

Español

INDICE

GUÍA RÁPIDA DE INSTALACIÓN	25
INTRODUCCIÓN	26
I. ALIMENTACIÓN	26
Instalación de la pila	26
Adaptador	26
II. ENCENDER EL JUEGO	27
III. COMENZAR UN NUEVO JUEGO	27
IV. MOVIENDO LAS PIEZAS	27
V. MOVIMIENTOS DEL ORDENADOR	27
VI. MOVIMIENTOS ESPECIALES	28
CAPTURANDO UNA PIEZA DEL ADVERSARIO	28
CAPTURANDO PIEZAS AL PASO	28
ENROQUE	28
PROMOCIÓN DE PEONES	28
VII. MOVIMIENTOS ILEGALES	28
VIII. ANUNCIO DE JAQUE, JAQUE MATE Y TABLAS	29
IX. MODO OFF/GUARDAR	29
X. EFECTOS DE LUZ Y SONIDO	29
XI. NIVELES	29
XII. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE JAQUE MATE	31
XIII. JUEGO EN AMBOS LADOS	31
XIV. CAMBIANDO DE COLOR	31
XV. RETROCEDIENDO MOVIMIENTOS	32
XVI. SUGERENCIAS	32
XVII. APRENDIENDO	33
XVIII. CÓMO TERMINAR UNA BÚSQUEDA	33
XIX. AJEDREZ RÁPIDO	33
XX. VERIFICACIÓN DE POSICIONES	33
XXI. ORGANIZACIÓN DEL TABLERO	34
XXII. MANTENIMIENTO	34
XXIII. GARANTÍA	34

GUÍA RÁPIDA DE INSTALACIÓN

- Paso 1** – Coloque 3 pilas de tamaño AA (no incluidas) en la parte trasera de la unidad, en la posición correcta, haciendo coincidir los bornes de la pila con las correspondientes marcas + y – en el compartimento. Siga las instrucciones de la sección Alimentación en este manual.
- Paso 2** – Saque las piezas de ajedrez de sus compartimentos (hay uno por jugador o color). Coloque todas las piezas en su posición de inicio (piezas blancas en filas 1 y 2, piezas azules en filas 7 y 8), y pulse el interruptor de encendido. La unidad realizará un test rápido de las luces. Pulse  para comenzar a jugar.
- Paso 3** – Para mover una pieza tómelala y pulse ligeramente con el borde de su base sobre el centro de la casilla. Esto informa al ordenador de que va a mover esa pieza. Coloque entonces la pieza en la nueva posición y pulse suavemente con el borde de su base en el centro de la casilla.
- Paso 4** – Si se realiza un movimiento ilegal, aparecerá el símbolo (?) y se deberá mover la pieza a otro lugar.
- Paso 5** – El juego termina al iluminarse el LED "checkmate" [jaque mate] indicando que se ha producido jaque mate.

Para conocer más detalles sobre el funcionamiento del juego, sobre el juego de ajedrez y algunos consejos sobre ajedrez, lea el Manual de instrucciones completo que le ofrecemos a continuación ¡Que se divierta!

INTRODUCCIÓN

Enhorabuena por la compra del Chessman® FX Elite. Le asombrarán las características de este tablero de ajedrez interactivo:

- Efectos de sonido que le proporcionan información de la acción ejecutada y animan el juego.
- Animación con indicadores luminosos para hacer más atractivo el juego de ajedrez.
- 64 niveles de dificultad y 4 estilos de juego diferentes (normal, agresivo, defensivo y aleatorio)
- Tablero de juego sensible y con LEDs – registra automáticamente los movimientos cuando se pulsa con las piezas en la posición de inicio y en la posición de final del movimiento.
- Ayuda al aprendizaje – cuando realice un buen movimiento el ordenador se lo indicará.
- Sugerencias – puede pedir al ordenador que le aconseje sobre qué movimiento que debe hacer.
- El ajedrez rápido da un nuevo giro al juego clásico.
- Deshacer movimientos -- es posible corregir los errores deshaciendo los dos últimos movimientos.
- Modo automático -- puede aprender observando al ordenador jugar contra sí mismo.
- Posibilidad de programar movimientos para resolver problemas.
- Detecta mates, tablas, empate por la regla los 50 movimientos y empate por repetición.
- Sabe cómo hacer mate con rey y reina contra rey, rey y torre contra rey, y rey y dos alfiles contra rey,
- Calcula también durante el tiempo del rival en los niveles normales de juego.
- Nivel de resolución de mate -- resuelve situaciones de mate hasta mate en 5 movimientos.

I. ALIMENTACIÓN

Este juego de ajedrez funciona con 3 pilas de 1,5V  de tipo AA, o con un adaptador de 9V  con conector de polo positivo central +  - . Utilice únicamente pilas o adaptador del mismo tipo o equivalente al recomendado.

