

INTERAKTIVNÍ ELEKTRONICKÁ ŠACHOVÁ HRA



CG3000HP

www.lexibook.com

NÁVOD K OBSLUZE

LEXIBOOK®
©LEXIBOOK®

ZAČÍNÁME

Krok 1 – Do zadní strany zařízení vložte 4 baterie AA/LR6 (nejsou součástí balení). Dodržujte uvedenou polaritu. Postupujte podle pokynů uvedených v uživatelské příručce v kapitole Napájení.

Krok 2 – Vyměňte šachové kameny z úložného vaku. Každá patří jednomu hráči nebo barvě. Umístěte všechny kameny na výchozí pozice: bílé do 1. a 2. řady, černé do 7. a 8. řady. Pro zapnutí zařízení stiskněte tlačítko ON (Zap.). Stiskněte (Nová hra) a můžete začít hrát.

Krok 3 – Chcete-li provést tah, zvedněte vybraný kámen a jeho okrajem lehce stlačte střed pole, čímž potvrdíte výběr kamenu. Poté kámen položte na požadované pole a lehce stlačte jeho střed.

Krok 4 – Pokud dojde k nepřipustnému tahu, zobrazí se křížek (X) a je nutné provést další tah.



Krok 5 – Hra končí, když je dosaženo šachmatu. Ten signalizuje rozsvícení kontrolky Check (Šach). *V této uživatelské příručce se dozvíte, jak se tato hra používá, jak se šachy hrají a dostanete šachové tipy. Bavte se!*

ÚVOD


- Zvukové efekty poskytují zpětnou vazbu a přivádí hru k životu.
- LED animace vylepšují prožitek ze hry.
- 64 úrovní obtížnosti a 4 herní styly (normální, útočný, obranný a náhodný).
- Interaktivní šachovnice a LED světla – automaticky detekuje tahy, když kameny stlačí výchozí nebo cílové pole.
- Funkce „Leaming“ (Výuka) – poskytuje pozitivní zpětnou vazbu a signalizuje každý správný tah.
- Funkce „Hint“ (Návrh tahu) – počítač vám poradí, co dělat.
- „Speed Chess“ (Bleskový šach) přináší do klasické hry zvrát.
- Funkce „Take back“ (Tah zpět) – napravte chyby a odvolajte poslední dva tahy.
- Funkce „Move“ (Tah) – sledujte, jak počítač hraje sám proti sobě, a učte se od něj.
- Funkce „Set Up“ (Nastavení) – nastavte tahy pro řešení problému.
- Detekuje maty, paty, remízu podle pravidla 50 tahů a remízu kvůli opakování.
- Zná způsoby matování králem a dámou proti králi, králem a věží proti králi nebo králem a dvěma střelci proti králi
- V běžných úrovních přemýšlí, když je na řadě soupeř.
- Úroveň řešení matů – řeší matové situace až do matu v 5 tazích.

VAROVÁNÍ: Všechny obalové materiály, jako jsou lepicí pásky, plastové fólie, stahovací pásky a visačky, nejsou součástí tohoto výrobku a měly by být zlikvidovány. **VAROVÁNÍ:** Všechny obalové materiály, jako jsou lepicí pásky, plastové fólie, stahovací pásky a visačky, nejsou součástí tohoto výrobku a měly by být zlikvidovány.

I. NAPÁJENÍ

Tento šachový počítač vyžaduje čtyři 1,5V  baterie AA/LR6 (nejsou součástí balení), nebo lze hračku používat pouze s transformátorem pro hračky  (není součástí balení) nebo napájecím zdrojem pro hračky (není součástí balení) s následující specifikací.

Vstup: 100V – 240V ~ 50/60Hz

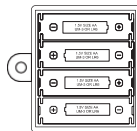
Výstup: 5,0V 

Instalace baterie

1. Pomocí šroubováku otevřete kryt přihrádky na baterie.
2. Vložte čtyři baterie AA/LR6 podle polarit uvedené ve spodní části přihrádky.
3. Zavřete přihrádku na baterie. Poté zazní úvodní melodie. Pokud se tak nestane, znovu otevřete přihrádku a zkontrolujte, zda jsou baterie vloženy správně.

