pomáhá, jednak také vyzývá. Přitom se hraje podle přesných pravidel. Alchemist nezná žádné podvody. Pro všechny začínající máme přiložen přehled šachových pravidel.

##### 1.1 Nejdříve vložit baterie

Pro Váš počítač jsou nezbytně nutné 2 baterie AA (AM3/R6). Vložte tyto baterie do příslušné přihrádky na spodní straně přístroje (viz také *Rychlý start*). Dávejte přitom pozor na polaritu. Jsou nutné nové, alkalické baterie!

Zapněte počítač stiskem **GO/STOP**. „Pípnutí“ signalizuje připravenost ke hře. Nereaguje-li přístroj (z důvodu statického nabití), stiskněte špičatým předmětem ca. 1-2 sek. **ACL**-otvor na zadní straně počítače. Počítač bude

znovu připraven.

##### 1.2 Jste připraveni? Tak hrajte!

Nyní je čas zahájit hru! Je to velmi snadné - sledujte pouze tyto kroky:

- a. Zapněte počítač stiskem **GO/STOP**. Na displeji se objeví tvář Aleca. Bude vás doprovázet celou partií.
- b. Stiskněte **NEW GAME**. Tím nastavíte novou partii. Postavte základní postavení. Bílé kameny by měly být postaveny na vaší straně (viz také *Rychlý start*).
- c. K provedení tahu stiskněte zvolenou figuru na jejím výchozím poli, až uslyšíte signál - senzorová šachovnice automaticky rozpozná Vaši figuru. Nevěříte? Podívejte se na displej, který náhle obsahuje plno informací - ukazuje Vaši figuru, barvu a pole, které jste právě stiskli.
- d. Vezměte tuto figuru a postavte ji na **cílové pole**. Uslyšíte druhý tón. Počítač tak potvrzuje volbu. Právě jste provedli svůj první tah. Nyní je na tahu počítač!

*Všimněte si, že počítač na začátku partie odpovídá okamžitě, aniž by potřeboval čas na přemýšlení. Hraje ze své knihovny, ve které má uloženy tahy zahájení (viz také kapitola 2.9).*

##### 1.3 Nyní je na tahu počítač

Zahraje-li počítač, bude jeho tah signalizován a ukázán. Zkuste se podívat na displej - uvidíte **výchozí a cílové pole**. Stiskněte označenou figuru na **výchozím** a pak na jejím **cílovém poli**. Počítač je hotov, jste opět na tahu...

V době kdy počítač přemýšlí se stává, že musíte nechat tlačítko poněkud déle stisknuté, **dokud nebude funkce zaregistrována**.

##### 1.4 Rozhodli jste se jinak? Vezměte tahy zpět!

Jestliže hrajete proti počítači, není nic „neodvolatelné“ - Můžete změnit Vaši strategii nebo se rozhodnout zahrát jiný tah, kdy chcete!

Jestliže jste na tahu, stiskněte jednoduše **TAKE BACK**. Displej pak ukáže poslední tah. Stiskněte označenou figuru na poli, na kterém stojí a postavte ji opětovným stisknutím zpět, na její odpovídající výchozí pole. Toto můžete provést jednou pro každou stranu.

Chcete-li pokračovat, zadejte normálně další tah nebo stiskněte **PLAY**, abyste nechali provést tah počítač.

Po vracení tahu při braní figury nebo proměně pěšce, vás počítač upozorní na to, abyste branou/proměněnou figuru umístili nazpět. Ukáže figuru a její aktuální pole. Postavte ji stisknutím opět na správné pole. Tak ukončíte korektně vrácení tahu.

##### 1.5 Konec hry? Začněte novou!

Pokaždé, když jste skončili hru (nebo chcete přerušit aktuální partii), můžete jednoduše začít novou! Stiskněte **NEW GAME** a počítač signalizuje, že je připraven na novou partii. Herní úroveň můžete nastavit dle Vašeho přání (viz. kapitola3).

**UPOZORNĚNÍ:** Stisknutím **NEW GAME** bude stará partie vymazána z paměti počítače - dávejte pozor na to, abyste tuto funkci omylem neaktivovali!

