

ChessMan® Classic Light

User guide
Mode d'emploi



Français
Italiano
Español
Português
Polski
Slovenski

LEXIBOOK®

CG1510

PRIKAZ

Čestitamo vam za nakup vašega računalnika za igranje šaha LEXIBOOK **ChessMan® Classic Light**.

Igra vsebuje:

- način igre **TRENING**, ki vam pokaže, da ste povlekli dobro potezo.

• **64 težavnostnih nivojev igre**, razdeljenih na **4 različne stile igranja** (normalen, agresiven, defenziven in tvegan), vključno z :

5 začetniških nivojev, namenjenih otrokom in začetnikom, pri katerih računalnik sam namerno žrtvuje figure.

8 nivojev normalne igre za začetnike s prilagojenim časom za odgovore - od 5 sekund do nekaj ur.

1 analitični nivo, ki analizira premike v trajanju do 24 ur.

1 nivo 'MAT', namenjen reševanju problemov z matom v 5 potezah.

1 nivo 'MULTI MOVE' omogoča igro dveh igralcev enega proti drugemu, pri čemer ima računalnik vlogo sodnika.

• **Občutljiva igralna plošča** avtomatično posname vaše premestitve, ko pritisnete za originalen premik in začetni premik.

• **lučka za vsak premik** prikazuje vaše premike na računalniku.

• funkcija **'HINT/SUGESTIJA'**, s katero zahtevate od računalnika, naj vam predloži vašo naslednjo potezo.

• funkcija **'TAKE BACK'** (=korak nazaj) vam omogoča do dve potezi nazaj (ali štiri polovične poteze).

• funkcija **'MOVE/ POTEZA'** vam omogoča, da se učite, medtem ko računalnik igra sam s seboj.

• funkcija **'SET UP'** za programiranje pozicij, s katerimi bi lahko rešili problem ali nalogo iz knjige

• **biblioteka**, ki vsebuje 20 različnih otvoritev

Poleg tega:

• odkriva **pat, ničlo, po pravilu 50 potez in nič ponovitev**.

• prepozna **mat Kralja in Dame proti Kralju**, **mat Kralja in Trdnjave proti Kralju** in **mat Kralja in Lovca proti Kralju**.

• analizira postopek, ko je na vrsti nasprotnik

I. NAPAJANJE

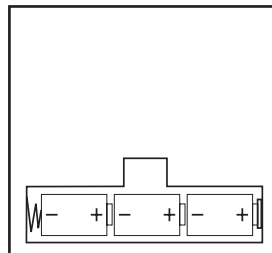
Ta šahovski računalnik deluje na 3 alkalne baterije LR6 po 1,5 V --- in kapaciteto 2,25 Ah ali adapterjem za igrače po --- 9V, 300 mA in pozitivnim centrom $\text{+} \rightarrow \text{---}$.

Namestitev baterij

1. S pomočjo izvijača odprite pokrovček na vsebniku za baterije.

2. Vložite 3 baterije LR6 od 1,5 V, pri čemer upoštevajte smer polov, prikazane naveden na dnu vsebnika.

3. Zaprite vsebnik za baterije. Zdaj bi morali zaslišati zvočni signal, ki napoveduje novo partijo. V nasprotnem primeru znova odprite vsebnik za baterije in preverite, ali so baterije pravilno vložene.



Ne uporabljajte baterij, ki se lahko polnijo. Ne polnite baterij. Iz naprave morate odstraniti akumulator, preden ga začnete polniti.

Vsebnik sme polniti samo odrasla oseba.

Ne smete pomešati različne tipe baterij ali akumulatorje in baterije.

Lahko uporabljate samo priporočene baterije ali akumulatorje. Baterije morate vložiti v vsebnik z upoštevanjem njihove polaritete.

Izrabljene baterije obvezno vzemite iz aparata.

Pazite, da ne bi zaradi napačne nastavitve prišlo do kratkega stika. Ne sežigajte baterij.

Če naprave dalj časa ne nameravate uporabljati, vzemite baterije ven.

POZOR : Če začne igrica nepravilno funkcionirati ali če pride do elektrostaticnega praznjenja, vzemite baterije iz vsebnika in jih znova vrnite.