Důležitá opatření:

Vyměňte baterie podle výše uvedených pokynů; pokud tak neučiníte, může dojít ke ztrátě informací uložených v paměti zařízení. Jednorázové baterie se nesmí dobíjet. Nepoužívejte dobijecí baterie. Baterie musí být vložené správně z hlediska polaroty. Vybíte baterie z hračky vyjměte. Napájecí svorky nesmí být zkratovány. Nemíchejte staré a nové baterie. Nemíchejte alkalické, standardní (zinko-uhlíkové) nebo dobijecí (nikl-kadmiové) baterie. Použité baterie nezakopávejte ani nespálujte. Pro nejlepší výkon a delší životnost používejte alkalické baterie. Používejte pouze baterie stejného nebo rovnocenného typu. Nepoužívejte zároveň staré a nové baterie nebo různé typy baterií. Pokud hračku nebudete delší dobu používat, baterie vyjměte. Baterie nesmí být vystavena nadměrnému teplu, jako je sluneční záření, oheň apod.



VAROVÁNÍ: V důsledku silného frekvenčního rušení nebo elektrostatického výboje může dojít k poruše nebo ztrátě paměti zařízení. Pokud zpozorujete jakoukoliv neobvyklou aktivitu, vyjměte baterie a znovu je vložte, nebo odpojte AC adaptér ze síťové zásuvky a zapojte jej zpět. Hračka nesmí být připojena k více než doporučenému počtu napájecích zdrojů.

Adaptér

Tato hra je také kompatibilní s 5.0 V 1.0A herním adaptérem .

Pro připojení k síti postupujte podle následujících pokynů:

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

Hračka může být připojena pouze k zařízení opatřenému symbolem nebo .

Napájecí adaptér není hračka. Pokud hračku delší dobu nepoužíváte, odpojte adaptér, aby nedošlo k přehřátí. Pokud používáte napájecí adaptér, nehrajte venku. Pravidelně kontrolujte stav adaptéru a připojovacích kabelů. Pokud se jejich stav zhoršuje, nepoužívejte adaptér, dokud není opraven.

Hračka se smí používat pouze s transformátorem pro hračky.

Adaptér není hračka. Hra není určena pro děti do 3 let. Hračky, které lze čistit kapalinami, musí být před čištěním odpojeny od transformátoru. Nesprávné použití transformátoru může způsobit šok elektrickým proudem.

Doporučení pro rodiče: transformátor a adaptér pro hračky nejsou určeny k použití jako hračky. Lze je použít pouze pod dozorem rodičů.

II. ZAPNUTÍ

Stiskněte tlačítko ON (Zap.). Zazní úvodní melodie a uvidíte LED animaci.

Stiskněte (Nová hra) a můžete začít hrát. Hra se při přístím zapnutí spustí ve fázi, při které byla vypnuta.

III. ZAČÍT HRÁT

Novou hru můžete zahájit kdykoliv. Vyjměte šachové kameny z úložného vaku.

Nastavte kameny na šachovnici do výchozí pozice. Umístěte bílé kameny do 1. a 2. řady, černé kameny do 7. a 8. řady. Pro zobrazení přesných pozic jednotlivých kamenů stiskněte tlačítka, která představují kameny a nachází se v levé dolní části šachovnice. Stiskněte tlačítko jednou a uvidíte pozice bílých kamenů. Stiskněte tlačítko dvakrát a uvidíte pozice černých kamenů. Stiskněte tlačítko . Zazní melodie charakteristická pro novou hru s odpovídající animací. První řada začne blikat, což znamená, že je na tahu bílá. Stisknutím tlačítka (Nová hra) můžete kdykoliv zahájit novou hru. Z předchozích her se uloží pouze úroveň a herní styl. Pokud se chcete vrátit k rozehrané hře, pokračujte v rozehrané úložené hře, aniž byste stiskli tlačítko (Nová hra). Uloženou pozici kamenů zobrazíte jedním nebo dvojitým stisknutím tlačítek v levé dolní části šachovnice.

Tah

Každý typ kamenů se pohybuje určitým způsobem. Žádný kámen kromě jezdecky nesmí přeskočit jiný kámen. Když kámen přesunete na obsazené pole, nepřátelský kámen je sebrán a odstraněn ze šachovnice.



Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru.



Dáma se pohybuje o libovolný počet polí v libovolném směru.



Věž se pohybuje o libovolný počet polí v řadách (vodorovně) nebo sloupcích (svisle).



Štíelec se pohybuje diagonálně o libovolný počet polí.



Jezdec se pohybuje skoky ve tvaru písmene L, nejprve o dvě pole horizontálně nebo vertikálně, poté o jedno pole do strany.



Pěšec se pohybuje vždy vpřed. Při prvním tahu se může pohnout o dvě pole, ale dále už pouze o jedno. Také může diagonálně brát soupeřův kámen.

