

EUROPE II

Chess Master M800



NÁVOD K POUŽITÍ

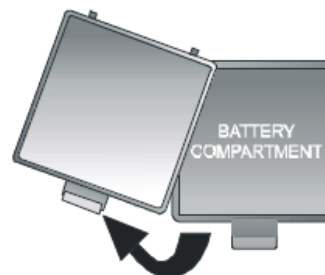
Herní počítač pro **šachy** a dalších **7 logických her**
 Umožňuje hru proti počítači nebo dvou hráčů proti sobě

Jak vyměnit baterie:

Položte počítač na rovnou plochu vzhůru nohama. Najděte víčko baterií, následně otevřete. Šachový počítač vyžaduje 3 x 1,5V "AA" nebo "LR6" baterie.

Když vkládáte baterie, ujistěte se, že je vkládáte správnou polaritou. Zavřete víčkem kryt baterií.

Nezapomeňte stisknout tlačítko "Reset" pro správnou funkci šachového počítače.



BEZPEČNOSTNÍ POKYNY PRO BATERIE:

- VAROVÁNÍ! RIZIKO EXPLOZE BATERIE V PŘÍPADĚ NEVHODNÉHO ZACHÁZENÍ S BATERIEMI
- BATERIE KTERÉ NEJSOU URČENÉ K NABÍJENÍ NENABÍJEJTE, MOŽNOST EXPLOZE BATERIE.
- NABÍJECÍ BATERIE SMÍ BÝT NABÍJENY POUZE POD DOHLEDEM DOSPĚLÉ OSOBY.
- NABÍJECÍ BATERIE MUSÍ BÝT Z PRODUKTU PŘED NABÍJENÍM ODSTRANĚNY.
- VŽDY VYMĚŇUJTE BATERIE NAJEDNOU.
- PŘI VKLÁDÁNÍ BATERIÍ DBEJTE NA DODRŽENÍ POLARITY!
- NESMÍ BÝT POUŽITY RUZNÉ DRUHY BATERIÍ DOHROMADY A NOVÉ BATERIE SPOLU SE STARÝMI.
- NEPOUŽÍVEJTE DOHROMADY ALKALICKÉ A NORMÁLNÍ (ZINKO-UHLÍKOVÉ) ČI NABÍJECÍ BATERIE.
- USCHOVEJTE BATERIE MIMO DOSAH DĚTÍ. NEVYSTAVUJTE OHNI, ZKRATU A BATERIE NEROZEBÍREJTE.
- JE-LI TO NUTNÉ, OČISTĚTE BATERII A KONTAKTY ZAŘÍZENÍ PŘED VKLÁDÁNÍM BATERIE.
- KONTAKTY BATERIÍ NESMĚJÍ BÝT ZKRATOVÁNY.
- NEVYSTAVUJTE BATERIE EXTRÉMNÍM PODMÍNKÁM; NAPŘ. NA RADIÁTORECH NEBO PŘÍMÉM SLUNCI! RIZIKO ÚNIKŮ ŠKODLIVÝCH LÁTEK!
- ZCELA VYBITÉ BATERIE IHNEDE VYJMĚTE ZE ZAŘÍZENÍ. RIZIKO ÚNIKU ŠKODLIVIN!
- ZABRAŇTE KONTAKTU S POKOŽKOU, OČIMA SLIZNICEMI. V PŘÍPADĚ KONTAKTU S TEKUTINOU BATERIÍ OKAMŽITĚ OPLÁCHŇTE POSTIŽENÉ MÍSTO VELKÝM MNOŽSTVÍM ČISTÉ VODY A KONTAKTUJTE LÉKAŘE.
- POKUD NENÍ ZAŘÍZENÍ DLOUHO POUŽÍVÁNO, VYJMĚTE Z NĚJ BATERIE.
- VYJMUTÍ A VLOŽENÍ BATERIÍ SMÍ BÝT PROVÁDĚNO VÝHRADNĚ DOSPĚLOU OSOBOU.

Upozorňujeme, že tento výrobek **není hračka** podle směrnice 2009/48 / ES. Pokud dovolíte svým dětem používat tento výrobek, přimějte je, aby stroj řádně vysvětlili a dbejte na to, aby je používali podle pokynů výrobce.

Varování! Tento výrobek obsahuje magnety. Magnety přilepené nebo připojené ke kovovému předmětu uvnitř lidského těla mohou způsobit vážné nebo smrtelné zranění. Pokud jsou magnety polknuty nebo vdechovány, vyhledejte okamžitou lékařskou pomoc.

Varování! Tento výrobek není voděodolný. Nemůže být používán v mokřém prostředí, za deště apod.

Likvidace:



Podle směrnice ES 2002/96 musí být prostředek řádně zlikvidován na konci jeho životnosti. Vhodné části zařízení budou recyklovány a sníží se znečištění životního prostředí. Další informace získáte od místní likvidace nebo od obecní správy.



Likvidace baterií: Baterie nesmí být likvidovány v běžném domácím odpadu. Každý spotřebitel je právně povinen řádně likvidovat baterie v místech sběru, které byly pro tento účel zřízeny.

Obsah

1. Nastavení	5
1.1 Baterie a výběr jazyka	5
1.2 Vypnutí/ Zapnutí ON/OFF	5
1.3 Podsvícení	6
1.4 Použití ovládacích prvků (shrnutí)	6
1.5 Hlavní menu	6
2. Výběr hry	7
3. Základní informace pro hru s počítačem	7
3.1 Všeobecné	7
3.2 Ukončení hry	8
4. Šachy	9
4.1 Pravidla šachu	9
4.2 Hra šachy proti počítači	9
4.2.0 Hodnoty kamenů v šachu	9
4.2.1 Jak začít hru	9
4.2.2 Výběr režimu	9
4.2.3 Hra s omezením	9
4.2.4 Pohyb po šachovnici - tah	10
4.2.5 Brání figury	10
4.2.6 Speciální tahy	10
4.2.7 Zrušení svého tahu	10
4.2.8 Změna strany – tlačítko “SWAP”	10
4.2.9 Náповěda během hry při hraní šachu proti počítači	10
4.2.10 Šachové problémy (mat v 2 nebo 3 tahu)	11
4.2.11 Šach – Mat - remíza	11
4.2.12 Úroveň a síla soupeře	11
4.2.13 Styl	12
4.2.14 Hodnocení pozice	12
4.2.15 Náповěda – Návrhy počítače na tah	12
4.2.16 Výuka	12
4.2.17 Šachová cvičení – najdi řešení	13
4.2.18 “Hodnocená” hra	13
5. Dáma (Checkers)	14
5.1 Jak hrát dámu	14
1.1.1 Šachovnice a kameny na dámu	14
5.1.0 Tah kameny	14
5.1.1 Brání protihráčových kamenů	14
5.1.2 Dáma a její tahy	15
5.2 Hra proti počítači	15
6. Reversi	16
6.1 Jak hrát Reversi	16
1.1.1 Deska a kameny	16
6.1.0 Začátek hry	16
6.1.1 Pokračování hry	16
6.1.2 Cíl hry	16
6.2 Hra proti počítači	17
1.1.1 Začátek hry	17
6.2.0 Jak provést tah	17
7. Piškvorky (Four-in-a-row)	18
7.1 Pravidla	18
7.2 Hra proti počítači	18
8. Vlci (Fox and Geese)	19
8.1 Pravidla	19
8.2 Hra proti počítači	19
9. Cvrček (Grasshopper)	20
9.1 Pravidla	20
9.2 Hra proti počítači	20
10. NIM	21
10.1 Pravidla	21
10.2 Hra proti počítači	21
10.2.0 Před začátkem hry	21
10.2.1 Hra	21
11. Northcot (Northcote's Game)	22
11.1 Pravidla	22
11.2 Hra proti počítači	22
1.1.1 Před začátkem hry	22
11.2.0 Hra	22

12. Speciální Funkce	23
12.1 Možnosti (Options)	23
12.1.1 Zvuky	23
12.1.2 Hrací styly v šachu	23
12.1.3 Kontrast LCD	23
12.1.4 Hra pro dva hráče - režim SUDÍ (referee)	23
12.1.5 Jazyk	24
12.1.6 Výuka - rady a varování	24
12.2 Úrovně hraní síly (hry jiné než šachy)	25
12.3 Vracení tahů	25
12.4 Změna stran - tlačítko "SWAP"	25
12.5 Funkce Náповěda - doporučené tahy počítačem	25
12.6 Náповěda k ovládání počítače	25
12.7 Obrácená hrací plocha (☹)	25
12.8 Nastavení pozice	25
12.9 Přerušení / ukládání hry	26
13. Odstraňování problémů	27
13.1 LCD displej neobsahuje žádné informace	27
13.2 Počítač se neukazuje žádný tah	27
13.3 Počítač nebere Vaše tahy	27
13.3.1 Ve všech typech hry	27
13.3.2 V módu šachů	27
13.3.3 V módu Dáma	28
13.4 Znáte všechna pravidla?	28
13.5 Počítač udělá "nedovolené" tahy.	28
13.6 Žádný zvuk	28
13.7 Tlačítko RESET	28
14. Řešení úloh	29

1. Nastavení

1.1 Baterie a výběr jazyka

Vložte baterie do přihrádky na spodní straně. Ujistěte se, že jsou správně vloženy ("+" odpovídá "+"). Počítač by měl reagovat zvukovým signálem. Displej s tekutými krystaly (LCD) by měl zobrazovat výchozí pozici pro hru šachy, přičemž na spodním řádku bude blikat slovo "English".

Pokud se tato obrazovka nezobrazí, vložte do otvoru RESET na spodní straně počítače tenký objekt (např. Sponku na papír) a stiskněte jej.

Pokud chcete, aby počítač psal své zprávy v angličtině, jednoduše stiskněte tlačítko  - kulaté tlačítko na pravé straně. Můžete si také vybrat jeden ze 13 různých jazyků včetně češtiny.

Jazyk	Zobrazeno na LCD
English	English
German	Deutsch
French	Français
Italian	Italiano
Spanish	Español
Dutch	NL
Portugese	POR
Swedish	Svenska
Finnish	Suomi
Czech	Čeština
Slovak	Sloven
Polish	Polski
Greek	Ελληνικά

Chcete-li zvolit jiný jazyk, držte stisknuté tlačítko  nebo , dokud se nezobrazí požadovaná volba, poté stiskněte tlačítko .

Nyní můžete spustit hru šachy s počítačem, který bude hrát 10 sekund na jeden tah - viz § 4.2.12 apod. Pro další možnosti přejděte na § 1.5 ("Hlavní nabídka").

1.2 Vypnutí/ Zapnutí ON/OFF

Chcete-li počítač zapnout a již máte nainstalované baterie, stiskněte tlačítko ON / OFF. Počítač se také automaticky vypne, pokud je po dobu 8½ minut nečinný. Když je "vypnut", stále zůstává aktuální hra v paměti a můžete později pokračovat ve hře.

1.3 Podsvícení

LCD displej má podsvícení, které lze zapnout nebo vypnout stisknutím tlačítka SWAP po dobu přibližně 1 sekundy.

Pokud počítač čeká na další akci více než 1 minutu, podsvícení se automaticky zhasne a znovu se zapne, když stisknete jakékoliv políčko nebo tlačítko.

1.4 Použití ovládacích prvků (shrnutí)

ON / OFF	Zapíná a vypíná počítač. Když je "vypnuto", stále si pamatuje aktuální hru, která může být později obnovena.
START	Umožňuje přístup do hlavního menu, což vám umožní zahájení nové hry nebo použití některé z funkcí.
▲...▼	Tato tlačítka umožňují prohlížet všechny položky v nabídce. Pomocí tlačítka ▼ můžete také jeden nebo více tahů vrátit zpět.
E (Enter)	Vybere aktuálně zobrazenou položku v nabídce. V některých případech vás přenesení do další fáze operace.
ESC	Návrat z podnabídky do hlavního menu nebo z hlavního menu do hry. Používá se také v některých případech k vymazání zprávy ze spodního řádku a pokračování ve hře.
SWAP	Slouží k výměně stran. Na začátku hry stiskněte klávesu SWAP, pokud chcete, aby počítač nejprve začal. Když počítač "přemýšlí", SWAP jej přeruší. Když se objeví výstražná zpráva, SWAP ukáže další informace. Dlouhým stisknutím tohoto tlačítka zapnete nebo vypnete podsvícení
HELP	Zobrazí rolovací zprávu, která uvádí, jaké možnosti máte k dispozici.
EXERCISE	Vyberte si jedno ze 100 šachových cvičení a najděte řešení!
RESET	Vrací počítač do stavu, v jakém byl počítač zapnut vložením baterií. Můžete použít i v případě, že nerozumíte problému a nevíte jak ho vyřešit.

