Chess Wizard™

IQ V

- **INSTRUCTION**
- **ANLEITUNG**
- **MODE D'EMPLOI**
- **MANUALE D'USO**
- **INSTRUCCIONES**
- **HANDLEIDING**

CONTENIDOS

I) **DESCRIPCIONES GENERALES**

II) **INSTRUCCIONES RÁPIDAS**

III) **CARACTERÍSTICAS DE JUEGO**

a) Haciendo una jugada
b) Comiendo una pieza
c) Movimientos imposibles e ilegales
d) Enroque
e) Comer al paso
f) Promoción y subpromoción de peones
g) Tablas
h) Jaque y Jaque Mate

IV) **FUNCIONES ESPECIALES**

1) Tecla NEW GAME
2) Tecla LEVEL
3) Función de Resolución de Mate
4) Tecla GO
5) Tecla REFEREE
6) Tecla HINT
7) Tecla TRAINING
8) Tecla TAKE BACK
9) Tecla TRACE FORWARD
10) Tecla COLOR
11) Tecla CLEAR/CLEAR BOARD
12) Tecla VERIFY
13) Tecla SET UP
14) Tecla SOUND
15) Tecla INFO
16) Tecla NEXT BEST
17) Tecla EASY
18) Tecla RESTORE
19) Tecla RANDOM
20) Tecla AUTOPLAY

V) **APÉNDICE**

A) Cuidados de la computadora de Ajedrez *Chess Wizard™*
B) Problemas más corrientes de su *Chess Wizard™*
C) Datos técnicos y características
D) Reglas de ajedrez

I) DESCRIPCIONES GENERALES

Felicitaciones por la compra de su computadora *IQ V*. Usted podra comprobar su sorprendente fuerza y la gran gama de funciones y posibilidades. Si esta impaciente por probar su maquina le sugerimos que lea el parrafo "instrucciones rapidas" y juegue algunas partidas en el nivel 1.

Jugar con la *IQ V* es simple comparado con otras computadoras de ajedrez. De todas maneras le recomendamos que lea las instrucciones generales antes de empezar una partida. En las instrucciones generales cada sección es independiente de las demás, de manera que usted no tiene por que leer todo de una vez.

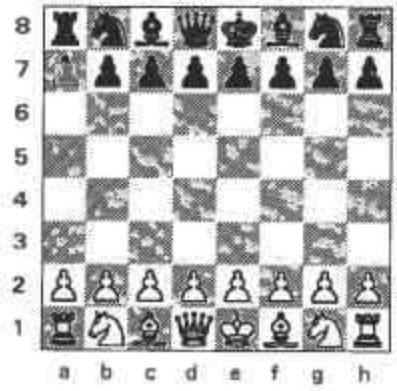
La *IQ V* funciona con 6 pilas **alcalinas** de 1.5V tipo (AA) que no están incluidas con la máquina. Para insertar las pilas, abra el compartimento situado en la parte posterior de la máquina y coloque las pilas de acuerdo con los signos +/- . Un juego nuevo de pilas alcalinas proporcionan aproximadamente 60 horas de funcionamiento.

El adaptador se puede adquirir separadamente de la máquina con la referencia del importador. Utilice solamente el adaptador especificado para su máquina, el uso de otro adaptador invalida la garantía.

Por favor conecte el adaptador a la red antes de enchufar la máquina.
La *IQ V* tiene la memoria tipo C-MOS que retiene la última posición del tablero. Debe asegurarse que la máquina tiene pilas o que tiene el adaptador conectado a la red, si no usted perderá los contenidos de la memoria.

II) INSTRUCCIONES RÁPIDAS

1. Antes de comenzar a jugar, coloque las piezas en posición de apertura (las piezas blancas en las filas 1 y 2 y las negras en las filas 7 y 8) del tablero de ajedrez.



2. El interruptor está situado en el lateral derecho superior de la máquina.

3. Presione la tecla NEW GAME y usted escuchará tres pitidos. En la pantalla aparecerá "00:00". Usted ya puede realizar su primer movimiento para las blancas.

4. Para ajustar un nivel de juego determinado, presione la tecla LEVEL y después apriete en una casilla con una pieza (por ejemplo la casilla A1 corresponde al nivel 1, A2 al nivel 2, etc.). Si no ajusta el nivel, la maquina jugara en el ultimo nivel en que jugo anteriormente. (En este caso no presione seguidamente la tecla GO que se menciona a continuación).

5. Una vez que usted haya ajustado el nivel de juego, presione la tecla "GO" para abandonar el modo LEVEL. Después de esto usted podrá introducir la primera jugada de las blancas. Simplemente presione la pieza que vaya a mover y a continuación la casilla a la que quiere desplazarla.

ESPAÑOL

En ese mismo instante la máquina se pone en marcha y responderá con mayor o menor prontitud dependiendo del nivel de juego o si está en el libro de aperturas donde no tiene que pensar.

Una vez que la maquina decida su jugada, se oirá un pitido y se encenderán unas luces que sirven para señalizar en que fila y en que columna esta la pieza de la maquina que ella quiere que se le mueva. Después de presionar esta casilla, la maquina señalara de la misma manera la posición de destino. En consecuencia se deberá mover su pieza a esta nueva casilla presionándola como siempre. A continuación jugaran las blancas procediendo como se ha descrito anteriormente.

En el caso que quiera retroceder alguna jugada, espere que sea su turno, pulse la tecla TAKE BACK y deshaga en el tablero el movimiento correspondiente siguiendo las pasos que indique el ordenador. En el caso que se hubiera producido una captura el ordenador le indicara en la pantalla que pieza tiene que reponer (puede ver los símbolos de las piezas en la sección VERIFY).