Instalación de la pila

1. Abra el compartimento de las pilas utilizando un destornillador.
2. Coloque 3 pilas de tamaño AA de manera que la polaridad coincida con la que se muestra al fondo del compartimento.
3. Cierra el compartimento de las pilas. Oirá una melodía de inicio. De no ser así, abra el compartimento de las pilas y compruebe que están colocadas correctamente.

No utilice pilas recargables. No recargue las pilas. Retire los acumuladores del juguete antes de cargarlos. Los acumuladores deberán recargarse únicamente bajo la supervisión de un adulto. No se deben mezclar diferentes tipos de pilas o acumuladores, ni tampoco pilas o acumuladores nuevos con otros usados. Las pilas o acumuladores deberán colocarse observando la polaridad correcta. No deje pilas o acumuladores agotados en el interior del juguete. No cortocircuite los contactos de las pilas o acumuladores. No arroje nunca las pilas al fuego. Retire las pilas del aparato si no va a utilizarlo durante un periodo de tiempo prolongado. Cuando el sonido pierda volumen o el juguete deje de responder, vaya pensando en sustituir las pilas.

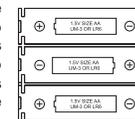
ADVERTENCIA: Si se observase un mal funcionamiento de la unidad, o ésta recibiese una descarga electrostática, apaga la unidad y vuelve a encenderla utilizando el interruptor ON/OFF. Si esto no diese resultado, retira las pilas o reinicia la unidad.

Adaptador

Este juego funciona también con un adaptador CA de 9V  con conector de polo positivo central +  - .

Para conectarlo a la red, siga estas instrucciones:

1. Compruebe que el juego está apagado.
2. Conectar el enchufe del adaptador en el socket localizado en la parte trasera del juego, a la derecha del compartimento de pilas.



3. Conecte el adaptador a la red.
4. Encienda el juego.

El adaptador de red no es un juguete. Desconecta el adaptador cuando no vayas a utilizar el juego durante un tiempo. Esto evitará que se recaliente. Cuando utilices el adaptador de red, no juegues en exteriores. Comprueba periódicamente el estado del adaptador y de sus conexiones. Si éstas últimas se ven dañadas, no utilices el adaptador hasta que esté completamente reparado. Este juego no es adecuado para niños menores de 3 años. Deberás utilizar únicamente el adaptador recomendado.

II. ENCENDER EL JUEGO

Pulse el botón **ON**. Sonará una melodía de arranque y una animación de los indicadores LED. Puede interrumpir la melodía y la animación pulsando cualquier botón.

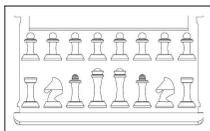
Cuando encienda el juego por primera vez o después de hacer un reset, el juego hará una demostración de sus diferentes funciones. Pulse **NEW GAME** para comenzar a jugar.

La próxima vez que encienda el equipo, la jugada estará en el mismo punto en que la dejó al desconectarlo. Si quiere arrancar el equipo y ver de nuevo la demostración, mantenga pulsado el botón **SET UP** mientras lo enciende.

III. COMENZAR UN NUEVO JUEGO

En cualquier momento puede comenzar un nuevo juego. Saque las piezas de sus alojamientos. Coloque las piezas en el tablero en su posición de inicio y pulse **NEW GAME**. En el tablero verá parpadear Y y N.

Si quiere conservar el juego actual, pulse cualquier casilla en el lado N. Ahora puede continuar el juego. Si está seguro de querer comenzar un nuevo juego, pulse en cualquier casilla del lado Y o el botón **NEW GAME**. De nuevo oírás la característica melodía de juego nuevo y la correspondiente animación. A continuación, el LED de la primera fila comenzará a parpadear indicando que es el turno de las blancas. Al confirmar un nuevo juego se reinicia todo el ordenador, a excepción de los ajustes de sonido y luz, el nivel y el estilo de juego.



Nota: El ordenador conserva en memoria la actual posición además del nivel y del estilo de juego incluso cuando está apagado. Si quiere comenzar un juego nuevo, deberá siempre pulsar el botón **NEW GAME** después de encender el ordenador.

IV. MOVIENDO LAS PIEZAS

Para hacer un movimiento:

1. Pulse suavemente sobre el centro de la casilla ocupado por la pieza que quiere mover. La manera más conveniente de hacer esto es inclinar la pieza ligeramente y pulsar muy suavemente con su borde sobre el centro de la casilla. También puede levantar la pieza y pulsar en la casilla con su dedo. El ordenador emite un sonido específico de esa pieza y el LED de la casilla se ilumina.
2. Coloque la pieza en la casilla a la que quiere moverla y pulse suavemente sobre el centro de esa casilla. De nuevo el ordenador emite un sonido. El recorrido de la pieza se iluminará. Ahora, el ordenador ha registrado su movimiento y comienza a calcular su jugada.