Adapter

Naprava lahko deluje tudi s pomočjo adapterja za igrače od 9V --- , 300 mA, s klicnim centrom. Za pripojitve na elektriko upoštevajte naslednja navodila $\text{+} \rightarrow \text{---}$:

1. Preverite, ali je naprava izključena.

2. Vključite vtič adapterja v vtičnico na desni strani naprave.

3. Adapter spojite z elektriko.

4. Vključite aparat.

Če naprave dlje časa ne boste uporabljali, izključite adapter, s čimer boste preprečili pregrevanje. Ne uporabljajte naprave na prostem in ko jo polnite preko adapterja. redno preverjajte stanje adapterja in napajalnih kablov. V primeru okvare ne uporabljajte adapterja, dokler ga ne popravite. Aparat lahko uporabljate samo s priporočenim adapterjem. Adapter ni

igrača. Ta aparat ni namenjen otrokom, mlajšim od 3 let. Med čiščenjem morate aparat izključiti iz elektrike, še posebej, če uporabljate tekoča čistilna sredstva.

II. ZA ZAČETEK NOVE PARTIJE

Instalirajte dele na ploščo za igro in zaženite računalnik s pritiskom na tipko POWER ON. Plošča se vključi s prikazom osvetljene animacije. Nato pritisnite na tipko NEW GAME. Počakajte, da se konča melodija oziroma da se prižgejo ena za drugo prižgejo lučke v 1 vrsti, s čimer bo prikazano, da je na potezi BELI:

Z novo partijo lahko začnete kadarkoli s pritiskom na tipko NEW GAME. V takšnem primeru bodo zadržani nivoji in stili igre.

N.B.: Računalnik bo v pomnilniku shranil položaj figur v trenutku, ko ste računalnik izključili. Če želite začeti novo partijo, pritisnite na NEW GAME.

III. ZA SNEMANJE POTEZ

Za snemanje potez:

1. Nalahno pritisnite na ohišje dela, ki ga želite vzeti ven. Najbolj enostavno je malo nagniti del in pritisniti na ploščo na sredini ohišja. Na ohišje lahko pritisnete tudi s prstom. Zaslišali boste značilen zvok in prižgala se bo lučka.
2. del položite na vhodno ohišje in nalahno pritisnite na center ohišja. Ponovno boste zaslišali "bip", kar pomeni, da je računalnik posnel vašo potezo. Ob polju se bodo ena za drugo prižgale lučke, ki se bodo nato ugasnile. Zdaj računalnik razmišlja o svoji naslednji potezi.

N.B.: Zadostuje že majhen pritisk, če ste dobro pritisnili na sredino ohišja. Posledica premočnega pritiska je namreč dolgotrajno poškodovanje igralne plošče.

IV. RAČUNALNIKOVE POTEZE

Na začetku partije vam računalnik takoj pokaže svojo potezo, za kar gre zasluga njegovi biblioteki z uverturami, ki vsebuje 20 različnih pozicij. Pozneje oz. med igro se bodo polja v 8 liniji zaporedoma prižgala med razmišljanjem računalnika in pokazala, da je zdaj na potezi Črni in da računalnik razmišlja.

Ko računalnik pokaže svojo potezo, se zasliši značilen zvok.

1. Prižge se lučka na začetnem polju, na katerega se želi računalnik premakniti. Nalahno pritisnite na to polje in napravite potezo.
2. Nato se zaporedoma prižgejo lučke na poljih, preko katerih se figura premika, da bi na koncu ostala prižgana samo lučka na polju, na katero se je figura premaknila. Figure namestite na polje z lahkim pritiskom. V 1 vrsti se bodo zaporedoma prižgale lučke, kar je znak, da ste zdaj vi na vrsti za igro.

V. POSEBNE POTEZE

JEMANJE FIGUR

Jemanje (prise) se opravi enako kot druge poteze.

1. Pritisnite na začetno polje in vzemite figuro.
2. Pritisnite na začetno polje in figuro postavite na to polje. Vzemite iz šahovnice figuro, katero ste osvojili, vendar brez pritiska na katerokoli polje.

JEMANJE FIGUR V PREHODU (PRISE NE PASSANT)

Predhodno pojasnilo velja tudi za jemanje premikajočih se figur, razen, če vas računalnik ne opozori, da vzamete osvojenega kmeta.

