

## XVI. MODALITA' TRAINING

Questo computer propone una modalità TRAINING che vi permette di migliorare segnalandovi se una certa mossa è buona. Una mossa è buona quando, secondo il computer, migliora la vostra posizione oppure quando è l'unica mossa giocabile e quindi che non vi è dato di migliorare la vostra posizione.

Per entrare nella modalità TRAINING, premete il tasto TRAINING una volta. La spia GOOD MOVE si accende per mostrarvi che la modalità TRAINING è stata attivata. Per uscire da questa modalità, premete il tasto TRAINING di nuovo. La modalità TRAINING è disattivata quando premete il tasto NEW GAME; di conseguenza, non dimenticate di premere di nuovo il tasto TRAINING, se volete vedere le valutazioni sulle vostre mosse nel corso della nuova partita.

Quando la modalità TRAINING è attivata e la vostra mossa è considerata buona per il computer, questo illuminerà la spia GOOD MOVE dopo aver indicato la casella di origine della sua mossa.

Se pensate che la vostra mossa è buona ma la spia non si illumina, significa che esiste almeno un'altra mossa migliore di quella che avete giocato. Se volete scoprirla, premete TAKE BACK per annullare la vostra mossa, poi il tasto HINT. A questo punto sta a voi decidere se giocare la mossa suggerita o quella a cui avete pensato in origine oppure giocate una mossa completamente diversa. Dovete premere il tasto TAKE BACK prima di eseguire la mossa del computer altrimenti la modalità HINT non sarà più disponibile quando avrete annullato la vostra mossa.

La modalità TRAINING associata alla funzione HINT vi permetterà di fare progressi: la modalità TRAINING vi informa se la vostra mossa non è corretta e la funzione HINT vi propone una migliore soluzione. E soprattutto, non dimenticate: bisogna sempre cercare la miglior mossa possibile!

## XVII. PER INTERRUPERE L'ANALISI DEL COMPUTER

Se premete il tasto MOVE durante il tempo di riflessione del computer, interrompete il processo e il computer giocherà la mossa che gli sembrerà migliore a quello stadio di riflessione (comunque, la mossa che sarà indicata se premete HINT).

## XVIII. VERIFICA POSIZIONE

In caso di dubbio, se, per esempio, avete accidentalmente mescolato i pezzi della scacchiera, potete chiedere al computer di indicarvi la posizione di ciascun pezzo.

1. Premete il tasto corrispondente al tipo di pezzo cercato. Il computer indica la posizione di ogni pezzo di questo tipo accendendo le spie corrispondenti. Una spia accesa in permanenza indica un pezzo bianco, una spia che lampeggia indica un pezzo nero. La prima pressione indica i pezzi di colore bianco.
2. Premete ancora una volta, affinché il computer vi mostri la posizione dei pezzi di questo tipo con il colore nero.
3. Premete una terza volta perché il computer esca dalla modalità di verifica delle posizioni e indichi il colore che deve giocare. Potete ora o premere il tasto di un altro pezzo, oppure premere una delle caselle per eseguire la vostra mossa.

## XIX. PROGRAMMAZIONE DI POSIZIONE

Per modificare la posizione dei pezzi, oppure programmare una posizione completamente nuova:

1. Premete il tasto SET UP per entrare nella modalità di programmazione di posizione. La spia SET UP si accende.
2. Se volete programmare una posizione del tutto nuova, premete il tasto TAKE BACK per vuotare la scacchiera. Il computer suonerà una melodia che annuncia una nuova partita.
3. Premete uno dei sei tasti dei pezzi. Se c'è uno o parecchi pezzi di questo tipo sulla scacchiera, il computer ve li mostra come con la modalità VERIFICA DI POSIZIONE spiegata sopra.
4. Per rimuovere un pezzo di questo tipo dalla scacchiera, premete semplicemente la casella contenente il pezzo. La spia corrispondente si spegne.
5. Per spostare un pezzo di questo tipo da una casella ad un'altra, annullate la posizione di origine premendo la casella. Poi premete la casella di arrivo sulla quale intendete posare il pezzo. La spia corrispondente si accende.