IV. ZADÁVÁNÍ TAHŮ

Zadání tahu:

1. Jemně stlačte střed pole, na němž se nachází kámen, který chcete přesunout. Nejjednodušší způsob, jak to udělat, je kámen mírně naklonit a jeho okrajem velmi lehce stlačit střed pole. Nebo můžete kámen vzít a pole stlačit prstem. Zazní zvuk a LED světlo daného pole se rozsvítí.
2. Umístěte kámen na pole, na které jej chcete přesunout, a jemně stlačte střed pole. Znovu zazní zvuk. Na šachovnici se rozsvítí cesta, kterou kámen sleduje. Nyní počítáč detekoval váš tah a začíná zpracovávat svou odpověď.

Upozornění: Pokud stlačíte přesně střed pole, stačí vynaložit pouze malý tlak. Dlouhodobý silný tlak na pole může interaktivní šachovnici poškodit.

V. TAH POČÍTAČE

Počítáč může na začátku hry okamžitě provést tah, k čemuž využívá svou knihovnu zahajovacích tahů, která obsahuje 20 různých šachových zahájení. V pozdější fázi hry se během doby přemýšlení rozsvítí 8. řada, což znamená, že je na tahu černá a počítáč přemýšlí.

Poté, co počítáč zvolí svůj tah, začne hrát charakteristická melodie:

1. Rozsvítí se výchozí pole. Pole jemně stlačte a kámen zvedněte. Zazní zvuk.
2. Postupně se rozsvítí LED světla. Ty ukazují cestu, kterou kámen sleduje, aby se dostal na cílové pole. Na toto pole kámen umístěte a pole jemně jej stlačte, abyste zaznamenali tah. LED světla první řady se opět rozsvítí, což znamená, že jste nyní na tahu vy.

VI. SPECIÁLNÍ TAHY

BRÁNÍ SOUPEŘOVA KAMENE

Sebrání kamene funguje stejně jako jakýkoliv jiný tah.

1. Stlačte pole, na němž je kámen, který chcete přesunout, a kámen zvedněte.
2. Stlačte pole, na které se chcete přesunout, a položte na něj svůj kámen
3. Zazní charakteristická melodie s odpovídající animací. Odeberte sebráný kámen ze šachovnice, aniž byste stlačili jakékoli pole.

BRANÍ KAMENŮ EN PASSANT

Výše uvedené pokyny platí i pro odebrání kamenů en passant, ovšem s tím rozdílem, že počítač vám sám řekne, abyste sebraného pěšce odebrali.

1. Stlačte pole, ze kterého se chcete přesunout, a zvedněte pěšce.
2. Stlačte pole, na které se přesunujete, a pěšce na něj položte.
3. Počítač vám řekne, abyste sebraného pěšce odebrali tak, že se rozsvítí světlo pod pěšcem bráným en passant. Dané pole stlačte a odeberte pěšce ze šachovnice.

ROŠÁDA

Pro zahrání rošády musíte přesunout svého krále tak jako vždy. Jakkmile stlačíte pole, ze kterého chcete krále přesunout, počítač vám připomene, abyste zahráli rošádu.

Pro malou rošádu (rošáda na královské křídlo) na straně bílé:

1. Stlačte pole E1 a zvedněte krále.
2. Umístěte krále na G1 a pole stlačte.
3. Počítač rozsvítí světlo pole H1 a tím vám připomene, abyste přesunuli věž. Stlačte pole H1 a zvedněte věž.
4. Počítač rozsvítí souřadnici F1. Umístěte věž na F1 a dané pole stlačte.

K velké rošádě (rošáda na dámské křídlo) na straně bílé:

1. Stlačte pole E1 a zvedněte krále.
2. Umístěte krále na C1 a pole stlačte.
3. Počítač rozsvítí dané pole a tím vám připomene, abyste přesunuli věž. Stlačte pole A1 a zvedněte věž.
4. Počítač rozsvítí souřadnici D1. Umístěte věž na pole D1 a pole stlačte.

PROMĚNA PĚŠCŮ

Počítač automaticky proměňuje pěšce.

1. Stlačte pole pěšce, kterého chcete proměnit, a kámen zvedněte.
2. Ze sebraných kamenů vyberte dámu správné barvy. Stlačte pole, na které chcete dámu umístit, a na toto pole kámen položte.

Počítač předpokládá, že své pěšce vždy proměníte na dámu. Pokud chcete svého pěšce proměnit na věž, střelce, nebo jezdce, můžete tak učinit pomocí změny jejich pozic (viz odstavec XXI). Počítač vždy promění svého pěšce na dámu.

