

ChessMan® Classic Light

User guide
Mode d'emploi



Français
Italiano
Español
Português
Polski
Slovenski

LEXIBOOK®

CG1510

INTRODUCCIÓN

Le felicitamos por la adquisición del ordenador de ajedrez LEXIBOOK ChessMan® Classic 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 (o sea cuatro medias-jugadas).

- una función **'MOVE'** que le permite aprender mirando al ordenador jugar contra sí mismo.

- una función **'SET UP'** para programar posiciones para 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. ALIMENTACIÓN

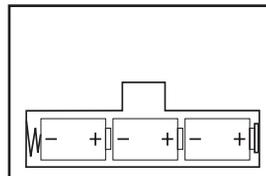
Este ordenador de ajedrez funciona con 3 pilas alcalinas LR6 de 1,5 V --- , de una capacidad de 2,25 Ah o con un adaptador para juguetes --- de 9 V , 300 mA, al centro positivo + ---

Instalación de las pilas

1. Abre el compartimento de las pilas situado en la parte trasera de la unidad utilizando un destornillador.

2. Instale 3 pilas LR6 de 1,5 V respetando el sentido de las polaridades indicado en el 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.



No intente nunca recargar pilas no recargables. Para cargar las pilas recargables, antes retírelas del juguete. Las pilas recargables deben recargarse siempre bajo la supervisión de un adulto. No mezcle pilas de distinto tipo, o pilas nuevas con pilas usadas. Utilice únicamente pilas del tipo recomendado o equivalentes. Colocar siempre las pilas en la posición correcta, de acuerdo con la polaridad indicada en el compartimento. Retire del juguete las pilas gastadas. No permita que entren en contacto eléctrico los terminales de la alimentación. Si prevé que el juguete no va a utilizarse durante un periodo largo de tiempo, retire las pilas. Cuando el sonido se hace débil o el juego no responde adecuadamente es señal de que debe sustituir las pilas.

¡ADVERTENCIA! Las interferencias Fuertes y frecuentes y las descargas electrostáticas pueden causar un funcionamiento defectuoso en el aparato o pérdida de la memoria. Si el aparato no funcionara bien, reinicielo o retire las pilas e instálelas de nuevo.

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 en el lado derecho del juego.

3. Conecte el adaptador en una toma de corriente.

4. Ponga el juego en marcha.

Desconecte el adaptador si no va a utilizarlo durante bastante tiempo, con el fin de evitar cualquier calentamiento. Cuando el juego esté conectado con 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 esta destinado para niños de

menos de 3 años. Los juguetes que se puedan limpiar con líquidos, deberán ser desconectados de los transformadores o de cualquier otra fuente de alimentación eléctrica antes de proceder a su limpieza.

II. PARA COMENZAR UNA NUEVA PARTIDA

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

Puede en todo momento comenzar una nueva partida pulsando 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 desea comenzar una nueva partida cuando 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 quiere desplazar. Lo más simple es inclinar ligeramente la pieza y pulsar suavemente con el borde de la pieza sobre el centro de la casilla. También puede pulsar una casilla con el dedo. Oirá entonces un ruido característico y el piloto de la casilla se iluminará.

2. Ponga la pieza sobre su casilla de llegada y pulse ligeramente sobre el centro de la casilla. 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 a condición de que pulse en el centro de la casilla. Si pulsa muy fuerte en las casillas, 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 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 la casilla de origen y seleccione la pieza.

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

CAPTURAS EN PASADA

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

1. Pulse en la casilla de origen y capture 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 capturado en pasada. Pulse esta casilla y retire el peón del tablero.

ENROQUE

Ejecute el enroque desplazando primero el Rey como normalmente. Una vez que usted haya pulsado 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 capture el Rey.

2. Ponga el Rey en G1 y pulse 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 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 esta casilla.

PROMOCIÓN DE LOS PEONES

La promoción la hace automáticamente el ordenador.

1. Pulse la casilla de origen y escoja el peón.

2. Busque una Dama del color adecuado entre las piezas eliminadas (si no está disponible, puede utilizar una Torre que usted pondrá al revés). Pulse la casilla de llegada y ponga la Dama sobre ella.

El ordenador supone que usted elegirá siempre una Dama para la promoción de sus peones. Si desea elegir una Torre, un Alfil o un Caballo para la promoción de su peón, 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 intenta hacer un movimiento ilegal o imposible, oirá una señal de error indicándole que su movimiento no está autorizado y que el ordenador no lo ha tenido en cuenta.