Precisión: Si pulsa exactamente en el centro de la casilla, es suficiente una ligera presión. Si pulsa con mucha fuerza en las casillas, con el tiempo se dañarán los sensores del tablero de juego.

V. MOVIMIENTOS DEL ORDENADOR

Normalmente, al principio de la partida el ordenador será capaz de mover inmediatamente utilizando para ello su librería de 20 aperturas diferentes. Más adelante, al transcurrir la partida, se iluminará la luz de la fila 8 indicando que le toca mover a las negras y que el ordenador está calculando.

Cuando el ordenador ha elegido un movimiento, produce un sonido característico:

1. La luz de la casilla de origen se enciende. Pulse suavemente sobre el centro de la casilla y levante la

pieza. Oírás el sonido específico de esa pieza.

2. A continuación se encenderán sucesivamente las casillas que forman el recorrido que debe realizar la pieza hasta alcanzar la casilla de destino. Coloque la pieza en esa casilla, y pulse suavemente sobre su centro para registrar el movimiento. Las luces de la primera fila se encenderán de nuevo indicando que es su turno.

VI. MOVIMIENTOS ESPECIALES

CAPTURANDO UNA PIEZA DEL ADVERSARIO

La captura de una pieza del adversario se realiza de la misma manera que cualquier otro movimiento.

1. Pulse sobre la casilla de la pieza que desea mover y levante la pieza.
2. Pulse en la casilla de destino y coloque la pieza sobre ella.
3. Oírás la pelea entre las piezas y el sonido de la pieza moribunda capturada, junto con la animación de los LED. Retire del tablero la pieza capturada sin pulsar sobre ninguna casilla.

CAPTURANDO PIEZAS AL PASO

Las instrucciones anteriores se aplican también cuando se captura una pieza al paso, excepto que el ordenador le indicará cuál es el peón capturado, para que lo retire.

1. Pulse la casilla del peón que quiere mover y retírelo.
2. Pulse la casilla en la que quiere colocar el peón y póngalo en ella.
3. El ordenador le indicará que retire el peón capturado al paso iluminando la luz correspondiente al peón capturado. Pulse esa casilla y retire el peón del tablero.

ENROQUE

Para realizar el enroque debe mover el rey del modo habitual. Una vez que ha pulsado las casillas de origen y de destino del movimiento del rey, el ordenador le recordará que debe mover la torre.

Para hacer el enroque corto (enroque con torre de rey) con las blancas:

1. Pulse sobre la casilla E1 y levante el rey.
2. Coloque el rey en G1 y pulse sobre la casilla.
3. El ordenador iluminará las luces correspondientes a la casilla H1 para recordarle que debe mover la torre. Pulse H1 y levante la torre.
4. El ordenador iluminará las coordenadas de F1. Coloque la torre en F1 y pulse sobre esa casilla.

Para hacer el enroque largo (enroque con torre de reina) con las blancas:

1. Pulse sobre la casilla E1 y levante el rey.
2. Coloque el rey en C1 y pulse sobre la casilla.
3. El ordenador iluminará las luces correspondientes para recordarle que debe mover la correspondiente torre. Pulse A1 y levante la torre.
4. El ordenador iluminará las coordenadas de D1. Coloque la torre en D1 y pulse sobre esa casilla.

PROMOCIÓN DE PEONES

El ordenador promociona automáticamente a los peones.

1. Pulse sobre la casilla del peón que desea promover y levante la pieza.
2. Entre las piezas capturadas busque una reina de su color (si no hay reina de su color capturada puede utilizar una torre y colocarla en el tablero cabeza abajo). Pulse la casilla en donde quiere colocar la reina y coloque la pieza en esa casilla.

El ordenador siempre asume que ha elegido una reina cuando promociona un peón. Si quiere promocionar su peón a torre, a alfil o a caballo, puede también hacerlo reorganizando el tablero (ver apartado XXI). El ordenador siempre promociona sus peones a reina.

VII. MOVIMIENTOS ILEGALES

Si intenta hacer un movimiento ilegal o imposible, oírás una señal acústica de error y se iluminará un símbolo de interrogación en el tablero. El ordenador no tendrá en cuenta su movimiento. Oírás la señal de error siempre que intente hacer un movimiento ilegal o mover una pieza del adversario. Puede entonces realizar otro movimiento. Si escucha la señal de error y una casilla está encendida, pulse sobre esa casilla antes de hacer otro movimiento.