## 1.6 Příliš snadné/obtížné? Změňte herní úroveň!

Zapněte počítač. Máte k dispozici celkem 64 úrovní pro volbu, které byste chtěli jistě vyzkoušet, jak můžete vidět v kapitole 3.

## 2. DALŠÍ FUNKCE!

### 2.1 Kdo je na tahu? Vyzkoušejte displej!

V jakémkoli okamžiku můžete vidět, kdo je právě na tahu, když se podíváte na okénko barvy (černý obdélník pro černého, bílý pro bílého). *Jestliže je na tahu počítač*, bliká v okénku jeho barevný symbol do té doby, než propočítá svůj tah.

### 2.2 Speciální šachové tahy

**Braní:** Když chcete brát, stiskněte Vaši figuru na výchozím poli, odstraňte vyhozenou ze šachovnice a pak stiskněte figuru na políčku vyhozené figury.

**En Passant:** Počítač ukáže provedení tohoto tahu, až je vyhozený pěšec na svém poli stisknut a odstraněn ze šachovnice.

**Rošáda:** Jestliže se provede nejdříve tah králem, počítač automaticky rozpozná rošádu. Poté co jste stiskli krále na jeho výchozím a cílovém poli, bude tah zobrazen, až provedete také tah věži. Krátká rošáda se zobrazí jako 0-0, dlouhá jako 0-0-0.

**Proměna pěšce: Jestliže proměňuje pěšce**, stiskněte jej nejdříve na jeho výchozím poli. Pak bliká toto pole v okénku společně se symboly pro pěšce a dámu. Máte nyní 2 možnosti: (a) pro proměnu do dámy dokončete jednoduše Váš tah (stiskněte pěšce na jeho cílovém poli) a vyměňte pak figuru na šachovnici za dámu. (b) stiskněte **SYMBOL FIGURY** pro jezdce, střelce nebo věž a pak teprve stiskněte pěšce na jeho cílovém poli. Nakonec vyměňte pěšce za zvolenou figuru. **Proměňuje-li počítač**, bude zvolená proměna zobrazena, jakmile bude jeho pěšec stisknut na příslušném výchozím poli. V okénku se objeví symbol pěšce a figury, ve kterou bude proměněn. Nezapomeňte vyměnit figuru také na šachovnici.

### 2.3 Neplatné tahy

Váš počítač nebude nikdy akceptovat neplatný tah! Jestliže nějaký zkusíte provést, uslyšíte signální tón a displej zobrazí výchozí pole. Buď postavte nyní figuru zpět nebo proveďte regulérní tah.

Provedete-li nekorektní tah za počítač, uslyšíte opět signální tón. Táhl jste buď špatnou figuru nebo správnou figuru na špatné pole.

Jestliže jste stiskli figuru na jejím výchozím poli, ale nepřejete-li si tah provést, můžete tento zrušit tím, že postavíte figuru zpět na její pole. Nyní můžete provést libovolný jiný tah. Jestliže jste se rozhodli jinak, poté co jste tah už provedli, můžete aktivovat brání zpět (viz. kapitola 1.4).














*Jestliže máte vypnutý zvuk, neuslyšíte žádné signály. Pro opětovnou aktivaci této funkce stiskněte Sound-Taste.*

### 2.4 Šach, mat a remis

**Šach:** Stojí-li král v šachu, zobrazí počítač svůj tah jako obvykle. Než je proveden tah, bliká střídavě čas a ch, buď bílý obdélník (jestliže je v šachu bílý) nebo černý (je-li v šachu černý). Jestliže jste dali šach králi počítače, zobrazí displej ch, do té doby než propočítá tah.

**Mat:** Skončí-li partie matem, bliká hláška End a bílý obdélník

## CO ZNAMENAJÍ TATO ZOBRAZENÍ!

		Král stojí v šachu (bílý/černý)
		Mat (bílý/černý)
		Hra skončila remízou
		Hodiny ukazují minuty/vteřiny: Na začátku dvojtečka a nula
		Hodiny ukazují hodiny/minuty: blikající dvojtečka bez nuly
		Zobrazení módu herní úrovně
		Počítač přemýšlí za černého
		Jste jako bílý na tahu

Wecova tvar se mení dle herní situace.

