

Chess Wizard

IQ III

- INSTRUCTION
- ANLEITUNG
- MODE D'EMPLOI
- INSTRUCCIONES
- MANUALE D'USO
- INSTRUCTIES

CONTENIDOS

DESCRIPCION GENERAL

1. Empezando
2. Movimientos imposibles e ilegales
3. Comer una pieza
4. Características de juego
 - a) Enroque
 - b) Comer al paso
 - c) Promoción y subpromoción de peones
 - d) Tablas por ahogado
 - e) Jaque y Jaque Mate

FUNCIONES ESPECIALES

5. NUEVA PARTIDA (Tecla New Game)
6. AJUSTANDO EL NIVEL DE JUEGO (Tecla Level)
7. VUELTA ATRAS UN MOVIMIENTO (Tecla Take Back)
8. ELECCION DE COLOR (Tecla Go)
9. CAMBIO DE COLOR (Tecla Color)
10. LA COMPUTADORA JUEGA CONTRA SI MISMA (Tecla Go)
11. VERIFICANDO UNA POSICIÓN (Tecla Ver / Set Key)
12. PONIENDO UNA POSICION (Tecla Ver / Set)
 - A. Quitando una pieza
 - B. Borrando el tablero
 - C. Metiendo una pieza/Poniendo una posición
13. MOVIMIENTO SUGERIDO (Tecla Hint)
14. FUNCION DE ENTRENAMIENTO (Tecla Training)
15. SENALES ACUSTICAS (Tecla Sound)
16. PROBLEMAS DE AJEDREZ

GARANTIA

CUIDADOS DE LA COMPUTADORA DE AJEDREZ

INFORMACION TECNICA

REGLAS DE AJEDREZ

DESCRIPCION GENERAL

Esta computadora de ajedrez puede ser su tutor si usted es un jugador principiante o puede ser su contrincante si usted ya es un buen jugador. Si usted es un jugador novel, le recomendamos que se familiarice primero con las reglas del ajedrez. Antes de empezar a jugar con su computadora, lea las descripciones generales.

PILAS

La computadora funciona con 6 pilas alcalinas de 1.5V, tipo UM3 (o tamaño AA) que no están incluidas. Abra la BATTERY DOOR situada en la parte inferior de la unidad e inserte las pilas de acuerdo con los signos +/- . Esto le permitirá un uso aproximado de 100 horas. Dese cuenta que el uso de baterías gastadas puede modificar el rendimiento de su máquina.

ADAPTADOR

El adaptador de su no está incluido en su equipo, pero puede comprarlo en su proveedor habitual. Antes de utilizar el adaptador, compruebe que el voltaje de su enchufe es adecuada a su adaptador.

Nota: Esté seguro que conecta primero el adaptador a la computadora antes de enchufarla a la red. El conector del adaptador está en la parte posterior de la máquina. Use solamente el adaptador que ha sido específicamente diseñado para esta computadora.

MEMORIA

Esta computadora de ajedrez tiene una memoria tipo CMOS que retiene la última posición del tablero. De todas maneras esté seguro de que hay pilas en la computadora o que está conectado el adaptador, de otra manera perderá los contenidos de la memoria.

Nota: Si está usando el modo SET UP (poner posición) o el modo VERIFY (verificar una posición, la computadora salvará el modo en el que se encuentre si apaga la máquina. Cuando vuelva a encender la computadora, el LED de SET UP o el LED de VERIFY estarán encendidos. Para continuar la partida o empezar otra, presione la tecla GO primero para abandonar estos modos.

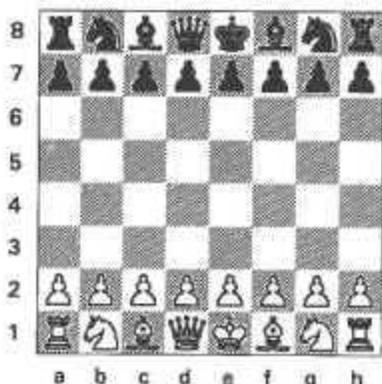
Al indicador de luz nos referiremos en el futuro como LED* (Diodo de Emisión de luz).

*N del T=Light Emiting Diode

1. EMPEZANDO

Sítue las piezas en la posición inicial. Encienda la computadora. El conmutador ON/OFF está detrás de la máquina. Seleccione el nivel de juego (ver tecla LEVEL).