1.5 Hlavní menu

Stisknutím tlačítka START zobrazíte první položku v hlavní nabídce. Stisknutím tlačítka ▲ nebo ▼ opakovaně můžete zobrazit všechny položky:

NOVÁ HRA (NEW GAME)	Viz § 2
LEVEL (úroveň)	Viz §§ 4.2.12, 12.2
OTOČIT (INVERT) (= opačná strana šachovnice)	Viz § 12.7
MOŽNOSTI (OPTIONS)	Viz § 12.1
ZDATNOST (RATING) (=Rating number; pouze u šachu)	Viz § 4.2.18
POSTAVIT (SET UP)	Viz § 12.8
NÁPOVĚDA (HINT)	Viz § 12.5

Chcete-li vybrat položku, zobrazte ji a stiskněte tlačítko **E**. (Tlačítkem ESC se vrátíte k předchozí situaci.)

2. Výběr hry

Výběrem NOVÉ HRY z hlavního menu a opakovaným stiskem ▲ nebo ▼ můžete zobrazit všech 8 herních typů:

Šachy - CHESS		Viz § 4
Dáma - CHECKERS		Viz § 5
Reversi - REVERSI		Viz § 6
Píškivorky - 4 IN ROW	(= Four-in-a-Row, also called "Connect 4")	Viz § 7
Vlci - FOX + G.	(= Fox and Geese)	Viz § 8
Cvrček - G/HOPPER	(= Grasshopper)	Viz § 9
NIM – NIM		Viz § 10
Northcot -NORTH	(= Northcote's Game)	Viz § 11

Chcete-li vybrat hru, zobrazte ji a stiskněte tlačítko ⓔ. (tlačítkem ESC se vrátíte do hlavní nabídky - § 1.5).)

3. Základní informace pro hru s počítačem

3.1 Všeobecné

Displej LCD (displej z tekutých krystalů) zobrazuje aktuální situaci ve hře a ukazuje, jak hraje počítač. V některých hrách (šachy, píškivorky, Nim, Northcote) musíte před zahájením hry nastavit.

Jako první může hrát jak počítač, tak uživatel. Chcete-li aby počítač hrál první, stiskněte tlačítko SWAP, ještě před prvním tahem, když je hra připravena. Symbol □ nebo ■ (v levém dolním rohu displeje LCD) ukazuje, která strana (bílá nebo černá) bude následně hrát.

Poznámka: Všimněte si, že hrací deska je označena souřadnicemi každého políčka, např. A1, G6 apod. Zobrazují se v dolním řádku displeje LCD, když je ohlášený nebo prováděn tah. Příklad: V šachu počítač přesune pěšce z e7 na e5. Na spodním řádku je zobrazeno:

▲ E7E5

Souřadnice **E7** je zobrazena jako "blikající", a to znamená, že je pěšec na tomto políčku a také na políčku LCD. Stiskněte políčko na hrací ploše, když zvedáte pěšce. Pak "bliká" políčko **E5** a pěšec se tedy přesouvá z e7 na e5. Když umístíte pěšce, stlačte políčko e5.

Když počítač "přemýšlí", ve spodním řádku displeje se zobrazí symbol rotujících "přesýpacích hodin". Může se také zobrazit tah, který je pouze zvažován. Chcete-li počítač přerušit a nechat ho hrát, stiskněte tlačítko SWAP.

Když jste na řadě, stiskem klávesy SWAP donutíte počítač, aby hrál i další tah - to znamená, že se si vámi prohodí strany.

Chyba (například pokud se pokoušíte zahrát tah proti pravidlům) je oznámena zvukovým zabzučením. Pokud jsou souřadnice odstraněny ze spodního řádku, začněte tah znova.

Pravidla her jsou vysvětlena v příslušných kapitolách.

3.2 Ukončení hry

Konec hry je oznámen následujícím způsobem:

WW	White wins – bílý vyhrál
BW	Black wins – černý vyhrál
1:0	First player wins – první hráč vyhrál
0:1	Second player wins – druhý hráč vyhrál
WW 29:35 (e.g.)	White wins with 35 pieces to 29 (in Reversi) – bílý hráč vyhrál s 35 figurkami proti 29 (v reversi)

Remíza

DRAW 3	Remíza trojnásobným opakováním (Pouze u šachů)
DRAW 50	Remíza dle pravidla o 50ti tazích (Pouze u šachů)
STALE	Pat (pouze u šachů)

4. Šachy

4.1 Pravidla šachu

Pravidla šachu jsou v samostatném návodu, který jste obdrželi spolu s tímto návodem. Návod je k nalezení také na podstránce **/pravidla** na našem webu.

4.2 Hra šachy proti počítači

4.2.0 *Hodnoty kamenů v šachu*

Hodnota kamenů v šachu nemusí vždy rozhodovat o vítězi partie, přesto hráč s hodnotnějšími kameny většinou hru vyhraje. Pro strategické výpočty využívá počítač následující hodnoty:

Pešec	= 100 bodů
Kůň	= 300 bodů
Střelec	= 300 bodů
Věž	= 500 bodů
Královna	= 900 bodů

Král nemá žádnou materiální hodnotu a jako takový není započítáván.

Slovníček základních šachových pojmů: rozdíl v hodnotě mezi jezdcem (nebo střelcem) a věží se nazývá **kvalita**. Pokud obě strany seberou kámen o stejné hodnotě, používá se termín **výměna**. Není výjimkou, že hráč ztratí nějaký kámen záměrně za účelem získání výhody jinde v hracím poli; taková kombinace se nazývá **oběť**.

4.2.1 *Jak začít hru*

Zmáčknete Start; Na displeji začne blikat "NEW GAME". Stiskněte tlačítko . Pomocí  nebo  vyberte "Šachy" a potvrďte tlačítkem .

4.2.2 *Výběr režimu*

NORMÁLNÍ (NORMAL)	(Rychlost výpočtu nastavena na 10 sekund / tah)	Viz § 4.2.4 etc.
	(Hrajete pouze s králi, dámami a pěšci)	Viz § 4.2.3
	(Hrajete pouze s králi, věžemi a pěšci)	Viz § 4.2.3
	(Hrajete pouze s králi, střelci a pěšci)	Viz § 4.2.3
	(Hrajete pouze s králi, jezdci a pěšci)	Viz § 4.2.3
	(Hrajete pouze s králi a pěšci)	Viz § 4.2.3
MAT 2.T (MT. IN 2)	(Počítač hledá mat do dvou tahů)	Viz § 4.2.10
RAPID 30	(Rapid hra: 30 minut pro hráče na partii)	Viz § 4.2.12
RAPID 25	(Rapid hra: 25 minut pro hráče na partii)	Viz § 4.2.12
BLICKA 5 (BLITZ 5)	(Blitz hra: 5 minut pro hráče na partii)	Viz § 4.2.12
HODNOC. (RATED)	(Hodnocená hra: body udělované za tahy hráče)	Viz § 4.2.18
CVIČNÁ (EXERCISE)	(Cvičení)	Viz § 4.2.17

Chcete-li vybrat režim, zobrazte jej a stiskněte tlačítko . (tlačítkem ESC se vrátíte do nabídky her - §2.)

Doporučujeme, abyste si pro svoji první hru zvolili režim NORMAL.

4.2.3 *Hra s omezením*

Volbou příslušného režimu (§ 4.2.2) můžete spustit hru pouze se 2 nebo 3 typy figurek. To je vhodné jako trénink pro naprosté nováčky. Figurky začínají na svých obvyklých pozicích, a hra probíhá normálně.

4.2.4 Pohyb po šachovnici - tah

Chcete-li provést svůj tah, stiskněte políčko, ze kterého chcete táhnout a potom políčko, na které provádíte svůj tah. Podobné je to pro tah počítače: stiskněte políčko "od" a "kam", dle souřadnice, které na LCD displeji blikají.

4.2.5 Braní figury

Chcete-li sebrat jednu z počítačových figur, postupujte jako ve svém běžném tahu: nejprve postupně potvrďte svůj tah "od" a pak políčko "kam" a odeberte získanou figuru (figuru odeberete již bez stisknutí políčka). Počítač automaticky zaznamená, že byla figura odstraněna ze hry a již nepočítá s jejím dalším tahem.

Pokud počítač bere jednu z vašich figur, postupujte stejně jako v běžném tahu; V tomto případě bliká symbol "x" mezi políčky "od" a "kam". Jednoduše provedte tah dle souřadnic na LCD počítače, jako kdyby to byl váš vlastní tah, a následně po stlačení políček "od" a "kam" odložte figuru z šachovnice.

4.2.6 Speciální tahy

Rošáda: Táhněte nejdříve králem a počítač vás navede, abyste táhli i věží.

Braní mimochodem: odeberte pěšce a poté stiskněte políčko odebraného pěšce - jak ukazuje LCD displej.

Proměna: Provedte tah pěšcem. Pomocí tlačítek ▲ nebo ▼ vyberte figure k proměně. Když je na displeji zobrazena ta správná figura, stiskněte opět políčko proměny (nebo ☹). Když počítač proměňuje svého pěšce, vždy vybírá královnu.

4.2.7 Zrušení svého tahu

Pokud jste vybrali políčko "od", ale pak jste změnili svůj záměr, znovu stiskněte stejné políčko nebo stiskněte tlačítko ESC a hrajte znova.

Po provedeném tahu a následném tahu počítače můžete stále tahy vracet zpět a hrát jinak. Chcete-li vrátit tah zpět, stiskněte tlačítko ▼. V některých případech budete ale muset táhnout figurou zpět a stisknout políčka opačně z "kam" na "od". V některých případech je třeba také vrátit sebrané figury, nebo obracet kameny v Reversi apod. V každém případě stlačte políčko, které je zobrazeno na panelu LCD ve spodním řádku a "bliká", když táhnete, odstraňte nebo změňte figurku na tomto políčku. Ujistěte se, že pozice na šachovnici odpovídá pozici na šachovnici LCD. Potom můžete opět táhnout (nebo stisknutím klávesy SWAP vynutit, aby táhnul počítač.)

V šachu opakováním této operace můžete vzít zpět až 8 tahů po obou stranách a zrušené tahy se mohou vrátit zpět pomocí tlačítka ▲. V jiných hrách může být vzato vrácena jen poslední dvojice tahů.

4.2.8 Změna strany – tlačítko "SWAP"

- Než začne hra, lcd ukazuje ikonkou bílého čtverečku vás jako začínajícího "Bílého" hráče, stisknutím klávesy SWAP bude bílé figurky ovládat počítač a začíná hru.
- Také během hry můžete změnit strany stisknutím klávesy SWAP. Stisknutím klávesy SWAP po každém tahu, hraje vlatně počítač sám proti sobě.
- Zmáčknutím tlačítka SWAP, když si počítač přemýšlí a připravuje svůj tah (znak rotujících přesýpacích hodin), přerušíte jeho výpočet a vynutíte jeho okamžitý tah. Počítač vykoná svůj do tohoto okamžiku nejlepší vypočítaný tah, což nemusí být tah, který by zahrál, kdyby přemýšlel delší dobu.

4.2.9 Nápověda během hry při hraní šachu proti počítači

Pokud stisknete jednu z vašich figurek a pak stisknete tlačítko LEGAL, počítač zobrazí všechny tahy, které tato figurka může udělat dle pravidel. Cílová políčka jsou označeny symbolem "+".

Symbol "+" ve spodním řádku LCD ukazuje, že je vám dáván šach; Je take doprovázen sekvencí pípnutí.

Zatímco počítač zobrazil svůj tah, je k dispozici hlavní nabídka (§1.5 – tlačítko START) a ta obsahuje další položku: HODNOCENÍ (EVALUATE). Výběrem této položky můžete vidět hodnocení pozice, např.:

192	Počítač si myslí, že má výhodu v hodnotě téměř 2 pěšáků
-54	Máte výhodu v hodnotě něco přes polovinu pěšce
Opening	Tah je v souladu s "knihovnou" standardních zahájení v počítači.

Stiskněte dvakrát tlačítko ESC a provedte tah počítače.

Pokud se na spodním řádku zobrazuje CAREFUL! Nebo OPRAVDU?, Počítač nabízí "nápovědu" - viz § 12.1.6. Můžete pokračovat stisknutím klávesy ESC.