Si desea retroceder otro movimiento repita el proceso presionando nuevamente la tecla TAKE BACK.

III) CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

a) Haciendo una jugada

Simplemente presione la pieza que vaya a mover y a continuación la casilla a la que quiere desplazarla.
Para realizar el enroque mueva el rey primero saltando la casilla donde quedara la torre. Mueva después la torre también presionando. Cuando promocione un peón, tendrá que indicar la pieza que desea coronar, presionando una de las teclas con el símbolo adecuado. Para cancelar una jugada errónea antes de acabar de introducirla, presione la tecla CLEAR.

b) Comiendo una pieza

Si la computadora indica un movimiento a una casilla que está ocupada por una pieza del contrario quiere decir que se va a realizar una captura . Presione la pieza que va a realizar la captura, quite la pieza que va a ser comida sin presionar y deje la pieza que come en su lugar presionando la casilla. En caso de comer al paso, no olvide retirar el peón comido.

c) Movimientos imposibles e ilegales

La *IQ V* está programada de acuerdo con las reglas internacionales del ajedrez y ni acepta ni realiza movimientos ilegales. Si usted intenta realizar una jugada ilegal, en el LCD verá el mensaje **"Er r"** y se oirán unos pitidos. Usted podrá realizar luego la jugada correcta.

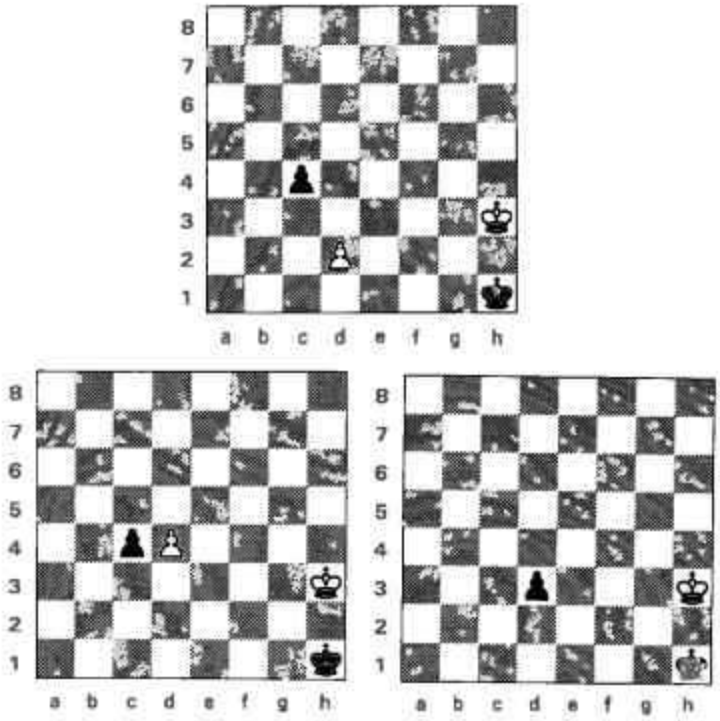
d) Enroque

Para enrocarse, señale sólo el movimiento del Rey, que es el que se mueve primero saltando una casilla, y introduzca después el movimiento de la Torre siempre presionando.
La *IQ V* acepta y ejecuta el enroque en posiciones adecuadas.

Nota: Es ilegal enrocarse cuando el rey está en Jaque o si éste pasa a través de alguna casilla que esté atacada por una pieza contraria.

e) Comer al paso

Si desea comer al paso, usted sólo debe indicar la casilla de la que parte el peón y a la que va, como si fuera un movimiento normal. Recuerde siempre que deberá retirar el peón capturado del tablero.



f) Promoción y Subpromoción

Cuando vaya a coronar una pieza, en el LCD aparecerá el mensaje **"Pro?"**.
Usted eligira la pieza que desea coronar, presionando la tecla con el símbolo apropiado. Cuando la computadora corone, le mostrará en la pantalla la pieza que ha elegido.
Si no le dio tiempo para verlo, puede utilizar la tecla VERIFY para averiguar la pieza seleccionada.

g) Tablas

La *IQ V* anuncia una posición que corresponda a tablas con el LED marcado con STALE.

h) Jaque y Jaque Mate

Si la computadora le da Jaque, encenderá el LED CHECK. En el caso que fuese jaque mate, también se encenderá el LED MATE.

Si usted le da Jaque a la computadora, esto no se especificará de ninguna manera.
La *IQ V* puede anunciar mates en 8 movimientos.

ESPAÑOL

IV) FUNCIONES ESPECIALES

1) TECLA NEW GAME

Presionando la tecla NEW GAME, empezará una nueva partida. La anterior partida se cancelará y en la memoria del computador todas las piezas se encontraran ahora en posición de inicio.
Presione la tecla NEW GAME cada vez que quiera comenzar una nueva partida. El nivel de juego se mantendrá invariante.

2) TECLA LEVEL

Su *IQ V* tiene 7 modalidades de juego con 8 controles de tiempo cada una. Para ajustar la *IQ V* en cualquiera de las modalidades de juego presione la tecla LEVEL. Cada vez que la presione, usted avanzará al siguiente grupo (y verá en el LCD los símbolos : **tr** = nivel de torneo, **At** = nivel de tiempo promedio establecido, **Sd** = nivel de partida en..., **Fd** = nivel de profundidad fija, **An** = nivel de análisis, **EA** = nivel de jugador novel, **in** = nivel de mate en ...). Una vez decidido la modalidad de juego, para programar el nivel usted deberá presionar la casilla correspondiente ayudándose de una pieza.(Modalidad y nivel se pueden escoger directamente pulsando la casilla correspondiente : La columna corresponde a la categoría y la fila al nivel.)