(bílý zvítězil) nebo End a černý obdélník (vítěz je černý). Všimněte si, jak Alecovi činí potěšení, když vyhraje a jak pláče, když prohraje partii.

**Remíza:** Počítač rozeznává remízu jako pat, troji opakování tahů a 50-ti tahové pravidlo. Dojde-li k remíze, blikají s remízovým tahem několik vteřin společně End a oba barevné symboly.

### 2.5 Přerušování přemýšlení počítače

Myslíte si, že počítač přemýšlí příliš dlouho? Můžete jej v každém okamžiku přerušit! Během přemýšlení počítače stiskněte jednoduše **PLAY**. Bude okamžitě zastaven a zahraje doposud nejlepší propočítaný tah.

*Tato funkce může být při některých úrovních velmi praktická.*

### 2.6 Výměna stran s počítačem

Jestliže jste na tahu, stiskněte jednoduše **PLAY**. Počítač začne ihned přemýšlet za Vaši stranu. Můžete měnit, jak často chcete.

Chcete, aby počítač na začátku partie provedl první tah jako bílý? Stiskněte **NEW GAME** a pak **PLAY**.

Jestliže stisknete **PLAY** po každém tahu, uvidíte optimální tahy pro obě strany. Můžete studovat a učit se strategii a taktiku!

### 2.7 Potřebujete pomoc? Použijte HINT!

V každém okamžiku můžete vyvolat v počítači návrh tahu. Jestliže jste na tahu, stiskněte jednoduše tlačítko **HINT**. Držte jej stisknuté až do okamžiku, než počítač zobrazí návrh tahu.

*Stisknete-li HINT opakovaně v téže pozici, může se stát, že získáte více návrhů. Někdy ve složitější pozici může trvat poněkud déle, než bude tah propočten.*

# NAUČTE SE ROZPOZNAT ALECOVY NÁLADY

Nejste si jisti, co si právě Alec myslí?  
Zde najdete vysvětlení:



„Mám

n, když



Myslím, že to není jednoduché, mám to prohrané. Mohu mít ještě šanci?



Vypadá to, by partie vyrovnaná.“



Myslím, že vítězství je na dosah, proměňte mi mého pěšce.



Nevypadá to dobře- nemyslím si, že je to



Hej- vzal jste mi figuru. Nebo... Ale



ale jste ve výhodě.

jak jste mi dal šach?



Co se stalo? Myslím, že vyhraji....“



Cha, cha, brát figury mi dělá potěšení. Nebo... Dávejte si pozor na svého krále-útočím.



Ha, je to skvělé, mám lepší pozici.



Hej, jste ještě tam? Dlouho přemýšlíte. Nebo... Nejsem tomu moc rád, ale myslím, partie skončí remízou.

radost- dáme další partii?

Ano, vyhrál To mi

## 2.8 Šachové hodiny

Váš počítač má vestavěné šachové hodiny, které zaznamenávají čas. Čtyřmístný displej zaznamenává ubíhající čas. Krátké vysvětlení k samotnému displeji:  
-V první hodině bude zobrazeno **MM:SS** (Minuty, vteřiny). (Dvojtečka a nula na začátku)

-Pak se zobrazení změní na **HH:MM** (Hodiny, minuty)... (blbkající dvojtečka a bez nuly na začátku)

Povšimněte si prosím:

-Hodiny se zastaví, jestliže berete zpět tahy nebo měníte herní úroveň. Pokračujete-li v partii, čas bude znovu nabíhat.

## 2.9 Uložená zahájení

Na začátku partie hraje počítač na všech stupních okamžitě. To je umožněno tím, že tahy jsou vybírány přímo z knihovny a nemusí být propočítávány. Tato knihovna obsahuje nejdůležitější zahájení. Jestliže je aktuální pozice v jeho knihovně, odpovídá počítač automaticky a nemusí přemýšlet!

## 2.10 Vypnutí automatiky

Neprovedete-li na vašem šachovém počítači 20 minut žádný úkon (když jste na tahu), přístroj se automaticky vypne. Aby jste mohli dále pokračovat ve hře, stiskněte jednoduše **GO/STOP**.