4.2.10 Šachové problémy (mat v 2 nebo 3 tahu)

Počítač může řešit šachové problémy „mat ve třech tazích“ (pokud nezahrnují nepodporovanou proměnu pěšce za věž, střelce nebo jezdce).

- (1) Nastavte rozmístění figur, jak je popsáno v § 12.8.
- (2) Zvolte úroveň "bez omezení" (§ 4.2.12).
- (3) Stiskněte tlačítko SWAP. Za předpokladu, že existuje řešení, počítač bude pokračovat v analýze, dokud nenalezne tah, a poté jej zobrazí běžným způsobem.
- (4) Po provedení tahu můžete hrát za obrannou stranu a počítač tak najde druhý a třetí krok řešení.

K dispozici je speciální funkce pro mat ve dvou tazích, obsahující 10 standardních problémových pozic. Chcete-li tuto funkci použít, zvolte "MAT 2.T" ze seznamu šachových režimů (§ 4.2.2). Poté opakovaným stisknutím tlačítka ▲ nebo ▼ zobrazíte 10 problémů plus jednu další položku: MAT 3 PP (SU). Chcete-li zvolit aktuálně zobrazenou pozici, stiskněte tlačítko Ⓔ. Poté stiskněte tlačítko SWAP a počítač nalezne a zobrazí řešení. Pokud stisknete tlačítko Ⓔ, když se zobrazí MAT 3 PP, přenesete vás do režimu "nastavit" (§12.8). Potom můžete nastavit problémovou úlohu např. z časopisu. Stiskem klávesy SWAP ukončíte nastavovací režim a počítač začne hledat mat ve dvou tazích.

4.2.11 Šach – Mat - remíza

Počítač ohlásí šach tak, že na displeji se zobrazí symbol "+". Tato připomínka vás varuje, že v dalším tahu musíte svého krále před šachem ochránit. Pokud dáváte šach počítači, oznámení se nezobrazuje. Pokud jeden hráč (vy nebo počítač) udělá "šach-mat", na displeji se objeví "BW 0: 1" (tj. černý vítězí) nebo "WW 1: 0" (tj. bílý vítězí).

V patovém stavu se zobrazí "PAT" (STALEMATE).

Kromě toho je remíza oznámena při trojnásobném opakování pozice (ale pouze v zjednodušeném formátu, kde se tahy opakují popořadě). Po třetím opakování se zobrazí "DRAW 3". Stejným způsobem je ohlášena remíza podle pravidla "padesáti tahů" a zobrazena jako "DRAW 50". Pokud zůstanou na šachovnici pouze králové, mat se stane nemožným. V tomto případě by se obě strany měly dohodnout na remíze k dokončení hry. Počítač však neukončí hru v žádném z těchto případů (kromě remízy) a můžete teoreticky pokračovat v hraní tak dlouho, jak chcete.

Počítač však nekončí hru v žádném z těchto případů (kromě remízy) a můžete teoreticky pokračovat v hraní tak dlouho, jak chcete.

4.2.12 Úroveň a síla soupeře

Změna úrovně:

- (1) Z hlavního menu vyberte položku LEVEL (§ 1.5).
- (2) Opakovaným stisknutím tlačítka ▲ nebo ▼ vyberte úroveň.
- (3) Když je zobrazena požadovaná úroveň, stiskněte tlačítko Ⓔ.

Existuje 30 různých úrovní:

- 4 "Zábavné" to jsou úrovně pro začátečníky. Na těchto úrovních (Začát.1 je nejslabší), počítač dělá záměrně chyby.
- 15 "čas na tah", např. 10 S / T (= 10 sekund na tah). Pokud je funkce "výuka" vypnutá (viz § 12.1.6), počítač táhne v předepsaném čase, jinak může tah trvat i déle.
- 10 úrovní "hra na čas", např. 30 M / H (= 30 minut na hru). Každý hráč má předepsaný počet minut, ve kterém musí dokončit všechny své tahy. Symbol ⌚ indikuje, že probíhá "hra na čas". Na těchto úrovních se počítač automaticky nevypne (§1.2). Dosud používaný čas je zobrazen na displeji LCD. Pokud vyprší čas, zpráva to hráči oznámí, ale hra může pokračovat dál v režimu "normální": stiskněte klávesu ESC a potom proveďte tah nebo stiskněte klávesu SWAP. Hry s časem 5, 25 nebo 30 minut lze spustit přímo výběrem příslušného režimu (viz § 4.2.2)
- 1 úroveň bez limitu "bez limi." - počítač bude přemýšlet nad tahem tak dlouho, dokud nestisknete tlačítko SWAP.

4.2.13 Styl

Kromě různých úrovní hry. Můžete vybrat také styl hry počítače. Může být vybráno pět různých stylů, které lze zhruba popsat následujícím způsobem:

Velmi pasivní - pasivní – normální – aktivní - agresivní

Nastavení šachového počítače:

- (1) Pomocí tlačítek START a tlačítek ▲ nebo ▼ přejděte do podnabídky Možnosti a potvrďte tlačítkem **E**
- (2) Zvolte možnost STYL a potvrďte tlačítkem **E**.
- (3) Pomocí kláves ▲ nebo ▼ zobrazte 5 stylů: Normální, Aktivní, Agresivní, Velmi pasivní, Pasivní.
- (4) Stiskněte **E**, když se zobrazí požadovaný styl.
- (5) Stiskněte dvakrát tlačítko ESC pro obnovení přehrávání.

Při více aktivním nastavením se počítač snaží útočit středem šachovnice a napadat vaše figury.

V závislosti na vybraném úrovní hry (LEVEL) mohou být útoky nekorektní.

U pasivnějších stylů hry má počítač tendenci udržovat své figury v rámci své vlastní poloviny šachovnice a může dokonce hrát na remízu, tj. zaujímat velmi obranné pozice.

4.2.14 Hodnocení pozice

Když počítač zobrazuje svůj tah, je vám k dispozici i hlavní nabídka (§1.5) a obsahuje další položku: SITUACE (EVALUATE). Výběrem této položky můžete vidět, jak počítač hodnotí pozici na šachovnici z pohledu bílého, např.:

192	Počítač má výhodu v hodnotě téměř 2 pěšáků
-54	Máte výhodu v hodnotě něco přes polovinu pěšce
Opening	Tah je v souladu s "knihovnou" standardních zahájení v počítači.

Stiskněte dvakrát tlačítko ESC a provedte zobrazený tah počítače.

4.2.15 Nápověda – Návrhy počítače na tah

Chcete-li počítač požádat, aby vám navrhnul tah, zvolte v hlavním menu možnost Nápověda (§1.5). Nápověda se zobrazuje pomocí rolující zprávy. Chcete-li odmítnout nápovědu, stiskněte klávesu ESC. Chcete-li ji přijmout, stiskněte tlačítko **E** a počítač vás vyzve, abyste provedli tento tah.

4.2.16 Výuka

V šachu upozorňuje funkce "výuka" na vaše slabé tahy a varuje před hrozbami počítače. Chcete-li tuto funkci vypnout nebo zapnout:

- (1) Vyberte VÝUKA z PODNABÍDKY nabídky možnosti (§ 12.1)
- (2) Zmáčkněte tlačítko **E** a vyberte mezi 1 a 0. (symbol  ukazuje, že je výuka zapnuta.)
- (3) Zmáčkněte dvakrát ESC a vraťte se do hry.

Když je "výuka" zapnuta, zobrazí se na počítači **Opravdu?** Pokud si myslí, že váš poslední tah je chybný. Můžete potom provést některou z následujících akcí:

Pro další vysvětlení stiskněte tlačítko SWAP, např.:

- "Mohl byste mi dát mat"
- "Tuto figuru mohu vzít."
- Můžete vyhrát materiál v hodnotě 3 pěšců

Stiskněte opět tlačítko SWAP, abyste viděli tah, který si počítač myslí, že jste přehlédli. Stiskněte tlačítko ▼ a vezměte svůj tah zpět (viz § 12.3).

Stisknutím klávesy ESC ponecháte svůj tah a pokračujete ve hře.

Pokud počítač zobrazí CAREFUL!, jeho poslední tah představuje hrozbu. Poté můžete stisknout tlačítko SWAP pro další vysvětlení, např.

"Hrozí vám mat."

Druhým stisknutím tlačítka SWAP se zobrazí uvedený tah. Pokud je tah v pořádku, stiskněte tlačítko ESC a pokračujte ve hře.

4.2.17 Šachová cvičení – najdi řešení

Počítač obsahuje 100 cvičení, ve kterých musíte nalézt správný tah. Čím vyšší číslo cvičení, tím obtížnější je najít správné řešení. Řešení jsou uvedena na konci této příručky.

Použití této funkce:

- (1) Zvolte možnost Cvičná ze seznamu šachových režimů (§ 4.2.2)
- (2) Pomocí ▲ nebo ▼ a Ⓢ si vyberte číslo cvičení. Symbol □ nebo ■ ukazuje, na kterou stranu se má táhnout, a rolovací zpráva indikuje úkol - např. "Najděte správný tah, kterým date šachmat." Symbol † ("bliká") označuje, že pozice na šachovnici je cvičením.
- (3) Zahrajte tah, který si myslíte, že je správný.

Pokud je váš tah správný:

- Počítač zobrazí vaše skóre pro toto cvičení. Stiskněte tlačítko ▼, chcete-li vidět procento všech vašich doposud vyřešených cvičení.
- Stiskněte tlačítko Ⓢ a zobrazí se další číslo cvičení. Opětovným stisknutím tlačítka Ⓢ jej vyberete (nebo použijete ▲ nebo ▼ pro výběr jiného cvičení a potvrdíte tlačítkem Ⓢ).

Pokud je váš tah chybný:

- Počítač zabzučí a zobrazí odpovídající zprávu.
- Nyní můžete stisknout tlačítko LEGAL pro další vysvětlení. Pokud stisknete tlačítko LEGAL podruhé, počítač vám oznámí správný tah.
- Můžete stisknutím tlačítka ▲ nebo ▼ vrátit svůj tah (viz § 12.3) a zkusit jiný.

Řešením získáte 6 bodů za vyřešení cvičení na první pokus, 4 body za vyřešení na druhý pokus, 2 body za vyřešení na třetí pokus. Pokud vám počítač ukáže řešení, vaše skóre je nula. Během cvičení lze procentuální skóre zobrazit jako položku v hlavním menu (§1.5). Při přerušení řady cvičení (např. pokud přeskočíte z cvičení č. 5 na č. 10), počítané procento začíná opět od nuly.

Pokud váš tah (správný nebo chybný) nedává mat, můžete stisknout tlačítko SWAP a poté hrát proti počítači z výsledné pozice. To vám umožní prozkoumat důsledky vašeho tahu, např. abyste viděli, jak se skutečně provádí mat. Za těchto okolností počítač poskytuje "výukové" zprávy (viz § 4.2.16), ale některé další funkce (nápopověď § 4.2.15, braní tahů zpět § 12.3) nebudou k dispozici.

4.2.18 "Hodnocená" hra

V "hodnocené" hře vám počítač udělí:

- skóre (0-6) za každý tah;
- "výkonnostní hodnocení", tj. Celkové zhodnocení vaší hry za předpokladu, že bylo provedeno alespoň 10 tahů oběma stranami;
- "číslo hodnocení", které vychází z nahromaděných výkonostních hodnocení za odehrané hry.

Chcete-li hrát "hodnocenou" hru:

- (1) Vyberte položku HODNOC. ze seznamu šachových režimů (§ 4.2.2)
- (2) Pomocí tlačítek ▲ nebo ▼ a Ⓢ vyberte časový limit v sekundách na tah. (V režimu hodnocení neplatí režim nastavení úrovně - viz § 4.2.12)

Symbol ⏱ ukazuje, že počítač je v režimu hodnocení hry. Váš čas pro aktuální tah je "odpočítáván" na displeji. Můžete získat více bodů tím, že budete potřebovat menší čas na tah. Pokud váš čas vyprší, můžete stále táhnout, ale získáte méně bodů.

Skóre za váš tah je indikováno sekvencí "pípnutí". (Jednoduché pípání označuje 1 nebo 0.) Poté se zobrazuje celkové skóre po 3 sekundy. Během této doby můžete

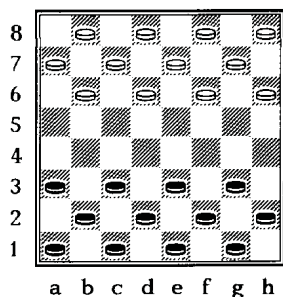
- stisknutím tlačítka Ⓢ zobrazíte aktuální procentuální podíl;
- znovu stiskněte tlačítko Ⓢ, abyste viděli "výkonnostní hodnocení" hry.