VII. NEPŘÍPUSTNÉ TAHY

Pokud se pokusíte zahrát nepřipustný nebo nemožný tah, zazní chybový signál a na šachovnici uvidíte křížek. Počítač váš tah nebude brát v úvahu.

Pokud se pokusíte zahrát nepřipustný tah nebo budete hrát s kameny soupeře, zazní chybový signál. Poté můžete zahrát jiný tah. Pokud zazní chybový signál a pole se rozsvítí, stačí dané pole před dalším tahem stlačit.

VIII. HLÁŠENÍ ŠACHU, MATU A REMÍZY

Když počítač dá šach, zazní mimořádný zvuk a rozsvítí se kontrolka CHECK (Šach). Všechna pole mezi ohrožujícím kamenem a králem se postupně rozsvítí.

Pokud vás počítač matuje, nebo vy matujete počítač, zazní melodie poraženého, nebo melodie vítěze, objeví se animace a rozsvítí se kontrolky CHECK (Šach) a DRAW/MATE (Remíza/Mat).

Pokud počítač patujete, zazní speciální zvuk, objeví se animace a rozsvítí se kontrolka DRAW/MATE (Remíza/Mat) a všechny LED světla kolem krále.

Pokud se 3x za sebou objeví stejná pozice, nebo pokud ani jeden z hráčů nepohne pěšcem nebo po 50 tazích nesebere kámen, kontrolka DRAW/MATE (Remíza/Mat) se také rozsvítí. Ovšem pokud chcete, stále můžete pokračovat ve hře.

IX. OFF/SAVE (Vypnout/Uložit)

Poté, co hra skončí, můžete stisknout tlačítko **NEW GAME** (Nová hra) a spustit novou hru, nebo počítač vypnout stisknutím tlačítka **SAVE / OFF** (Uložit/Vypnout). Zazní závěrečná melodie a zobrazí se animace.

Počítač se zcela nevypne, ale nadále uchová v paměti aktuální šachovou pozici i aktuální úroveň a herní styl při minimální spotřebě energie. To znamená, že můžete odejít uprostřed hry a když počítač později opět zapnete, můžete pokračovat v rozehrané partii. Také to znamená, že pokud chcete zahájit novou hru, musíte po zapnutí počítače vždy stisknout tlačítko **NEW GAME**. Pokud jste na tahu a přibližně dvě hodiny nezahrajete žádný tah, ani neprovedete žádnou jinou akci, počítač se automaticky vypne, aby šetřil spotřebu energie.

X. ZVUKY A SVĚTELNÉ EFEKTY

Pokud chcete hrát potichu, krátce stiskněte tlačítko SOUND/COLOUR (Zvuk/Barva). Zvukové efekty budou ztlumeny. Pokud chcete hrát bez světelných efektů, dlouze stiskněte tlačítko SOUND/COLOUR (Zvuk/Barva). Chcete-li zvuk a efekty znovu zapnout, znovu stiskněte tlačítko SOUND/COLOUR (Zvuk/Barva). Zvuk se obnoví i po stisknutí tlačítka NEW GAME (Nová hra).

XI. ÚROVNĚ

Počítač obsahuje 64 úrovní, které jsou uspořádány takto:

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

Počítač má 13 různých úrovní obtížnosti plus 3 speciální úrovně:

- **Úrovně 1 až 5** jsou začátečnické úrovně. Počítač bude dělat chyby, aby nechal hráče sebrat některé kameny.

Na úrovni 1 bude počítač dělat spoustu chyb, dokonce někdy umístí kámen na pole, na němž může být okamžitě sebrán pěšcem. Na této úrovni se dá dobře naučit, jak se kameny pohybují. Pokud prohráváte partii, můžete přejít na úroveň 1 a počítač bude chybovat.

Na úrovni 2 bude počítač také dělat spoustu chyb, ale nikdy neumístí kámen na pole, na němž jej může okamžitě sebrat pěšec.

Na úrovni 3 počítač udělá v jedné partii pár chyb.

Na úrovni 4 udělá počítač zhruba jednu chybu za hru a umístí dámu na pole, na němž ji lze okamžitě sebrat.

Na úrovni 5 počítač přehledně určité vidličky a možné maty, ale nikdy neumístí kámen na pole, na kterém může být okamžitě sebrán.

Na těchto úrovních počítač zahraje svůj tah téměř okamžitě.