Ejemplo: Si desea ajustar el nivel **AT 4**, presione la tecla LEVEL repetidamente hasta que el LCD muestre **"At 1"**, y pulse la casilla B4 (para introducir el nº 4). En el LCD usted verá **"At 4"** indicándole el nivel que está seleccionado.

Una alternativa mas rápida es presionar la tecla level una sola vez y a continuación la casilla B4.
Para indicar que la operación de selección de nivel ha sido finalizada debe apretar la tecla GO.
Usted puede cambiar o solamente comprobar el nivel de juego cuando quiera durante la partida siempre y cuando le toque a usted jugar.

Nota: Cuando apague la computadora, al volver a encenderla el nivel de juego se habrá mantenido invariable.

COMO REGLA GENERAL, CUANTO MAS TIEMPO TENGA LA MAQUINA, MEJOR JUGARA.

8	TR8	AT8	SD8	FD8	AN8	EA8	IN8	
7	TR7	AT7	SD7	FD7	AN7	EA7	IN7	
6	TR6	AT6	SD6	FD6	AN6	EA6	IN6	
5	TR5	AT5	SD5	FD5	AN5	EA5	IN5	
4	TR4	AT4	SD4	FD4	AN4	EA4	IN4	
3	TR3	AT3	SD3	FD3	AN3	EA3	IN3	
2	TR2	AT2	SD2	FD2	AN2	EA2	IN2	
1	TR1	AT1	SD1	FD1	AN1	EA1	IN1	
	A	B	C	D	E	F	G	H

Descripción de los niveles:

- **Nivel De Torneo Tr1-Tr8:**
  Para partidas con tiempo de torneo. Todos los movimientos están predeterminados a un tiempo fijo (ej. 40 movimientos en 120 minutos).

  El nivel 8 es el más fuerte. Si usted excede el tiempo determinado, pierde la partida . Esta modalidad **es** la mas natural de juego, ya que es la forma que utilizan normalmente los ajedrecistas. **Si se considera un buen jugador se aconseja que pruebe el nivel 1 o 2 en un principio.**

- **Nivel De Tiempo Promedio Establecido At1-At8:**
  La *IQ V* hará jugadas pensadas con un tiempo promedio igual al seleccionado. Esta modalidad se atiliza para dar un tiempo determinado a la maquina para resolver un problema.

- **Nivel De Partida En... Sd1-Sd8:**
  La máquina tiene que terminar la partida en un tiempo previamente establecido. Si se rebasa este tiempo, se pierde la partida. El reloj cuenta hacia atrás y le avisará con tres pitidos que ha rebasado el tiempo. De todas maneras si desea continuar la partida, puede hacerlo fuera del tiempo, pero al juicio de la maquina usted ya habrá perdido. El reloj del ordenador continuará funcionando. Este es el único nivel en el que aparece al empezar la partida los tiempos en las pantallas. (En los otros aparece 00 00 00 00).

- **Nivel De Profundidad Dada Fd1-Fd8:**
  Importante para impedir que la maquina analice mas de lo deseado **si se pretende debilitarla a propósito**: En esta modalidad pueden jugar los niños utilizando los primeros niveles, como FD1, FD2, etc. La computadora sólo buscará hasta una profundidad determinada.

- **Nivel De Análisis An1-An8:**
  Este categoría es la continuación de la anterior y en AN1 profundiza 9 medias-jugadas. En AN8 profundiza 16 medias-jugadas. Como en esté ultimo nivel en la mayoría de las posiciones tardaría un tiempo excesivo se puede emplear este combinación como nivel infinito: en este caso se observara la jugada con la pantalla mientras la maquina piensa y se podrá hacer que juegue pulsando la tecla GO.

- **Nivel De Jugador Novel Ea1-Ea8:**
  En esta categoría la *IQ V* no pensará durante el tiempo del contrario. La computadora pensará sólo un medio movimiento salvo cuando se trate de considerar una captura atacada y defendida por muchas piezas. En este caso, limitará su razonamiento hasta un número específico de medios movimientos (un medio movimiento es una jugada de un color, por ejemplo E2-E4,E7-E5 serían 2 medio movimientos, uno por parte de blancas y otro por parte de negras). Todos los niveles de jugador novel son muy rápidos en responder. **Si estos niveles son demasiado difíciles para un principiante, puede utilizar los indicados anteriormente: serie SD1, SD2, etc.**

SI USTED TIENE DIFICULTADES EN GANAR A LA MAQUINA SE ACONSEJA QUE INTENTE LO ANTES POSIBLE EN EL NIVEL SD1 O EL TR1 EN COMBINACIÓN CON LA MODALIDAD EASY Y RANDOM 4 . De esta manera se debilita la maquina de una forma mas "natural" que en los niveles SD1,SD2,etc

Nota: Todos los niveles pueden modificarse con EASY (sección 19). En este modo la computadora no piensa mientras usted lo hace. De esta manera se consiguen otra serie de niveles de juego inferiores a los anteriores.