Chcete-li zobrazit své "číslo hodnocení", tj. průměr dosavadních výkonů, vyberte v hlavní nabídce možnost Hodnoc. (§1.5). Chcete-li pokračovat ve hře, stiskněte dvakrát tlačítko ESC.

5. Dáma (Checkers)

5.1 Jak hrát dámu

1.1.1 Šachovnice a kameny na dámu



Dámy se hraje na šachovnici 8x8, ale kameny se pohybují pouze po políčkách své barvy. Každý z hráčů ("Černý" a "Bílý") začíná s 12 kameny, které jsou uspořádány dle obrázku:

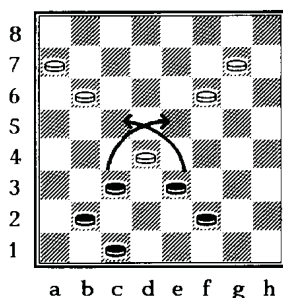
Hráč se střídají po tazích a vždy táhnou pouze jedním kamenem. Černý hráč táhne jako první. Cílem hry je donutit svého soupeře aby již neměl kamnebo čím táhnout. To se obvykle dosáhne sebráním všech jeho kamenů, ale také vyhrajete, pokud hráče imobilizujete tím, že nemá již kameny kam táhnout.

Někdy nastává situace, že žádný z hráčů nemůže vyhrát, často když zůstane jen málo kamenů a stejně na obou stranách.

5.1.0 Tah kameny

Na začátku je každý z 24 kamenů umístěn dle předlohy. Tah kamene je pohyb z políčka diagonálně dopředu na prázdné políčko. Ve výchozí pozici se například kámen na políčku c3 může přesunout na políčko b4 nebo d4. Bílý může například táhnout kamenem z b6 na a5 nebo c5, nebo kámen z h6 může přesunout na g5; atd.

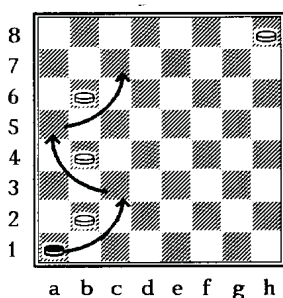
5.1.1 Braní protihráčových kamenů



Kámen může sebrat protihráčův kámen jejím přeskočením tahem diagonálně dopředu. Hráčův kámen musí vždy skončit na prázdném políčku. Protihráčův kámen je odstraněn z hrací desky. V Dámě, pokud můžete skočit a sebrat protihráčův kámen, musíte tak vždy učinit.

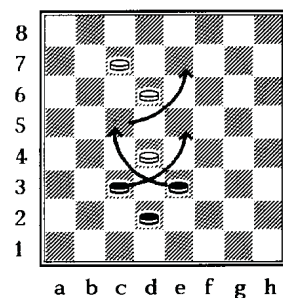
V této pozici má černý dvě možnosti:

- Kámen na c3 může sebrat bílý kámen na d4 přeskočením a položením kamene na e5.
- Kámen na e3 může sebrat stejný bílý kámen skokem na c5.



V obou případech bude hráč, který sebral kámen, sám sebrán protihráčem atd..Vícenásobné sebrání: Pokud kámen skočí na políčko, ze kterého může sebrat další kámen, musí to udělat jako součást téhož tahu. V levém schématu níže musí černý kámen skočit z A1 a sebrat bílý kámen na b2 a skončit na políčku c3. Stejný kámen pak musí skočit na a5 (odstraní bílý kámen na b4), pak skočí na políčko c7 (odstraní bílý kámen na b6).

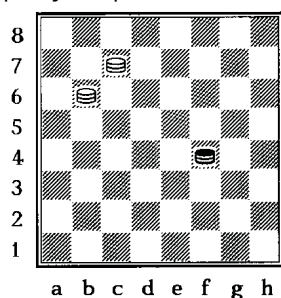
V situaci, kdy jsou možné dva různé tahy při kterých seberete protihráčův kámen, z nichž jeden by vedl k sebrání více kamenů než druhá možnost, zůstává na hráči jakou možnost si vybere. Důležité je, že jeden ze dvou tahů musí být vybrán a odehrán. Zde je příklad:



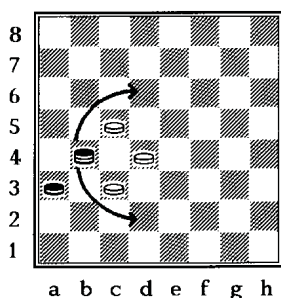
Černý kámen na C3 může sebrat bílý kámen na D4 a skončí na E5. S tímto tahem, černý sebere pouze jeden kámen. Nebo černý táhne kamenem z E3, kde bere bílý kámen na D4, skončí na políčku C5, a bere další bílý kámen na D6 a dokončí svůj tah na E7. Při druhé variantě černý táhne a bere 2 bílé kameny, černý hráč se může sám rozhodnout, který tah si vybere. Obvykle (ale ne vždy) je nejlepší tah, který bere co nejvíce kamenů.

5.1.2 Dáma a její tahy

Když hráč dosáhne vzdálenější strany, je jeho kámen okamžitě "korunován" - povýšen na dámu. (na šachovnici stav zobrazíte tak, že umístíte jeden kámen na druhý) Dámy mohou táhnout (a brát) zpátky i dopředu. Pro ilustraci zde uvádíme několik příkladů:



V této pozici se černá dáma na F4 může přesunout na G5, E5, G3 nebo E3, neboť na rozdíl od normálních kamenů má černá dáma také možnost táhnout na čtverce E3 a G3, které jsou pro obyčejný kámen na F4 nepřístupné.



Tady může černá dáma na B4 táhnout a sebrat bílý kámen na C5 a skončit tah na D6, nebo sebere bílý kámen na C3 a skončit na D2. Normální černý kámen nemůže provést tah přes C3 na D2, protože smí táhnout pouze dopředu.

5.2 Hra proti počítači

Stiskněte Start; Na displeji začne blikat "nová hra". Stiskněte tlačítko . Pomocí tlačítek  nebo  vyberte "Dáma" a potvrďte tlačítkem .

Stiskněte políčko, ze kterého táhnete a poté políčko kam jste táhnul. Pro vícenásobné sebrání zatlačte na každé políčko, na kterém se váš kámen zastaví.

Tah počítače: LCD displej ukazuje výchozí políčko ("blikající") a cílové políčko, např. D6C5 - stiskněte políčko označené jako D6 a poté stiskněte políčko C5 při tahu kamenem. Pro vícenásobné sebrání stlačte každé políčko, které "bliká" na LCD displeji.

Pro sebrání kamene se na dolním řádku zobrazuje (např.) E5 = X. Stiskněte políčko, jakmile odeberete kámen, který tím byl sebrán.

Pokud se dostanete kamenem na opačnou stranu šachovnice, čímž získáte dámu, začnou blikat souřadnice uvedeného políčka a symbol dámy. Změňte svůj kámen na dámu (přidejte další kámen navrch) a opět potvrďte stisknutím uvedeného políčka. Pokud počítač získá dámu, postupujete stejně.

Poznámka: Úroveň hry v počítači může být nastavena stejně jako v § 12.2. Pro hráče, kteří již nejsou nováčky, doporučujeme úroveň 7 nebo vyšší.

6. Reversi

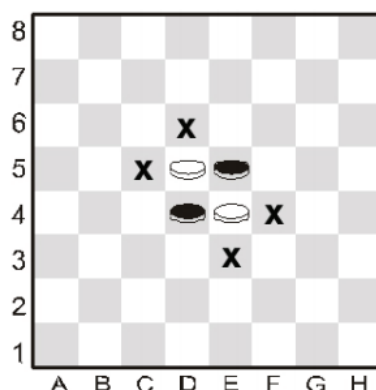
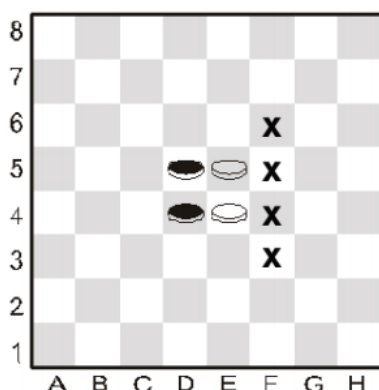
6.1 Jak hrát Reversi

1.1.1 Deska a kameny

V reversi používají hráči sadu 64 hracích kamenů, které mají na jedné straně černou barvu a na druhé bílou. Na začátku je prázdná hrací deska velikosti 8x8. Jeden hráč ("černý") má 32 kamenů otočených černou stranou nahoru. Jeho protihráč ("bílý") má 32 kamenů otočených bílou stranou nahoru. Kdykoliv je na tahu, umístí hráč jeden ze svých kamenů s vlastní barvou na vrchní straně na volné pole hrací plochy – za předpokladu, že tak činí v souladu s pravidly, které budou níže vysvětleny.

6.1.0 Začátek hry

Černý umístí kámen na jedno ze čtyř centrálních polí: d4, e4, d5 nebo e5. Bílý odpoví umístěním svého kamene na jiné z těchto polí. Černý pak zabere třetí pole a bílý to zbývající čtvrté. Od této chvíle následují dva možné vzorce:

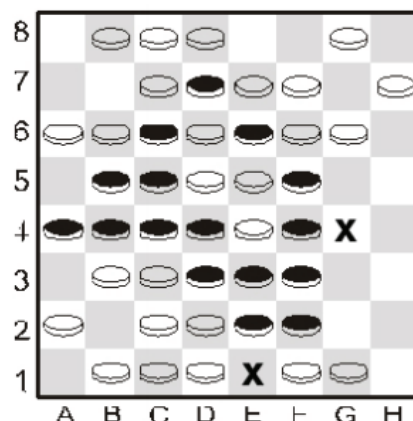


6.1.1 Pokračování hry

Hra nyní pokračuje podle následujícího pravidla: Když je hráč na tahu, umístí kámen na hrací pole takovým způsobem, že sousedí s jedním nebo více kameny opačné barvy v nepřerušené přímé linii mezi tímto novým kamenem a jiným kamenem hráčovy vlastní barvy. Linie mezi kameny může být horizontální, vertikální i diagonální. Tedy na levém schématu (výše) může černý vložit kámen na f4, čímž se bílý kámen na e4 ocitne mezi černými kameny na f4 a d4. Černý může též hrát na f3, f5 nebo f6. Na pravém schématu může černý na c5, d6, e3 nebo f4. Kámen opačné barvy, "uvězněný" mezi hráčovým novým a starým kamenem, se otočí, takže ukazuje stejnou barvu jako dva kameny, které ho obemknuly.

Barvu může změnit i více kamenů v jedné řadě zároveň. Například s třemi kameny v horizontální, vertikální nebo diagonální linii mezi již umístěným černým kamenem a novým nově položeným černým kamenem změní barvu všechny tři. Jeden kámen může změnit barvu i několikrát za hru. Například na pravém schématu může bílý kontrovat poslední tah černého umístěním kamene na e1, čímž způsobí, že se e2 po e3 změní na bílé.

Pokud hráč nemůže umístit kámen tak, aby obklopil a „zajal“ jeden nebo více soupeřových kamenů, kolo hráč vynechává a hraje soupeř.



6.1.2 Cíl hry

Žádný hráč nesmí umístit více než 32 kamenů. Hra končí, jakmile není žádný z hráčů schopen hry a vítězem se stává hráč s více kameny své barvy na hrací desce. Pokud mají oba hráči stejný počet svých kamenů, končí hra remízou.

6.2 Hra proti počítači

1.1.1 Začátek hry

Pro začátek hry Reversi stiskněte **START**. Poté využijte ▲ nebo ▼ pro vybrání nové hry ("NEW GAME") a potvrďte stisknutím **Ⓔ**. Nyní vyberte za pomoci ▲ nebo ▼ **Reversi** a opět potvrďte stiskem **Ⓔ**. Zatlače váš kámen (s vaší barvou otočenou vzhůru) na cílové pole. Pokud hraje počítač, zobrazí se "blikající" kámen. Vyberte příslušné políčko pro umístění kamene.

6.2.0 Jak provést tah

Zatlače se svým kamenem při vkládání na pole s vaší barvou směrem vzhůru. Když je počítač na řadě, je zobrazen "blikající" na LCD monitoru. Stiskněte odpovídající políčko při umisťování tohoto kamene.

Kdy musí být kámen otočen: Zobrazí se blikáním mezi černou a bílou na LCD monitoru. Stlače pole jakmile dokončíte otáčení.