La posición de apertura (las piezas blancas en las filas 1 y 2 y las negras en las filas 7 y 8).



Nota: Si apaga la máquina para continuar la partida después o cada vez que presione la tecla NEW GAME, el nivel anterior se mantendrá.

Usted juega con blancas (ver elección de color). El LED WHITE estará encendido. Haga su jugada presionando ligeramente la pieza que quiera mover. Los 2 LEDs de la fila y la columna le indicarán la casilla de la pieza. Levante la pieza, déjela sobre la casilla a la que quiera mover y presione ligeramente. Mientras la computadora piensa su jugada, el LED BLACK estará encendido (¡NUNCA intente hacer un movimiento o función especial cuando la computadora esté pensando!). Cuando haya terminado de pensar, los LEDs de la fila y columna le indicarán la pieza que va a mover. Presione ligeramente esa pieza y se encenderán los LEDs de la casilla (fila y columna) a la que va.

Cada vez que presione una pieza, oirá un tono agudo que indica que la computadora está registrando su jugada (ver tecla SOUND para más detalles).

2. MOVIMIENTOS IMPOSIBLES E ILEGALES

Esta computadora de ajedrez ha sido programada de acuerdo con las reglas internacionales del ajedrez y ni hace ni acepta jugadas ilegales.

Si Ud intenta hacer un movimiento ilegal, el LED ERROR se encenderá, devuelva la pieza a su casilla original e introduzca un movimiento legal. El LED ERROR se apagará.

Si intenta mover una pieza diferente a la que la máquina le está indicando, los LEDs de fila y columna se mantendrán encendidos. Sitúe la pieza movida incorrectamente en su casilla de nuevo (sin presionar) y mueva la pieza correcta.

Si, realizando una jugada de la computadora Ud mueve una pieza correcta a una casilla equivocada, los LEDs de fila y columna se mantendrán encendidos. Sólo mueva la pieza a la casilla correcta.

3. COMIENDO UNA PIEZA

Si la computadora indica un movimiento en una casilla ocupada por una pieza de Ud, esto significa que come la pieza y debe retirarla del tablero sin aplicar presión.

4. CARACTERISTICAS DE JUEGO

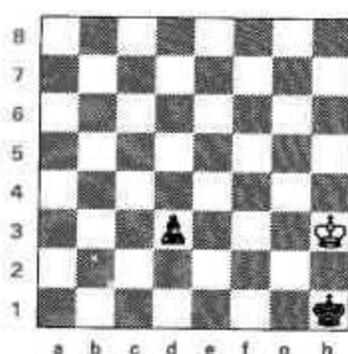
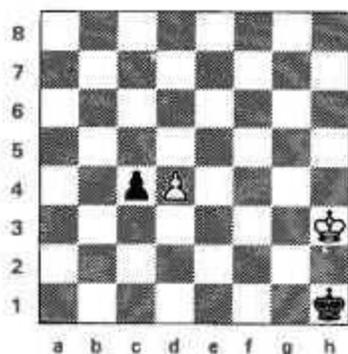
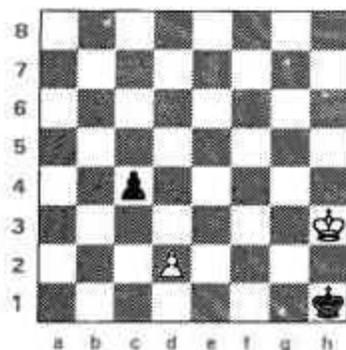
a) **Enroque:**

La máquina se enroca moviendo primero dos casillas para el rey y luego moviendo la torre presionando en las casillas adecuadas. Proceda igualmente cuando Ud quiera enrocarse.

Nota: No se puede enrocar si su rey está en Jaque o a través de Jaque. La computadora acepta y ejecuta el enroque en posiciones programadas.

b) **Comer al paso:**

La computadora come al paso automáticamente. Usted puede hacerlo siempre que las reglas se lo permitan. No olvide quitar el peón comido. La computadora acepta y ejecuta el comer al paso en posiciones programadas.



c) Promoción y Subpromoción de peones:

La computadora siempre corona directamente reina. Si Ud corona y prefiere promocionar otra pieza, deje que la computadora conteste, vuelva atrás su jugada (ver tecla TAKE BACK) use el modo de poner posiciones (ver tecla SET UP) para quitar la reina y poner la pieza que guste. La computadora acepta y ejecuta la coronación de peones en posiciones programadas.