TABLA DE NIVELES

Nivel			Descripción	Tiempo Medio
Tr	1	(1)	40 Movimientos En	5 Minutos 7,5 S
	2	(2)	40 Movimientos En	15 Minutos 22,5 S
	3	(3)	40 Movimientos En	30 Minutos 45 S
	4	(4)	40 Movimientos En	60 Minutos 1mn 30s
	5	(5)	40 Movimientos En	90 Minutos 2mn 15s
	6	(6)	40 Movimientos En	100 Minutos 2mn 30s
	7	(7)	40 Movimientos En	120 Minutos 3mn
	8	(8)	40 Movimientos En	150 Minutos 3mn 45s
At	1	(9)	2 Segundos De Media	Por Movimiento
	2	(10)	5 Segundos De Media	Por Movimiento
	3	(11)	10 Segundos De Media	Por Movimiento
	4	(12)	15 Segundos De Media	Por Movimiento
	5	(13)	30 Segundos De Media	Por Movimiento
	6	(14)	1 Minuto De Media	Por Movimiento
	7	(15)	2 Minuto De Media	Por Movimiento
	8	(16)	3 Minuto De Media	Por Movimiento
Sd	1	(17)	Toda La Partida En	3 Minutos
	2	(18)	Toda La Partida En	5 Minutos
	3	(19)	Toda La Partida En	10 Minutos
	4	(20)	Toda La Partida En	15 Minutos
	5	(21)	Toda La Partida En	30 Minutos
	6	(22)	Toda La Partida En	60 Minutos
	7	(23)	Toda La Partida En	90 Minutos
	8	(24)	Toda La Partida En	120 Minutos
Fd	1	(25)	Búsqueda Hasta	1 Medio Movimiento
	2	(26)	Búsqueda Hasta	2 Medio Movimiento
	3	(27)	Búsqueda Hasta	3 Medio Movimiento
	4	(28)	Búsqueda Hasta	4 Medio Movimiento
	5	(29)	Búsqueda Hasta	5 Medio Movimiento
	6	(30)	Búsqueda Hasta	6 Medio Movimiento
	7	(31)	Búsqueda Hasta	7 Medio Movimiento
	8	(32)	Búsqueda Hasta	8 Medio Movimiento
An	1	(33)	Búsqueda Hasta	9 Medio Movimiento
	2	(34)	Búsqueda Hasta	10 Medio Movimiento
	3	(35)	Búsqueda Hasta	11 Medio Movimiento
	4	(36)	Búsqueda Hasta	12 Medio Movimiento
	5	(37)	Búsqueda Hasta	13 Medio Movimiento
	6	(38)	Búsqueda Hasta	14 Medio Movimiento
	7	(39)	Búsqueda Hasta	15 Medio Movimiento
	8	(40)	Búsqueda Hasta	16 Medio Movimiento
Ea	1	(41)	Medio Movimiento	Calcula 2 Capturas
	2	(42)	Medio Movimiento	Calcula 3 Capturas
	3	(43)	Medio Movimiento	Calcula 4 Capturas
	4	(44)	Medio Movimiento	Calcula 5 Capturas
	5	(45)	Medio Movimiento	Calcula 6 Capturas
	6	(46)	Medio Movimiento	Calcula 7 Capturas
	7	(47)	Medio Movimiento	Calcula 8 Capturas
	8	(48)	Medio Movimiento	Calcula 9 Capturas
In	1	G1	Mate En 1	
	2	G2	Mate En 2	
	3	G3	Mate En 3	
	4	G4	Mate En 4	
	5	G5	Mate En 5	
	6	G6	Mate En 6	
	7	G7	Mate En 7	
	8	G8	Mate En 8	

3) FUNCIÓN DE RESOLUCIÓN DE MATE

La *IQ V* puede resolver la mayoría de problemas de mate en 8 jugadas, incluso los que requieren enroque, comer al paso o coronar peones. Presione la tecla NEW GAME. Antes de empezar la búsqueda del mate, es aconsejable que utilice la tecla VERIFY para comprobar la posición y que se cerciore que el bando que va a realizar el mate, es el mismo que indica el LCD. Si no es así, pulse la tecla COLOR para cambiar de bando.

Para seleccionar el nivel de mate en ... presione la tecla LEVEL, después seleccione el número de movimientos para el mate con las casillas G1 a G8.

Pulse GO una vez para salir de la función, y Go otra vez para que la computadora empiece la búsqueda.
Si la computadora no ha encontrado solución, aparecerá el mensaje **"no nE"** en el LCD. En este caso lo que ocurre es que NO EXISTE la solución y el problema esta confundido o el mate se realiza con mas movimientos. (Puede probar repitiendo el problema aumentando el nivel) .

Pantallas

Mientras la *IQ V* está buscando, le enseñará en el LCD las jugadas que está considerando, y una serie de información muy útil que rotará de la siguiente manera:

a) Tiempo consumido.
b) Primer movimiento considerado en la línea principal.
c) Segundo movimiento de la línea principal.
d) Tercer movimiento de la línea principal.
e) Evaluación de la posición, Ej. 9 99 significa una ventaja de 9,99 unidades de peón, si aparece el signo - significa que la máquina considera que su posición es inferior.
f) Profundidad de búsqueda (d 6 significa que está buscando hasta 6 medios movimientos).
g) Jugadas por calcular (26 30 significa que quedan 26 jugadas de las 30 posibles todavía por calcular, con la profundidad de búsqueda indicada anteriormente).
h) Tiempo transcurrido en esta jugada

4) TECLA GO

La tecla GO se usa para introducir un comando o para salir de las funciones especiales SET UP/ VERIFY/ SET LEVEL/ AUTOPLAY/ SOLVE MATE.
Estas funciones se explican en sus respectivos párrafos.