6. Per aggiungere un pezzo di questo tipo sulla scacchiera, premete una casella vuota. La spia corrispondente si accende. Se si illumina in permanenza, indica un pezzo bianco, se lampeggia indica un pezzo nero. Se il colore indicato è sbagliato, rimuovete il pezzo dalla scacchiera premendo di nuovo sulla casella, poi cambiate il colore premendo il tasto SOUND/COLOR, e infine premete di nuovo la casella vuota per registrare il pezzo. Per aggiungere un altro pezzo dello stesso colore e dello stesso tipo, premete semplicemente la casella vuota sulla quale volete posizionare il pezzo.
7. Quando avete terminato la vostra programmazione, verificate che i due Re siano presenti sulla scacchiera e che il giocatore che sta per fare la mossa non possa prendere il Re dell'avversario.
8. Il colore dell'ultimo pezzo ritirato, spostato o aggiunto determina il colore che ha il gioco. Per cambiare colore, ritirate e aggiungete un pezzo del colore desiderato, oppure premete il tasto SOUND/COLOR.
9. Infine, uscite dalla modalità programmazione di posizione premendo una volta ancora il tasto SET UP. La spia SET UP si spegne. Potete quindi, sia eseguire la mossa, sia lasciare che il computer giochi per primo premendo il tasto MOVE.

## XX. MANUTENZIONE

Il computer per gli scacchi ha bisogno di poca manutenzione. Questi piccoli consigli vi consentono di conservarlo in buono stato molto a lungo:

Proteggete il computer dall'umidità. Se si bagna, asciugatelo immediatamente.

Non lasciatelo in pieno sole, non esponetelo ad una fonte di calore.

Manipolatelo con cura. Non lasciatelo cadere. Non tentate di smontarlo.

Per pulirlo, utilizzate uno straccio leggermente imbevuto di acqua ad esclusione di ogni tipo di prodotto detergente.

In caso di cattivo funzionamento, provate prima a sostituire le pile. Se il problema persiste, rileggete attentamente il manuale per verificare che non vi sia sfuggito nulla.

## XXI. GARANZIA

NOTA : Vi consigliamo di conservare il libretto delle istruzioni d'uso.

Questo prodotto è coperto dalla garanzia di 2 anni.

Per usufruire della garanzia o del servizio dopo vendita rivolgersi al vostro rivenditore muniti della relativa prova d'acquisto. La garanzia copre i difetti del materiale o del montaggio direttamente imputabili al costruttore ad esclusione dei danni dovuti al non rispetto delle istruzioni d'uso o di ogni intervento inopportuno sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità ...).

Questo gioco non è adatto ad un bambino al di sotto di 36 mesi poiché contiene piccoli elementi staccabili che potrebbero essere ingeriti.

Prodotto in Cina

Riferimento : CG1500

Garanzia : 2 anni.

Lexibook S.r.l  
Via Eustachi, 45  
20129 Milano  
Italia  
Tel : +39 02 20 57 26 26  
www.lexibook.com



Riferimento manuale di istruzioni : ZCG1500IM0201

# ChessMan Light

## Manual de Instrucciones



**LEXIBOOK®**

**INDICE DE MATERIAS**

	INTRODUCCION .....	47
I.	ALIMENTACION .....	47
	Instalación de las pilas .....	47
	Adaptador .....	48
II.	PARA COMENZAR UNA NUEVA PARTIDA .....	48
III.	PARA GRABAR UN MOVIMIENTO .....	48
IV.	LOS MOVIMIENTOS DEL ORDENADOR .....	48
V.	MOVIMIENTOS ESPECIALES .....	49
	Tomas .....	49
	Tomas en pasada .....	49
	Enroque .....	49
	Promoción de los peones .....	49
VI.	MOVIMIENTOS ILEGALES .....	50
VII.	JAQUE, MATE Y TABLAS .....	50
VIII.	OFF/SAVE .....	50
IX.	EL SONIDO Y LOS EFECTOS LUMINOSOS .....	50
X.	LOS NIVELES .....	51
XI.	RESOLUCION DE PROBLEMAS DE MATE .....	52
XII.	MODO 'MULTI MOVE' .....	53
XIII.	CAMBIO DE COLOR .....	53
XIV.	ANULACION DE MOVIMIENTOS .....	53
XV.	FUNCION 'HINT' .....	54
XVI.	MODO 'TRAINING' .....	54
XVII.	PARA INTERRUMPIR EL ANALISIS DEL ORDENADOR .....	55
XVIII.	VERIFICACION DE POSICION .....	55
XIX.	PROGRAMACION DE POSICION .....	55
XX.	MANTENIMIENTO .....	56

## INTRODUCCION

Le felicitamos por la adquisición del ordenador de ajedrez LEXIBOOK ChessMan Light.