d) Tablas por ahogado:

Cuando uno de los bandos no puede mover ninguna pieza por estar todas bloqueadas, y el rey no está en posición de Jaque Mate, es lo que se denominan Tablas por Rey Ahogado. La computadora indica esta situación encendiendo los LEDs STALE y MATE, finalizando de este modo la partida.

e) Jaque y Jaque Mate:

Si la computadora le da Jaque, se encenderá el LED CHECK. Sin embargo si le da usted jaque a la máquina, no se encenderá ese LED. En situación de Jaque Mate, los LEDs CHECK y MATE se encenderán, finalizando de este modo la partida.

FUNCIONES ESPECIALES

5. NUEVA PARTIDA (Tecla New Game)

Presione la tecla NEW GAME cada vez que encienda la computadora o quiera comenzar una nueva partida. La partida anterior se cancela y las piezas se sitúan en su posición inicial (¡ En la memoria del ordenador !).

6. NIVEL DE JUEGO (Tecla Set Level)

Su tiene 16 niveles de juego. Para ajustar el nivel presione la tecla LEVEL y verá el nivel de juego actual. Cada vez que apriete la tecla LEVEL usted cambiará el nivel de juego hasta que alcance el nivel al que quiere jugar. Presione la tecla GO para abandonar este modo, ahora ya puede realizar su jugada.

Nota: Mientras este justando el nivel de juego, los LEDs VERIFY y SET UP estarán encendidos.

Usted puede comprobar o cambiar el nivel de juego en cualquier momento durante la partida menos cuando la computadora esté pensando.

Nota: Si apaga su computadora y después la enciende para comenzar una nueva partida o continuar la anterior, el nivel de juego en el que se encontraba se mantiene.

Características de los niveles:

- Los niveles 1 y 2 están pensados para principiantes y poco conocedores del ajedrez en general. En los niveles 3 y 4 la computadora incrementa su fuerza de juego.

Nivel	Tiempo respuesta
1 A 1	Instantáneo
2 A 2	2 segundos
3 A 3	5 segundos
4 A 4	10 segundos

- Los niveles 5 a 8 están pensados para jugadores medianos y avanzados

Nivel	Tiempo respuesta
5 A 5	15 segundos
6 A 6	20 segundos
7 A 7	30 segundos
8 A 8	45 segundos

- Los niveles 9 a 12 son para jugadores experimentados

Nivel	Tiempo respuesta
9 B 1	1 minuto
10 B 2	1.5 minutos
11 B 3	2 minutos
12 B 4	2.5 minutos

- Los niveles 13 a 15 son niveles para análisis de problemas, pero se pueden utilizar como nivel de juego si a usted no le importa esperar un poco la respuesta.

Nivel	Tiempo respuesta
13 B 5	3 minutos
14 B 6	3.5 minutos
15 B 7	4 minutos
16 B 8	nivel de análisis

Nota: Todos los tiempos anteriores son medias ponderadas, y pueden variar según el desarrollo de la partida.

7. VUELTA ATRAS UN MOVIMIENTO (Tecla Take Back)

La computadora de ajedrez ofrece la posibilidad de volver atrás hasta 9 medio movimientos para dejarle rectificar su jugada. Proceda así:

Espere que la computadora conteste. Presione la tecla TAKE BACK y los LEDs de la fila y la columna le indicarán el último movimiento pero a la inversa (Primero la casilla destino y luego la casilla de inicio). Ejecute este movimiento. Reiterando este proceso, podrá volver hasta 9 medio jugadas (es decir 9 jugadas, contando las de blancas y negras). La casilla de una pieza comida se indicará con los LEDs de la fila y columna de esa casilla. Simplemente ponga la pieza en el tablero aplicando

una ligera presión. Ya puede continuar o bien jugando o bien volviendo atrás más movimientos si así lo desea.

8. ELECCION DE COLOR (Tecla Go)

La Computadora está preparada para que Ud juegue con blancas y ella con negras. Si desea jugar con negras, coloque las piezas normalmente y presione la tecla GO, la máquina calculará el primer movimiento para blancas.

9. CAMBIO DE COLOR (Tecla Color)

Ud puede cambiar el color de las piezas que mueve durante la partida, simplemente presionando la tecla GO. La computadora realizará el movimiento por usted. Ahora puede hacer el movimiento para el otro color. Puede cambiar de color cuando usted quiera menos cuando la esté pensando. La tecla COLOR se puede usar en cualquier momento durante la partida y el color con el que mueve la máquina será guardado.