Además la tecla GO se utiliza para:

- Para que la *IQ V* piense la jugada para el bando que le toca mover, incluso en el modo REFEREE.
- Para interrumpir el cálculo de la jugada y obligarla que mueva inmediatamente. En este caso la maquina hará jugadas inferiores al nivel programado.
- Para cambiar de color durante la partida. Espere hasta que sea su turno para mover y presione la tecla GO. La computadora pensará ahora la jugada para este color mientras usted juega con el otro bando a partir de ahora.
- Para hacer que la computadora juegue contra si misma. Esto puede ser de especial interés en un determinado punto durante una partida, cada vez que usted presione la tecla GO la computadora pensará la jugada para el color al que le toca mover.
- Para aceptar el HINT (ver HINT).

5) TECLA REFEREE

En este modo usted lo que hace es convertir a la *IQ V* en un árbitro de ajedrez, comprobando la legalidad de las jugadas que se realizan en el tablero. La computadora no contestará a sus jugadas. Esto es muy útil para hacer que la maquina juegue una apertura determinada: haciendo los primeros movimientos se encamina la maquina en la dirección deseada y acto seguido se sale de la modalidad con referee consiguiendo entonces que la maquina siga jugando la línea que se quiere estudiar.

El LCD mostrará **"rEF off"** cuando el modo REFEREE no está conectado y **"rEF on"** cuando el modo REFEREE esté conectado. La primera pulsación le enseña el actual estatus del REFEREE. Una segunda pulsación (en los dos segundos inmediatos a la primera presión) cambia la función.

6) TECLA HINT

La *IQ V* puede aconsejarle movimientos si usted no está seguro de como continuar una partida. Cuando sea su turno para jugar presione la tecla HINT y la computadora le enseñará la que en ese momento considera la mejor jugada para el bando que le toque mover, la jugada se reflejará en el LCD. **Usted puede aceptar la jugada que le enseña la máquina presionando la tecla GO en ese momento**, o hacer su propio movimiento independientemente de lo que muestre el LCD.

SI UTILIZA EL SISTEMA HINT-GO SIEMPRE QUE SU JUGADA COINCIDA CON LA QUE ACONSEJA LA MAQUINA DEBERA DESPLAZAR SU PIEZA SIN PRESIONAR

Si presiona la tecla HINT mientras está pensando la computadora, ésta le mostrará en el LCD el mejor movimiento calculado hasta entonces : EN LOS NIVELES ALTOS O CUANDO SE PONEN PROBLEMAS A LA MAQUINA ES MUY INTERESANTE OBSERVAR DE ESTA MANERA COMO LA MAQUINA VA ENCONTRADO SUCESIVAS JUGADAS.

Presione CLEAR para volver a la información rotatoria del LCD. La jugada aconsejada es la mejor posible calculada por la *IQ V* al nivel de juego en el que esté seleccionada.

7) TECLA TRAINING

Esta función es para ayudar al jugador novel:

Primer paso:
Cuando sea su turno para mover presione la tecla TRAINING y la computadora le mostrará en el LCD la casilla de la primera pieza que puede realizar un movimiento legal.
Si continua pulsando la tecla TRAINING, la *IQ V* le enseñará todas las piezas con al menos una jugada legal.

Segundo paso:
Una vez que se haya decidido por una pieza, pulse GO. Si ahora presiona la tecla TRAINING cada pulsación de ésta tecla le enseñará las casilla a la que pueda realizar un movimiento legal esa pieza.

Tercer paso:
Presione la tecla Go para aceptar la jugada que le está aconsejando la computadora.
Si lo que desea es hacer otro movimiento distinto, ejecútelo de la forma usual.
Si desea volver al Primer paso presione la tecla CLEAR para borrar el LCD y pulse TRAINING para volver al primer paso.

8) TECLA TAKE BACK

La *IQ V* le permite volver atrás hasta 138 medio-movimientos para permitirle rectificar lo que usted considera una mala jugada o una deficiente línea de juego.
Espere a que sea su turno de juego. Presione la tecla TAKE BACK y ejecute el movimiento que le indica la máquina presionando las casillas: el ordenador le guiara para deshacer las jugadas.

En el caso de que se halla producido una captura la maquina le indicara en la pantalla la pieza que debe restituir al tablero con su inicial en ingles. Presione la casilla al depositarla.

Nota: Si usted selecciona los modos COLOR o SET UP para alterar la posición de las piezas, todos los movimientos realizados en la partida hasta ese momento serán borrados de la memoria del computador. Si no hay movimientos registrados en la memoria de la máquina, el LCD reflejará el mensaje **"bE G"**.

9) TECLA TRACE FORWARD

Esta tecla se utiliza para adelantar jugadas después de utilizar la tecla TAKE BACK o la función RESTORE. Cada presión de TRACE FORWARD "adelantará" una jugada en la memoria del computador. Cuando haya llegado a la última posición registrada en memoria, el LCD le mostrará el mensaje **"En d"**.

10) TECLA COLOR

La computadora está ajustada para que usted juegue con piezas blancas y ella con negras.
Si desea jugar con piezas negras:

a) Ponga las piezas negras en las filas 1 y 2 .
b) Presione: NEW GAME , CHANGE COLOR y GO :
La máquina realizará la apertura para las piezas blancas.