Kdy musí počítač vynechat kolo: Ozvou se tři pípnutí, displej krátce zobrazí **PASS**, a uživatel je opět na řadě.

Kdy musí uživatel vynechat kolo: Displej zobrazí **PASS**. Stiskněte **Ⓔ**, a hra pokračuje.

Konec hry: Vítěz se zobrazí jako **WW** (Bílý vítězí) nebo **BW** (černý vítězí) a zobrazí se počet zbylých kamenů každého z hráčů. Kamene černého hráče se vždy zobrazí jako první, následovány bílými, např.: **WW 29:35**: Bílý vyhrává, 35 ku 29 kamenům.

7. Piškvorky (Four-in-a-row)

7.1 Pravidla

Piškvorky jsou hra pro dva hráče. Hrací plocha je omezena na 7 vertikálních řad. Přestože řady obvykle nabízí prostor pro 6 kamenů, počítač vám nabízí možnost využít větší plochu. Jeden hráč (bílý) používá bílé kameny, jeho protihráč (černý) černé.

"Bílý začíná umístěním kamene na jakékoli pole ve spodní řadě (a1-g1). Hráči se pak po tazích střídají v umísťování svých kamenů. Každý kámen musí být umístěn na volné pole, buď do dolní řady, nebo do pole nad již umístěný kámen.

Zde bílý začíná umístěním kamene na d1. Černý nyní může umístit svůj kámen přímo nad bílý kámen (d2), nebo na jiné volné pole spodní řady (a1, b1, c1, e1, f1, g1, h1). Pokud černý umístí kámen na e1, může bílý umístit svůj kámen na d2, e2 nebo do spodní řady. Umístění může vypadat následovně: Při svém druhém tahu může černý zaujímat jedno z polí a1, b1, c1, d3, e2, f1, g1 nebo h1. Cílem hry je umístit čtyři kameny stejné barvy takovým způsobem, že vytvoří souvislou **vertikální, horizontální nebo diagonální přímou linku**. První hráč, který toho dosáhne, vyhrává hru. Pokud žádný z hráčů neuspěje, je výsledkem remíza.

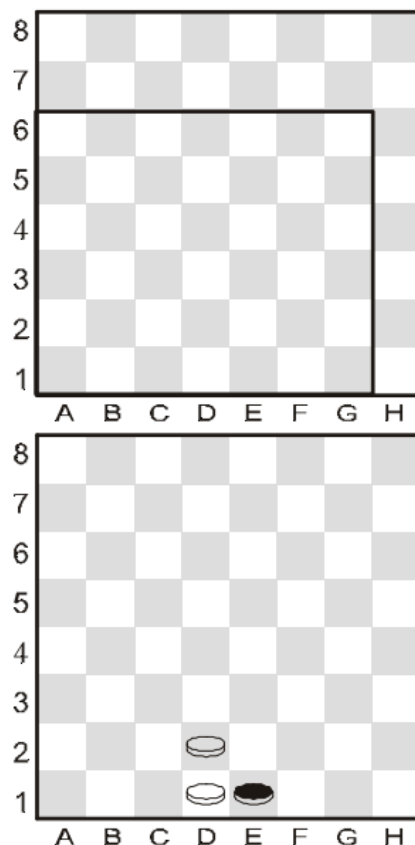
7.2 Hra proti počítači

Pro začátek hry **Four-in-a-row** nejprve stiskněte **START**. Poté použijte ▲ nebo ▼ pro zvolení nové hry ("NEW GAME") a potvrďte stiskem Ⓔ. Nyní využijte ▲ nebo ▼ pro vybrání **4 in ROW** a opětovně potvrďte pomocí Ⓔ.

Políčka vymezující hrací pole jsou označena pomocí značek "+". Pole může být 6, 7 nebo 8 řad vysoké. Na začátku spodní linie ukáže (např.) ROWS 6. Můžete měnit počet řádků pomocí ▲ nebo ▼. Jakmile má hrací plocha kýženou velikost, stiskněte Ⓔ.

Iste-li na tahu: Můžete stisknout jakékoli políčko ve sloupci, kam umísťujete kámen.

Je-li na tahu počítač: Umístěte kámen na hrací desku na základě pole zobrazeného na LCD monitoru, a stlačte s ním dané pole.



8. Vlci (Fox and Geese)

8.1 Pravidla

Jeden hráč má čtyři bílé kameny – „husy“, které začínají na b8, d8, f8 a h8. Každé kolo pohne husou šikmo dopředu na přilehlé prázdné pole – jako kameny v dámě.

Jeho protihráč má jediný černý kámen – „vlka“. Vlk se pohybuje jako dáma v dámě – diagonálně dopředu *nebo* dozadu po přilehlých volných polích. Pokud není hráč schopen provést další tah, jeho protihráč vítězí.

8.2 Hra proti počítači

Pro začátek hry Vlci stiskněte **START**. Poté za užití ▲ nebo ▼ vyberte novou hru ("NEW GAME") a potvrďte stiskem **Ⓔ**. Nyní využijte ▲ nebo ▼ pro výběr **FOX + G** a opět potvrďte pomocí **Ⓔ**.

Pokud hrajete za vlka: Začněte výběrem svého startovacího pole: a1, c1, e1 or g1. Umístěte černý kámen na pole, stlačte jej a potvrďte stiskem **Ⓔ**.

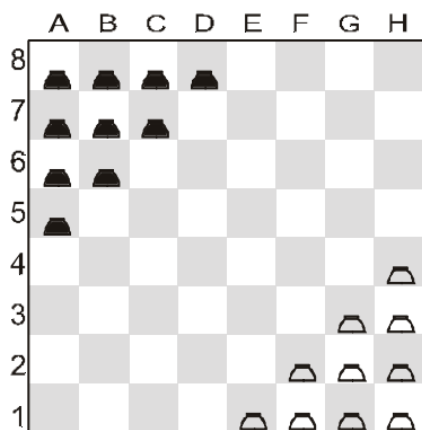
Při následujících tazích jednoduše stiskněte tlačítka, na která táhnete.

Pokud hrajete za husy: Začněte hru stiskem SWAP. Umístěte vlka na startovací pole vyznačené na LCD monitoru a stlačte jej. Pro přemístění husy stiskněte polem, ze *kterého* kámen přesouváte a *na které*.

Při tahu počítače: Stiskněte pole, odkud a kam kámen táhne – jak je vyznačeno na LCD monitoru.

9. Cvrček (Grasshopper)

9.1 Pravidla



Každý hráč má 10 kamenů, jejich počáteční pozice ve hře je v pravém rohu hracího pole z pozice hráče. Hru začíná bílý. Má možnost provést tah jedním ze dvou způsobů:

(a) Kámen se může pohnout na jakékoli sousední prázdné pole – např. z e1 na d1, d2 nebo e2.

(b) Může přeskočit *přes* sousední pole (téže barvy), na prázdné pole za ním – např.: kámen na g1 (viz schéma) může skočit na e3. Kámen na f1 může skočit na d1 nebo f3 (či se posunout na e2).

Cíl hry: Obsadit soupeřovy "startovní pozice". Poté co provedete první tah, *prohraje ve chvíli, když budou vaše startovní pozice opět plně obsazeny* (kameny jedné či obou barev).

9.2 Hra proti počítači

Pro hraní hry **Grasshopper**, nejprve stiskněte **START**. Pak pomocí ▲ či ▼ zvolte "NEW GAME" a potvrďte stiskem Ⓔ. Nyní použijte ▲ či ▼ pro výběr **G/HOPPER** a opět potvrďte pomocí Ⓔ.

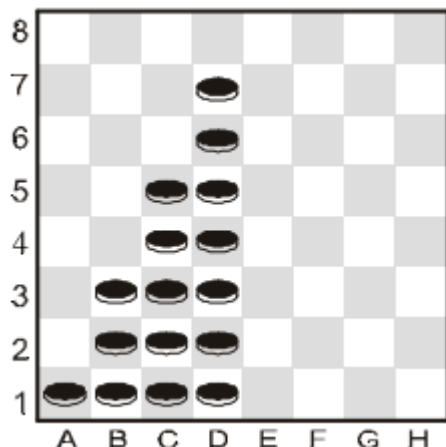
Jak provést tah: Zatlačte na pole, ze kterých a na které táhnete.

Vícenásobné skoky: Pokud kámen dokončuje skok a je v pozici, která mu umožňuje další skok, může tak učinit v rámci stejného tahu (ač to není povinné, stejně jako v dámě). Tímto způsobem může být provedeno až 8 skoků během jediného tahu (s tím, že je možno během takového tahu skočit na stejné pole maximálně dvakrát). Pokud provádíte vícenásobné skoky, stlačte postupně každé z polí v řadě skoků. Pro zakončení vašeho tahu v situaci, když je ještě další skok možný, stiskněte výsledné pole ještě jednou.

Počítač na tahu: LCD zobrazí výchozí pole ("blikání") a cílové pole, např.: **A8C6** – v takovém případě stiskněte při tahu kamene pole označené A8 a následně pole označené C6. V případě vícenásobných skoků pokračujte stlačováním dalších polí podle toho, jak "blikají" na displeji.

10. NIM

10.1 Pravidla



V základní výchozí pozici, se na hracím poli nachází čtyři bloky kamenů: Hráči se po kolech střídají v odebrání kamenů. Když je hráč na řadě, sebere z jednoho bloku nějaký počet kamenů – může to být celý blok, či jenom jeden kámen, nebo jakékoli jiné množství mezi tím. Hráč, který sebere poslední kámen, vyhrál – pokud nebyl na začátku hry stanoven opak.

10.2 Hra proti počítači

10.2.0 *Před začátkem hry*

Spodní řádek ukazuje **LW** (= "Poslední, kdo táhne, vyhrává") or **LL** (= "Poslední, kdo táhne, prohrává"). Můžete přepínat mezi těmito dvěma možnostmi za pomoci ▲ či ▼. Jakmile máte možnost vybranou, potvrďte její výběr stiskem **Ⓔ**.

Displej následně zobrazí **DEFAULT**, a vy máte dvě možnosti:

- Hrát ze základní startovní pozice: stiskněte **Ⓔ**.
- Hrát z alternativní startovní pozice:
 - Stiskněte ▲ nebo ▼ (zobrazí se: **COLUMNS?**).
 - Stiskněte pole v jednom ze sloupců c-h. Tento sloupec bude obsahovat blok umístěný nejvíc vpravo.
 - Stiskněte **Ⓔ**, a množství kamenů v jednotlivých blocích bude náhodně rozděleno. Umístěte kameny na hrací pole, jako je vyznačeno na LCD.

10.2.1 *Hra*

Stiskněte *horní* a *dolní* kameny, které chcete odebrat. Odeberte tyto kameny z hracího pole spolu se všemi, které se v daném bloku nachází mezi nimi. Pro odebrání jediného kamene stiskněte pole *dvakrát*.

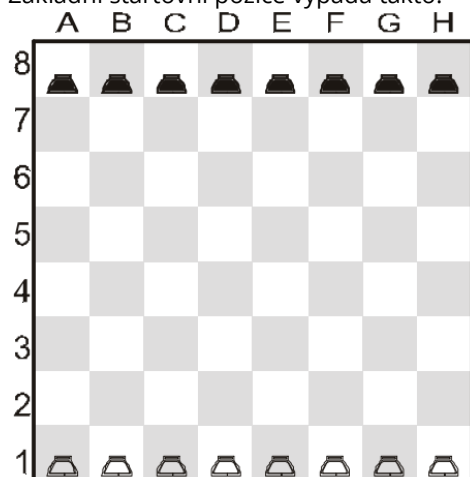
Počítač na tahu:

- (1) Horní kámen, který má být odstraněn, se zobrazí blikající na LCD monitoru. Tento kámen stiskněte.
- (2) Nyní bude blikat střídavě horní a dolní kámen. Stiskněte dolní kámen.
- (3) Odstraňte dolní kámen a ty nad ním.

11. Northcot (Northcote's Game)

11.1 Pravidla

Základní startovní pozice vypadá takto:



Hráč s bílými kameny začíná posunutím jednoho kamene vpřed. Může jej posunout tak daleko, jak chce, ale musí zastavit těsně před černým kamenem ve stejné řadě. Černý provede tah stejným způsobem. Hráči střídavě pohybují s kameny, dokud nejsou všechny hráčovy kameny blokovány kameny hráče druhého. Hráč, který provede poslední tah, prohrává, pokud se na začátku nerozhodlo o opaku.