ROKADA

1. Pritisnite na začetno polje in vzemite figuro.
 2. Pritisnite na začetno polje in položite figuro na to polje.
 3. Računalnik vas bo spomnil, da morate vzeti kmeta tako, da bo prižgal ustrezno lučko na mestu kmeta, ki je osvojen pri prehodu. Pritisnite na to polje in vzemite kmeta iz šahovnice.
- Napravite rokado. Kadar pritisnete na začetno polje in če je prisoten Kralj, vas bo računalnik opomnil, da premaknete trdnjavo.

Za izvedbo male rokade (rokada trdnjava - kralj) na strani belih figur:

1. Pritisnite na polje E1 in vzemite kralja.
2. Kralja namestite na G1 in pritisnite na polje.
3. Računalnik bo zaporedoma prižgal polja med E1 in G1, nato vas bo opomnil, da premaknete trdnjavo tako, da bo zaporedoma prižgal polja med H1 in F1. Pritisnite na polje H1 in vzemite trdnjavo.

Copyright © Lexibook 2010

4. Računalno prižge polje F1. Položite trdnjavo na polje F1 in pritisnite na polje.

Za izvedbo velike rokade (rokada trdnjava - kralj) na strani belih figur:

1. Pritisnite na polje E1 in vzemite kralja.
2. Kralja namestite na C1 in pritisnite na polje.
3. Računalnik bo zaporedoma prižgal polja med E1 in C1, nato vas bo opomnil, da premaknete trdnjavo tako, da bo zaporedoma prižgal polja med A1 in D1. Pritisnite na A1 in vzemite trdnjavo.
4. Računalnik prižge polje D1. Položite trdnjavo na polje D1 in pritisnite na polje.

PREMIKANJE KMETOV

Računalnik avtomatično premika kmete.

1. Pritisnite na začetno polje in vzemite figuro.
2. Med vzetimi figurami poiščite kraljico ustrezne barve (če na razpolago ni kraljice ustrezne barve, lahko uporabite trdnjavo v obrnjenem položaju) Pritisnite na začetno polje in nanj postavite figuro kraljice. Računalnik predpostavlja, da boste kraljico vedno uporabljali za napredovanje vaših kmetov. Če želite izbrati trdnjavo ali lovca za premikanje vaših kmetov, lahko to storite s spreminjanjem pozicije (glej poglavje XIX). Računalnik bo za premikanje svojih kmetov vedno uporabil kraljico.

VI. PREPOVEDANE POTEZE

Če poskušate narediti prepovedano ali nemogočo potezo, boste zaslišali zvok za napako, ki vas opozarja, da je ta potez prepovedana in da jo računalnik ni upošteval.

Če poskušate narediti prepovedano potezo ali če poskušate premakniti figuro vašega nasprotnika, boste zaslišali zvok za napako, na plošči pa se bo pojavil znak za vprašaj. Lahko nadaljujete z igro in naredite drugo potezo.

Če zaslišite zvok za napako, vam bo računalnik pokazal pravilno polje tako, da bo prižgal lučko na njem, vi pa morate pritisniti na to polje pred nadaljevanjem igre.

VII. ŠAH, MAT IN NEREŠENO

Ko računalnik najavi šah, se zasliši veseli "Bip" in prižge se lučka "CHECK". Zaporedoma se prižgejo lučke na vseh poljih med kraljem in figuri, ki grozi kralju.

V primeru šaha in mata se zasliši kratka melodija in prižgeta se lučki za CHECK in DRAW/MATE. Če je računalnik matiran, ostaneta lučki ves čas prižgani, če ste matirani vi, so prižgane tudi lučke.

Če ste napravili pat, se prižgejo lučke DRAW/MATE na vseh poljih okrog kralja, kar je znaka za NEREŠENO

Če se isti položaj ponovi trikrat zapovrstjo ali če je povlečenih 50 potez brez jemanja figur ali brez premikanja kmetov, se prižge lučka DRAW/MATE. Po želji lahko nadaljujete z igro.

VIII. OFF/SAVE

Ko je partija končana, lahko pritisnete na NEW GAME za začetek nove partije ali pa izključiti računalnik s pritiskom na tipko SAVE /OFF. Vendar pa se računalnik ni popolnoma izključil. V pomnilniku hrani položaje in poteze, ki so odigrani, za kar mu je potrebna minimalna količina električnega napajanja. To pomeni, da lahko prekinete igro sredi partije, izključiti računalnik in po ponovni vključitvi nadaljujete s partijo. To pomeni, da morate potem, ko ste vključili računalnik ali če želite začeti z novo igro, pritisniti na tipko NEW/GAME.