VIII. ANUNCIO DE JAQUE, JAQUE MATE Y TABLAS

Cuando el ordenador da un jaque, suena un sonido especial y la luz CHECK [JAQUE] se ilumina. Todas las casillas entre la pieza amenazadora y el rey se iluminan sucesivamente.

En caso de jaque mate, del ordenador o del jugador, el ordenador hace sonar una melodía de vencedor o de perdedor junto con una animación, y las luces CHECK [JAQUE] y DRAW/MATE [TABLAS/MATE] se iluminan.

En caso de tablas, el ordenador emite un sonido especial y hace una animación con las luces, y la luz DRAW/MATE [TABLAS/MATE] así como todos los LED alrededor del rey se iluminan.

Si se produce la misma posición durante 3 veces seguidas, o si ninguno de los jugadores mueve un peón o captura una pieza durante 50 movimientos, la luz DRAW/MATE [TABLAS/MATE] se enciende también, pero puede seguir jugando si lo desea.

IX. MODO OFF/GUARDAR

Al terminar un juego, puede pulsar la tecla **NEW GAME** [JUEGO NUEVO] y comenzar otro juego, o bien apagar el ordenador pulsando la tecla **SAVE / OFF**. Se oír una melodía de despedida y se mostrará una animación.

El ordenador en realidad no está completamente apagado, sino que retiene la actual posición de las piezas, el nivel de juego y el estilo de juego actuales en la memoria, consumiendo muy poca electricidad. Esto significa que puede detenerse en mitad de un juego y luego volver a conectar el ordenador para continuar el mismo juego. También significa que siempre deberá pulsar el botón **NEW GAME** [JUEGO NUEVO], después de encender el ordenador, si quiere comenzar un nuevo juego.

Si es su turno y no hace ningún movimiento ni pulsa ningún botón durante aproximadamente 2 horas, el ordenador se apagará automáticamente con el fin de ahorrar pilas.

X. EFECTOS DE LUZ Y SONIDO

Puede ajustar los efectos de luz y sonido con el botón **SOUND / LIGHT**. Pulse sobre la casilla correspondiente en el tablero para ajustar la configuración.

Volumen

A3: Máximo volumen

A2: Volumen bajo

A1: Silencio

Efectos de sonido

B2: Efectos sonoros activados: Se utilizarán todos los efectos sonoros.

B1: Efectos sonoros desactivados: Solamente se utilizarán pitidos para dar las indicaciones necesarias al jugador.

Animación con los LED

C2: Animación con LEDs activada: Se mostrarán todas las animaciones con LEDs.

C1: Animación con LEDs desactivada: Solamente se iluminarán los LEDs necesarios para jugar

Cuando termine de realizar los ajuste pulse **SOUND / LIGHT** de nuevo para volver al juego.

XI. NIVELES

El ordenador tiene 64 niveles diferentes, organizados de la siguiente manera:

NIVEL	TIEMPO APROX. POR MOVIM.	ESTILO NORMAL	ESTILO AGRESIVO	ESTILO DEFENSIVO	ESTILO ALEATORIO
1	PRINCIPIANTE 1	A1	C1	E1	G1
2	PRINCIPIANTE 2	A2	C2	E2	G2
3	PRINCIPIANTE 3	A3	C3	E3	G3
4	PRINCIPIANTE 4	A4	C4	E4	G4
5	PRINCIPIANTE 5	A5	C5	E5	G5
6	5 segundos	A6	C6	E6	G6
7	10 segundos	A7	C7	E7	G7

8	30 segundos	A8	C8	E8	G8
9	1 minuto	B1	D1	F1	H1
10	3 minutos	B2	D2	F2	H2
11	10 minutos	B3	D3	F3	H3
12	30 minutos	B4	D4	F4	H4
13	2 horas	B5	D5	F5	H5
14	24 horas	B6	D6	F6	H6
15	JAQUE MATE	B7	D7	F7	H7
0	AMBOS LADOS	B8	D8	F8	H8

El ordenador tiene 13 niveles diferentes de dificultad mas 3 niveles especiales:

• **Los niveles 1 a 5** son niveles de principiante; el ordenador cometerá errores para que el jugador se apodere de algunas piezas.

En el nivel 1 el ordenador cometerá muchos errores e incluso, a veces, colocará piezas en lugares en los que puedan ser inmediatamente capturadas por un peón. El juego en este nivel es una buena manera de aprender cómo se mueven las piezas. Puede también cambiarse a este nivel 1 si está perdiendo un juego y quiere que el ordenador cometa algunos errores.

En el nivel 2 el ordenador cometerá también muchos errores, pero nunca colocará piezas en lugares en los que puedan ser inmediatamente capturadas por un peón.

En el nivel 3 el ordenador cometerá un par de errores por juego.