La tecla COLOR puede ser pulsada en cualquier momento durante la partida, cambiándose los bandos, lo cual conduce a una jugada ilegal ya que uno de los bandos hará dos jugadas seguidas. Todos los movimientos registrados hasta este momento se borrarán de la memoria del computador. Se recomienda pulsar dos veces seguidas a COLOR cuando se desee poner a cero los contadores de tiempo para cronometrar la solución de algún problema. Después de salir del modo SET UP, debe elegir el color que tiene que mover simplemente presionando la tecla COLOR.

11) TECLA CLEAR/CLEAR BOARD

Esta tecla tiene varios usos:
- En modo SET UP borra el tablero de piezas.
- Si hay mensajes en el LCD tales como **"Ran"**, **"Esy"** etc. puede borrarlos pulsando esta tecla.
- Para salir de este modo presione la tecla GO.

12) TECLA VERIFY

Esta tecla tiene una doble función:
a) En la primera pulsación, usted entrará en el modo VERIFY y en el LCD se mostrará el mensaje **"Ve r"**.
b) En la segunda pulsación, entrará en el modo SET UP y en el LCD se mostrará el mensaje **"SE t"**.
c) Para salir de cualquiera de estos modos presione la tecla GO.

En cualquier momento durante una partida o después de introducir una posición en el tablero, puede comprobar la posición de sus piezas :

Pulse la tecla de símbolo de cualquier pieza y la maquina le mostrará su posición actual. Si mas piezas del mismo tipo, repita las pulsaciones.
Pulse COLOR para verificar las piezas del otro bando.

Usted puede abandonar este modo en cualquier momento pulsando la tecla GO, pudiendo introducir su siguiente movimiento o hacer que la computadora juegue.

LOS SÍMBOLOS DE LAS PIEZAS SON SUS INICIALES DEL INGLES :

H (K)	=	King	: REY
q	=	Queen	: REINA
r	=	Rook	: TORRE
b	=	Bishop	: ALFIL
n (2ªini de)	=	Knight	: CABALLO
p	=	Pawn	: PEÓN

13) TECLA SET UP

Este modo le permite introducir posiciones en su *IQ V* para resolver problemas de ajedrez etc. En el modo SET UP la computadora no revisa la legalidad de las piezas o de los movimientos y usted puede posicionarlas como quiera. De todas maneras no puede introducir una posición ilegal. Ej.: una posición con dos reyes blancos etc.

Si abandona el modo SET UP con una posición ilegal, escuchará tres pitidos y en el LCD aparecerá el mensaje **"Err"**. Debe entrar nuevamente en el modo SET UP para cambiar la posición.
La computadora acepta y ejecuta el enroque, promoción y subpromoción de peones y capturas al paso si juega en una aposición programada.

Nota: Todos los movimientos anteriores al entrar en el modo SET UP son borrados de la memoria de la computadora.

Para introducirse en este modo, PULSE LA TECLA SET UP/VERIFY DOS VECES o si usted se encuentra ya en el modo VERIFY púlsela sólo una vez. Verá el mensaje **"S et"** en el LCD.
Para salir de este modo, pulse la tecla GO o cambie al modo VERIFY.

A) Quitando una pieza/ Borrando el tablero.

- Pulse la tecla SET UP.(VER/SET)
- Pulse la casilla en la que se encuentra la pieza que quiera quitar **una sola vez**.
- Para borrar el tablero o todas las piezas, pulse la tecla CLEAR BOARD.
- Para abandonar este modo pulse la tecla GO o cambie al modo VERIFY para comprobar la posición del nuevo tablero.

B) Introduciendo una pieza/ Programando una posición.

- Pulse la tecla SET UP si no está todavía en éste modo.
- Para introducir una pieza, primero asegúrese que el color de la pieza que va ha introducir es el correcto. Si no lo es presione la tecla COLOR para cambiarlo, e introduzca la pieza deseada presionando la tecla con el símbolo correspondiente, y después pulsando la casilla donde quiera situarla.
- Para mover una pieza de una casilla a otra hágalo normalmente.
- **Para programar una posición, borre primero todas las piezas de la memoria de la maquina con la tecla CLEAR BOARD**, seleccione por medio de las teclas de símbolo la pieza que quiera introducir y proceda normalmente.
- Para abandonar este modo, pulse la tecla GO.

Nota: Después de abandonar el modo SET UP, si necesita hacer un cambio de color, simplemente pulse la tecla COLOR. Ahora puede realizar el movimiento para ese color u obligar a la máquina que lo haga con la tecla GO. No se pueden programar peones en la fila octava ni primera, en el LCD aparecerá el mensaje **"Err"**.

ESPAÑOL

14) TECLA SOUND

La *IQ V* tiene 4 tipos diferentes de sonido que se indican en el LCD:

a) SONIDO 1 (Snd 1): No hay sonido de ningún tipo
b) SONIDO 2 (Snd 2): Sólo hay una señal acústica cuando la computadora realiza su jugada.
c) SONIDO 3 (Snd 3): Hay señal acústica cuando se presiona alguna tecla o cuando la *IQ V* o usted realizan su jugada.
d) SONIDO 4 (Snd 4): El mismo que en c) y además la computadora indica con un doble pitido y el LCD señalará la casilla que es amenazada.

Nota: Pulse la tecla SOUND para ajustar el nivel de sonido que desee. Pulse GO para salir de esta modalidad.

15) TECLA INFO

Esta tecla le proporciona información de la partida en un display rotacional.

