



ChessGenius



NÁVOD K POUŽITÍ

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

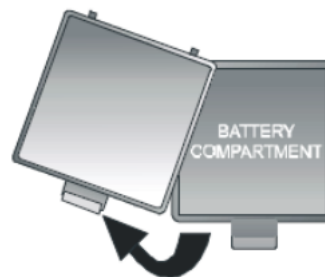
verze přílohy 1.0.1

Jak vym nit baterie:

Polozte po ita na rovnou plochu vzh ru nohama. Najd te v k bateri, n sledn otev ete. Šachový po ita vyžaduje 3 x 1,5V "AA" nebo "LR6" baterie.

Když vkládáte baterie, ujist te se, že je vkládáte správnou polaritou. Zav ete v kem kryt bateri.

Nezapome te stisknout tla ítko "Reset" pro správnou funkci šachového po ita e.



BEZPE NOSTNÍ POKYNY PRO BATERIE:

- VAROVÁNÍ! RIZIKO EXPLOZE BATERIE V P ÍPAD NEVHODNÉHO ZACHÁZENÍ S BATERIEMI
- BATERIE KTERÉ NEJSOU UR ENÉ K NABÍJENÍ NENABÍJEJTE, MOŽNOST EXPLOZE BATERIE.
- NABÍJECÍ BATERIE SMÍ BÝT NABÍJENY POUZ POD DOHLEDEM DOSP LÉ OSOBY.
- NABÍJECÍ BATERIE MUSÍ BÝT Z PRODUKTU P ED NABÍJENÍM ODSTRAN NY.
- VŽDY VYM UJTE BATERIE NAJEDNOU.
- P I VKLÁDÁNÍ BATERIÍ DBEJTE NA DODRŽENÍ POLARITY!
- NESMÍ BÝT POUŽITY RUZNÉ DRUHY BATERIÍ DOHROMADY A NOVÉ BATERIE SPŠEU STARÝMI.
- NEPOUŽÍVEJTE DOHROMADY ALKALICKÉ A NORMÁLNÍ (ZINKO-UHLÍKOVÉ) NABÍJECÍ BATERIE.
- USCHOVEJTE BATERIE MIMO DOSAH D TÍ. NEVYSTAVUJTE OHNI, ZKRATU A BATERIE NEROZEBÍREJTE.
- JELI TO NUTNÉ, O IST TE BATERII A KONTAKTY ZA ÍZENÍ P ED VKLÁDÁNÍM BATERIE.
- KONTAKTY BATERIÍ NESMÍ BÝT ZKRATOVÁNY.
- NEVYSTAVUJTE BATERIE EXTRÉMNÍM PODMÍNKÁM; NA NA RADIÁTORECH NEBO P ÍMÉM SLUNCI! RIZIKO ÚNIK ŠKODLIVÝCH LÁTEK!
- ZCELA VYBITÉ BATERIE IHNE D VYJM ZE ZA ÍZENÍ. RIZIKO ÚNIKU ŠKODLIVIN!
- ZABRA TE KONTAKTU S POKOŽKOU, O IMA SLIZNICEMI. V P ÍPAD KONTAKTU S TEKUTINOU BATERIÍ OKAMŽIT OPLÁCHN TE POSTIŽENÉ MÍSTO VELKÝM MNOŽSTVÍM ISTÉ VODY A KONTAKTUJTE LÉKA E.
- POKUD NENÍ ZA ÍZENÍ DLOUHO POUŽÍVÁNO, VYJM TE Z N J BATERIE.
- VYJMUTÍ A VLOŽENÍ BATERIÍ SMÍ BÝT PROVÁD NO VÝHRADN DOSP LOU OSOBOU.

Upozor ujeme, že tento výrobek **není hra ka** podle sm rnice 2009/48 / ES. Pokud dovolíte svým d tem používat tento výrobek, p im jte je, aby stroj ádn vysv tlili a dbejte na to, aby je používali podle pokyn výrobce.

Varování! Tento výrobek obsahuje magnety. Magnety p ilepené nebo p ipojené ke kovovému p edm tu uvnit lidského t la mohou zp sobit vážné nebo smrtelné zran ní. Pokud jsou magnety polknuty nebo vdechovány, vyhledejte okamžitou léka skou pomoc.