En el nivel 4 el ordenador cometerá, de media, un error por juego, y colocará la reina en una casilla en la que pueda ser capturada de manera inmediata.

En el nivel 5 el ordenador pasará por alto ciertas posibilidades y amenazas de mate, pero nunca colocará piezas en casillas en la que puedan ser inmediatamente capturadas.

El ordenador mueve casi instantáneamente en estos niveles.

• **Los niveles 6 a 13** proporcionan al jugador un intervalo entre 5 segundos y 2 horas para mover. En estos niveles, la calificación del jugador va desde principiante hasta experto. El nivel 6 es para partida bala (5 segundos por movimiento), el nivel 8 para partida relámpago (30 segundos por movimiento), y el nivel 10 para partidas lentas (3 minutos por movimiento). Los tiempos son tiempos medios aproximados de respuesta. El ordenador invertirá más tiempo en aquellas situaciones que sean complicadas, y menos en las posiciones simples y en la de final de partida. El ordenador también utiliza el tiempo del rival para calcular, por lo que, en ocasiones, será capaz de mover instantáneamente porque ha anticipado el movimiento que ha hecho usted. El ordenador mueve también instantáneamente cuando realiza un movimiento de la librería de salidas.

• **El nivel 14** es un nivel especial de análisis que estudia la posición durante 24 horas o hasta que usted detenga la búsqueda pulsando el botón MOVE [MOVER] (ver más adelante, CÓMO TERMINAR LA BUSQUEDA).

• **El nivel 15** es un nivel especial de jaque mate para resolver problemas de mate (ver más adelante, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE JAQUE MATE).

• **El nivel 0** es un modo especial de juego en ambos lados que permite que dos personas jueguen a la vez, una contra otra, mientras que el ordenador solamente avisa cuando se hacen movimientos ilegales (ver más adelante, JUEGO EN AMBOS LADOS).

El ordenador tiene también 4 estilos diferentes de juego:

- En modo NORMAL el ordenador hará tanta defensa como ataque.
- En modo AGRESIVO el ordenador juega a la ofensiva y evita perder piezas tanto como le sea posible.
- En modo DEFENSIVO la prioridad del ordenador es construir una sólida defensa. Mueve mucho sus peones e intercambia piezas con tanta frecuencia como sea posible.
- En modo aleatorio el ordenador mueves mucho sus peones y a veces prefiere hacer un movimiento inesperado en vez de elegir el mejor.

Cuando enciende su ordenador por primera vez, el nivel del juego será el 6 y el modo el NORMAL. Después, cuando lo desconecte y pulse **NEW GAME**, almacenará en la memoria el nivel y estilo que usted haya seleccionado

Para cambiar el nivel o el estilo de juego:

1. Pulse el botón **LEVEL** para entrar en el modo de ajuste de nivel. El ordenador enciende la luz que corresponde al actual nivel y estilo. Por ejemplo, si enciende A6, esto significaría estilo NORMAL (por la "A") y nivel 6.

2. Para seleccionar la casilla adecuado al nivel y estilo que desea busque en la tabla que aparece más arriba en este apartado. Pulse esa casilla del tablero.
3. Pulse de nuevo el botón **LEVEL** para volver al juego.

Para ver cuál es el nivel o el estilo de juego SIN cambiar de nivel:

1. Pulse el botón **LEVEL** [NIVEL] para entrar en el modo de ajuste de nivel. El ordenador mostrará el nivel actual iluminando la casilla correspondiente (A6 por ejemplo, para estilo NORMAL y nivel 6).
2. Pulse el botón **LEVEL** [NIVEL] para salir del modo de ajuste de nivel.

Puede cambiar el nivel del juego o el estilo en cualquier momento de la partida cuando sea su turno.

XII. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE JAQUE MATE

El nivel 15 es un nivel especial para resolver situaciones de jaque mate en 5 movimientos o menos. Para resolver un problema de mate:

1. Organice la situación en el tablero (ver más adelante, ORGANIZACIÓN DEL TABLERO).
2. Seleccione el nivel 15 pulsando el botón **LEVEL** luego una de las casillas B7, D7, F7 ó H7, y luego de nuevo.
3. Pulse **MOVE**. El ordenador comenzará el análisis del problema.

