

CXG POCKETCHESS

INSTRUCCIONES DE MANEJO

Ref. No. 66464



Art No. 8632



219

Introducción

El CXG Pocket Chess es una computadora de ajedrez que cabe en cualquier bolsillo. Lo puede llevar a cualquier sitio. Estará siempre dispuesto a competir con Vd. Con su memoria electrónica le hace posible interrumpir una partida comenzada y continuarla cuando Vd. lo desee.

Las pilas

Su CXG Pocket Chess necesita 3 pilas tipo "AAA" (1,5 V). Recomendamos usar pilas "NiCd" porque Vd. puede entonces jugar alrededor de 500 horas. Cuando la luz del avisador LED disminuye es tiempo de cambiar las pilas.

Comienzo de la partida

Coloque las figuras en la posición de partida y ponga el interruptor en "NO". Después oírá un sonido alto y verá 4 guiones en la parte de abajo del avisador. Esto significa que Vd. puede hacer su primera jugada con las blancas.

Como hacer sus jugadas

Denominación del tablero:

Hay un sistema para denominar las casillas en el tablero. Este sistema describe cada casilla con un número

2

entre 1 — 8 y una letra entre a — h. La casilla de abajo a la izquierda es a 1 y la casilla de arriba a la derecha es h 8. Esto significa que al comienzo la reina blanca esta en la casilla d 1 y la reina negra en la casilla d 8.

Vd. tiene las blancas:

Cuando Vd. se haya decidido por su primera jugada tiene que fijarse en el numero y la letra de la casilla de salida y apretar las teclas correspondientes, por ejemplo la casilla del peón delante de su rey corresponde con e 2. Después tiene Vd. que apretar las teclas correspondientes a la casilla donde ha puesto el peón, por ejemplo e 4. Ahora puede Vd. controlar en el avisador si la jugada ha sido correcta. Si Vd. ha apretado una tecla que no es, apriete la tecla "CE" y corrija la jugada.

Si Vd. esté seguro que quiere hacer la jugada que está en el avisador, apriete la tecla "EN". La computadora comienza a pensar. Mientras tanto el avisador da luces intermitentes. Tan pronto la computadora ha terminado de pensar da un tono y Vd. puede leer la jugada de respuesta en el avisador.

Cuando Vd. juegue con las negras apriete primeramente la tecla "MO" para que la computadora haga la primera jugada. una vez hecha la jugada en el

3

avisador puede Vd. continuar la partida de la misma manera.

Para comprender las jugadas de la computadora:

La computadora use el mismo sistema para mostrarle sus jugadas. Vd. puede ver las posiciones de las casillas de salida y de la llegada a deseadas.

Asegúrese de mover las figuras como el avisador le indica.

Jugadas y reglas especiales

Para matar se usa las mismas reglas como en una jugada normal. Quiere la computadora matar una de sus figuras se lo indicará de la misma manera.

Para matar al paso también se usa las mismas reglas. Por ejemplo: un peón negro está en c 7 y un peón blanco en d 5. El peón negro mueve de c 7 a c 5, después puede el peón blanco matar este peón al paso moviendo de d 5 a c 6.

El enroque: Vd. tiene solamente que apretar las teclas de las casillas de salida y de llegada del rey. La computadora sabe que para el enroque tiene que también mover la torre.

Transformación del peón: Cuando un peón alcanza el extremo opuesto del tablero, por ejemplo a 2 — a 8, la computadora transforma

4

automaticamente el peón en una reina sin que Vd. apriete ninguna tecla.

Jaque: Cuando la computadora le pone en jaque se lo indica con la palabra "CHECK".

Jaque mate: Cuando la computadora le pone jaque mate da un tono y escribe en el avisador "CHECKMATE".

Ahogado: Cuando Vd. o la computadora haga una jugada que ponga el otro rey ahogado se lo indica con la frase "PLEASE INSERT THE ACCORDING COMPUTER DISPLAY INTO THE QUOTE!!!"

Cambio de nivel de juego

Su computadora tiene 8 niveles diferentes de juego. Cuando Vd. juegue al nivel No. 1, el más fácil, le indicará entre 8 a 10 segundos su jugada de respuesta. En el nivel más alto No. 8 la computadora necesita entre 15 y 20 segundos.

Al poner la computadora en funcionamiento juega automáticamente al nivel No. 1.

Quiere Vd. cambiar de nivel tiene que apretar la tecla "LV" tantas veces hasta que el nivel deseado sea indicado en el avisador (después del nivel 8 sigue de nuevo el nivel 1). Después puede Vd. continuar jugando.

Cada vez que le toque jugar se informara al apretar "LV" en que nivel la computadora esta jugando.

Comienzo de una nueva partida

Para eso tiene Vd. que apagar y encender la computadora.

Cambio de lado

Cada vez que le toque jugar puede Vd. cambiar de lado al apretar la tecla "MO". Ahora sabe la computadora que Vd. hará la próxima jugada.

Durante el juego puede Vd. cambiar de lado cuantas veces lo desee.

Jugadas incorrectas

La computadora no hará ninguna jugada incorrecta, ni se lo permitirá a Vd. Cuando Vd. trate de hacer una jugada incorrecta oírā un tono desagradable y verá 4 guiones en la parte de arriba o de abajo del avisador correspondiente al color que Vd. juegue.

Conservación de la partida

El CXG Pocket Chess posee una memoria electrónica capaz de conservarle la

partida. Si tiene que interrumpir alguna partida que le gustaria proseguir después, ponga el interruptor en "SAVE". La computadora conservará entonces en su memoria su posición de juego con un mínimo de consumo de corriente. Más adelante no tendrá Vd. mas que poner el interruptor en "ON" para poder seguir la partida en el punto en que la habia de jado.

Cuando quiera Vd. conservar la partida no debe de cambiar las pilas.

CXG POCKET CHES

INSTRUCTIONS