- **Úroveň 6 až 13** umožňují nastavit čas na promyšlení tahu v rozmezí od 5 sekund do 2 hodin. Hemí síla těchto úrovní se pohybuje v rozmezí od začátečníka po odborníka. Úroveň 6 je určena pro bleskový šach (5 sekund na tah), úroveň 8 je pro rychlé šachy (30 sekund na tah) a úroveň 10 je pro turnajové šachy (3 minuty na tah). Časy jsou přibližné průměrné doby odezvy. V komplikovaných situacích bude počítač přemýšlet déle než v jednoduchých situacích nebo na konci hry.
- Počítač zraje přemýšlí, když jste na tahu. Když uděláte tah, který počítač očekával, okamžitě provede tah. Počítač také okamžitě provede tah, když použije knihovnu zahajovacích tahů.
- **Úroveň 14** je určena pro speciální analýzu. Počítač bude analyzovat pozici až 24 hodin, nebo dokud hledání neukončíte stisknutím tlačítka MOVE (Tah) (viz odstavec UKONČENÍ HLEDÁNÍ TAHU).
- **Úroveň 15** je určena pro speciální analýzu šachmatů. Pro řešení matových situací viz odstavec MATOVÉ SITUACE
- **Úroveň 0** je určena pro více tahů. Umožňuje dvěma osobám hrát proti sobě, zatímco počítač kontroluje, zda jsou tahy přípustné (viz odstavec Více tahů).

Počítač má také 4 různé herní styly:

- V **NORMÁLNÍM** režimu bude počítač často útočit i bránit.
- V **ÚTOČNÉM** režimu počítač hraje ofenzivní hru a snaží se co nejlépe vyhnout sebrání kamenů.
- V **OBRANNÉM** režimu je prioritou počítače mít pevnou obranu. Preferuje tahy pěšci a co nejčastěji vyměňuje kameny.
- V **NÁHODNÉM** režimu bude počítač kameny hodně pohybovat a někdy upřednostní nečekaný tah nad optimálním tahem.

XII. ŘEŠENÍ MATOVÝCH SITUACÍ

Úroveň 15 je určena pro speciální analýzu šachmatů až v 5 tazích. Řešení matových situací:

1. Na šachovnici nastavte pozici (viz odstavec Nastavení pozice).
2. Stisknutím tlačítka **LEVEL** (Úroveň) vyberte úroveň 15. Poté stlačte pole B7, D7, F7 nebo H7 a pak znovu stlačte tlačítko **LEVEL** (Úroveň).
3. Stiskněte tlačítko **MOVE** (Tah). Počítač zahájí analýzu pozice.

Počítač bude přemýšlet, dokud nenajde způsob, jak dosáhnout šachmatu. Poté provede tah. Můžete hrát jako soupeř a počítač najde další tah, kterým by mohl dosáhnout šachmatu. Pokud v dané pozici šachmat není možný, počítač bude situaci analyzovat donekonečna. Přibližné doby analyzy šachmatu:

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

XIII. VÍCE TAHŮ

Úroveň 0 je určena pro více tahů. V tomto režimu počítač nehraje, takže můžete hrát za oba hráče. Tuto funkci můžete použít k odehrání určitého otevření nebo k přehrání určité partie. Můžete také použít počítač jako běžnou šachovnici a hrát proti někomu jinému, zatímco počítač kontroluje, zda jsou všechny tahy přípustné.

Zahájení režimu více tahů:

1. Stisknutím tlačítka **LEVEL** (Úroveň) nastavte úroveň 0. Poté stlačte pole B8, D8, F8 nebo H8 a pak znovu stlačte tlačítko **LEVEL** (Úroveň).
2. Můžete hrát tolik tahů, kolik chcete.
3. Režim více tahů můžete ukončit stisknutím tlačítka **LEVEL** (Úroveň) a výběrem jiné úrovně.

XIV. ZMĚNA BARVY

Když stisknete **MOVE** (Tah), počítač provede tah. Pokud si tedy chcete s počítačem vyměnit barvu, stisknete (Tah), **MOVE** když jste na tahu. Počítač provede tah a počká, než provedete tah vy.

Pokud znovu stisknete **MOVE** (Tah), počítač znovu provede tah. Takto můžete počítač přimět, aby hrál celou partii sám.

Pokud chcete hrát celou partii s černými kameny:

1. Stisknete **NEW GAME** (Tah) a umístíte bílé kameny do horní části šachovnice a černé kameny do dolní části. Nezapomeňte, že bílá dáma patří na bílé pole a černá dáma na černé pole.
2. Na začátku hry stisknete **MOVE** (Tah). Počítač provede tah za bílou v horní části šachovnice a očekává, že budete hrát za černou ve spodní části.