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

Si 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 está en situación de mate, los pilotos se iluminan permanentemente; si usted está en mate, los pilotos parpadean.

Si usted empata, 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. SAVE/OFF

Cuando termine una partida, usted puede pulsar sobre NEW GAME para comenzar una nueva partida, o bien apagar el ordenador pulsando la tecla SAVE/OFF. En realidad, el ordenador no esta 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 y volver a ponerlo en marcha más tarde para continuar su partida. Esto significa igualmente que debe pulsar NEW GAME después de haber puesto en marcha el ordenador si quiere comenzar una nueva partida.

IX. EL SONIDO Y LOS EFECTOS LUMINOSOS

Si prefiere jugar en silencio, pulse brevemente la tecla SOUND/COLOUR. Los efectos sonoros del ordenador se cortarán. Para reactivar el sonido, pulse de nuevo en la tecla SOUND/COLOUR. El sonido se restablecerá cuando pulse la tecla NEW GAME.

		STYLE			
NIVEL	ESPERA DE RESPUESTA POR JUGADA	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 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	MATE	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 en casillas en las que serán capturadas inmediatamente, por ejemplo.

En el nivel 1, el ordenador comete muchos errores, tales como poner una pieza en una casilla en la que quedará eliminada en el movimiento siguiente por un peón. Este nivel familiariza con la manera de desplazar las piezas. Puede 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 en una casilla en la que 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 pondrá su Dama en una casilla en la que pueda ser abatida en el movimiento siguiente.

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 espera indicados son esperas de respuesta medios y aproximativos. El ordenador reflexionará un poco más en el caso de figuras difíciles y menos tiempo en el caso de posiciones simples y al final de la partida. El ordenador es capaz de reflexionar mientras usted juega y puede reaccionar instantáneamente a su movimiento si lo ha 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 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 una contra 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 la medida de lo posible cambiar las piezas.

• En el juego **DEFENSIVO**, el ordenador se esfuerza sobre todo por construirse una defensa sólida. Desplaza mucho sus peones y cambia las piezas todo lo que puede.

• En el modo **ALEATORIO**, el ordenador desplaza mucho sus peones y preferirá a veces jugar un movimiento inesperado en lugar del mejor movimiento posible.

Cuando ponga en marcha el ordenador por primera vez, la partida comienza automáticamente en el nivel 6 y con un estilo de juego NORMAL...

En lo sucesivo, guardará el nivel y el modo de juego en curso cuando lo haya apagado o cuando 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 esa casilla.

3. Pulse de nuevo la tecla LEVEL para salir del modo de selección del nivel. Comience seguidamente a jugar haciendo su primer movimiento o bien pulse MOVE para dejar que el ordenador juegue 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.

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

XI. RESOLUCIÓN 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. Coloque las piezas en el tablero y grabe sus posiciones (ver el párrafo XIX).

2. Elija el nivel 15 pulsando la tecla LEVEL, después la casilla B7, D7, F7 o H7 y de nuevo la tecla LEVEL .

3. Pulse la tecla MOVE. El ordenador comienza entonces su análisis.

El ordenador reflexionará hasta que encuentre un mate, después jugará el primer movimiento para el mate. Usted puede jugar para responder y el ordenador encontrará el movimiento siguiente para el mate. Si la posición no permite hacer el mate, el ordenador lo analizará 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. En este modo el ordenador no juega. Usted puede por consiguiente jugar con dos jugadores. Puede utilizar esta función para jugar una apertura determinada o bien para volver a jugar una partida.

También puede utilizar el ordenador como un ajedrez normal jugando contra otra persona, el ordenador juega el papel de árbitro verificando la legalidad de los movimientos.

Para elegir el modo MULTI MOVE :

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

XIII. CAMBIO DE COLOR

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

Si pulsa de nuevo la tecla MOVE, el ordenador jugará de nuevo, y podrá hacer que el ordenador juegue solo, contra sí mismo.

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

1. Pulse la tecla NEW GAME y coloque las piezas blancas en lo alto del tablero y las piezas negras abajo. Acuérdesse de que la Dama blanca debe estar en una casilla blanca y la Dama negra en una casilla negra.
2. Pulse MOVE al iniciar la partida. El ordenador jugará con las Blancas en alto del tablero y esperará a que usted juegue con las Negras abajo del tablero.