## 2.11 Uložení hry do paměti

V každém okamžiku můžete hru přerušit pomocí **GO/STOP**. Hra bude přerušena a počítač uloží Vaši aktuální partii do paměti. Zapnete-li jej opět, můžete s Alecem pokračovat jednoduše dál.

## 3. HERNÍ ÚROVNĚ

Váš počítač nabízí 64 rozdílných herních úrovní! Zvolíte-li nějakou herní úroveň, měl byste si být vědom toho, že počítač hraje tím silněji, čím déle může propočítávat tahy - přesně jako člověk! Přehled všech úrovní najdete na další straně. Jednotlivé úrovně jsou také vysvětleny v následujících kapitolách.

Prohlédněte si také „**UŽITEČNÝ PŘEHLED PRO VOLBU HERNÍ ÚROVNĚ**“. Uvidíte tak na první pohled, jak můžete úrovně vyvolat.

Jak je zobrazeno v přehledu, každé jednotlivé úrovní odpovídá jedno pole šachovnice. Úrovně mohou být rozděleny do tří rozdílných skupin: **Normální úrovně** (Pole A1-B8), úrovně se stanovenou **hloubkou propočtu** (C1-D8) a časově ohraničené **úrovně** (E1-H8). Na nejvyšších úrovních přemýšlí počítač déle a hraje poněkud lépe. Vyzkoušejte si to - začněte s nejnižší úrovní a pak postupujte k vyšší.

Zdá-li se vám, že propočítání na nejvyšších úrovních trvá příliš dlouho, můžete počítač kdykoliv přerušit stisknutím **PLAY**.

Jestliže stisknete **LEVEL**, zobrazí se aktuální úroveň a pole, kterou je aktivována. Např. úroveň 4 (náhodná úroveň 4) bude zobrazena L:E4 a 00:04. Jestliže ji chcete změnit, stiskněte jednoduše pole vaší zvolené herní úrovně (jako pomůcku použijte přehledu herních úrovní). Potvrďte volbu opětovným stisknutím **LEVEL**. Pak je aktivní nová úroveň.

Měli byste si dát pozor na následující:

-**Stiskli jste LEVEL, ale nechcete úroveň měnit? Nevadí, stiskněte ještě jednou LEVEL a hrajte nezměněnou úrovní dále.**

-**Herní úroveň můžete zkontrolovat během doby, kdy počítač přemýšlí. ALE: Tuto nemůžete měnit.**

-**Pomocí NEW GAME nastavíte počítač na novou partii. Aktuální herní úroveň zůstane zachována.**

## 3.1 Normální úrovně (pole A1-B8)

POLE	PROMĚNLIVÝ DISPLEJ	POLE	PROMĚNLIVÝ DISPLEJ
A1.....	L:A1 / Fu 1	B1.....	L:b1 / Fu 9
A2.....	L:A2 / Fu 2	B2.....	L:b2 / Fu 10
A3.....	L:A3 / Fu 3	B3.....	L:b3 / Fu 11
A4.....	L:A4 / Fu 4	B4.....	L:b4 / Fu 12
A5.....	L:A5 / Fu 5	B5.....	L:b5 / Fu 13
A6.....	L:A6 / Fu 6	B6.....	L:b6 / Fu 14
A7.....	L:A7 / Fu 7	B7.....	L:b7 / Fu 15
A8.....	L:A8 / Fu 8	B8.....	L:b8 / Fu 16

Jste začátečník? Pak jsou tyto úrovně vhodné na to, abyste se učili hrát šachy s radostí. Zde máte možnost proti počítači zvítězit. Počítač totiž nehledá nejlepší tah, jak by se očekávalo. Místo toho nedává pozor a sám se oslabuje. Tak hraje s lidskými chybami a může být poražen. Normální úrovně začínají slabě a postupně jsou náročnější. Touto cestou můžete dělat pokroky.