IX. ZVOK IN SVETLOBNI EFEKTI

Če želite igrati v tišini, pritisnite na tipko ZVOK/BARVA, s čimer boste prekinili zvočne efekte na računalniku. Če želite zvok ponovno vključiti, znova pritisnite na tipko ZVOK/BARVA. Zvok se ponovno pojavi tudi, kadar pritisnete na tipko NEW GAME.

Če imate raje igro brez svetlobnih efektov na plošči, pritisnite za 3 sekunde na tipko ZVOK/BARVA. Svetlobne efekte lahko znova vključite, če za 3 sekunde ponovno pritisnete na tipko ZVOK/BARVA.

X. NIVOJI

Računalnik je sestavljen iz 64 organiziranih celin in sicer na naslednji način:

NIVO	ČAS ZA ODGOVOR NA POTEZO	STIL			
		NORMALNO	AGRESIVNO	DEFENZIVNO	TVEGANO
1	ZAČETNIK 1	A1	C1	E1	G1
2	ZAČETNIK 2	A2	C2	E2	G2
3	ZAČETNIK 3	A3	C3	E3	G3
4	ZAČETNIK 4	A4	C4	E4	G4
5	ZAČETNIK 5	A5	C5	E5	G5
6	5 sekund	A6	C6	E6	G6
7	10 sekund	A7	C7	E7	G7
8	30 sekund	A8	C8	E8	G8
9	1 minuta	B1	D1	F1	H1
10	3 minute	B2	D2	F2	H2
11	10 minut	B3	D3	F3	H3
12	30 minut	B4	D4	F4	H4
13	2 uri	B5	D5	F5	H5
14	24 ur	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	VEČ POTEZ	B8	D8	F8	H8

Ta šahovski računalnik ima 13 različnih nivojev in 3 posebne igralne nivoje.

• **Nivoji od 1 do 5** so namenjeni otrokom in začetnikom. Računalnik namerno dela napake. Figure postavlja na mesta, na katerih so lahko figure takoj odvezete, na primer:

Na 1 nivoju računalnik dela mnogo napak v igri, na primer, figure postavlja na polja, kjer je kmet lahko takoj odvet. Ta nivo je namenjen za učenje o tem, kako je treba figure premikati na plošči. Na 1 nivo lahko greste tudi, če želite gledati, kako dela računalnik napake pri premikanju.

Na 2 nivoju dela računalnik mnogo napak, na primer, figure postavlja na polja, kjer bodo kmetje takoj odveti.

Na 3 nivoju bo računalnik naredil samo nekaj napak v partiji.

Na 4 nivoju bo računalnik naredil samo eno napako v partiji. Kraljico bo postavil na mesto, na katerem jo lahko vzamemo z naslednjo potezo.

Na 5 nivoju računalnik zanemari nekaj nevarnih situacij in matiranje, vendar pa nikoli sam ne žrtvuje figure. Na teh 5 nivojih računalnik reagira skoraj istočasno.

• **Nivoji 6 do 13** predlagajo odgovor na potezo v času od 5 do 2 uri na potezo. Ti nivoji so za vse igralce na začetniškem nivoju. 6 nivo je na nivoju blitz (pet sekund na potezo), 8 nivo pa je nivo hitre igre (30 sekundi na potezo), 10 nivo je turnirski nivo (3 minute na potezi). Navedeni časovni zamiki so srednji in približni čas odgovora na potezo. Računalnik dlje časa razmišlja med zahtevnejšo igro s težkimi figurami, krajši čas pa razmišlja v primeru enostavnih potez in na koncu partije. Računalnik lahko razmišlja med vašo igro in lahko takoj reagira, ko ste končali s potezo, če jo je predvidel. Takoj reagira tudi, kadar igra poteze iz odprte biblioteke.

• **14 nivo** je analitični nivo, na katerem se položaj analizira 24 ur oziroma tako dolgo, dokler se ne dokonča iskanje s pritiskom na tipko MOVE (glej poglavje XVII).

• **15 nivo** je nivo MAT, namenjen za reševanju problemov matiranja (glej poglavje XI).

• **0 nivo** je nivo MULTI MOVE, ki omogoča igro dveh oseb ene proti drugi, pri čemer ima računalnik vlogo sodnika, ki preverja legalnost potez.