Secuencia a seguir:
- Primero pulse la tecla INFO y podrá la evaluación de posición que hace la máquina. A la izquierda aparece SCR = seguido de la evaluación en unidades de peón.
- Si pulsa una segunda vez la tecla INFO el LCD mostrará el tiempo transcurrido en esta jugada del color que le toca mover.
- Una tercera pulsación de la tecla INFO le enseñará el numero de jugadas transcurridas.
- Una cuarta pulsación de la tecla INFO le enseñará el tiempo total transcurrido. En el caso que se juegue en modalidad de toda la partida en un tiempo fijo, aparece un doble contador.

Nota: Utilice la tecla CLEAR para quitar el display INFO. Cuando la computadora está pensando el LCD mostrará toda la información rotando o una de las informaciones listadas abajo, para volver al display rotativo pulse CLEAR de nuevo. Cada información permanece durante 2 segundos:

16) TECLA NEXT BEST (LEVEL+NEXT BEST)

PARA ACCEDER A ESTA FUNCIÓN SE DEBE PRESIONAR PRIMERO LA TECLA SET LEVEL
Presionando esta tecla, la *IQ V* volverá atrás su jugada y realizará la siguiente mejor que tenga evaluada, siempre y cuando esta no sea excesivamente mala.
Esta función sólo se activa si se ha realizado al menos 1 jugada.

17) TECLA EASY

La *IQ V* siempre utiliza el tiempo del contrario para pensar su respuesta, algunas veces contesta inmediatamente (incluso cuando la jugada parece difícil) porque ha adivinado la jugada de usted y ya había pensado su respuesta. Para desactivar esta ventaja, pulse la tecla EASY. Cuando usted se encuentre en este modo, usted verá en el LCD el mensaje **"Esy on"** y cuando lo desconecte verá **"Esy off"**. Esta tecla alternará los dos modos cada vez que la pulse. **Usando esta tecla se duplican los niveles convirtiéndolos en una categoría inferior.**

18) TECLA RESTORE

Esta función del *IQ V* le permite llevar la posición del tablero al principio de la partida. La computadora puede almacenar 69 movimientos (138, medio-jugadas) en su memoria. Si la partida ha comenzado desde una posición programada o se han realizado más de 69 movimientos, no será posible retroceder al principio.
Después de presionar la tecla RESTORE, el LCD le mostrará el mensaje **"Beg"** para indicar el principio de la partida.

Nota: Usted puede utilizar la función complementaria TRACE FORWARD para re-jugar la partida entera.

ESTO ES MUY ÚTIL PARA OBSERVAR UNA PARTIDA O POSICIÓN QUE LA MAQUINA HALLA JUGADO EN AUTOPLAY EN UN NIVEL MUY ALTO. De esta manera se puede observar jugadas de mucho nivel sin necesidad de espera.

19) TECLA RANDOM

Cada vez que usted enciende la computadora, el estilo de juego de la máquina es el de elegir la jugada con mayor valor (en sus cálculos internos), una vez que ha terminado la apertura. Con el fin de proporcionar mayor variedad a las partidas presionando la tecla RANDOM (aleatorio) la computadora elegirá al azar una jugada entre una lista de posibles movimientos con una evaluación relativamente parecida. Existen varios niveles de aletoriedad (rAn 1/2/3/4). El nivel **"rAn 1"** es el menos aleatorio y en el que mejor juega la maquina. Solo en el caso de que usted este estudiando repetidamente una misma variante, puede interesar utilizar el modo RANDOM. Se aconseja quitar la modalidad en cuanto la maquina haga una variante respecto al juego anterior.

PARA DEBILITAR A PROPÓSITO LA MAQUINA USE RANDOM 4 conjuntamente con la tecla EASY.

20) AUTOPLAY

La *IQ V* puede jugar contra si misma, esto puede ser interesante para observar una partida entera o para que la computadora analice un problema toda una noche poniendo un alto nivel sin que se haga aburrida la espera.

Pulse LEVEL AUTOPLAY y seleccione la opción que quiera, el LCD muestra **"Aut "**, **"dEn"** si esta en autoplay o en demo. La diferencia entre ambas es que en el modo AUTOPLAY la computadora se detiene cuando acaba una partida, mientras que en el modo DEMO empieza nuevamente otra partida.

Pulse GO y la *IQ V* empezará a jugar contra si misma en el nivel en que se encuentre. Todos los movimientos se ejecutan automáticamente por la computadora y usted puede seguirlos plasmándolos en su tablero. Podrá interrumpir la modalidad pulsando GO y haciendo la ultima jugada. Para revisar las jugadas se aconseja pulsar RESTORE seguido de TRACE FORWARD.

IX) APÉNDICES

A) Cuidado de la computadora de ajedrez *Chess Wizard*™

El polvo y la suciedad deben ser limpiados con un trapo suave. No utilice ni agua ni ningún tipo de disolventes químicos. Cualquier daño por estas causas invalidará la garantía.
Guarde siempre la computadora en un lugar fresco y seco (temperatura normal de una habitación). Evite la exposición al calor (sol, radiadores, focos etc.) esto podría causar un daño definitivo en su máquina, invalidando la garantía.

GARANTÍA: Para detalles refiérase a la tarjeta de garantía.

B) Lista de problemas

Todas las computadoras *Chess Wizard*™ son probadas exhaustivamente antes de llegar a la tienda. De todas maneras, si usted encuentra algún fallo, observe la lista de la parte inferior o vaya a su vendedor habitual.

1) La computadora no funciona y el LCD está en blanco:
   Revise que las pilas estén cargadas o el adaptador enchufado a la red. Utilice siempre PILAS ALCALINAS.
2) Las letras en el LCD se muestran cada vez más tenues:
   Las pilas están gastadas, por favor cámbielas.
3) Muestra mensajes de error constantemente:
   Vaya al modo VERIFY y compruebe que su posición es correcta.