El juego posee:

- un modo **'TRAINING'** que le señala un movimiento bien jugado.
- **64 niveles de dificultad** repartidos en 4 estilos de juego diferentes (normal, agresivo, defensivo y aleatorio) y comprendiendo :
  - 5 niveles 'principiante'** destinado a los niños y a los jugadores principiantes donde el ordenador sacrifica piezas deliberadamente
  - 8 niveles de juego normales** para jugadores principiantes hasta experimentados con tiempos de respuesta desde de 5 segundos hasta varias horas
  - 1 nivel de análisis** que analiza la posición hasta 24 horas
  - 1 nivel 'MAT'** destinado a resolver problemas de mates hasta lograrlo en 5 movimientos
  - 1 nivel 'MULTI MOVE'** permitiendo a dos jugadores jugar uno contra el otro mientras que el ordenador toma el papel de árbitro.
- un **panel de juego sensitivo** que graba automáticamente su desplazamiento cuando usted pulsa en la casilla de origen y sobre la casilla de llegada del movimiento.
- un **piloto por cada casilla** indica sus movimientos y los del ordenador.
- una función **'HINT'** para la cual usted debe pedir al ordenador que sugiera su movimiento.
- una función **'TAKE BACK'** (=vuelta atrás) que le permite volver hasta dos movimientos anteriores completos (sean cuatro medias-jugadas).
- una función **'MOVE'** que le permite aprender mirando al ordenador jugar contra si mismo.
- una función **'SET UP'** para programar posiciones en vista de resolver un problema o un ejercicio del libro
- una biblioteca que contiene 20 salidas diferentes

Y además, él :

- detecta el **empate**, las **tablas según la regla de los 50 movimientos** y el **nulo por repetición**.
- conoce el **mate Rey y Dama contra Rey**, el **mate Rey y Torre contra Rey**, y el **mate Rey y Alfil contra Rey**.
- reflexiona cuando le toca el turno de mover al adversario.

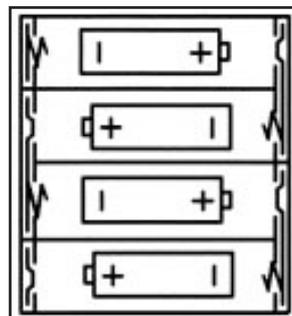
## I. ALIMENTACION

Este ordenador de ajedrez funciona con cuatro (4) pilas alcalinas LR6 de 1,5 V  $\text{---}$  v, de una capacidad de 2,25 Ah o con un adaptador para juguetes de 9 V  $\text{---}$  , 300 mA, al centro positivo  $\text{---}$  cumpliendo la publicación 15 de la CEE (norma EN 60-742).

*El juego debe conectarse por medio de pilas o del adaptador específico únicamente. No utilice pilas recargables. No recargue las pilas. Retire los acumuladores del juego antes de recargarlos. No cargue los acumuladores sin la vigilancia de un adulto. No mezcle diferentes tipos de pilas o acumuladores, o las pilas y acumuladores nuevos y usados. Las pilas y acumuladores deben estar en situados respetando la polaridad. Las pilas y acumuladores usados deben retirarse del juego. Los bornes de una pila o de un acumulador no deben estar puestos en corto-circuito. No tire las pilas al fuego. Retire las pilas en caso de no utilizar el juego prolongadamente.*

### Instalación de las pilas

1. Abra la cubierta del compartimento de las pilas.
2. Instale cuatro pilas LR6 de 1,5 V  $\text{---}$  respetando el sentido de las polaridades indicado al fondo del compartimento.
3. Vuelva a cerrar el compartimento de las pilas. Usted debe oír entonces la musiquilla anunciando una nueva partida. En caso contrario, abra de nuevo el compartimento de las pilas y verifique que las pilas estén correctamente instaladas.



### Adaptador

El juego funciona también con un adaptador para juguetes de 9 V , 300 mA, al centro positivo .

Para conectarlo, siga estas instrucciones :

1. Asegúrese de que el aparato este apagado.
2. Conecte la toma del adaptador en la conexión situada al costado izquierdo del juego.
3. Conecte el adaptador en una toma de corriente.
4. Ponga el juego en marcha.

*Desconecte el adaptador en caso de no utilizarlo prolongadamente con el fin de evitar cualquier calentamiento. Cuando el juego esté conectado por un adaptador, no juegue en el exterior. Verifique regularmente el estado del adaptador y de los cables de conexión. En caso de deterioro, no utilice el adaptador hasta que sea reparado. El juego debe únicamente ser utilizado con el adaptador recomendado. El adaptador no es un juguete. Este juego no está destinado para niños de menos de 3 años.*

## II. PARA COMENZAR UNA NUEVA PARTIDA

Instale las piezas sobre el tablero de juego y ponga el ordenador en marcha pulsando la tecla ON. El tablero presenta una animación luminosa. A continuación, pulse sobre la tecla NEW GAME. Usted oirá una melodía y los pilotos de la línea 1 se iluminarán sucesivamente indicando que las Blancas son las que juegan.