Računalnik ima štiri igralne stile:

• v igralnem stiku **NORMALNO** računalnik ne daje prednosti niti defenzivnemu niti ofenzivnemu načinu igre.

- v igralnem stilu **AGRESIVNO** igra računalnik napadalno in se trudi preprečiti izmenjavo figur.
- v **DEFENZIVNEM** načinu igranja se računalnik predvsem trudi o napraviti solidno obrambo. Pogosto premešča kmete in v največji meri prakticira zamenjavo figur.
- v **TVEGANEM** načinu igre računalnik pogosto premešča kmete in pogosto izbere nepričakovane poteze.

Ko prvič vključite računalnik, se partija avtomatično začne na 6 nivoju v stilu igre **NORMALNO**. Nato obdrži igralni stil, kakršnega ste dosegli vsakič, ko pritisnete na tipko **NEW GAME**. Če želite spremeniti nivo in igralni stil upoštevajte naslednja navodila:

1. Pritisnite na tipko **LEVEL**, s čimer boste vstopili v meni za izbor igralnega nivoja. Računalnik bo prižgal lučko, ki ustreza trenutnemu igralnemu nivoju (na primer, A6 ustreza 6 nivoju normalnega načina igre).
2. Poglejte spodnjo tabelo, kjer lahko vidite, kateri stil in nivo vam ustreza. Pritisnite na to šahovsko polje.
3. Znova pritisnite na tipko **LEVEL**, s katero boste izstopili iz menija za izbor nivojev. Začnite igrati in po prvi potezi pritisnite na **MOVE**, s čimer boste omogočili, da bo računalnik začel prvi igrati.

Če želite samo preveriti nivo igre, morate opraviti naslednje:

1. Pritisnite na tipko **LEVEL**. Računalnik bo prikazal trenutni nivo tako, da bo prižgal lučke, ki ustrezajo nivoju.
2. Pritisnite za eno sekundo na tipko **LEVEL**, s čimer se boste vrnili v igro.

Vi sami lahko spremenite ali potrdite igralni nivo v vsakem delu partije.

XI. REŠEVANJE PROBLEMOV MATIRANJA

15 nivo je nivo za **MAT**, ki vam omogoča reševanje problemov matiranja v petih potezah. Da bi rešili probleme matiranja:

1. Instalirajte dele na šahovnico in registrirajte njihove položaje (glej poglavje XIX).
2. S pritiskom na tipko **LEVEL** izberite 15 nivo, nato na polja B7, D7, F7 ali H7, nato ponovno na tipko **LEVEL**.
3. Pritisnite na tipko **MOVE**: Računalnik začneja z analizo.

Računalnik bo razmislil, ali obstaja možnost za mat, pozneje pa bo povlekel prvo potezo z namenom matiranja. Nato lahko igrate za nasprotnika. Računalno bo spremljal poteze z namenom matiranja. Če položaj ne omogoča matiranja, bo računalnik neprestano analiziral. Čas trajanja reševanja problemov matiranja je:

Mat v prvi potezi	1 sekunda
Mat v 2 potezah	1 minuta
Mat v 3 potezah	1 ura
Mat v 4 potezah	1 dan
Mat v 5 potezah	1 mesec

XII. NAČIN 'MULTI MOVE'

Nivo 0 je nivo **MULTI MOVE**. V tem načinu računalnik ne igra. Lahko igrate kod dva igralca. To funkcijo lahko uporabljate za igranje določene uverture ali če želite ponovno odigrati partijo. Prav tako lahko uporabljate to računalniško šahovnico kot normalno šahovnico za igro proti drugi osebi. V takšnem primeru ima računalnik vlogo sodnika, ki kontrolira pravilnost potez.

Za izbor načina **MULTI MOVE**

1. Izberite 0 nivo s pritiskom na tipko **LEVEL**, nato pojdite na polja B8, D7, F8 ali H7, nato ponovno na tipko **LEVEL**.
2. Igrajte toliko potez, kolikor je potrebno za igro dveh igralcev.
3. Ko končate, izstopite iz načina **MULTI MOVE** s pritiskom v trajanju ene sekunde na tipko **LEVEL** in izborom drugega nivoja.