## 3.2 Stupně s ohraničenou hloubkou přemýšlení (Pole C1-D8)

POLE	HLOUBKA PŘEMÝŠLENÍ	PROMĚNLIVÝ DISPLEJ
C1.....	1 ply.....	L:c1 / Fd 1
C2.....	1 ply+.....	L:c2 / Fd 2
C3.....	1 ply++.....	L:c3 / Fd 3
C4.....	2 ply.....	L:c4 / Fd 4
C5.....	2 ply+.....	L:c5 / Fd 5
C6.....	2 ply++.....	L:c6 / Fd 6
C7.....	3 ply.....	L:c7 / Fd 7
C8.....	3 ply+.....	L:c8 / Fd 8



Jste-li na tahu, stiskněte jednoduše **TLAČÍTKO FIGURY**. Počítač pak ukáže, kde stojí na šachovnici první figura tohoto druhu - displej zobrazí hodnotu a barvu, taktéž označení pole. Ke kontrole druhé figury tohoto druhu stiskněte znovu **TLAČÍTKO FIGURY** atd. Nejdříve budou zobrazeny všechny bílé (bílý obdélník), pak všechny černé (černý obdélník) figury.

Jestliže už neexistuje žádná další figura tohoto druhu, uslyšíte dvojitý tón a na displeji se zobrazí dvě pomlčky. Není-li např. na šachovnici už žádný další střelec, uvidíte: -- se symboly bílého obdélníku a střelce.

Chcete překontrolovat další figury? Zopakujte jednoduše postup s dalším **TLAČÍTKEM FIGURY**.

Počítač automaticky opustí kontrolu pozice, jestliže nestisknete žádné tlačítko po dobu 3 sekund.

## ZKONTROLOVAT POZICE JE JEDNODUCHÉ!



1. K zahájení nové partie stiskněte **NEW GAME**.

2. Stiskněte tlačítko **VĚŽE**.  
Displej: bílá věž na A1.

3. Stiskněte tlačítko **VĚŽE**.  
Displej: bílá věž na H1.

4. Tlačítko **VĚŽE** stisknout ještě jednou.  
Displej: černá věž na A8.

5. Opět tlačítko **VĚŽE**.  
Displej: černá věž na H8.

6. Stiskněte nyní znovu tlačítko **VĚŽE**. Na displeji se už dále nezobrazí.  
Zopakujte tento postup pro další figury.

Více podrobností naleznete v kapitole 4.1.

### 4.2 Non Auto mód

Jakmile jste zahráli tah za bílé, normálně počítač odpoví automaticky. Nastavíte-li však tuto funkci, můžete hrát za obě strany, bez toho, aniž by se Vám do toho počítač vměšoval.

Jestliže v tomto módu nehrajete proti Alecovi, zmizí, jakmile stisknete **NON AUTO**. Můžete jej znovu aktivovat, když toto tlačítko stisknete znovu.

Toto může být velmi praktické v těchto případech:  
-Přehrávání velmistrovských partií. Přepněte počítač tu a tam pomocí **PLAY** a sledujte, co by hrál v určité pozici.  
-Přehrávání vlastních partií. Přehrajte si znovu Vaši partii a v kritické pozici přepněte počítač. Tak můžete analyzovat a učit se, jaké lepší šance jste mohli využít.  
-Učíte se zahájení tím, že si je přehráváte.  
-Hrajete proti kamarádovi. Počítač je pak duchaplný rozhodčí, který nepřipouští žádné prohřešky proti pravidlům! Hrajete li proti člověku, můžete v jakémkoli okamžiku vyvolat návrhy tahů. Abyste viděli, co by počítač hrál v určité pozici, můžete stisknout **PLAY** a počítač zahraje příští tah. Po tahu počítače zůstane **NON AUTO** aktivní.

Abyste znovu opustili tento mód, stiskněte **NON AUTO**. Dvojitý signální tón potvrdí funkci. Mód **NON AUTO** se vypne také po aktivaci **NEW GAME**.

### 4.3. Výukové funkce

V „PŘEHLEDU VÝUKOVÝCH FUNKCÍ“ Vám ukážeme všechny možnosti této funkce.

Váš počítač nabízí 11 výukových funkcí, s jejichž pomocí se můžete naučit základním tahům a taktice při určitém druhu figur. V každé výukové funkci hrajete s pěšci, králi a s jednou nebo dvěma figurami Vaší volby. Tak se můžete soustředit na speciální taktiku, aniž byste ztratili přehled.