Usted puede en todo momento comenzar una nueva partida pulsando en la tecla NEW GAME. En este caso, sólo el nivel y el estilo de juego serán guardados.

**N.B. :** El ordenador guarda en memoria la posición de las piezas cuando el ordenador se apaga. Si usted desea comenzar una nueva partida cuando usted ponga el juego en marcha, pulse en NEW GAME.

## III. PARA GRABAR UN MOVIMIENTO

Para grabar un movimiento :

1. Ejercer una ligera presión sobre la casilla de la pieza que usted quiere desplazar. Lo más simple es inclinar ligeramente la pieza y pulsar dulcemente con el borde de la pieza sobre el centro de la casilla. Usted puede también pulsar sobre una casilla con el dedo. Usted oirá entonces un ruido característico y el piloto de la casilla se ilumina.
2. Ponga la pieza sobre su casilla de llegada y pulse ligeramente sobre el centro de la casilla. Usted oirá de nuevo un "bip" indicando que el ordenador ha grabado su movimiento. Los pilotos de las casillas recorridas se iluminan sucesivamente y después se apagan. El ordenador piensa entonces en su jugada siguiente.

**N.B. :** Una presión pequeña es suficiente con la condición de que usted pulse bien en el centro de la casilla. Si usted pulsa muy fuerte en las casillas, usted se arriesga, a largo plazo, a estropear el tablero de juego.

## IV. LOS MOVIMIENTOS DEL ORDENADOR

Al comienzo de la partida, el ordenador indica inmediatamente su movimiento gracias a su biblioteca de salidas conteniendo 20 posiciones diferentes. Más tarde, en la partida, las casillas de la línea 8 se iluminarán sucesivamente durante el tiempo de reflexión del ordenador, indicando que es el turno de las Negras y que el ordenador reflexiona.

Cuando el ordenador indica su jugada hace sonar un pitido característico.

1. El piloto de la casilla de origen de la pieza que el ordenador quiere desplazar se ilumina. Pulse ligeramente en esta casilla y ponga la pieza.
2. Seguidamente, los pilotos del tablero se iluminan sucesivamente para indicar el camino seguido por la pieza hasta la casilla de llegada que queda iluminada sola. Ponga la pieza sobre esta casilla pulsando ligeramente. Los pilotos de la línea 1 se iluminan de nuevo sucesivamente mostrando que es usted quien juega.

## V. MOVIMIENTOS ESPECIALES

### TOMAS

Las tomas forman parte de los movimientos.

1. Pulse en la casilla de origen y seleccione la pieza.
2. Pulse sobre la casilla de llegada y ponga la pieza sobre esta casilla. Retire del tablero la pieza tomada sin pulsar ninguna casilla.

### TOMAS EN PASADA

La explicación aquí seguida es también válida para las tomas en pasada, salvo que el ordenador le recuerde retirar el peón eliminado.

1. Pulse en la casilla de origen y tome el peón.
2. Pulse en la casilla de llegada y ponga el peón sobre esta casilla.
3. El ordenador le recuerda retirar el peón eliminado iluminando el piloto correspondiente a la casilla del peón tomado en pasada. Pulse sobre esta casilla y retire el peón del tablero.

### ENROQUE

Ejecute el enroque desplazando primero el Rey como normalmente. Una vez que usted haya pulsado sobre la casilla de origen y la casilla de llegada del Rey, el ordenador le recordará desplazar la Torre.

Para hacer un enroque pequeño (enroque con la Torre-Rey) bando Blancas :

1. Pulse sobre la casilla E1 y tome el Rey.
2. Ponga el Rey en G1 y pulse sobre la casilla.
3. El ordenador enciende sucesivamente las casillas entre E1 y G1 después le recuerda desplazar la Torre iluminando sucesivamente los pilotos de las casillas H1 hasta F1. Pulse sobre la casilla H1 y escoja la Torre.
4. El ordenador enciende la casilla F1. Ponga la Torre en F1 y pulse sobre esta casilla.