XIII. ZAMENJAVA BARVE

Če pritisnete na tipko **MOVE**, bo računalnik igral namesto vas. Prav tako lahko z računalnikom zamenjate barvo. Za to pritisnite na **MOVE**: Računalnik bo igral svoje poteze, nato pa bo čakal, da boste vi zaigrali svojo partijo.

Če ponovno pritisnete na tipko MOVE, bo računalnik znova igral. Prav tako ga lahko pustite in računalnik bo igral sam proti sebi.

Če želite vso partijo igrati z belimi figurami na šahovnici:

1. Pritisnite na tipko NEW GAME in instalirajte bele figure na šahovnico, a črne spodaj. Morate upoštevati, da je bela kraljica na belem šahovskem polju, črna kraljica pa na črnem.

2. Nato pritisnite na MOVE, od začetka partije. Računalnik bo igral z belimi figurami na gornji strani, od vas pa pričakuje, da boste igrali s črnimi figurami na spodnji strani.

XIV. PREKLIC POTEZE

Če pritisnete na originalno polje ene figure, da bi jo premestili, ali če želite igrati na drugi strani, še enkrat pritisnite na isto polje. Lučka, ki osvetljuje polje, se bo ugasnila in zdaj lahko igrate na drugi strani.

Če ste odigrali potezo in če je računalnik v fazi razmišljanja ali pa če je že prižgana smer, na katero boste premestili figuro:

1. Pritisnite na tipko TAKE BACK.

2. Računalnik bo prenehal razmišljati. Na polju, na katero prihaja figura iz vaše zadnje poteze, se bo prižgala lučka, prav tako se bodo zaporedoma prižgale lučke, ki so na liniji premeščanja figure. Pritisnite na začetno polje in vzemite figuro.

3. Računalnik nato prikaže začetno polje. Pritisnite na to polje in figuro položite nanj.

4. Če želite preklicati potezo ali nameravano potezo, vas bo računalnik opomnil, da napravite potezo tako, da vam bo pokazal mesto, kjer se je figura nahajala. Pritisnite na to polje in položite figuro na to polje.

5. Če želite preklicati rokado, morate najprej premakniti svojega kralja, nato pa še vašo trdnjavo s pritiskom na polja, na katerih se nahajata.

6. Če prekličete premikanje kmeta, ne pozabite zamenjati mesto kraljice s kmetom.

Če želite preklicati svojo potezo, ki ste jo na računalniku že napravili, pritisnite na tipko TAKE BACK in prekličite potezo na računalniku po naslednjem postopku: Še enkrat pritisnite na tipko TAKE BACK, s čimer boste preklicali svojo potezo.

Če ste že pritisnili na polje za premik figure na računalniku in če je že prižgano polje, na katero boste postavili figuro, morate najprej dokončati potezo računalnika, nato pa pritisnite na TAKE BACK –prvič za preklic računalnikove poteze, nato pa še enkrat za preklic vaše poteze.

Če želite preklicati dve potezi, pritisnite na tipko TAKE BACK še tretjič, s čimer boste preklicali predzadnjo računalnikovo potezo. Nato pritisnite na tipko TAKE BACK še enkrat oz. četrtič, s čimer boste preklicali vašo predzadnjo potezo. Če poskušate preklicati še več potez, bo računalnik na to reagiral z zvokom, ki vas opozarja na napako. Če želite preklicati več kot dve potezi, morate uporabiti funkcijo SET UP., s katero boste spremenili položaj (glej poglavje XIX).

XV. FUNKCIJA 'HINT/ SUGESTIJA'

Če želite, da vam računalnik svetuje, katero potezo bi morali odigrati:

1. Pritisnite na tipko HINT /SUGESTIJA

2. Računalnik bo še enkrat prižgal začetno polje in najavil premestitev figure na mesto, katerega vam predlaga. Pritisnite na to polje (ali pa še enkrat pritisnite na tipko HINT).

3. Računalnik nato prižge polje, na katero predlaga potezo. Pritisnite na to polje (ali pa še enkrat pritisnite na tipko HINT).

4. Zdaj lahko napravite potezo, katero vam je predložil računalnik s še enim pritiskom na to polje ali pa sami napravite svojo potezo.

Poteza, ki vam jo je pokazal računalnik, je poteza, ki se pričakuje od vas. Vsakič, ko ste na vrsti za potezo in ko razmišljate o svoji potezi, računalnik že razmišlja o svojem odgovoru na to potezo. Če boste napravili potezo, ki se od vas pričakuje, bo računalnik takoj odgovoril s svojo potezo.