El ordenador estará calculando hasta que encuentre un modo de conseguir jaque mate. Entonces hará el primer movimiento que conduzca a ese jaque mate. Puede entonces mover como rival del ordenador y el ordenador buscará el siguiente movimiento hacia el jaque mate. Si el jaque mate no es posible, el ordenador permanecerá en el análisis indefinidamente. Los tiempos aproximados para resolver un jaque mate son los siguientes:

Jaque mate en 1 movimiento	1 segundo
Jaque mate en 2 movimientos	1 minuto
Jaque mate en 3 movimientos	1 hora
Jaque mate en 4 movimientos	1 día
Jaque mate en 5 movimientos	1 mes

XIII. JUEGO EN AMBOS LADOS

El nivel 0 es un modo especial para jugar en ambos lados. En este modo el ordenador no juega, de manera que usted puede hacer los movimientos correspondientes a ambos jugadores. Puede usar este modo para introducir una apertura particular, o para repetir un juego hasta una determinada posición. Puede también utilizar el ordenador como un tablero normal de ajedrez, jugando contra otra persona mientras el ordenador comprueba que todos los movimientos son legales.

Para entrar en el modo JUEGO EN AMBOS LADOS:

1. Seleccione el nivel 0 pulsando **LEVEL** y una de las casillas B8, D8, F8 o H8, y luego pulse **LEVEL** de nuevo.
2. Realice tantos movimientos como quiera.
3. Cuando termine, salga del modo JUEGO EN AMBOS LADOS pulsando **LEVEL** y seleccionando otro nivel.

XIV. CAMBIANDO DE COLOR

Cuando se pulsa **MOVE** el ordenador hace un movimiento. Por tanto, si quiere cambiar de color con el ordenador, simplemente pulse **MOVE** cuando sea su turno. El ordenador hará un movimiento y esperará a que usted haga el suyo.

Si pulsa **MOVE** de nuevo, el ordenador volverá a mover, y de esta manera puede hacer incluso que el ordenador juegue toda la partida el solo!

Si quiere jugar toda la partida con las piezas negras:

1. Pulse **NEW GAME** y coloque todas las piezas blancas en la parte superior del tablero y las negras en la parte inferior. Recuerde que la reina blanca va en una casilla blanca y la reina negra en una casilla negra.
2. Pulse **MOVE** al comienzo del juego. El ordenador hará un movimiento para las blancas colocadas en la parte superior del tablero, y esperará que usted juegue con las piezas negras de la parte inferior.

XV. RETROCEDIENDO MOVIMIENTOS

Si pulsa en una casilla para mover la pieza colocada en esa casilla, y luego cambia de planes y decide no moverla, simplemente pulse de nuevo en la casilla. El ordenador dejará de iluminar esa casilla y podrá usted hacer un movimiento diferente.

Si ya ha completado un movimiento y el ordenador está calculando la jugada, o ya ha terminado de hacerlo y ha encendido la luz de la casilla origen de su movimiento, entonces haga lo siguiente:

1. Pulse **TAKE BACK**.
2. El ordenador detiene el cálculo y enciende la luz de destino del último movimiento hecho por usted, y a continuación el recorrido hasta la casilla de origen de ese movimiento. Pulse sobre la casilla y levante la pieza.
3. El ordenador mostrará entonces la casilla de origen. Pulse en esa casilla y coloque en ella la pieza.
4. Si el movimiento ha sido una captura o una captura al paso, el ordenador le recordará que reemplace la pieza capturada iluminando la casilla en la que estaba esa pieza. Pulse en la casilla y coloque en ella la pieza capturada.
5. Para retroceder un enroque, primero debe mover el rey y luego la torre, pulsando para ello ambas casillas, la del rey y la de la torre.
6. Para retroceder una promoción de peón, debe cambiar la reina por un peón.
Si quiere retroceder la jugada después de que el ordenador haya realizado ya su movimiento, debe pulsar en primer lugar **TAKE BACK** y retroceder el movimiento del ordenador de la misma forma que se ha descrito, y pulsar luego **TAKE BACK** una vez más y retroceder su propio movimiento. Si ya ha pulsado la casilla de origen del movimiento del ordenador y el ordenador está mostrando la casilla destino, debe primero terminar el movimiento del ordenador en la forma habitual. Pulse luego el botón **TAKE BACK** y retroceda el movimiento del ordenador, y finalmente pulse **TAKE BACK** de nuevo y retroceda su propio movimiento. Si quiere retroceder más de un movimiento, pulse una vez más, y retroceda el anteuúltimo movimiento del ordenador. Pulse entonces **TAKE BACK** de nuevo y retroceda su propio movimiento. Si intenta retroceder más movimientos el ordenador le mostrará una señal de error. Lo que puede hacer en ese caso para retroceder es reorganizar el tablero (ver ORGANIZACIÓN DEL TABLERO, más adelante)

XVI. SUGERENCIAS

Para pedir una sugerencia sobre la pieza a mover:

1. Pulse **HINT**.
2. El ordenador encenderá la casilla origen y las casillas de recorrido que sugiere para esa pieza.
3. Entonces puede hacer el movimiento sugerido, pulsando de nuevo las casillas origen y destino, o puede hacer un movimiento diferente.