Varování! Tento výrobek není vod odolný. Nem že b ýt používán v mokrém prost edí, za dešt apod.

Likvidace:



Obalové materiály zlikvidujte zp sobem šetrným k životnímu prost edí pomocí p íslušných sb rných nádob, které jsou k tomuto ú elu ur eny.



Baterie nesmí být likvidovány v b žném domácím odpadu. Spot ebitelé jsou povinni ádn zlikvidovat baterie ve sb rných místech, které jsou pro tento ú el z ízeny, nap íklad v obchodech, které prodávají baterie.



Po skon ení životnosti musí být za ízení ádn zlikvidováno v souladu se sm rnicí ES 2002/2002/96. Vhodné ásti za ízení budou recyklovány, ímž se sníží zne íšt ní životního prost edí. Další informace získáte u místní spole nosti pro nakládání s odpady nebo v obecní správ .

Obsah

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

1. D ležitá informace

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

1.1 Bezpečnostní pokyny

Upozorujeme, že tento výrobek není detská hračka ve smyslu směrnice 2009/48 / ES. Pokud necháte své dítě používat toto zařízení, budete odpovídajícím způsobem a ujistěte se, že je zařízením používáno pouze k jeho určení.

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

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

1.2 Informace k manipulaci s bateriemi

- **UPOZORNĚNÍ!** Hrozí nebezpečí výbuchu, pokud baterie nejsou správně nainstalovány. Použité baterie smí být likvidovány pouze v souladu s jejich pokyny!
- Nedobíjecí baterie nemohou být nabíjeny. Hrozí nebezpečí výbuchu!
- Dobíjecí baterie mohou být dobíjeny pouze s dohledem dospělé osoby.
- Dobíjecí baterie musí být před dobíjením vyjmuty ze zařízení.
- Vždy mějte všechny baterie souasně.
- Při vkládání baterií vždy do držte správnou polaritu! (+ na +, - na -)
- Nepoužívejte souasně různé typy baterií, nebo nové baterie společně s použitými.
- Nemíchejte společně normální baterie (zinek-uhlík) s alkalickými a dobíjecími bateriemi.
- Udržujte baterie z dosahu malých dětí. Nevhazujte je do ohně, nezkratujte je, nebo je nerozebírejte.
- Jestliže potřebováte vyjmout baterie a kontakty v zařízení před vložením samotných baterií.
- Konektory na baterie v zařízení nesmí být zkratovány.
- Nevystavujte baterie extrémním podmínkám, například radiátory nebo přímému slunečnímu světlu! Zvýšené riziko úniku tekutiny z baterie!
- Ihned vyjměte úplně vybité baterie ze zařízení. Zvýšené riziko úniku tekutiny z baterie!
- Zabraňte kontaktu s pokožkou, očíma a sliznicí. V případě kontaktu s prosakující tekutinou z baterie okamžitě vypláchněte postižené místo velkým množstvím čisté vody a okamžitě kontaktujte lékaře.
- Vyjměte baterie ze zařízení, pokud plánujete delší dobu zařízením nepoužívat
- Baterie můžete vkládat, i když je vyjmut pouze dospělá osoba.

1.3 Podmínky pro čištění

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

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

1.4 Podmínky pro užívání AC adaptéru

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

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

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

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

1.5 Obsah balení

Balení šachového počítače obsahuje následující:

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

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

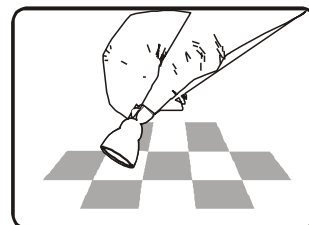
1.6 Používání šachových figur

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

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

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

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



1.7 Popis zařízením

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



1.8 Tlačítka a jejich funkce



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



Tlačítko zapne, nebo vypne podsvícení na displeji.

HINT

Požádá počítač, aby navrhl tah.

MOVE

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

INFO

Zobrazí různé informace o právě probíhajícímu procesu počítače.

NEW

Zahájí novou šachovou hru a ukončí hru předchozí.