11.2 Hra proti počítači

1.1.1 *Před začátkem hry*

Spodní řádek zobrazuje **LL** (= "Poslední, kdo táhne, prohraje") or **LW** (= "Poslední, kdo táhne, vyhraje"). Mezi těmito dvěma možnostmi můžete přepínat za pomoci ▲ či ▼. Jakmile vyberete požadovanou možnost, potvrďte výběr stiskem **Ⓔ**.

Displej následně zobrazí **DEFAULT** a vy máte tyto možnosti:

- Pro hru základní výchozí pozice: stiskněte **Ⓔ**.
- Pro hru z alternativní startovní pozice:
 - Stiskněte ▲ nebo ▼ (zobrazí se: **COLUMNS?**).
 - Stiskněte pole v jednom ze sloupců c-h. Tento sloupec bude obsahovat blok kamenů umístěný nejvíce vpravo.
 - Stiskněte **Ⓔ**, a množství kamenů v každém bloku je náhodně rozvrženo. Umístěte kameny na hrací pole, jako je vyznačeno na LCD monitoru.

11.2.0 *Hra*

Pokud jste na tahu, stiskněte pole, ze kterého a na které táhnete. Podobné je to pro provedení tahu počítače, stiskněte výchozí a cílová pole, která se blikající zobrazí na LCD.

12. Speciální Funkce

12.1 Možnosti (Options)

Po výběru volby MOŽNOSTI z hlavní nabídky (§ 1.5) můžete nastavit různé parametry. Zobrazí se první položka v podnabídce "Volby". Opakovaným stisknutím tlačítka ▲ nebo ▼ zobrazíte všechny položky:

ZVUKY	viz § 12.1.1
STYL (pouze šachy)	viz § 12.1.2
KONT. (= Kontrast LCD)	viz § 12.1.3
SUDÍ (REF.) (= Režim rozhodčího)	viz § 12.1.4
JAZYK	viz § 12.1.5
VÝUKA (pouze šachy)	viz § 12.1.6

Pro vybrání položky ji zobrazte a stiskněte  (oproti tomu ESC vrací do hlavního menu § 1.5)

12.1.1 Zvuky

Vypnutí nebo zapnutí zvukových signálů:

- (1) V podnabídce Volby vyberte volbu ZVUKY (§ 12.1). Zobrazí se aktuální nastavení (0- zvuk vypnut, 1- tiše, 2- středně, 3- hlasitě)
- (2) Stiskem  se rozbliká nastavená hodnota. Pomocí kláves ▲ nebo ▼ měníte hodnotu, Stiskem  potvrdíte zvolenou hodnotu
- (3) Stiskněte klávesu ESC dvakrát pro návrat do hry.

Se zvukem "vypnuto" (0) zobrazuje počítač **ERROR** v dolním řádku namísto svého "chybového zabzučení". Stisknutím libovolného čtverce na šachovnici tuto zprávu vymažete.

12.1.2 Hrací styl v šachu

Nastavení stylu hry počítače. Podrobné informace o různých stylech najdete v kapitole 4.2.13.

- (1) V podnabídce Možnosti vyberte položku STYL (§ 12.1).
- (2) Pomocí kláves ▲ nebo ▼ listujete v seznamu 5 stylů: Normální, Aktivní, Agresivní, Velmi pasivní, Pasivní.
- (3) Stiskem  potvrdíte požadovaný styl.
- (4) Stiskněte dvakrát tlačítko ESC pro obnovení přehrávání.

12.1.3 Kontrast LCD

Pro změnu kontrastu:

- (1) Vyberte položku KONT. Z podnabídky Možnosti (§ 12.1)
- (2) Pomocí tlačítek ▲ nebo ▼ můžete zkontrolovat 10 nastavení kontrastu.
- (3) Stiskem  potvrdíte požadovaný kontrast
- (4) Stiskněte dvakrát tlačítko ESC pro obnovení přehrávání.

12.1.4 Hra pro dva hráče - režim SUDÍ (referee)

V režimu "rozhodčí" vám počítač umožňuje hrát za obě strany. (Například můžete hrát proti kamarádovi - počítač bude pouze jednat jako "rozhodčí", ověřovat, že tahy jsou legální a oznamí výsledek apod.) Zapnutí nebo vypnutí tohoto režimu:

- (1) Zvolte SUDÍ. Z podnabídky Možnosti (§ 12.1).
- (2) Stiskněte  pro přepnutí mezi 0 a 1.
- (3) Stiskněte dvakrát tlačítko ESC pro obnovení přehrávání.

V režimu "rozhodčí" nejsou k dispozici Výuka (§12.5) ani ani Náповěda (§12.1.6).

12.1.5 Jazyk

Změna jazyka zpráv:

- (1) Z podnabídky Volby vyberte položku LANGUAGE (12.1)
- (2) Pomocí tlačítek ▲ nebo ▼ zobrazte jazyky:

Jazyk	Zobrazení na displeji
English	English
German	Deutsch
French	Français
Italian	Italiano
Spanish	Español
Dutch	NL
Portugese	POR
Swedish	Svenska
Finnish	Suomi
Czech	Čeština
Slovak	Sloven
Polish	Polski
Greek	Ελληνικά

- (3) Stiskem  potvrdíte volbu, když je zobrazen požadovaný jazyk. Stiskněte klávesu ESC dvakrát pro návrat do hry.

12.1.6 Výuka – rady a varování

V šachu upozorňuje funkce "Výuka" na slabé tahy a varuje před hrozbami počítače. Chcete-li tuto funkci vypnout nebo zapnout:

1. Zvolte VÝUKA z podnabídky Možnosti (§ 12.1)
2. Stiskněte tlačítko  pro přepnutí mezi 1 a 0. (Symbol  ukazuje, že funkce VÝUKY je "zapnuta".)

Stiskněte klávesu ESC dvakrát pro návrat do hry.

Je-li "VÝUKA" zapnuta, zobrazí se počítač OPRAVDU? Pokud si myslí, že váš poslední tah je chyba.

Můžete provést některou z následujících akcí:

SWAP pro vysvětlení, např.:

- "Mohl bys mě dát mat"
- "Můžu si vzít figurku."
- "Mohli byste získat materiál v hodnotě 3 pěšců."

Znovu stiskněte tlačítko SWAP, abyste viděli tah, který počítač považuje za chybný.

Stiskněte tlačítko ▼ a proveďte svůj tah (viz § 12.3).

Stisknutím klávesy ESC necháte svůj tah beze změny.

Pokud počítač zobrazí **CAREFUL!**, jeho poslední tah obsahuje hrozbu. Pak můžete stisknout SWAP pro vysvětlení, např.

"Hrozím matem."

Druhé stisknutí tlačítka SWAP zobrazuje nebezpečný tah. Když jste připraven pokračovat ve hře, stiskněte tlačítko ESC a pokračujte.

12.2 Úrovně hrací síly (hry jiné než šachy)

V Dámě jsou úrovně číslovány 1-16. V ostatních hrách (kromě šachů) jsou 1-10. Úroveň 1 je nejjrchlejší a nejslabší. Pro zjištění a změnu úrovně:

- (1) Z hlavního menu vyberte položku LEVEL (§1.5) a potvrďte tlačítkem E, číslo úrovně se rozbliká.
- (2) Pomocí tlačítka ▲ nebo ▼, si vyberte požadovanou úroveň.
- (3) Stiskem tlačítka ⓔ volbu potvrdíte a můžete pokračovat ve hře.

12.3 Vracení tahů

Pokud jste vybrali již čtverec "od", ale pak změníte názor, znovu stiskněte příslušný čtverec nebo stiskněte klávesu ESC a zahrajte jiný tah.

I po provedení tahu a odpovědi počítače můžete je vrátit a zahrát jinak. Chcete-li vrátit tah, stiskněte tlačítko ▼. V některých případech budete muset vrátit figurku zpět a stisknout čtverečky "na" a "od". V ostatních případech je třeba také vrátit vyhozené kameny, nebo přehodit kameny v Reversi apod. V každém případě stiskněte čtverec, který bliká na LCD a na spodním řádku a přidejte, odstraňte nebo změňte kamen na tomto čtverci. Ujistěte se, že pozice na hrací desce odpovídá pozici na obrazovce LCD. Potom můžete zahrát nový tah (nebo stisknutím klávesy SWAP donutit počítač, aby hrál za vás.)

V šachu opakováním tohoto postupu můžete vzít zpět až 8 tahů na obou stranách a vrácené tahy se mohou opakovat pomocí tlačítka ▲. V jiných hrách může být vrácena jen poslední dvojice tahů.

12.4 Změna stran - tlačítko "SWAP"

Během vašeho tahu můžete pomocí klávesy SWAP vyměnit strany. Je-li stisknuto tlačítko SWAP po každém přesunutí, počítač hraje proti sobě. Stisknutím klávesy SWAP, když se počítač chystá k dalšímu tahu, přerušíte jeho výpočet a vynutíte jeho okamžitý tah. Počítač zvolí nejlepší tah vypočítaný až do tohoto okamžiku, což nemusí být tah, který by zahrál, kdyby přemýšlel delší dobu.

12.5 Funkce Náповěda – doporučené tahy počítačem

Chcete-li počítač požádat, aby vám poradil tah, zvolte Náповěda z hlavní nabídky (§ 1.5). Náповěda se zobrazuje pomocí rolující zprávy na spodní části LCD displeje. K odstranění náповědy stiskněte klávesu ESC. Chcete-li přijmout navržený tah, stiskněte tlačítko ⓔ a počítač vás nasměruje k provedení tahu.

12.6 Náповěda k ovládání počítače

Ve většině situací, pokud stisknete tlačítko HELP, rolovací zpráva na spodní části LCD displeje vysvětluje, co můžete udělat dále. Chcete-li zprávu zrušit, stiskněte klávesu ESC.

12.7 Obrácená hrací plocha (⊙)

Možná budete chtít, aby černý hrál zdola nahoru v šachu (atd.), nebo zhora dolů v dámě. Chcete-li obrátit šachovnici, zvolte OTOČIT z hlavní nabídky (§ 1.5) a poté pokračujte v přehrávání stisknutím klávesy ESC.

Symbol ⊙ ukazuje, že obě strany hrají v opačném směru než normální. Nezapomeňte, že označení souřadnic na čtvercích musí být nyní také otočeno, např. čtverec označený "C3" je ve skutečnosti f6.

12.8 Nastavení pozice

Na šachovnici můžete nastavit speciální pozici, např. při řešení šachových úloh z časopisu. Chcete-li to provést, začněte výběrem položky POSTAVIT (SET UP) z hlavní nabídky (§ 1.5). Spodní řádek pak obsahuje:

- Symbol barvy □ nebo ■.
- Blikající symbol #, který ukazuje, že počítač je v "režimu nastavení".
- Symbol typu figurky (kromě Nim).
- Souřadnice čtverce, kde má být vložen nebo odstraněn kámen.(In Four-in-a-Row pouze písmeno. V Nim je písmeno označující sloupec následované počtem kamenů, které jsou na daném sloupci.)

Když je počítač v "režimu nastavení", můžete provést některý z následujících úkonů:

- Vymazání kamene ze čtverce: Stiskněte čtvereček a stiskněte klávesu ESC.
- (Není možné v Game of Northcote.) V Four in Row stiskněte sloupec a potom ESC pro odstranění horního kamene. V Nim pro vymazání celého sloupce stlačte sloupec a poté ESC. Pro změnu výšky sloupce stiskněte sloupec a potom čtvereček, kde chcete, aby byl horní díl.
- Vymazání obsahu celé desky: Mačkejte tlačítka ▲ nebo ▼, dokud se na spodním řádku nezobrazí Clear? Poté stiskněte tlačítko . (Není možné ve hře Northcote.)
- Výběr typu kamene pro ukládání: Pokračujte stisknutím tlačítka ▲ nebo ▼, dokud se na spodním řádku neobjeví požadovaný kámen. (Pouze šachy a dáma.)
- Změna barvy (□ / ■): Stiskněte tlačítko SWAP.
- Vložení kamene aktuální barvy (a typu): Stiskněte požadovaný čtvereček a stiskněte tlačítko .

(Ve hře Four In-a-Row stiskněte sloupec a pak stiskněte tlačítko  pro přidání kamene na vrchol všech již ve sloupci umístěných. V Nim stiskněte sloupec a pak horní čtverec pro celý blok. Ve hře Northcote stačí stisknout požadovaný čtverec - kámen se přesune ze své předchozí pozice ve sloupci.)

Když je vkládán šachový král, král stejné barvy je automaticky odstraněn ze své předchozí pozice.