Če želite slediti razmišljanju računalnika, ko analizira položaj:

1. Pritisnite na tipko HINT, medtem, ko računalnik razmišlja.
2. Računalnik bo prižgal začetno polje, ki ga predvideva, nato pa druga polja za premeščanje figur.
3. Računalnik bo prižgal polje za naslednjo potezo. Pritisnite na to polje (ali pa še enkrat pritisnite na tipko HINT). Računalnik bo nadaljeval z razmišljanjem.

Zdaj poznate poteze, ki jih bo računalnik verjetno napravil, kar vam omogoča, da izkoristite svoje čakanje na potezo z razmišljanjem o naslednji potezi.

XVI. OBLIKA IGRE „TRENING“

Računalnik vam predlaga opcijo TRENING, s katero lahko izboljšate svoje znanje - računalnik vam bo pokazal, ali so vaše poteze dobri ali niso. Dobra poteza je po mnenju računalnika tista, ki izboljša vaš položaj ali ki vam omogoči boljše naslednje poteze v primeru, ko je nemogoče izboljšati vašo trenutno situacijo.

Za začetek TRENINGA enkrat pritisnite na tipko TRENING. Prižgala se bo lučka DOBRA POTEZA, kar je znak, da je vključena funkcija TRENING. Za izhod iz funkcije TRENINGA znova pritisnite na tipko TRENING. Funkcija TRENING je deaktivirana, če pritisnete na tipko NEW GAME, ne pozabite pa znova pritisniti na tipko TRENING, če želite videti oceno vaših potez v novi partiji.

Ko je funkcija TRENING aktivirana in če računalnik meni, da so vaše poteze dobre, se bo prižgala lučka GOOD MOVE, ko ste izvedli svojo potezo.

Če menite, da je vaša poteza dobra ali če se lučka ni prižgala, pomeni, da zagotovo obstaja še ena boljša poteza od vaše. Če želite videti to potezo, pritisnite na tipko TAKE BACK in prekličite svojo potezo, nato pa pritisnite na tipko HINT. Nato se morate odločiti, ali boste napravili potezo, ki vam jo priporoča računalnik, ali pa boste napravili potezo, katero želite ali pa neko popolnoma drugo potezo. Še enkrat pritisnite na tipko TAKE BACK, preden napravite računalnikovo potezo, sicer ne boste mogli razpolagati s funkcijo HINT, če prekličete svojo potezo.

Funkcija TRENING vam skupaj s funkcijo HINT omogoča napredovanje v igri. Funkcija TRENING vam pokaže, ali je vaš poteza nepravilna. Funkcija HINT vam predlaga boljše rešitve. Pri vsemu temu pa nikakor ne pozabite: Vedno zahtevajte najboljšo možno potezo!

XVII. KAKO LAHKO PREKINETE ANALIZIRANJE RAČUNALNIKA

Če pritisnete na tipko MOVE medtem, ko računalnik razmišlja, bo le-ta takoj prenehal s svojo analizo in bo zaigral potezo, za katero misli, da je najboljša na tem nivoju razmišljanja (z drugimi besedami, korak, ki je napravljen, če pritisnete na tipko HINT).

XVIII. POTRDITEV POLOŽAJA

V primeru dvoma, npr. če ste naključno pritisnili na šahovnico, lahko zahtevate od računalnika, da vam pokaže položaj vsake figure.

1. Pritisnite na ustrezen tipko, ki ustreza figuri, katero iščete. Pokazatelj vam bo pokazal položaj vsake figure tako, da bo prižgal ustrezen lučko. Stalno prižgana lučka označuje belo figuro, utripajoča lučka pa črno figuro. Prvi pritisk prikaže figure bele barve.
2. Drugi pritisk prikaže položaj figur črne barve.
3. Pritisnite še enkrat oziroma tretjič in računalnik vam bo pokazal in potrdil položaj figur ter pokazal, katera barva figur je na vrsti za igro. Zdaj lahko ali pritisnete na tipko druge figure ali pa pritisnite na polje, da bi naredili potezo.