XV. TAHY ZPĚT

Pokud stlačíte pole, na kterém stojí váš kámen, ale nakonec se rozhodnete s ním nehýbat, stačí dané pole stlačit znovu. Světlo na daném poli zhasne a můžete provést jiný tah.

Pokud jste tah už provedli a počítač přemýšlí, jak zareaguje, nebo se už rozhodl a rozsvítil své výchozí pole, postupujte takto:

1. Stisknete tlačítko **TAKE BACK** (Tah zpět).
2. Počítač přestane přemýšlet a místo toho rozsvítí vaše výchozí pole a cestu k cílovému poli vašeho posledního tahu. Stlačte pole a zvedněte daný kámen.
3. Počítač nyní rozsvítí výchozí pole. Toto pole stlačte a kámen na něj vraťte.
4. Pokud se v tahu bral kámen (i en passant), počítač vám připomene, abyste sebráný kámen nahradili, a rozsvítí pole, na kterém se sebráný kámen nacházel. Stlačte pole a vraťte kámen na šachovnici.
5. Pokud odvoláte rošádu, musíte nejprve odvolat tah krále a poté tah věží, což uděláte stisknutím pole krále i věže.
6. Pokud odvoláte proměnu pěšce, nesmíte zapomenout proměnit dámu na pěšce. Pokud chcete odvolat svůj tah poté, co počítač již zareagoval, musíte nejprve stisknout **TAKE BACK** (Tah zpět) a odvolat tah počítače stejným způsobem jako je popsáno výše. Pak stisknete (Tah zpět) **TAKE BACK** ještě jednou a odvoláte svůj vlastní tah. Pokud jste již stlačili výchozí pole, které počítač rozsvítil, a počítač rozsvítil i cílové pole, musíte nejprve provést tah počítače tak, jako obvykle. Následně stisknete tlačítko **TAKE BACK** (Tah zpět), odvoláte tah počítače a nakonec znovu stisknete **TAKE BACK** (Tah zpět) a odvoláte svůj vlastní tah.

Pokud chcete odvolat více než jeden tah, ještě jednou stisknete (Tah zpět) **TAKE BACK** a odvoláte předposlední tah počítače. Poté stisknete tlačítko **TAKE BACK** (Tah zpět) počtvrté a odvoláte svůj předposlední tah.

Pokud se pokusíte odvolat ještě více tahů, zazní chybový signál. Více tahů lze odvolat pouze pomocí změny pozice (viz odstavec Nastavení pozice).

XVI. NÁVRH TAHU

Pro doporučení tahu:

1. Stisknete tlačítko **HINT** (Návrh tahu).
2. Počítač rozsvítí výchozí pole a pole, na které navrhuje tah provést.
3. Navrhovaný tah provedete pomocí stlačení výchozího a cílového pole, nebo můžete provést jiný tah.

Zobrazený tah je tah, který počítač očekává. Počítač přemýšlí, když jste na tahu a zvažujete svůj tah. Pokud uděláte tah, který počítač očekával,

může okamžitě provést tah. Chcete-li zjistit, který tah počítač právě analyzuje:

1. Stisknete tlačítko **HINT** (Návrh tahu), zatímco počítač přemýšlí.
2. Počítač zobrazí výchozí pole a navrhaný tah.
3. Návrh tahu je takto dokončen a počítač pokračuje v analýze.

Nyní víte, jaký tah počítač pravděpodobně provede, a můžete promyslet svou reakci.

XVII. VÝUKA

Tento počítač nabízí výukový režim, který vám pomůže se ve hře zlepšit tím, že vás upozorní, když provedete dobrý tah. Dobrý tah je takový, který zlepšuje vaši pozici, nebo je nejlepšíš tahem, který můžete udělat, pokud vaši pozici zlepšit neide.

Chcete-li zahájit výukový režim, jednou stisknete **LEARNING** (Výuka). Rozsvítí se kontrolka **GOOD MOVE** (Dobrý tah), která signalizuje, že je zapnutý výukový režim.

Výukový režim ukončíte stisknutím tlačítka **LEARNING** (Výuka). Výukový režim se **vvrne**, když stisknete tlačítko **NEW GAME** (Nová hra), takže nezapomeňte stisknout tlačítko **LEARNING** (Výuka), pokud chcete během nové hry vidět hodnocení svých tahů.