Když je pozice dokončena, ujistěte se, že aktuální barva je barva strany, která je na tahu. Pak:

- Ukončení režimu nastavení: Pokračujte stisknutím tlačítka ▲ nebo ▼, dokud se na spodním řádku nezobrazí **Ready?**. Poté stiskněte tlačítko . Nyní můžete přehrávat ze zadané pozice - provedte tah nebo stisknutím klávesy SWAP přemějte počítač tak, aby tak učinil.

Není-li hra z pozice, kterou jste postavili, možné, zobrazí se na displeji ??? A počítač se znovu přepne do režimu POSTAVIT ("set-up"). Stisknutí tlačítka HELP může poskytnout další vysvětlení - například v šachu může král chybět, nebo hráč, který je na tahu dává šach. Pozici můžete upravit tak, aby byla legální. Pokud místo toho chcete nastavení zrušit, držte stisknuté tlačítko ▲ nebo ▼, dokud se v dolním řádku nezobrazí Cancel? Poté stiskněte tlačítko  pro návrat do hlavního menu (§ 1.5).

Poznámka: V šachu nemůžete rošovat s figurkou vloženou v režimu POSTAVIT ("set-up"). Chcete-li postavit pozici, kde je možné rošování, musíte začít z pozice "nové hry" a nechat krále a věže stát, zatímco ostatní figurky jsou individuálně umístěny.

12.9 Přerušování / ukládání hry

Chcete-li pokračovat v hře později, jednoduše pomocí vypínače ON / OFF vypněte přístroj. Všimněte si, že spínač ON / OFF je aktivní pouze tehdy, když jste na řadě.

Pokud chcete pokračovat ve hře a zjistíte, že některé figury nejsou na správných místech na šachovnici, snadno je můžete přemístit podle obrázku na LCD displeji.

13. Odstraňování problémů

Náš počítač byl vyroben a důkladně zkontrolován s velkou péčí před dodávkou. Proto je nepravděpodobné, že by obsahoval jakoukoli technickou závadu. Zkušenost ukazuje, že většina zjevných "chyb" je způsobena špatnou obsluhou uživatele, nesprávným zadáváním údajů při přípravě tahu nebo jednoduše stisknutím nesprávného tlačítka. To může způsobit, že počítač - i později - reaguje "nečekaným" způsobem.

Než tedy budete chtít počítač reklamovat, důkladně zkontrolujte, zda byly všechny provozní kroky řádně dodrženy a zda jsou všechny zadané údaje správné. Nejčastější příčinou provozních problémů je nesprávně zadaný tah. Ujistěte se, že váš tah byl zadán v souladu s pravidly. Níže naleznete několik tipů a tipů, které vám mohou pomoci, pokud k takovému problému dojde. Zde jsou popsány nejčastější příčiny provozních problémů.

13.1 LCD displej neobsahuje žádné informace

Na displeji se nezobrazují žádné informace a přístroj nereaguje na žádné tlačítko nebo zadání tahu. Zkontrolujte následující situace:

- (1) Ujistěte se, že používáte správné baterie (typ AA, nepoužívejte dobíjecí baterie). Jsou baterie správně vloženy? Zajistěte správnou polaritu (+/- póly) a baterie jsou pevně usazeny v oddělení. Pokud jsou baterie používány po určitou dobu, mohou být vyčerpány. V tomto případě doporučujeme vložit novou sadu baterií.
- (2) Dokonce i při použití nových baterií může dojít k poškození funkce počítače v důsledku statického nabití. V tomto případě musí být jednotka resetována vložením vhodného tenkého předmětu do otvoru označeného RESET na zadní straně jednotky a poté stisknutím vnitřního přepínače RESET. To by mělo způsobit, že počítač znovu funguje normálně.

13.2 Počítač se neukazuje žádný tah

Počítač funguje bez problémů, ale nyní odmítá udělat tah. Co by mohlo být příčinou?

- (1) Přesýpací hodiny se stále otáčejí na displeji, počítač stále počítá. Počkejte, dokud se počítač nepřesune, nebo stiskněte klávesu SWAP k přerušení výpočtu. V takovém případě počítač okamžitě provede nejlepší možný krok na základě svých výpočtů až do tohoto okamžiku.
- (2) Pokud je některý z barevných symbolů trvale zobrazen, počítač předpokládá, že jste dosud neuzavřeli nebo neprovedli svůj tah. Ujistěte se, že pozice kamenů na desce jsou shodná s pozicí v interní paměti počítače. Jednotlivé pozice mohou být kontrolovány pomocí LCD displeje. Pokud se všechny pozice shodují, znamená to, že je na vás, abyste udělali krok.

13.3 Počítač nebere Vaše tahy

Chcete zadat tah, ale počítač ho odmítá přijmout; Nejpravděpodobnější příčinou:

13.3.1 Ve všech typech hry

Vždy se ujistěte, že jakýkoli zadání tahu je správně provedeno stisknutím cíle nebo čtverce kam se má táhnout.

13.3.2 V módu šachů

- Chcete-li provést rošádu, ujistěte se, že nejsou stisknuty pouze čtverečky "od" a "na" pro krále, ale i ty pro věž. (Viz také kapitola 4.2.6). Pokud máte brát pěšce mimochodem ("en passant"), ujistěte se, že sebraný pěšec byl správně odstraněn z desky. Poznámka: nesmíte zapomínat na to, že máte stisknout čtverec braného pěšáka; v opačném případě nemůže počítač zaregistrovat braní pěšce (viz kapitola 4.2.6).
- Při provádění proměny pěšáka v poslední řádě se ujistěte, že jste stiskli čtverec proměny, abyste správně dokončili proměnu (viz kapitola 4.2.6).
- Pokud se na displeji zobrazí symbol "+", počítač vydal upozornění na šach. V tomto případě musíte čelit hrozbě šachu a ve svém tahu se šachu zbavit.
- Zkontrolujte, že jste svého krále nevystavili šachu. Král může táhnout jen na pole, která nejsou ohrožena soupeřovými kameny. Také nesmíte táhnout žádným kamenem, pokud by se tímto tahem král ocitl v šachu.

- Pokud na LCD displeji bliká symbol #, počítač je v režimu zadání pozice POSTAVIT. Může se stát, že jste zapomněli opustit tento režim dříve, než budete chtít hrát. V kapitole 12.8 naleznete podrobný popis, jak opustit tento režim.
- Pokud symbol # je stabilní na displeji, počítač je v režimu datových bank pro partie mistrovství světa. Tento režim přehrávání můžete ukončit stisknutím tlačítka START.

13.3.3 *V módu Dáma*

- Při braní kamenů je třeba zkontrolovat, že brané kameny byly nejen odstraněny ze šachovnice, ale také bylo jejich braní oznámeno počítači. Toho dosáhnete stiskem čtverců, ze kterých byly kameny vzaty. Teprve poté je kámen odstraněn i z elektronické obrazovky počítače.
- Pokud byl váš poslední krok proměna na královnu, nezapomeňte stisknout čtverec proměny.

13.4 Znáte všechna pravidla?

Jednou z nejčastějších příčin problémů je nedodržení pravidel při tahu. Předtím, než budete reklamovat počítač zkontrolujte, zda je váš tah 100% v souladu s pravidly. V případě pochybností si přečtete příslušnou kapitolu v pravidlech příslušné hry.

13.5 Počítač udělá "nedovolené" tahy.

Jestliže si myslíte, že počítač udělal nedovolený tah (což je principiálně nemožné, že ano), mohlo se přihodit jedno z následujících:

- Ověřte, zda pozice figurek na hrací desce odpovídá pozici v interní paměti počítače. To lze provést pomocí LCD displeje. Pokud pozice nejsou totožné, příčinou problému je pravděpodobně výsledek nesprávného výkladu pravidel. Častou příčinou toho bývá chybná interpretace rošády, braní mimochodem či proměny na osmé řadě.
- Stisknutím klávesy SWAP vynuťte tah počítače. Pokud počítač tah zahraje, chyba nemůže být v počítači. Vezměte zpět oba poslední tahy a zadejte svůj tah znovu.

13.6 Žádný zvuk

Pokud neslyšíte žádné zvukové signály, postupujte podle kapitoly 12.1.1 abyste zjistili, jak lze zvuk aktivovat.

13.7 Tlačítko RESET

Správné fungování této jednotky může být ovlivněno elektrostatickým výbojem, silným elektromagnetickým zářením nebo jinými elektrickými poruchami (například v blízkosti počítačů nebo televizorů). To je naprosto normální a není důvod k obavám. V takovém případě použijte přepínač RESET, umístěný na spodní straně přístroje. Tento přepínač uvede počítač do továrního nastavení a poté můžete začít novou hru. Nezapomeňte, že při resetu se vymaže volba jazyka a proto si nezapomeňte nastavit po resetu češtinu jako výchozí jazyk.

14. Řešení úloh

Cvičení 1:

1. ♖h2-c7 mat

Cvičení 3:

1. ♘d4-e5 ♘h7-h8 2. ♘e5-f6 ♘h8-h7

3. ♖g5-g7 mat

Cvičení 5:

1.: ♚a6-h6 mat

Cvičení 7:

1. ♘c5-b6 ♘c8-b8 2. ♚d2-d8 mat

Cvičení 9:

1. ♙f8-g7+ ♘h8-g8 2. ♙g2-d5 mat

Cvičení 11:

1. ♙h6-g7+ ♘h8-g8 2. ♘e4-f6 mat

Cvičení 13:

1. ♘f5-d6 mat

Cvičení 15:

1. ♘e6-f7, a na jakýkoli tah černého pěšce je odpověď 2.g6-g7+ ♘h8-h7 3.g7-g8 ♖+ ♘h7-h6 4. ♖g8-g6 mat.

Cvičení 17:

1. ♘e4-d6+ dává vidličku králi a pěšci on f7.

Cvičení 19:

1. ♘e3-d5+, a pokud černý sebere jezdce, bílý pěšec se zároveň promění v dámu. Jinak samozřejmě sebere nejprve bílý černého jezdce.

Cvičení 21:

Po 1. ♙g1-c5 může bílý zaútočit na všechny černé pěšce díky 2. ♙c5-d6, zatímco černý se na bílé nedostane.

Cvičení 23:

Po 1. ... c7-c5+ následovaným 2. ... c5-c4, je bílý střelec je chycen.

Cvičení 25:

1. ♚b7-h7+ ♘h8-g8 2. ♚a7-g7 mat

Cvičení 27:

Po 1. ♚a1xa6, Černý nemůže sebrat věž kvůli 2. ♚e1-e8 mat.

Cvičení 29:

1. ♖b2-g7 mat, ale ne 1. ♖b2-b8+ protože černý může kryt s 1. ... ♖c5-f8!.

Cvičení 31:

1. ♖h4-c4+, a nyní pokud 1. ... ♘c8-d8, dává bílý mat okamžitě 2. ♖c4-g8. Pokud táhne černý král místo toho na b8 nebo b7, pak následuje 2. ♖c4-c7+ ♘b8(b7)-a8 3. ♖c7-c8 mat.

Cvičení 33:

1. ♙d8-f6 mat.

Cvičení 35:

1. ♖f1-f4 (křížová vazba!), a pokud 1. ... ♙e5xb2, pak 2. ♖f4xc7+.

Cvičení 2:

1. ♖a2-g8 mat

Cvičení 4:

1. ♖c1-f4 ♘c8-d8 2. ♖f4-f8 mat

Cvičení 6:

1. ♚a2-e2 ♘d8-c8 2. ♚e2-e8 mat

Cvičení 8:

1. ♘e5-f6 ♘g8-h8 (při ♘g8-f8 dává bílý mat spolu s 2. ♚a7-a8) 2. ♘f6-g6 ♘h8-g8 3. ♚a7-a8 mat

Cvičení 10:

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

Cvičení 12:

1. ♘f7-h6+ ♘g8-h8 2. ♙c5-d4 mat

Cvičení 14:

1.g2-g4 mat

Cvičení 16:

Bílý nemusí přistoupit na 1. ♘c6-d6? ♘g6-f5, protože pak by nastal *Zugzwang*. Správná cesta je 1. ♘c6-d7!. Pak jen po 1. ... ♘g6-f5 nebo 1. ... ♘g6-f7, Bílý hraje 2. ♘d7-d6 a černý ztrácí pěšce a prohrává hru.

Cvičení 18:

S 1. ... ♘a7-c6+ následovaným 1. ... ♘c6-e7 překoná král úspěšně celou šachovnici

Cvičení 20:

Po 1. ♘d2-c1, černý je bezmocný proti 2. ♘b4-c2 mat!