Nota: Dese cuenta que cualquier movimiento hecho anteriormente a presionar esta tecla se borrará de la memoria de la computadora, que empezará a registrarla a partir de ese momento.

10. LA CONTRA SI MISMA (Tecla Go)

Puede ser de especial interés en una cierta posición durante la partida o solamente para que usted aprenda. Simplemente presione la tecla GO y la computadora jugará por usted.

El uso repetido de la tecla GO hará que la computadora juegue contra sí misma.

11. VERIFICANDO UNA POSICION (Tecla Ver/Set = Verify/Set Up)

En cualquier momento antes de hacer su siguiente movimiento o de programar una posición usted puede revisar la posición de las piezas sobre el tablero para ver si coincide con la posición que la computadora contiene en su memoria.

- Presione la tecla VERIFY/SET UP una vez, el LED VERIFY se encenderá.
- El LED BLACK o WHITE se encenderá, indicando el color de las piezas que van a ser verificadas. El color puede ser modificado presionando la tecla COLOR.

- Seleccione el tipo(s) de pieza(s) para ser verificadas presionando la tecla marcada con el símbolo de la pieza.
- Para terminar la verificación presione la tecla GO.

Cada vez que presione la tecla que representa a una pieza, el LED correspondiente a la fila y columna en la que se encuentra la pieza en cuestión se encenderá. Si presiona reiteradamente esta tecla, se irán encendiendo la posición de todas las piezas de ese tipo y color que se encuentren sobre el tablero. Cuando ya no queden piezas de ese tipo, el LED ERROR se encenderá, pudiendo usted proceder a examinar otro tipo de pieza.

Para terminar la verificación presione la tecla GO.

12. PROGRAMANDO UNA POSICION (Tecla Ver/Set= Verify/Set Up)

Usted puede acceder al modo SET UP al inicio de una partida o en medio de una partida, antes de realizar el siguiente movimiento.

En el modo SET UP usted puede introducir o quitar piezas para la resolución de problemas.

Nota: Después de abandonar el modo SET UP, el LED BLACK o WHITE le indicará a que color le toca mover. Si quiere cambiar de color, presione la tecla VERIFY/SET UP una vez, cambie el color con la tecla COLOR y presione la tecla GO. Usted puede ahora realizar el movimiento con este bando o hacer que lo piense la computadora mediante la tecla GO.

12.A QUITANDO UNA PIEZA:

Si desea quitar una o más piezas del tablero proceda de este modo:

- Presione la tecla VERIFY/SET UP dos veces, el LED SET UP se encenderá.
- El LED BLACK o WHITE se encenderá indicando el color al que le toca mover. Puede cambiar el color mediante la tecla COLOR.
- Para quitar la(s) pieza(s) presione la casilla en la que se encuentra.
- Para terminar con la introducción, compruebe si desea cambiar el color que va a mover, después presione GO. Ahora puede mover con ese bando o hacer que la computadora lo haga mediante la tecla GO.

12.B BORRANDO EL TABLERO:

Si desea borrar el tablero de la memoria del ordenador, proceda de la siguiente manera:

- Presione la tecla VERIFY/SET UP dos veces, el LED SET UP se encenderá.
- Presione la tecla CLEAR y el tablero se borrará.
- Ahora puede introducir la posición que desee.

12.C INTRODUCIENDO UNA PIEZA:

Si desea introducir una o más piezas proceda de la siguiente manera:

- Presione la tecla VERIFY/SET UP dos veces, si todavía no se encontraba en el modo SET UP, este LED se encenderá.
- Si desea borrar el tablero entero vea B.
- El color de las piezas que va a introducir puede modificarse con la tecla COLOR. El LED BLACK o WHITE le indicará el color de la pieza que va a introducir.
- Seleccione la pieza a introducir presionando la tecla con el símbolo correspondiente.
- Introduzca la(s) pieza(s) de ese tipo en la casilla deseada presionando dicha casilla ligeramente. Los LEDs de la fila y columna se encenderán.
- Elija la siguiente pieza a introducir presionando la tecla con el símbolo correspondiente. Se debe cambiar el color sólo si éste difiere del color de la pieza introducida previamente.
- Para finalizar presione la tecla GO.
- Compruebe si desea que el color que quiere que mueva es el que le indica el LED, si no, cámbielo.