Para hacer un gran enroque (enroque con la Torre-Dama) bando Blancas:

1. Pulse sobre la casilla E1 y escoja el Rey.
2. Ponga el Rey en C1 y pulse sobre la casilla.
3. El ordenador ilumina sucesivamente las casillas de E1 hasta C1 después le recuerda desplazar la Torre iluminando las casillas de A1 hasta D1. Pulse sobre A1 y escoja la Torre.
4. El ordenador ilumina la casilla D1. Ponga la Torre en D1 y pulse sobre esta casilla.

### PROMOCION DE LOS PEONES

La promoción se hace automáticamente por el ordenador.

1. Pulse sobre la casilla de origen y escoja el peón.
2. Busque una Dama del color adecuado entre las piezas eliminadas (si ninguna Dama del color adecuado es disponible, usted puede utilizar una Torre que usted pondrá al revés). Pulse sobre la casilla de llegada y ponga la Dama sobre ella.

El ordenador supone que usted elegirá siempre una Dama por la promoción de sus peones. Si usted desea elegir una Torre, un Alfil o un Caballo para la promoción de su peón, usted puede hacerlo modificando las posiciones (ver el párrafo XIX). El ordenador, en cuanto a él, elegirá siempre una Dama para la promoción de sus propios peones.

## VI. MOVIMIENTOS ILEGALES

Si usted intenta hacer un movimiento ilegal o imposible, usted oirá una señal de error indicándole que su movimiento no es autorizado y que el ordenador no lo ha tenido en cuenta.

Si usted intenta un movimiento ilegal o si usted intenta desplazar una pieza de su adversario, usted oirá simplemente la señal de error y verá el signo de interrogación presentado en el tablero. Usted puede entonces continuar jugando y realizar otro movimiento en su lugar.

Si usted oye la señal de error, y el ordenador le muestra una casilla iluminada, debe pulsar sobre la casilla indicada antes de comenzar de nuevo el juego.

## VII. JAQUE, MATE Y NULO

Cuando el ordenador anuncia jaque, emite un "bip" divertido y ilumina el piloto 'CHECK'. Los pilotos de todas las casillas entre el rey y la pieza amenazadora se iluminan sucesivamente.

En caso de jaque mate, toca una pequeña melodía, y ilumina los pilotos CHECK y DRAW/MATE. Si el ordenador es mate, los pilotos se iluminan permanentemente; si usted es mate, los pilotos parpadean.

Si usted empatá, el piloto DRAW/MATE se ilumina y todas las casillas alrededor del rey se iluminan, que es lo que indica el nulo.

Si la misma posición se repite tres veces consecutivas, o si 50 movimientos se han desarrollado sin toma o eliminación de peón, el piloto DRAW/MATE se ilumina igualmente, pero usted puede continuar jugando si lo deseara.

## VIII. OFF/SAVE

Cuando termine una partida, usted puede pulsar sobre NEW GAME para comenzar una nueva partida, o bien apagar el ordenador pulsando la tecla OFF/SAVE. En realidad, el ordenador no está completamente apagado. Se guarda en memoria la posición en curso consumiendo un mínimo de corriente. Dicho de otro modo, puede interrumpir en mitad de una partida, apagar el ordenador, después volver a ponerlo en marcha más tarde para continuar su partida. Esto significa igualmente que usted debe pulsar sobre NEW GAME después de haber puesto en marcha el ordenador si quisiera comenzar una nueva partida.

## IX. EL SONIDO Y LOS EFECTOS LUMINOSOS

Si usted prefiere jugar en silencio, pulse brevemente sobre la tecla SOUND/COLOR. Los efectos sonoros del ordenador se cortarán. Para reactivar el sonido, pulse de nuevo en la tecla SOUND/COLOR. El sonido se restablece igualmente cuando usted pulsa sobre la tecla NEW GAME.

Si usted prefiere jugar sin los efectos luminosos sobre el tablero, pulse durante 3 segundos sobre la tecla SOUND/COLOR. Usted puede volver a conectar los efectos luminosos pulsando de nuevo 3 segundos sobre la tecla SOUND/COLOR.

## X. LOS NIVELES

El ordenador contiene 64 niveles organizados de la siguiente manera :

NIVEL	ESPERA DE RESPUESTA POR TIRADA	ESTILO			
		NORMAL	AGRESIVO	DEFENSIVO	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 secondi	A6	C6	E6	G6
7	10 secondi	A7	C7	E7	G7
8	30 secondi	A8	C8	E8	G8
9	1 minuto	B1	D1	F1	H1
10	3 minuti	B2	D2	F2	H2
11	10 minuti	B3	D3	F3	H3
12	30 minuti	B4	D4	F4	H4
13	2 ore	B5	D5	F5	H5
14	24 ore	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Este ordenador de ajedrez propone 13 niveles diferentes y 3 niveles de juego especiales :

- **Los niveles 1 hasta 5** son niveles destinados a los niños y a los principiantes. El ordenador comete errores deliberadamente, poniendo piezas sobre casillas donde serán abatidas inmediatamente, por ejemplo.