Jestliže jste na tahu, výukovou funkci můžete vyvolat následujícími kroky:

- Stiskněte **TEACH MODE**. Na displeji uvidíte **LEAC**.
- Stiskněte nyní jedno nebo dvě tlačítka figur k určení, kterými figurami chcete hrát. Na displeji se znázorní volba, jako symboly figur. V níže uvedeném seznamu výukových funkcí vidíte možnosti.
- Jakmile jste provedli volbu, stiskněte ještě jednou **TEACH MODE**. Počítač je nyní připraven s Vámi na partii se zvolenými figurami (+pěšci a králové).

Výukové funkce v přehledu:



#### PRO HRU S

- .....NĚTE
- ♔..... Králové+pěšci
- ♚..... Králové+pěšci+jezdci
- ♜..... Králové+pěšci+střelci
- ♖..... Králové+pěšci+věže
- ♔+♚ Králové+pěšci+dámy
- ♔+♜ Králové+pěšci+jezdci+střelci
- ♔+♖ Králové+pěšci+jezdci+věže
- ♚+♜ Králové+pěšci+jezdci+dámy
- ♚+♖ Králové+pěšci+střelci+věže
- ♜+♖ Králové+pěšci+střelci+dámy
- ♜+♖ Králové+pěšci+věže+dámy



Při výukových funkcích si všimněte následujícího:

- Stisknete-li více než dvě tlačítka figur, jsou zvoleny pouze dva **DRUHÝ FIGUR**, vyvolané jako poslední.
- Nestisknete-li žádná tlačítka figur, můžete jednoduše znovu stisknout **TEACH MODE** a vrátíte se zpět k normální partii.
- K opuštění výukových funkcí stiskněte jednoduše **NEW GAME**. Váš počítač pak hraje opět normální partii.

## 5. TECHNICKÁ DATA

### 5.1 Funkce-ACL

Počítač občas „zatuhe“. Toto je způsobeno statickým nabitím nebo elektronickým rušením a může být jednoduše odstraněno. Zastrčte špičatý předmět na 1-2 sekundy do otvoru - **ACL** na zadní straně Vašeho přístroje. Tak se počítač znovu oživí.

### 5.2 Péče a údržba

Váš počítač je citlivý, elektronický přístroj. Nevystavujte jej extrémním teplotám nebo vysoké vlhkosti vzduchu. Před samotným čištěním vyjměte prosím baterie příp. vytáhněte adapter. Nepoužívejte žádný chemický prostředek, který by eventuelně mohl poškodit přístroj.

Slabé baterie musí být okamžitě odstraněny, protože by mohly vytéct a poškodit počítač. Prosím, věnujte pozornost následujícímu varování: **Pozor! Používejte alkalické nebo zinko karbonové baterie. Nepoužívejte rozdílné druhy nebo současně nové a staré! Nezkoušejte dobíjet baterie, které nejsou k tomuto účelu určeny. Používejte pouze**

## VOLBA VÝUKOVÝCH FUNKCÍ

V našem příkladě chceme hrát s pěšci a věžemi.  
*Na šachovnici jsou vždy pěšci a králové.*

1. Stiskněte tlačítko TEACH MODE

2. Stiskněte tlačítko figury pro  
**STŘELCE.**  
*Uvidíte zobrazení (b = střelec).*

3. Stiskněte tlačítko figury pro **VĚŽ.**  
*Na displeji se objeví r. Přidejte na šachovnici ke králům, pěšcům a střelcům také věže.*

4. Stiskněte opět **TEACH MODE.** Nyní můžete hrát partii pouze s pěšci, králi, střelci a věžemi.

Podrobnosti viz kapitola 4.3.

**doporučené baterie. Přesvědčte se, zda vložené baterie odpovídají správné polaritě. Vybité baterie musí být z přístroje okamžitě odstraněny. Nezkratujte přípojovací svorku!**

### 5.3 Technická specifikace

Tlačítka	15
LCD displej	Zobrazení 30 x 13 mm
Zvuk:	Piezo
Baterie:	2 „AA“ (AM3/R6) cells
Rozměry:	314 x 252 x 34 mm

**Bezpodmínečně dbejte na tyto informace!**

**Výrobce si vyhrazuje, že bere na sebe veškeré technické změny v zájmu dalšího vývoje.**

**Chraňte životní prostředí:**

- Použité baterie a akumulátory (Akkus) nepatří do domovního odpadu.
- Můžete je odevzdat na sběrném místě starých baterií příp. zvláštního odpadu.