El movimiento mostrado es el movimiento que el ordenador espera que usted haga. Cuando es su turno y usted está pensando qué movimiento hacer ¡el ordenador está calculando también! Si hace el movimiento sugerido por el ordenador, lo más probable es que el ordenador responda inmediatamente.

Para ver el movimiento que está analizando actualmente el ordenador:

1. Pulse **HINT** mientras el ordenador está calculando.
2. El ordenador mostrará la casilla origen y su movimiento.
3. La sugerencia está completa ahora y el ordenador continúa analizando.
Ahora usted sabe el movimiento que con más probabilidad va a hacer el ordenador, lo que le permite pensar desde ese momento en cuál va a ser su propia respuesta.

Ahora usted sabe el movimiento que con más probabilidad va a hacer el ordenador, lo que le permite pensar desde ese momento en cuál va a ser su propia respuesta.

XVII. APRENDIENDO

Este ordenador tiene también un modo de aprendizaje que le ayuda a mejorar su juego indicándole cuándo hace un buen movimiento. De acuerdo con el ordenador, un buen movimiento es el que mejora su posición o, en caso de que eso sea imposible, es el mejor movimiento que puede hacer. Para entrar en el modo de APRENDIZAJE pulse **LEARNING** una vez. Se encenderá la luz GOOD MOVE [BUEN MOVIMIENTO], indicando que el modo APRENDIZAJE está activado.

Para salir del modo de APRENDIZAJE pulse **LEARNING** de nuevo. El modo aprendizaje se desactiva cuando pulsa **NEW GAME**, por tanto no olvide pulsar **LEARNING** si quiere que sus movimientos sean evaluados durante el nuevo juego.

Cuando el modo de aprendizaje está activo y usted hace un movimiento que el ordenador considera bueno, lo indicará con un sonido, una animación y encendiendo la luz GOOD MOVE [BUEN MOVIMIENTO] antes de hacer su propio movimiento. Si cree que ha hecho un buen movimiento pero no se enciende la luz GOOD MOVE [BUEN MOVIMIENTO], eso significa que el ordenador estima que hay al menos un movimiento que es mejor que el que usted ha realizado. Si quiere saber qué movimiento es, pulse **TAKE BACK** para retroceder su jugada y luego pulse **HINT**. Después, puede decidir por sí mismo si hacer el movimiento sugerido por el ordenador o el suyo original, o bien hacer algo completamente diferente. Pero debe pulsar **TAKE BACK** mientras el ordenador está mostrando la posición origen de su respuesta antes de pulsar cualquier otro botón o casilla. De lo contrario, la característica de SUGERENCIA no funcionará después de retroceder su jugada.

El modo de aprendizaje, conjuntamente con la función SUGERENCIA, le permite mejorar su juego: El modo aprendizaje le permite saber cuándo su movimiento no ha sido muy bueno, y la función SUGERENCIA le ofrece una solución mejor. Pero no lo olvide: ¡debe intentar siempre encontrar el mejor movimiento posible!

XVIII. CÓMO TERMINAR UNA BÚSQUEDA

Si pulsa el botón MOVE mientras el ordenador está calculando, terminará inmediatamente el cálculo de la jugada y realizará el mejor movimiento que haya encontrada hasta ese momento (en otras palabras, el movimiento que se mostrará si pulsa **HINT**).

XIX. AJEDREZ RÁPIDO

En el ajedrez bala rápido un tiempo limitado para realizar cada movimiento.

Para seleccionar ajedrez rápido pulse **SPEED CHESS** una vez. Se encenderá el LED Speed Chess [Ajedrez rápido] El nivel de Speed Chess [ajedrez rápido] se indica con el correspondiente LED A1-H1 parpadeando. Pulse la casilla correspondiente para seleccionar el tiempo límite por movimiento.

A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
300 s	200 s	120 s	60 s	40 s	20 s	10 s	5 s

Pulse **SPEED CHESS** de nuevo para empezar o continuar la partida. La función de cronometraje se activará después de su primer movimiento. El ordenador no está limitado por la función de cronometraje, y seguirá analizando las jugadas en su tiempo normal.

Cuando está seleccionado el modo Speed Chess [ajedrez rápido] escuchará un sonido específico 3 segundos antes de que termine el tiempo, para recordarle que debe realizar su movimiento. Si no pulsa la casilla destino a tiempo, pierde la partida. Sin embargo, puede continuar la actual partida si lo desea. El modo Speed Chess [ajedrez rápido] puede desactivarse pulsando **SPEED CHESS** de nuevo. Se apagará el LED Speed Chess [ajedrez rápido]. El modo Speed Chess [ajedrez rápido] puede activarse y desactivarse en cualquier momento durante la partida, cuando sea su turno.