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

Tlačítko RESET

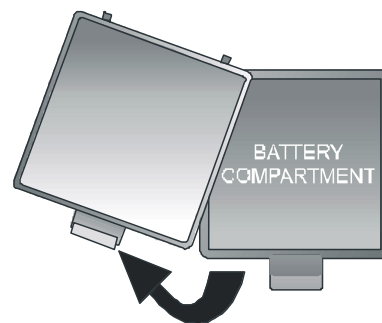
Někdy se v důsledku elektrostatických nábojů, jiných typů elektrických interferencí nebo po vložení baterií do počítače může stát, že počítač nefunguje správně. Pokud k tomu dojde, zatlačte tenkým předmětem do otvoru RESET na spodní straně počítače po dobu cca 1 vteřiny. Tlačítko RESET se nachází na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

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

2. Než za nete

2.1 Vložení baterií

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



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



Poznámka:

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

2.2 Výběr jazyka

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

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

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

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

2.3 Tlačítko on/off



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

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

2.4 Podsvícení displeje



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

3. Hra proti počítači

3.1 Všeobecné

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

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

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

Šachovnice zobrazuje souadnice každého políčka, například A1, B2 apod.

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

Příklad: Šachový počítač táhne jedním příšcem z políčka E7 na políčko E5. Dolní řádek na displeji bude zobrazovat následující souadnice:

■ E7 E5

Souadnice políčka E7 na kterém stojí příšec na LCD displeji problikává. Stisknete příslušný políčko na šachovnici pro tah příšce z n.j. Nyní bliká na displeji souadnice E5 a příšec tedy táhne z E7 na E5. Nyní stisknete políčko E5 a přesunete na něj příšce.

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

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

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

3.2 Speciální tahy

Šach: Zvukový signál vás upozorní na šach. Na displeji se také zobrazí symbol, který vás upozorní na šach '+'.
+

Rošáda: Nejdříve táhnete králem, následně vás počítač vyzve k tahu v ří.

Braní mimochodem: Odeberte příšce a poté stisknete políčko odebraného příšce - jak ukazuje LCD displej.

Proměna: Proveďte tah příšcem na cílové políčko jako obvykle. Na displeji se zobrazí "blikající" dáma. Pokud byste preferovali provedení příšce na jinou figurku, použijte nebo pro výběr požadované figurky. Když je požadovaná figurka zobrazena na LCD displeji, stisknete políčko nebo tlačítko **ENT**.

3.3 Informace o myšlenkovém procesu počítače (INFO)

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

1 x INFO: Hodnocení polohy

0.50 = Počítač má výhodu 0,50 příšce

-1.00 = Počítač má nevýhodu 1.00 příšce

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

2 x INFO: Hloubka výpočtu a počet analyzovaných tahů

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

3 x INFO: Ideální tah

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

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

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

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

3.4 Zahájení nové hry (NEW)

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

3.5 Doporučený tah (HINT)

Chcete-li doporučit tah od počítače, jednoduše stiskněte tlačítko **HINT**. Doporučený tah od ChessGenius je zobrazen na LCD displeji po dobu přibližně 6 sekund.

Můžete se sami rozhodnout, zda doporučení počítače využijete nebo ne.

3.6 Zrušení nebo vrácení tahu (/)

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

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

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

3.7 nápověda (HELP)

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

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

4. Hlavní nabídka

Po stisknutí tlačítka **MENU** se zobrazí první možnost z hlavní nabídky. Stisknutím tlačítka **ENT** nebo **CL** se přechod mezi možnostmi :

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

Pomocí tlačítka **ENT** nebo **CL** vyberte požadovanou funkci a stisknutím tlačítka **ENT** se vrátíte na předchozí obrazovku.

Podrobné popisy všech těchto funkcí naleznete níže.

4.1 Úroveň a obtížnost (LEVEL)

Ke změnám úrovně :

- (1) Z hlavní nabídky vyberte možnost **'LEVEL'** a stisknutím tlačítka **ENT**
- (2) Tlačítkem **ENT** nebo **CL** můžete opakovaně procházet nabídku úrovní.
- (3) Když je požadovaná úroveň zobrazena, stisknutím tlačítka **ENT** a výběr potvrdíte.