XIV. ANULACIÓN DE MOVIMIENTOS

Si usted de la casilla de origen de una pieza para desplazarla, pero decide finalmente jugar otra, pulse una segunda vez la misma casilla.

El piloto indicando la casilla se apagará y podrá jugar otro movimiento.

Si ha jugado su movimiento y el ordenador está 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 la casilla y elija la pieza.
3. El ordenador indica encendida la casilla de origen. Pulse esta casilla y ponga la pieza sobre ella.
4. Si usted quiere anular una captura o una captura en pasada, el ordenador le recuerda que debe reincorporar la pieza capturada en el tablero, indicando la casilla en la que se encontraba la pieza. Pulse esta casilla y reponga la pieza en el tablero.
5. Si anula un enroque, debe desplazar primero su Rey y después su Torre pulsando las casillas de cada una de ellas.
6. Si usted una promoción de peón, no olvide cambiar su Dama en peón.

Si quiere anular su movimiento, pero el ordenador ya ha movido, pulse 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 ya ha pulsado la casilla de salida del movimiento del ordenador y éste muestra su casilla de llegada, debe antes de nada terminar de ejecutar el movimiento del ordenador, después pulse TAKE BACK una primera vez para anular el movimiento del ordenador y después una segunda vez para anular su propio movimiento.

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

XV. FUNCIÓN 'HINT'

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

1. Pulse la tecla HINT.
2. El ordenador ilumina entonces la casilla de origen y presenta el desplazamiento de la pieza que le sugiere. Pulse esta casilla (o bien pulse una segunda vez la tecla HINT).
3. El ordenador ilumina entonces las coordenadas de la casilla de llegada del movimiento. Pulse esta casilla (o bien otra vez sobre la tecla HINT).
4. Ya puede ejecutar el movimiento sugerido por el ordenador pulsando otra vez 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 toque a usted mover, mientras reflexiona sobre el movimiento que va a ejecutar, el ordenador irá ya pensando su respuesta.

Si ejecuta el movimiento que él espera, podrá casi siempre mover instantáneamente.

Para seguir las reflexiones del ordenador cuando esté analizando una posición:

1. Pulse la tecla HINT mientras 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 esta casilla (o bien de nuevo la tecla HINT). El ordenador continuará reflexionando.

Ya 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 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 la tecla TRAINING de nuevo. El modo TRAINING está desactivado cuando usted pulsa la tecla NEW GAME; en consecuencia, no se olvide de pulsar de nuevo la tecla TRAINING si desea ver sus movimientos evaluados durante su nueva partida.

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

Si usted piensa que su movimiento era bueno, pero el piloto no se ilumina, esto significa que existe al menos un movimiento aún mejor que el que usted ha realizado. Si desea conocerlo, pulse la tecla TAKE BACK para anular su movimiento y después la tecla HINT. Seguidamente, es usted quien decide si ejecuta el movimiento recomendado por el ordenador o bien el movimiento que había pensado de antemano, o bien si desea jugar un movimiento completamente diferente. Pero no se olvide de pulsar la tecla TAKE BACK antes de ejecutar el movimiento del ordenador, de lo contrario el modo HINT no estará 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 se olvide: debe buscar siempre el mejor movimiento posible

XVII. PARA INTERRUMPIR EL ANÁLISIS DEL ORDENADOR

Si pulsa la tecla MOVE durante el tiempo de reflexión del ordenador, él interrumpe inmediatamente su análisis y juega el movimiento que piense que es el mejor en su estado de reflexión (dicho de otro modo, el movimiento que indicaría si pulsase la tecla HINT).

XVIII. VERIFICACIÓN DE POSICIÓN

En caso de duda, si por ejemplo ha descolocado accidentalmente el tablero, puede solicitar al ordenador que le indique la posición de cada pieza.

1. Pulse la tecla correspondiente al tipo de pieza buscada. El ordenador indica la posición de cada pieza de este tipo iluminado los pilotos correspondientes. Un piloto iluminado permanentemente indica una pieza blanca, un piloto parpadeando indica una pieza negra. La primera presión indica las piezas de color blanco.
2. Pulse una vez más para que el ordenador le indique la posición de las piezas de este tipo con el color negro.