XX. VERIFICACIÓN DE POSICIONES

En caso de duda, por ejemplo si se da un golpe al tablero y las piezas se mueven, puede pedir al ordenador la posición en que estaba cada pieza.

1. Pulse la tecla correspondiente a la pieza que se ha descolocado. El ordenador indicará todas las casillas que deberían estar ocupadas por una pieza de ese tipo. Una luz parpadeante indica una pieza negra, una luz fija indica una pieza blanca. La primera pulsación es para mostrar las posiciones de una pieza blanca.

2. Pulse de nuevo para conocer las posiciones de la pieza negra.
3. Pulse por tercera vez para salir del modo de verificación.

XXI. ORGANIZACIÓN DEL TABLERO

Para cambiar la organización del tablero, o para poner una disposición de las piezas completamente nueva:

1. Pulse **SET UP** para entrar en el modo de organización del tablero. El LED SET-UP [organización] se encenderá.
2. Si quiere cambiar completamente la disposición de las piezas pulse **TAKE BACK** para limpiar el tablero. El ordenador reproducirá la melodía de juego nuevo.
3. Pulse una de las 6 teclas de tipo de pieza. Escuchará el sonido correspondiente a esa pieza. Si hay varias piezas de ese tipo en el tablero, el ordenador las mostrará de la misma manera que en el modo verificación.
4. Para retirar del tablero una pieza de ese tipo, pulse la casilla de la pieza. La luz de esa casilla se apagará.
5. Para añadir una pieza de ese tipo a otra, retire la pieza de la casilla origen pulsando sobre la casilla. Luego, pulse en la casilla de destino vacía en donde quiere colocar la pieza. La luz de esa casilla se encenderá.
6. Para añadir una pieza de ese tipo al tablero, simplemente pulse en una casilla vacía, y la luz correspondiente se encenderá. Si quiere añadir más piezas de ese tipo y color, simplemente pulse en otras casillas vacías una por una.
7. Una luz fija significa una pieza blanca. Para añadir o mover piezas negras pulse otra vez la tecla correspondiente a esa pieza. Puede pulsar también **SET UP** para cambiar de piezas blancas a negras.
8. Cuando haya terminado de hacer los cambios o de poner la situación nueva, compruebe que los dos lados tengan un rey, y que el jugador que tiene el turno no puede capturar al rey rival.
9. El color de la última pieza retirada, movida o añadida, determina que lado tiene el turno.
10. Por último, salga del modo organización del tablero pulsando de nuevo **SET UP**. La luz SET-UP [ORGANIZACIÓN] se apagará. Ahora puede mover pulsando en una casilla, o dejar al ordenador que mueva si es su turno.
11. Si se equivoca durante la organización (por ejemplo, ha puesto dos reyes del mismo color), aparecerá el símbolo de interrogación cuando salga del modo de organización. Compruebe la posición de todas las piezas y corrija el error. Pulse luego otra vez el botón para volver al juego.

XXII. MANTENIMIENTO

Su ordenador de ajedrez necesita muy poco mantenimiento. Estas instrucciones le ayudarán a mantenerlo en buenas condiciones durante muchos años:

Utilice pilas nuevas. No deje pilas viejas o gastadas en el equipo. Retire las pilas cuando prevea que no va a utilizar el ordenador durante varios días. Si el ordenador no responde, inserte la punta de un lápiz en el agujero de reset para reiniciarlo. Manténgalo alejado de la humedad. Si el ordenador se moja séquelo inmediatamente. No lo exponga a la luz directa del sol, no lo exponga al calor. Manipúlelo con cuidado. No lo deje caer. No intente desmontarlo. Para limpiarlo, desenchufe el adaptador y utilice un paño húmedo. No utilice detergente. En caso de mal funcionamiento, sustituya las pilas en primer lugar. Si el problema persiste, vuelva a leer las instrucciones con detenimiento para asegurarse de no haber pasado nada por alto.

XXIII. GARANTÍA

NOTA: Conserva este manual de instrucciones ya que contiene información importante.

Este producto tiene una garantía de 2 años. Para cualquier reclamación sobre la garantía o servicio posventa, contacte con su distribuidor y presente una prueba válida de compra. Nuestra garantía cubre cualquier defecto de fabricación por material o por mano de obra, con excepción de cualquier deterioro que resulte de la inobservancia de las instrucciones de este manual, o de alguna acción imprudente realizada sobre la unidad (como desmontarla, exposición al calor o a la humedad, etc.). Se recomienda conservar el embalaje para futuras referencias. Por nuestro compromiso en mejorar nuestros servicios, podrían haberse realizado modificaciones en los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje. No adecuado para niños menores de 36 meses, ya que contiene partes pequeñas desmontables que podrían ser tragadas. Referencia: CG1330 © 2005 LEXIBOOK®