En el nivel 1, el ordenador comete muchos errores, tales como poner una pieza sobre una casilla donde esta quedará eliminada en el movimiento siguiente por un peón. Este nivel familiariza con la manera de desplazar las piezas. Usted puede también pasar al nivel 1 cuando usted pierda y desee ver al ordenador cometer algunos errores.

En el nivel 2, el ordenador comete igualmente muchos errores, pero no pondrá nunca una pieza sobre una casilla donde esta quede eliminada en el movimiento siguiente por un peón.

En el nivel 3, el ordenador no hará más que algunos errores por partida.

En el nivel 4, el ordenador no hará generalmente más de un error por partida, y él pondrá su Dama sobre una casilla donde pueda ser abatida en el movimiento consecutivo.

En el nivel 5, el ordenador dejara pasar ciertas tentativas y amenazas de mate, pero nunca sacrificará una pieza.

En el nivel 5, el ordenador reacciona casi instantáneamente.

- **Los niveles 6 hasta el 13** proponen una espera de respuesta desde 5 segundos hasta 2 horas por partida. Estos niveles se dirigen a jugadores de nivel principiante hasta experimentado. El nivel 6 es un nivel de reflejos (5 segundos por movimiento), el nivel 8 es un nivel de juego rápido (30 segundos por movimiento) y el nivel 10 es un nivel de torneo (3 minutos por movimiento). Los tiempos de esperas indicados son esperas de respuesta medianas y aproximativas. El ordenador reflexionará un poco más en el caso de figuras difíciles y menos tiempo en el caso de posiciones simples y en el final de la partida. El ordenador es capaz de reflexionar al mismo tiempo que usted juega, es posible para él reaccionar instantáneamente a su movimiento si él lo hubiera anticipado. También reacciona inmediatamente cuando juega con un movimiento de la biblioteca de aperturas.

- **El nivel 14** es un nivel de análisis que analiza la posición durante aproximadamente 24 horas, o bien hasta que usted ponga fin a la búsqueda pulsando sobre la tecla MOVE (ver párrafo XVII).

- El nivel 15 es un nivel MAT destinado a resolver problemas de mates (ver párrafo XI).
- El nivel 0 es un nivel MULTI MOVE que permite a dos personas jugar la una contra la otra mientras que el ordenador tiene el papel de árbitro verificando la legalidad de los movimientos.

El ordenador posee igualmente cuatro estilos de juego diferentes :

- En el modo **NORMAL**, el ordenador no actúa en ninguno de los modos defensivo y ofensivo.
- En el modo **AGRESIVO**, el ordenador tiene un juego ofensivo y evita en cierta medida de lo posible cambiar las piezas.
- En el juego **DEFENSIVO**, el ordenador se esfuerza con la prioridad de construirse una defensa sólida. Desplaza mucho sus peones y practica los cambios de piezas como lo más habitual posible.
- En el modo **ALEATORIO**, el ordenador desplaza mucho sus peones y preferirá alguna vez jugar un movimiento inesperado más bien que siempre jugar al mejor movimiento posible.

Cuando usted ponga en marcha el ordenador por la primera vez, la partida comienza automáticamente en el nivel 6 y con un estilo de juego **NORMAL**. En lo sucesivo, retiene el nivel y el modo de juego en curso cuando usted lo haya apagado, o cuando usted haya pulsado la tecla **NEW GAME**.

Para cambiar de nivel o de estilo de juego, siga las instrucciones siguientes :

1. Pulse la tecla **LEVEL** para entrar en el modo de selección del nivel. El ordenador ilumina el piloto correspondiente al nivel actual (así, la casilla A6 corresponde al nivel 6, modo de juego normal).
2. Consulte la tabla aquí descrita para conocer la casilla correspondiente al nivel y al estilo de juego deseados. Pulse en esta casilla.
3. Pulse de nuevo en la tecla **LEVEL** para salir del modo de selección del nivel. Comience seguidamente a jugar haciendo su primer movimiento, o bien pulse en **MOVE** para dejar al ordenador jugar el primero.

Si usted quiere verificar el nivel y el estilo elegidos, sin modificarlos, siga el proceso siguiente :

1. Pulse la tecla **LEVEL**. El ordenador indica el nivel actual iluminando el piloto de la casilla correspondiente al nivel.
2. Pulse una segunda vez sobre la tecla **LEVEL** para volver al juego.