Informujte se ve Vaší obci.

## ŘEŠENÍ PROBLÉMU

PŘÍZNAKY	MOŽNÉ PŘÍČINY	ŘEŠENÍ
Počítač nereaguje nebo vypíná během partie.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Baterie nejsou vloženy správně.</li> <li>- Slabé nebo vybité baterie.</li> <li>- Statické nabití nebo elektronické rušení.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Znovu vložít baterie. Dbát na správnou polaritu!</li> <li>- Vyměnit baterie.</li> <li>- Zatlačit špičatý předmět 1-2 sec. do otvoru <b>ACL</b> (viz také 1.1).</li> </ul>
Displej je nečitelný.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Slabé nebo vybité baterie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vyměnit baterie.</li> </ul>
Počítač neprovádí žádný tah.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Možná je aktivní volba Non Auto.</li> <li>- Máte zvolenu úroveň, na které počítač dlouho přemýšlí</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vypnout tuto volbu (viz. 4.2).</li> <li>- Stiskněte <b>PLAY</b> k přerušení.</li> </ul>
Počítač neakceptuje Váš tah.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jste na tahu? Je Váš král v šachu? Nevstupujete tahem krále do šachu? Rochujete špatně? Nehrajete podle pravidel?</li> <li>- Počítač přemýšlí</li> <li>- Zadali jste špatně poslední tah počítače (špatně stlačené <b>výchozí</b> nebo <b>cílové</b> pole).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Překontrolujte přesně pozici a přečtěte si ještě jednou šachová pravidla. K vrácení posledního tahu použijte <b>TAKE BACK</b>.</li> <li>- Stiskněte <b>PLAY</b> pro přerušení propočtu.</li> <li>- Překontrolujte ještě jednou displej a stiskněte figuru na zadaném poli.</li> </ul>
Zdá se, že počítač dělá nesprávný nebo velmi špatný tah.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jedná se o zvláštní pravidlo (en passant, rošáda).</li> <li>- Figury na šachovnici jsou špatně postaveny.</li> <li>- Jste v normální úrovni, Váš počítač hraje schválně špatně.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Přečtěte si ještě jednou zvláštní pravidla.</li> <li>- Proved'te kontrolu pozice (viz. 4.1).</li> <li>- Zkontrolujte herní úroveň (viz. 3).</li> </ul>
Počítač nevydává ze sebe žádný tón.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Funkce „<b>SOUND</b>“ je vypnuta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktivujte znovu zvuk.</li> </ul>
Alec se nezobrazuje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Je aktivní Non Auto. Jestliže v tomto módu nehrajete proti počítači, nebude Alec zobrazen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Opus'tte Non Auto a vra'tte se zpět k normální hře. Alec se znovu objeví.</li> </ul>
Šachové hodiny se znovu zobrazují, ačkoliv je aktivní kontrola pozice.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Neprovádíte-li 5 sekund žádné funkce, počítač automaticky opouští kontrolu pozice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stiskněte znovu jednoduše <b>TLAČÍTKO FIGUR</b>. Pak jste v kontrole pozice.</li> </ul>
Displej poněkud skáče a zobrazovaný čas nenabíhá plynule.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toto se může stát během doby, kdy <i>počítač přemýšlí</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vaše hra tím nebude ovlivněna.</li> </ul>
Po stisknutí tlačítka nedochází k žádné reakci.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toto se může stát během doby, kdy <i>počítač přemýšlí</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Podržte tlačítko stisknuté po dobu 2-3 sekund.</li> </ul>
Počítač se vypne (když byste byl na tahu).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Není-li 20 minut aktivována žádná funkce, počítač se automaticky vypne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stiskněte jednoduše <b>GO/STOP</b> a hrajte dále.</li> </ul>