Nota: Use el modo VERIFY para comprobar que ha introducido las piezas correctamente.

13. JUGADA ACONSEJADA (Tecla Hint)

La computadora le puede sugerir una jugada si Ud no está seguro de como continuar la partida.

Cuando sea su turno de juego, presione la tecla HINT una vez y la le enseñará la casilla inicial del que considera mejor movimiento para usted, si presiona la tecla HINT una segunda vez, le indicará la casilla de destino de esa jugada. Una tercera presión de la tecla HINT le enseñará la que considera siguiente mejor jugada (si la ha calculado).

Si no quiere hacer caso de la jugada aconsejada, simplemente realice su propia jugada presionando la correspondiente casilla normalmente.

14. FUNCION DE ENTRENAMIENTO (Tecla Training)

Esta función es para ayudar al jugador novel:

- Cuando sea su turno de juego, presione la tecla TRAINING los LEDs de fila y columna le enseñarán la casilla en la que está la primera pieza que puede hacer un movimiento legal, si sigue pulsando la tecla TRAINING la computadora le mostrará la casilla de todas las piezas con, al menos, un movimiento legal.
- Una vez haya elegido una, presione la casilla de dicha pieza para confirmarla y entonces pulse la tecla TRAINING otra vez y la computadora le enseñará cada casilla a la que puede desplazarse.
- Para salir del modo de entrenamiento, haga una jugada, o presione la tecla GO para que la haga la computadora por usted.

15. SEÑALES ACUSTICAS (Tecla Sound)

La computadora de ajedrez tiene cuatro tipos diferentes de sonido que se le indican por los LEDs 1 a 4:

- Tipo 1 (LED 1): No hay sonido alguno.
- Tipo 2 (LED 2): Sólo hay sonido cuando la computadora contesta.
- Tipo 3 (LED 3): Hay sonido cuando usted o la máquina realiza un movimiento o se presiona una tecla.
- Tipo 4 (LED 4): Igual que en tres y además cuando una pieza importante está amenazada se indicará con un doble pitido y encendiéndose los LEDs de fila y columna de dicha pieza.

Nota: Presione la tecla SOUND para ajustar la señal acústica. Los LEDs SET UP y VERIFY se encenderán mientras se encuentre en esta opción. Para salir de este modo, haga un movimiento o presione la tecla GO.

16. PROBLEMAS DE AJEDREZ

En el nivel 16 la computadora resuelve problemas de hasta mate en 3 y problemas del tipo "Juegan blancas/negras y ganan...".

Proceda introduciendo la posición (ver secc. 12) y ajustando el nivel de juego. Si Ud. quiere averiguar si la computadora encuentra el mate en 3, introduzca la posición y ponga el nivel 16 y juegue contra la máquina. Si no encuentra el mate en 3, la continuará jugando, si lo encuentra, le dará mate y se encenderán los LEDs de CHECK y MATE.

CUIDADOS DE LA COMPUTADORA

La suciedad y el polvo se deben limpiar con un trapo fino y de manera muy suave. No utilice disolventes químicos o agua. Cualquier daño causado por el uso de estos productos, invalida la garantía. Guarde la computadora en lugar seco y húmedo y evite focos calientes del tipo de calefactores, radiadores, luz del sol, focos etc. Daños causados por estos factores no los cubre la garantía.

INFORMACION TECNICA

- Memoria de programa 4KByte ROM
256 Byte RAM
- Velocidad de reloj de la CPU 8 MHZ
- Teclas de caucho
- Tablero sensor
- Consumo de pilas 130 mW max.
- Tipo de pilas 6 x 1.5V tipo UM-3, o tamaño AA o un adaptador
- 16 niveles
- Vuelta atrás una jugada 9 medio movimientos
- Tamaño del libro de aperturas 630 pliegues
- Resuelve mates en... 3 movimientos
- LED de Error
- Ajuste posición y verificación de la misma
- Función de entrenamiento y mejor jugada
- Tablero elegante 260 x 243 x 23 mm.

Todos los datos estan sujetos a cambios sin aviso alguno.

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 última, 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 está 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 saltó 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 está 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 acojonar por el contrario.

Art.No.6503-III
Eng/Ger/Fre/Spanish/
Italian/Dutch