Cvičení 22:

1. ♙a6-b7+

Cvičení 24:

1. ♘d5-c5+ ♘a8-a7 2.b5-b6 mat

Cvičení 26:

1. ♚d2-d8+ ♚a8xd8 2. ♚d1xd8 mat

Cvičení 28:

1. ♚d8-e8+ ♚b6-e6 (jinak věž na e2 je také ztracena) 2. ♚e8xe6+ ♘e5xe6 3. ♚a8-e8+

Cvičení 30:

Po 1. ♘h2-g3 zde není žádná obrana proti 2. ♖h4-f4 mat.

Cvičení 32:

1. ♖b3-b8+ ♖e5xb8 2.h7-h8 ♖ mat! (Opačně by to nefungovalo, následně 1.h7-h8 ♖+ ♖e5xb8 2. ♖b3-b8+ ♘f8-g7 Bílý nic nezíská.)

Cvičení 34:

1. ♖e2-a6+ ♘a8-b8 2. ♖a6xb7 mat

Cvičení 36:

1. ♚d3-d7+ a královna ve vazbě nemůže sebrat. krycí tah ♘h7-g6 také není možný kvůli pozici pěšce h5. Černý proto ztratí královnu..

Cvičení 37:

1. ♖b3-b8+ ♘d6xb8 2. ♖f1-f8 mat

Cvičení 39:

1. ♖e1-e8+ ♖d8xe8 (jediný tah)
2. ♗d3xd5

Cvičení 41:

1. ♗h3-b3+ vyhrává střelec na b7.

Cvičení 43:

1. ♘d3-e5 využívá vazbu na d6-pěšce – věž na d7 je napadena a je ohrožena vidlička na f7. Při 1. ... d6xe5 2. ♖d1xd7 ztrácí černý kvalitu.

Cvičení 45:

1. ♘g3-f5+ a 2. ♗g2-g7 mat, ale nikoliv 1. ♘g3-h5+? protože černý může bránit s 1. ... ♗b5-g5.

Cvičení 47:

1. ♘e5xg6 (dvojitý šach) ♘h8-g8 2. ♘g6-e7+

Cvičení 49:

1. ♖h1-h8+ ♘g8xh8 2. ♗d3-h7 mat.

Cvičení 51:

1. ♖c1xc7+, a na 1. ... ♘d7xc7 2. ♖b3xb7 černý dostává mat; pokud se král posune jinam, je střelec g7 ztracen.

Cvičení 53:

1. ♖c1-c7 útočí na královnu a hrozí matem na a7, což by se též objevilo po 1. ... ♘e6xc7.

Cvičení 55:

1. ♖g7xh7+ ♘h8xh7 2. ♗g1-g7 mat

Cvičení 57:

1. ♗a1xa7+ ♘a8xa7 2. ♖f1-a1 mat

Cvičení 59:

1. ♘h4-g6+ h7xg6 2. h5xg6 mat

Cvičení 61:

1. ♗e2-e4 hrozí matem na h7 a současně útočí na věž na a8.

Cvičení 63:

1. ♙c4xf7+ ♘e8xf7 2. ♗d1xd8

Cvičení 65:

1. ♗d5-g8+ ♖f8xg8 2. ♘g5-f7 mat

Cvičení 67:

1. ♘g5xe6, a pokud 1. ... f7xe6, pak 2. ♗d1-h5+ získává střelce na c5.

Cvičení 69:

1. ♗d1-d2 (opět pověstná křížová vazba!)

Cvičení 71:

1. g6xh7+ ♘f6xh5 2. ♙d3-g6 mat

Cvičení 38:

1. ♗f5-c8+ ♙b7xc8 2. ♖b1-b8 mat

Cvičení 40:

Po 1. f6-f7!, černý ztrácí buď s 1. ... ♘e5xf7 2. ♖d2xd7 nebo 1. ... ♖d7xf7 2. ♖d2-d8 mat. Ale nemá jiný způsob jak zastavit pěšce.

Cvičení 42:

1. ♙g2-e4+ sebere pěšce na b1!

Cvičení 44:

1. ♗c2-g6+ vyhrává král na b6, jelikož pěšec na f7 je ve vazbě!

Cvičení 46:

Po 1. d5-d6 je královna napadena a hrozí mat na h8.

Cvičení 48:

Bílý může ignorovat útok na svou královnu; pomocí 1. ♖e1xe7 ♘d4xb3 2. ♖e7xh7 sám provede mat!

Cvičení 50:

1. ♙b7xc6+ ♘d5xc6 2. ♘b3-d4+

Cvičení 52:

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

Cvičení 54:

1. ♘e4-f6+ a cokoliv černý udělá, bílý táhne 2. ♗h4xh7 mat.

Cvičení 56:

1. ♖a5-g5!, ať jakýmkoliv způsobem sebere černý věž, dojde k proměně pěšce na dámu.

Cvičení 58:

1. ♙f4xc7+ ♘b8xc7 2. ♗d2-d6 mat

Cvičení 60:

1. ♗d3xh7+ ♘f6xh7 2. ♘f4-g6 mat

Cvičení 62:

1. ♘e4-f6 mat (dvojitý šach; černý nemůže sebrat na e2, ani přesunout krále na d7!)

Cvičení 64:

1. ♘d4xe6 a ať už černý oplácí výměnu s královnou či pěšcem, jeho d5-pěšec je ve vazbě, takže 2. ♖e1xe4 vyhrává kámen.

Cvičení 66:

1. ♘d4-e6+ vyhrává královnu.

Cvičení 68:

♘c4-d6+ a ať už černý sebere koně, či nikoliv, ztrácí svou královnu! (1. ... ♙b4xd6 by uvolnilo z vazby koně na c3.)

Cvičení 70:

1. ♗d2-d8+ ♙e7xd8 2. ♖e1-e8 mat

Cvičení 72:

1. ♗f3xd5+, and now 1. ... c6xd5 2. ♙c4-b5 mat; or 1. ... ♙e7-d6 2. ♗d5xd6 mat; or 1.... ♘d7-e8 2. ♗d5-f7+ ♘e8-d7 3. ♙c4-e6 mat

Cvičení 73:

1. ... ♖f5-g3+ 2.h2xg3 ♜d5-h5 mat

Cvičení 75:

1. ... ♙f5xc2 vítězí královna, protože 2. ♜c1xc2 se setkává s ♜b4-d3 mat.

Cvičení 77:

1. ♙e4xe6+ f7xe6 2. ♙d3-g6 mat

Cvičení 79:

1. ♜e5-h5 g6xh5 (jinak mat na h7)
2. ♙h6-f6 mat

Cvičení 81:

Po 1. ♜h7-g7, černý není schopen zabránit 2. ♜h3-f3 mat (Karpov-Mecking, Hastings 1971/72).

Cvičení 83:

... ♙f4-c1 hrozí matem na h2 a současně útočí na královnu! (Variace z Smejkal-Karpov, Leningrad 1973.)

Cvičení 85:

1. ... ♜e3xg3+ 2.f2xg3 ♙f4xg3 mat, či 2. ♜h3-h2 ♙f4xf2+ 3. ♜h2-h1 ♜e3-e1 mat (Tarjan-Karpov, Skopje 1976).

Cvičení 87:

1. ♜f7-d8+ je jediný správný šach, brání černému králi získat útočiště na g8. Černý se nyní vzdal, kamkoliv posune svého krále, hraje bílý 2. ♙f3-f8 mat. Jediná další možnost je 1. ... ♙d7-f5 2. ♙f3xf5+ ♜f8-e7, jelikož „útěkové“ pole d7 je nyní prázdné. Bílý má nicméně stále mnoho možností jak vyhrát, např.: 3. ♙f5-e5+ ♜e7xd8 4. ♜f1-f8+ ♜d8-d7 5. ♙e5xg7+ ♜d7-c6 6. ♜f8-f6+ získává královnu. (Karpov-Korchnoi, 8. partie, Baguio 1978.)

Cvičení 89:

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

Cvičení 91:

Kupodivu řešením je jiná oběť královny na c4: 1. ♙d3xc4, a pokud 1. ... ♜c8xc4, pak 2. ♜f1-f8 mat (variace z Karpov-Kasparov, 9. partie, Seville 1987).

Cvičení 93:

1. ♙d3-d8+ ♙g7-f8 2. ♙d2-h6 a černý může předejít matu pouze zbytečnou obětí královny ♙c6-c1+ (variace z Karpov-Kasparov, 17. partie, Lyon 1990).

Cvičení 95:

1. ♙e6-g8+ ♜a8xg8 2. ♜h6-f7 mat (variace na Karpov-Shirov, Biel 1992).

Cvičení 97:

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

Cvičení 99:

♜f4-e6+ ♜c5-c4 2. ♜b6-b4 mat (variace na Karpov-J.Polgar, Linares 2001).

Cvičení 74:

1. ♙f4xc7 získává královnu, jelikož pokud 1. ... ♙d8xc7, dostává černý mat od 2. ♙e2xe7.

Cvičení 76:

1. ♙c3xf6+ g7xf6 2. ♙b2xf6 mat

Cvičení 78:

1. ♜d1-d8+ ♙e7xd8 2. ♜e1-e8 mat

Cvičení 80:

1. ♜e5xd7+ ♜d4xe2 (nic se nemění ani s ♜d4-e6)
2. ♜d7-f6 mat (dvojitý šach!)

Cvičení 82:

1. ♙e6-g4+ ♜g3-f2 2. ♜c3-d1 mat (variace ze hry Karpov-Cobo, Skopje 1972).

Cvičení 84:

1. ... f3xg2+ 2. ♜h1-h2 ♙f8-d6 mat (variace z Ljubojević-Karpov, Manila 1976).

Cvičení 86:

1. ♙e8xg8+ ♜h8xg8 2. ♜e1-e8 mat (variace z Karpov-Dorfman, Moscow 1976).

Cvičení 88:

Bílý může sebrat královnu pomocí 1. ♙e5xa1, protože 1. ... ♜e3-e1 není mat – bílý by odrazil šach s 2. ♜f6-f1, přičemž sám by provedl mat! (variace z Karpov-Hübner, Bad Kissingen 1980.)

Cvičení 90:

Po 1. ♙d3xc4 černý rezignuje, neboť nemůže odpovědět na výměnu 2. ♜a7xf7 mat (Karpov-Geller, Moscow 1983).

Cvičení 92:

1. ... ♙d6-h2+ 2. ♜g1xh2 ♙a1xf1 (variace z Timman-Karpov, World Championship Candidates final 1990).

Cvičení 94:

g2-g3 hrozí mat od 2. ♙h8-h4 nebo 2.f3-f4. Černý může mat jen pozdržet jedním tahem s obětí jako 1. ... ♙e6xe4 (variace z Karpov - Van der Wiel, Haninge 1990).

Cvičení 96:

1. ♜d8xf8+ ♜g8xf8 2. ♜d1-d8 mat (variace na Karpov-Timman, World Championship match game, Jakarta 1993).

Cvičení 98:

1. ... ♙e5-e7 vítězí střelec na a7, jelikož bílý musí neprve uvolnit vazbu na jeho královnu. Bílý se proto vzdal (Kamsky-Karpov, World Championship, Elista 1996).

Cvičení 100:

1. ... ♙a4-a3 útočí na věž a střelce; Bílý nemůže ubránit oba. Proto se vzdal, aby mu příliš nestoupil bodový deficit (Kasparov-Karpov, New York 2002).

EU PROHLÁŠENÍ O SHODĚ

Výrobce tímto potvrzuje, že tento výrobek je v souladu se základními požadavky a dalšími předpisy stanovenými ve směrnici 2014/30/eec (EMC).

Specifikace - zejména ty, které souvisejí s technickým pokrokem – se mohou změnit; chyby a opomenutí vyhrazeny.

Tento návod byl sestaven s velkou pečlivostí a jeho obsah byl zkontrolován. Pokud by se v něm však objevily chyby, což je velmi nepravděpodobné, nebude za produkt přijata žádná zodpovědnost.

Reprodukce tohoto návodu (zcela nebo částečně) není povolena bez předchozího písemného souhlasu.

Copyright © 2014, MILLENNIUM 2000 GmbH, Munich, 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.

Adresu servisního střediska najdete na webu www.hshsport.cz

Model č.: M800

datum prodeje:

Výrobní číslo či šarže (Batch):

Razítko a podpis prodejce:

Wat14 s.r.o.
Hornoměřcholupská 518/68
102 00 Praha 10
info@wat14.cz