3. Pulse una tercera vez para que el ordenador salga del modo verificación de las posiciones e indique el color que debe jugar. Puede ahora pulsar la tecla de otra pieza o bien pulsar una de las casillas para ejecutar su movimiento.

XIX. PROGRAMACIÓN DE POSICIÓN

Para modificar la posición de las piezas o bien programar una posición totalmente nueva,

1. Pulse la tecla SET UP para entrar en el modo de programación de posición. El piloto SET UP se ilumina.
2. Si quiere programar una nueva posición, pulse la tecla TAKE BACK para vaciar el tablero. El ordenador toca la melodía anunciando una nueva partida.
3. Pulse una de las seis teclas de pieza. Si hay una o varias piezas de este tipo sobre el tablero, el ordenador se las mostrará como en el modo VERIFICACIÓN DE POSICIÓN arriba explicado.
4. Para retirar una pieza de este tipo del tablero, pulse simplemente la casilla que contiene a la pieza. El piloto correspondiente se apaga.
5. Para desplazar una pieza de este tipo de una casilla hacia otra, anule la posición de origen pulsando la casilla. Después pulse la casilla de llegada sobre la que quiere poner la pieza. El piloto correspondiente se ilumina.
6. Para agregar una pieza de este tipo sobre el tablero, pulse una casilla libre. El piloto correspondiente se ilumina. Si se ilumina permanentemente, indica una pieza blanca; si parpadea, indica una pieza negra. Si el color indicado es erróneo, retire la pieza del tablero pulsando de nuevo la casilla, después cambie el color pulsando sobre la tecla SOUND/COLOUR, y al final pulse de nuevo la casilla vacía para grabar la pieza. Para agregar otra pieza del mismo color y del mismo tipo, pulse simplemente la casilla vacía sobre la que desea colocar la pieza.
7. Cuando haya terminado su programación, verifique que los dos Reyes están presentes sobre el tablero y que el jugador que va a mover no puede capturar el Rey de su contrincante.

8. El color de la última pieza retirada, desplazada o colocada determina el color que posee la jugada. Para cambiar el color, retire y ajuste una pieza del color deseado, o bien pulse la tecla SOUND/COLOUR.

9. Al fin, salga del modo de programación de posición pulsando de nuevo la tecla SET UP. El piloto SET UP se apaga. Puede entonces, o bien ejecutar un movimiento, o bien permitir que el ordenador juegue el primero pulsando la tecla MOVE.

XX. MANTENIMIENTO

Su ordenador de ajedrez necesita muy poco mantenimiento. Estos pequeños consejos le permitirán mantenerlo en buen estado durante muchos años:

Proteja el ordenador de la humedad. Si se mojara, séquelo inmediatamente.

No lo deje a pleno sol, no lo exponga a una fuente de calor.

Manipúlelo con cuidado. No lo deje caer. No intente desmontarlo.

Para limpiarlo, utilice un trapo ligeramente impregnado en agua excluyendo todo producto detergente.

En caso de mal funcionamiento, pruebe primero a cambiar las pilas. Si el problema persistiera, vuelva a leer atentamente el manual con el fin de verificar que nada se le escapa.

XXI. GARANTÍA

NOTA: Por favor guarde estas instrucciones, contienen informaciones importantes.

Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años.

Para todo uso de nuestra garantía o del servicio post-venta, debe dirigirse a su vendedor habitual provisto de su prueba de compra. Nuestra garantía cubre los desperfectos del material o del montaje imputables al fabricante con la exclusión de todo deterioro proveniente de no respetar el manual de instrucciones o de toda intervención intempestiva en el artículo (tales como el desmontaje, exposición al calor o a la humedad...). Se recomienda conservar el embalaje para cualquier referencia futura. En nuestro constante afán de superación, podemos proceder a la modificación de los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje. ¡Advertencia! Este producto no se aconseja a niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia.

Referencia: CG1510

Diseñado y desarrollado en Europa – Fabricado en China

España

CEFA TOYS

Servicio atención al consumidor : 976144606 consumidor@cefatoys.com

www.lexibook.com

© 2010 LEXIBOOK®

Advertencia para la protección del medio ambiente

¡Los aparatos eléctricos desechados son reciclables y no deben ser eliminados en la basura doméstica! Por ello pedimos que nos ayude a contribuir activamente en el ahorro de recursos y en la protección del medio ambiente entregando este aparato en los centros de colección (si existen).