Když ve výukovém režimu provedete tah, který počítač považuje za dobrý, zazní zvuk, uvidíte animaci a rozsvítí se kontrolka **GOOD MOVE** (Dobrý tah). Pokud si myslíte, že jste udělali dobrý tah, ale kontrolka **GOOD MOVE** (Dobrý tah) se nerozsvítí, počítač si myslí, že jste mohli provést alespoň jeden ještě lepší tah. Pokud chcete vědět, jaký tah to byl, můžete stisknutím tlačítka

TAKE BACK (Tah zpět) svůj tah odvolat a pak stisknete tlačítko **HINT** (Návrh tahu). Pak se můžete sami rozhodnout, zda chcete

provést tah, který počítač navrhuje, znovu provést původní tah, nebo udělat něco úplně jiného. Tlačítko **TAKE BACK** (Návrh tahu) musíte stisknout předtím, než počítač zareaguje, a dříve než sami uděláte cokoliv dalšího, jinak nebude návrh tahu k dispozici.

Výukový režim v kombinaci s návrhem tahu vám pomůže se zlepšit: Výukový režim vás upozorní, pokud váš tah není optimální, a návrh tahu vám nabídne lepší řešení. Nezapomeňte: vždy byste se měli pokusit najít nejlepší možný tah!

XVIII. UKONČENÍ HLEDÁNÍ TAHU

Pokud stisknete tlačítko **MOVE** (Tah), zatímco počítač přemýšlí, počítač okamžitě přeruší svou analýzu a provede tah, který aktuálně považuje za nejlepší. To je tedy tah, který by provedl, kdybyste stiskli tlačítko **HINT** (Návrh tahu).

XIX. BLESKOVÝ ŠACH

V bleskovém šachu máte omezené množství času, než musíte provést tah.

Pro výběr bleskového šachu jednou stisknete tlačítko **SPEED CHESS** (Bleskový šach). Rozsvítí se kontrolka **Speed Chess** (Bleskový šach). Úroveň bleskového šachu poznáte podle toho, která kontrolka (A1–H1) bliká. Stisknete políčko odpovídající časovému limitu, který chcete povolit pro každý tah.

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

Znovu stisknete tlačítko **SPEED CHESS** (Bleskový šach) a zahajete hru, nebo ve hře pokračujete. Časový limit se spustí, jakmile zahrajete svůj první tah. Počítač není časovým limitem omezen a bude analyzovat své tahy jako obvykle.

Když je vybrán bleskový šach, tři vteřiny před vypršením času zazní zvuk, který vám připomene, že musíte zahrát tah. Pokud nezvládnete včas stisknout cílové pole, partii prohrájete. Ovšem pokud chcete, můžete v rozehrané partii pokračovat.

Bleskový šach vypnete stisknutím tlačítka **SPEED CHESS** (Bleskový šach). Kontrolka **Speed Chess** (Bleskový šach) zhasne. Bleskový šach můžete zapnout a vypnout kdykoli během hry, když jste na tahu.

XX. KONTROLA POZICE

V případě pochybností, například pokud jste omylem převrhli šachovnici, počítač vám může sdělit polohu jednotlivých kamenů.

1. Stiskněte tlačítko odpovídající typu kamene, který hledáte. Počítač označí všechna pole, na kterém daný typ kamene byl. Blikající světlo označuje černý kámen, stále světlo bílý kámen. Stiskněte jednou pro zobrazení pozice bílých kamenů.
2. Stiskněte dvakrát pro zobrazení černých kamenů.
3. Třetím stisknutím vypnete režim kontroly pozice.

XXI. NASTAVENÍ POZICE

Změna pozice kamenů na šachovnici, nebo zadání zcela nové pozice:

1. Pro aktivaci režimu nastavení pozice stiskněte tlačítko **SET UP** (Rozsvítí se kontrolka SET-UP (Nastavení pozice)).
2. Pokud chcete nastavit novou pozici, stiskněte tlačítko **TAKE BACK** (Tah zpět) a šachovnice se vymaže. Zazní melodie oznamující novou partii.
3. Stiskněte tlačítko označující jeden ze šesti typů kamenů. Pokud je na šachovnici jeden nebo více takových kamenů, počítač vám je zobrazí stejným způsobem jako v režimu kontroly.
4. Chcete-li daný kámen ze šachovnice odebrat, stlačte pole, na kterém stojí. Světlo na tomto poli zhasne.
5. Chcete-li daný kámen přesunout na jiné pole, musíte jej nejprve odebrat z výchozího pole, což uděláte stlačením daného pole. Poté stlačte prázdné cílové pole. Světlo na daném poli se rozsvítí.
6. Chcete-li daný kámen na šachovnici přidat, stlačte prázdné pole a odpovídající světlo se rozsvítí. Pokud chcete přidat další kameny stejného typu a barvy, stlačte jiné prázdné pole.
7. Stálé světlo označuje bílý kámen. Chcete-li přesunout nebo přidat černý kámen, znovu stiskněte tlačítko odpovídající typu kamene. Také stisknutím **SOUND FLIGHT** (Zvuk/světlo) přepnete mezi bílými a černými kameny.
8. Jakmile změny dokončíte, nebo zadáte pozici, zkontrolujte, že každá barva má jednoho krále a že hráč, který je na tahu, nemůže sebrat krále soupeře.
9. Na tahu bude barva, která byla jako poslední odebrána, přesunuta nebo přidána na šachovnici.
10. Režim nastavení pozice vypnete stisknutím tlačítka **SET UP** (Nastavení pozice). Kontrolka SET-UP (Nastavení pozice) zhasne. Nyní můžete buď provést tah stlačením pole, nebo můžete stisknout tlačítko **MOVE** (Tah) a nechat počítač provést tah.
11. Pokud jste během nastavování pozice udělali chybu (například má jedna barva dva krále), při vypnutí režimu nastavení pozice se rozsvítí otazník. Zkontrolujte pozici všech svých kamenů a chybu opravte. Pak znovu stiskněte **SET UP** (Nastavení pozice) a vrátíte se do hry.

XXII. ÚDRŽBA

Váš šachový počítač potřebuje velmi málo k údržbě. Tyto pokyny vám pomohou počítač dlouhodobě udržet v dobrém stavu:

Používejte nové baterie. Nenechávejte staré nebo vybité baterie v šachovnici. Pokud počítač nebudete několik dní používat, baterie vyjměte. Pokud se počítač porouchal, resetujte jej vložním špičky tužky do otvoru pro resetování. Chraňte před vlhkostí. Pokud se počítač namočí, okamžitě jej otřete. Nenechávejte jej na přímém slunci, nevystavujte teple. Se zařízením zacházejte opatrně. Neupouštějte jej. Nesnažte se jej rozebrat. Před čištěním vlhkým hadříkem odpojte adaptér. Nepoužívejte čisticí prostředky. V případě poruchy nejprve vyměňte baterie. Pokud problém přetrvává, pečlivě si přečtěte pokyny, abyste se ujistili, že jste nic nepřehlédi.

- Na zařízení nesmí být umístěny žádné zdroje otevřeného ohně, jako jsou zapálené svíčky.
- Dodržte minimální vzdálenosti kolem zařízení pro dostatečné větrání.

- Nebraňte větrání zakrýváním větracích otvorů předměty, jako jsou noviny, ubrusy, závěsy atd.
- Zařízení je určeno k použití v mírném podnebí.
- Baterie je třeba řádně zlikvidovat. V zájmu ochrany životního prostředí je odneste do sběrné nádoby na baterie.

XXIII. ZÁRUKA

POZNÁMKA: Tento návod k obsluze si uschovejte, obsahuje důležité informace. Na tento produkt se vztahuje naše 2letá záruka.

Chcete-li využít záruku nebo poprodejný servis, obraťte se na svého prodejce s dokladem o koupi. Naše záruka se vztahuje na vady materiálu nebo instalace, které lze přičíst výrobci, s výjimkou opotřebení způsobeného nedodržením návodu k obsluze nebo neoprávněnou prací na zařízení (např. demontáž, vystavení tepla nebo vlhkosti atd.). Doporučujeme uschovat všechny obaly pro budoucí použití. Ve snaze neustále zlepšovat naše služby může dojít ke změnám barev a detailů výrobku uvedených na obalu. **VAROVÁNÍ!** Nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí udušení – malé části.

Označení výrobku: CG3000HP
© LEXIBOOK®



Navrženo a vyvinuto v Evropě – Vyrobeno v Číně.

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
91940 Les Ulis
Francie

Lexibook UK
PO Box 59
SOUTH MOLTON
EX36 9AU
Spojené království

Spojené království a Irsko (English)

Pro poprodejný servis nás kontaktujte na savcomfr@lexibook.com

Ochrana životního prostředí:

Nepotřebná elektrická zařízení lze recyklovat, není možné je vyhazovat spolu s běžným komunálním odpadem! Aktivně podpořte zachování přírodních zdrojů a pomozte chránit životní prostředí odevzdáním tohoto zařízení do sběrného střediska (je-li k dispozici).