También puede ser que la *IQ V* le este preguntando sobre la pieza a la que va a promocionar un peón.

ESPAÑOL

C) Datos técnicos y características:

• Tamaño De Programa	32 K Byte ROM, 8 K Bit RAM, 12 K Byte Mem. Aperturas.
• Velocidad De CPU	26.6 Mhz
• Procesador Tipo RISC	
• Potencia Consumida	50 mA max, 20 mA min.
• Tipo De Pilas	6 X 1.5V AA alcalinas
• Tipo De Adaptador	Especifico (9v DC Rango 250ma)
• Libro De Aperturas	Más de 13.000 medio-movimientos
• Niveles De Juego	56 + 24 debilitados con easy + 8 solve-mate
• Memoria C-MOS	Guarda la partida cuando apaga la máquina y tiene pilas.
• Funciones TAKE BACK/ TRACE FORWARD	138 medio-movimientos
• Resolución De Mate	Hasta mate en 8 jugadas
• ELO estimado	2241
• LCD de información completa	
• Búsqueda de mejor movimiento	
Funciones TRAINING y HINT	Para Jugadores Noveles
• Modo REFEREE y AUTOPLAY	
• Dimensiones	273 x 275 x 28 mm.
• Reloj de ajedrez integrado	
• Para hacer un movimiento	TABLERO SENSORIAL
• Funciones SET UP y VERIFY	
• Anuncia hasta mate en 8	
• Muestra la profundidad de búsqueda	
• Función de aprendizaje	
• Función RANDOM	
• Función RESTORE	
• Muestra La Evaluación	

TODOS ESTOS DATOS PUEDEN ESTAR SUJETOS A CAMBIOS SIN PREVIO AVISO.

D) REGLAS DE AJEDREZ

I. GENERALIDADES

1. Los dos oponentes juegan alternativamente. Empiezan siempre las blancas.
2. Con excepción del enroque, un movimiento consiste en transferir una pieza de una casilla a otra que este vacía o ocupada por una pieza enemiga.
3. La única pieza que puede saltar por encima de otras es el caballo. Todas las demás deben tener al camino libre en sus desplazamientos.
4. Cuando una pieza se desplaza a una casilla ocupada por otra enemiga, se produce una captura, por lo que se retirará esta ultima, dejando en su lugar la primera.
5. Si, como consecuencia de un determinado movimiento queda atacado el rey, de tal forma que podría ser capturado en la siguiente jugada, entonces se dice que el rey esta en jaque. Solo cabe entonces las siguientes posibilidades:
   a. Mover el rey a una casilla no atacada.
   b. Bloquear el camino que une la pieza enemiga con el rey.
   c. Capturar la pieza que está atacando el rey.

   Si ninguna de estas alternativas son posibles entonces el rey está en posición de jaque mate y la partida está perdida.

II. MOVIMIENTOS INDIVIDUALES

1. REY

Excepto en el enroque, el rey se puede mover un solo paso en cualquier dirección. Pero la casilla de destino no puede estar atacada por las piezas enemigas.

El enroque es la única jugada en la que se mueven dos piezas:
a. Primero se mueve el rey saltando una casilla a la derecha o a la izquierda.
b. Después se mueve la torre saltando por encima del rey y dejándola en la casilla que salto anteriormente el rey.

El enroque solo se puede hacer si se cumplen las siguientes condiciones.
a. No existe ninguna pieza entre el rey y la torre.
b. Ninguna de estas casillas vacías están atacadas por piezas enemigas.
c. El rey no esta en jaque.
d. Ni el rey ni la torre se han movido desde que empieza la partida.

2. TORRE

La torre se mueve verticalmente o horizontalmente en todas las direcciones y saltando las casillas que se desee si están vacías.

3. ALFIL

Se mueve de forma similar a la torre pero en diagonal.

4. REINA

Puede hacer los movimientos de la torre o del alfil según se desee.

5. CABALLO

Se mueve haciendo formas de "L" en cualquier dirección. Debe saltar cualquier casilla que esté a su alrededor y quedarse justo en las siguientes observando la siguiente condición: si la casilla de origen era negra debe ir a blanca y viceversa.

Las casillas alrededor de la posición de origen pueden estar ocupadas por otras piezas ya que el caballo es la única pieza que puede saltar por encima.

6. PEÓN

Esta es la única pieza que solo se puede mover hacia adelante y que cuando come lo hace de forma diferente a su movimiento. En efecto come en diagonal desplazándose un única casilla hacia adelante y a la derecha o izquierda.

Cuando se mueva por primera vez, se puede saltar una casilla pero después solo avanza de una en una. Al llegar al final el peón se convierte en cualquier otra pieza que el jugador desee excepto otro rey.

Cuando un peón ha avanzado tres casillas desde su posición original si un segundo peón del lado contrario avanza dos casillas, pasando por la casilla atacada por el primer peón este último puede capturar el segundo y a todos los efectos se actúa como si el segundo peón se hubiese movido un solo posición quedándose atacado por el primero.
Esta operación se llama comer al paso.

III. CONSEJOS Y TRUCOS

- El valor de las piezas depende de la posición pero en general se considera que si el peón vale 1, entonces el caballo y el alfil valen 3, la torre 5, y la dama 9.
- Intente controlar el centro del tablero y sacar lo antes posible las piezas.
- Enróquese lo antes posible.
- No se deje acongojar por el contrario.