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

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

10 úrovní s asem na tahu: ChessGenius provádí své tahy v nastaveném asu. Máte na výběr z následujících úrovní:

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

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

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

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

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

—: — — : — —

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

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

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

První tři turnajové úrovně používají nastavení tzv. Fischerových hodin.

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

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

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

Další dvě turnajové úrovně používají nastavení Náhlá smrt.

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

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

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

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

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

4.2 Alternativní tahy (NXT BEST)

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

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


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

4.3 Obrácení šachovnice (INVERT)

Pokud hrajete s černými šachovými figurkami, můžete být dobrý nápad obrátit šachovnici.

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

INVERT-	Bílý hrá hraje od shora dol
INVERT	černý hrá hraje od shora dol

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

4.4 Šachové hodiny on/off (CLOCK)

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


Nyní, zatímco počítač přemýšlí, uvidíte zobrazené různé informace:

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

Více informací v sekci 3.3.

4.5 Analýza (ANALYSIS)

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

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

Uvedená informace přesně odpovídá i popisu v předchozí části 4.4.

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

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

4.6 Další nastavení (OPTIONS)

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

Poté vyberte požadovanou možnost pomocí tlačítka **ENT**. (Stisknutím tlačítka **CL** se vrátíte na předchozí obrazovku.)

Další nastavení obsahuje:

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

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

4.6.1 Jazyk (LANGUAGE)

Pro změnu zobrazovaného jazyka:

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

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

4.6.2 Hlasitost (SOUNDS)

Pro změnu hlasitosti:

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

4.6.3 TUTOR

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

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

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

Následně máte dvě možnosti:

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

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

4.7 Úsporný režim (ECO)

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

Na obrazovce se zobrazí jedna z následujících možností:

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

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

4.7.1 Kontrast (CONTRAST)

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

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

4.8 Vlastní nastavení (SET UP)

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Technické specifikace

PRODUKT: Šachový počítač ChessGenius chess s LCD displejem,
Napájený bateriemi nebo napájecím adaptérem

BATERIE: 3 x R6/LR6 (AA, Mignon), 1.5 V

HARDWARE: ARM Cortex M4 microprocessor (32 bit)
512K flash memory

POZNÁMKA: Tento výrobek není chráněn před úinky elektrostatického náboje, silného elektromagnetického záření nebo jiného elektrického rušení, protože v d sledku t chto podmínek není porucha kritická. V p ípad poruchy m žete použít tlačítko RESET na spodní stran p ístroje, abyste p ístroj znovu nastavili do továrního nastavení a spustili novou hru.

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

Varování! Tento výrobek není vod odolný. Nem že být používán v mokřém prostředí, za dešt apod.

EU PROHLÁŠENÍ O SHOD

Výrobce tímto potvrzuje, že tento splňuje požadavky směrnice ES 2014/30 / EC (směrnice EMC).

Vyhrazujeme si právo na možné chyby i změny specifikace (zejména v souvislosti s technickým rozvojem).

Tento návod byl sestaven s velkou pečlivostí a jeho obsah byl pečlivě zkontrolován.

Pokud i přes veškeré opatření obsahují tyto pokyny chyby, není to důvodem pro další právní nároky.

Tato uživatelská příručka, včetně jejích výkresů, nesmí být reprodukována bez předchozího písemného souhlasu.

Copyright © 2015, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim, Germany.

Výrobce

MILLENNIUM 2000 GmbH
Heisenbergbogen 1
D-85609 Aschheim / München
(www.millennium2000.de)

Záruka

Na tento výrobek se poskytuje

24 měsíční záruka. Záruka se nevztahuje na poškození vzniklá běžným opotřebením, hrubým zacházením a použitím v rozporu s návodem:

- Vady způsobené neodborným zásahem.
- Vady způsobené vnějšími vlivy (náraz, nešetrné zacházení).
- Vady způsobené použitím nekvalitní baterie.
- Baterie je spotřební materiál a její životnost končí vybitím

Upozornění: při vystavení počítače po delší dobu přímému slunci a při vyšších teplotách vzduchu nad 50 °C, může displej dočasně zčernat nebo se trvale poškodit. Provozní teplota počítače je -10 až +50 °C!

Záruka zaniká, byla-li závada uplatněna nebo odstraněna mimo místa k tomu určená.