XIX. PROGRAMIRANJE POLOŽAJA

Za spremembo položaja figure ali programiranje popolnoma novega položaja:

1. Pritisnite na tipko SET UP, s čimer boste vnesli položaj v program. Prižgala se bo lučka SET UP.
2. Če želite programirati nov položaj, pritisnite na tipko TAKE BACK, s čimer boste izpraznili šahovnico. Računalnik bo zaigral melodijo, ki napoveduje novo partijo.
3. Še enkrat pritisnite na eno izmed šestih tipk. Če je na šahovnici več tipk, vam bo računalnik pokazal, kako se napravi POTRDITEV POLOŽAJA (pojasnilo spodaj).
4. Če želite iz šahovnice izveleci figuro, enostavno pritisnite na polje, ki vsebuje figuro. Prižgala se bo ustreza lučka.
5. Za premestitev ene figure proti drugi, prekličite originalen položaj s pritiskom na polje. Nato pritisnite na novo polje, na katero želite postaviti figuro. Prižgala se bo ustreza lučka.
6. Če želite dodati figuro takšnega tipa na šahovnico, pritisnite na prazno polje. Prižgala se bo ustreza lučka. Le-ta bo stalno prižgana in označuje belo figuro, Če utripa, označuje črno figuro. Če je navedena barva napačna, vzemite figuro iz šahovnice s ponovnim pritiskom na polje ter zamenjajte barvo s pritiskom na tipko ZVOK/ BARVA. Na koncu ponovno

pritisnite na prazno polje, s čimer boste posneli figuro. Če želite dodati novo figuro enake barve in istega tipa, preprosto pritisnite na prazno polje, na katero želite postaviti figuro.

7. Ko ste končali programiranje, preverite, ali sta oba kralja na plošči. Igralec ne sme začeti igre s kraljem svojega nasprotnika.

8. Barvo določa barva figure, ki je zadnja odvzeta, premaknjena ali dodana. Za zamenjavo barve vzemite in dodajte figuro zelene barve ter pritisnite na tipko SOUND/COLOUR.

9. Na prenehajte s programiranjem s pritiskom na tipko SET UP. Prižge se lučka SET UP. Zdaj lahko napravite potezo in pustite računalnik, da začne z igro tako, da pritisnete na tipko MOVE.

XX. VZDRŽEVANJE

Vaš stroj ni potrebno posebej vzdrževati. Ti kratki nasveti vam bodo pomagali, da bo vaša naprava dolgo časa ostala v dobrem stanju. Zavarujte jo pred vlago. Če je aparat moker, ga takoj posušite.

Aparata ne izpostavljajte direktni sončni svetlobi in prav tako ne v bližini kakršnegakoli vira vročine. Skrbno uporabljajte orodje. Ne dovolite, da vam pade na tla. Ne poskušajte ga razstaviti.

Za čiščenje uporabljajte samo vlažno krpico, brez kakršnihkoli sredstev za čiščenje.

V primeru slabega funkcioniranja aparata poskušajte najprej zamenjati baterije. Če s tem problema niste rešili, natančno preberite navodila, da boste preverili, da niste kaj pozabili.

XXI. JAMSTVO

Prosimo, shranite ta navodila za uporabo, ker vsebujejo pomembne informacije. Proizvod je pod dveletno garancijo.

Za vsako aktiviranje garancije ali servisiranje se morate obrniti na svojega prodajalca z računom. Naša garancija pokriva materialno škodo ali okvare zaradi sestave, ne pa tudi okvare, ki so posledica neupoštevanja navodil za uporabo ali nepravilnega rokovanja (razstavljanje in sestavljanje naprave, izpostavljanje naprave vlagi ali vročini...).

Shranite embalažo za eventualno prihodnjo uporabo. Zaradi izboljšav izdelkov, zamenjave barv in detajlov na proizvodu ki ne morajo biti enake kot na embalaži, Opozorilo! Igra ni primerna za otroke, ki so mlajši od 36 mesecev. Nevarnost zadušitve.

REFERENCE: CG1510

Zasnovano in razvito v Evropi - izdelano na Kitajskem.

www.lexibook.com

©2010 LEXIBOK®



Informacije o zaščiti okolja

Električnih naprav, ki se jih lahko reciklira, se ne sme odstranjevati s hišnimi odpadki. Prosimo, da se tudi vi pridružite našemu trudu za varovanje okolja in da ta aparat odstranite v deponijo električnega odpada (če obstaja).



CG1510IM1220