Usted puede modificar o verificar el nivel de juego en todo momento de la partida cuando sea su turno de jugar.

## XI. RESOLUCION DE PROBLEMAS DE MATE

El nivel 15 es un nivel de MATE que le permite resolver problemas de mates hasta mates en cinco movimientos. Para resolver problemas de mates :

1. Instale las piezas sobre el tablero y grabe sus posiciones (ver el párrafo XIX).
2. Elija el nivel 15 pulsando en la tecla **LEVEL**, después sobre la casilla B7, D7, F7 o H7, después sobre la tecla **LEVEL** de nuevo.
3. Pulse sobre la tecla **MOVE**. El ordenador comienza entonces su análisis.

El ordenador reflexionará hasta que encuentre un mate, después jugará el primer movimiento en vista del mate. Usted puede en seguida jugar para el adversario, y el ordenador encontrará el movimiento siguiente en vista del mate. Si la posición no permite hacer el mate, el ordenador analiza indefinidamente. Las esperas aproximativas de resolución de un problema de mate son :

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

## XII. MODO 'MULTI MOVE'

El nivel 0 es un nivel MULTI MOVE. Donde en este modo el ordenador no juega. Usted puede por consiguiente jugar con dos jugadores. Usted puede utilizar esta función para jugar una apertura determinada, o bien para volver a jugar una partida. Usted también puede utilizar el ordenador como un ajedrez normal jugando contra otra persona, el ordenador juega el papel del árbitro verificando la legalidad de los movimientos.

Para elegir el modo MULTI MOVE :

1. Elija el nivel 0 pulsando sobre la tecla LEVEL, después sobre la casilla B8, D8, F8 o H8, después sobre la tecla LEVEL de nuevo.
2. Juegue tantos movimientos como le plazca para los dos jugadores.
3. Cuando usted haya terminado, salga del modo MULTI MOVE pulsando una segunda vez sobre la tecla LEVEL y eligiendo otro nivel.

## XIII. CAMBIO DE COLOR

Si usted pulsa la tecla MOVE, el ordenador juega a su puesto. Así bien, si usted desea cambiar de color con el ordenador, pulse en MOVE. El ordenador juega su movimiento y en seguida espera que usted juegue en su turno.

Si usted pulsa de nuevo sobre la tecla MOVE, el ordenador jugará de nuevo, y así usted puede hacer jugar al ordenador el solo, contra el mismo.

Si usted quiere jugar toda la partida con las Blancas en lo alto del tablero :

1. Pulse en la tecla NEW GAME e instale las piezas blancas en lo alto del tablero y las piezas negras abajo. Acuérdesse de que la Dama blanca esta sobre una casilla blanca y la Dama negra sobre una casilla negra.
2. En seguida, pulse MOVE desde el inicio de la partida. El ordenador jugará con las Blancas en alto del tablero y se espera que usted juegue con las Negras abajo del tablero.

## XIV. ANULACION DE MOVIMIENTOS

Si usted pulsa sobre la casilla de origen de una pieza para desplazarla, pero decide finalmente jugar otra, pulse una segunda vez sobre la misma casilla. El piloto indicando la casilla se apagará y usted podrá jugar otro movimiento.

Si usted ha jugado su movimiento y el ordenador esta aún reflexionando, o bien ha encendido ya las coordenadas de la casilla de origen de su jugada :

1. Pulse la tecla TAKE BACK.
2. El ordenador interrumpe entonces su reflexión y enciende el piloto de la casilla de llegada de su última jugada y enciende sucesivamente los pilotos indicando el desplazamiento anterior de la pieza. Pulse sobre la casilla y elija la pieza.
3. El ordenador indica encendida la casilla de origen. Pulse sobre esta casilla y ponga la pieza sobre esta.
4. Si usted quiere anular una toma o una toma en pasada, el ordenador le recuerda reingresar sobre el tablero la pieza tomada indicando la casilla donde la pieza se encontraba. Pulse sobre esta casilla y reponga la pieza sobre el tablero.
5. Si usted anula un enroque, debe primeramente desplazar su Rey, después su Torre pulsando sobre las casillas de cada una de ellas.
6. Si usted anula una promoción de peón, no olvide cambiar su Dama en peón.

Si usted quiere anular su movimiento, pero el ordenador ya ha movido, pulse sobre la tecla TAKE BACK y anule el movimiento del ordenador siguiendo el proceso descrito aquí arriba. Seguidamente, pulse de nuevo sobre la tecla TAKE BACK para anular su propio movimiento.

Si usted ya ha pulsado en la casilla de salida del movimiento del ordenador y que este muestra su casilla de llegada, usted debe antes de nada terminar de ejecutar el movimiento del ordenador, después pulse sobre TAKE BACK una primera vez para anular el movimiento del ordenador, después una segunda vez para anular su propio movimiento.

Si usted quiere anular dos movimientos, pulse sobre la tecla TAKE BACK una tercera vez para anular el ante penúltimo movimiento del ordenador. En seguida pulse sobre la tecla TAKE BACK una cuarta vez para anular su ante penúltimo movimiento. Si usted intenta anular más movimientos, el ordenador emite una señal de error. Si usted desea anular más de dos movimientos, usted debe utilizar la función SET UP para cambiar la posición (ver párrafo XIX).

## XV. FUNCION 'HINT'

Para pedir al ordenador que le indique algún movimiento y que juegue en su puesto :

1. Pulse sobre la tecla HINT.
2. El ordenador ilumina entonces la casilla de origen y presenta el desplazamiento de la pieza que le sugiere. Pulse sobre esta casilla (o bien pulse una segunda vez sobre la tecla HINT).
3. El ordenador ilumina en seguida las coordenadas de la casilla de llegada del movimiento. Pulse sobre esta casilla (o bien otra vez sobre la tecla HINT).
4. Usted puede ahora, a su gusto, ejecutar el movimiento sugerido por el ordenador pulsando otra vez sobre la casilla de origen y de llegada, o bien realizar otro movimiento.

El movimiento que usted muestra al ordenador es el movimiento que él espera de su parte. Cada vez que le toca a usted mover y que usted reflexiona el movimiento que usted va a ejecutar, el ordenador piensa ya en su réplica. Si usted ejecuta el movimiento que él se espera, él podrá casi en todo momento mover instantáneamente.

Para seguir las reflexiones del ordenador cuando él analiza una posición :

1. Pulse sobre la tecla HINT mientras que el ordenador reflexiona.
2. El ordenador ilumina la casilla de origen del movimiento que él considera en ese momento y seguidamente las casillas del desplazamiento que considera.
3. El ordenador iluminará la casilla de llegada del movimiento. Pulse sobre esta casilla (o bien una vez mas sobre la tecla HINT). El ordenador seguirá en seguida sus reflexiones.

Usted conoce ahora el movimiento que el ordenador va probablemente a ejecutar, lo que le permite aprovechar su espera comenzando a reflexionar su réplica.

## XVI. MODO 'TRAINING'

Este ordenador propone un modo TRAINING que le permite mejorar indicando como bueno el movimiento que usted acaba de realizar. Un buen movimiento es un movimiento que, según el ordenador, mejore su posición, o bien el mejor movimiento 'posible' dando por hecho que es imposible mejorar su posición.

Para entrar en el modo TRAINING, pulse sobre la tecla TRAINING una vez. El piloto GOOD MOVE se ilumina para indicarle que el modo TRAINING queda activado. Para salir del modo TRAINING, pulse sobre la tecla TRAINING de nuevo. El modo TRAINING esta desactivado cuando usted pulsa sobre la tecla NEW GAME ; en consecuencia, no se olvide de pulsar de nuevo sobre la tecla TRAINING si usted desea ver sus movimientos evaluados durante su nueva partida.

Cuando esté activado el modo TRAINING y que su movimiento se considere como bueno por el ordenador, él iluminara el piloto GOOD MOVE después de haber indicado la casilla de origen de su movimiento.

Si usted piensa que su movimiento era bueno, pero si el piloto no se ilumina, esto significa que existe al menos un movimiento aún mejor que el que usted ha realizado. Si usted desea conocerlo, pulse sobre la tecla TAKE BACK para anular su movimiento, después sobre la tecla HINT. Seguidamente, es usted quien decide si ejecuta el movimiento recomendado por el ordenador, o bien si ejecutase el movimiento que había pensado de antemano, ¡o bien si jugara un movimiento completamente diferente ! Pero usted debe pulsar sobre la tecla TAKE BACK antes de ejecutar el movimiento del ordenador, sino el modo HINT no será más disponible cuando haya anulado su movimiento.

El modo TRAINING asociado a la función HINT le permitirá hacer progresos : el modo TRAINING le indica si su movimiento es torpe, y la función HINT le propone una solución mejor. Y sobre todo no olvide: ¡se debe buscar siempre el mejor movimiento posible !