

ChessLight®



MODE D'EMPLOI
INSTRUCTION MANUAL

www.lexibook.com

LEXIBOOK®

LCG3000



ESPAÑOL

INTRODUCCION

Le felicitamos por la adquisición del ordenador de ajedrez LEXIBOOK ChessLight®.

El juego posee:

- **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 modo **'TRAINING'** que le señala un movimiento bien jugado.
- 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.
- **Indicadores luminosos** indicando las coordenadas de sus jugadas y las 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

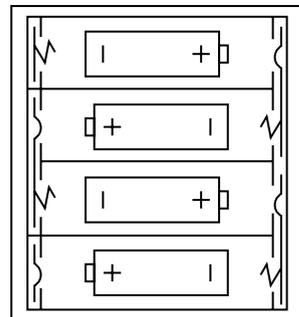
Este ordenador de ajedrez funciona con 4 pilas alcalinas LR6/AA de 1,5 V $\equiv \equiv \equiv$ V, de una capacidad de 2,25 Ah o con un adaptador para juguetes de 9 V ⏏ 300 mA, al centro positivo $\text{⏏} \rightarrow \text{⏏}$.

Instalación de las pilas

1. Abre el compartimento de las pilas situado en la parte trasera de la unidad utilizando un destornillador.
2. Instale 4 pilas LR6/AA de 1,5 V $\equiv \equiv \equiv$ 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.

No intente nunca recargar pilas no recargables. Para cargar las pilas recargables, antes retirelas 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: Interferencias fuertes de señales de radio o descargas electrostáticas pueden provocar un mal funcionamiento de la unidad o que se pierda el contenido de la memoria. En caso de que se produzca un funcionamiento anormal, retire y vuelva a colocar las pilas, o desenchufe el adaptador CA/CC de la toma de red y vuelva a enchufarlo de nuevo.





Adaptador

El juego funciona también con un adaptador para juguetes de 9 V , 300 mA, al centro positivo $\pm \rightarrow =$.

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 derecho 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 esta destinado para niños de menos de 3 años.

Aquellos juguetes que pueden ser limpiados 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. A continuación, pulse sobre la tecla NEW GAME. Se escucha una melodía y un indicador rojo (el indicador luminoso correspondiendo a la línea 1) se enciende abajo a la izquierda, indicando que les toca jugar a las blancas.

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. Entonces, se escucha un característica y dos indicadores luminosos se encienden. Estos indicadores luminosos indican la línea y la columna de la casilla de origen de su jugada.
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. 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 adelante en la partida, el indicador situado arriba a la izquierda (indicador luminoso de la línea 8) parpadeará durante el tiempo de reflexión del ordenador, indicando que les toca jugar a las negras y que el ordenador está reflexionando.

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

1. Dos indicadores se encienden indicando la línea y la columna de la casilla de origen de la pieza que el ordenador quiere mover. Presionar ligeramente esta casilla y coger la pieza.
2. Luego, los indicadores que indican las coordenadas de la casilla de destino de su pieza se encienden. Colocar la pieza en esta casilla, presionando ligeramente. El indicador 1 se enciende de nuevo indicándole que ahora le toca jugar.





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.
- El ordenador le recuerda que retire el peón capturado al encenderse los indicadores luminosos correspondiendo a la casilla del peón capturado al paso. 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 le recuerda que mueva la Torre al encenderse los indicadores luminosos correspondiendo a la casilla H1. Presionar la casilla H1 y coger la Torre.
4. El ordenador enciende las coordenadas de la casilla F1. Colocar la Torre en F1 y presionar 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 le recuerda que mueva la Torre al encenderse la casilla correspondiente. Presionar A1 y coger la Torre.
4. El ordenador enciende las coordenadas de la casilla D1. Colocar la Torre en D1 y presionar 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. Usted puede entonces continuar jugando y realizar otro movimiento en su lugar.

Si escucha la señal de error y que el ordenador le indica una casilla encendiendo sus coordenadas, debe presionar la casilla indicada antes de reiniciar el juego.

VII. JAQUE, MATE Y NULO

Cuando el ordenador anuncia jaque, emite un "bip" divertido y ilumina el piloto 'CHECK'.

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 hace ahogado, el indicador DRAW/MATE se enciende, lo que indica tablas.

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 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 a 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/COLOUR. Los efectos sonoros del ordenador se cortarán. Para reactivar el sonido, pulse de nuevo en la tecla SOUND/COLOUR. El sonido se restablece igualmente cuando usted pulsa sobre la tecla NEW GAME.

Si usted prefiere jugar sin efectos luminosos sobre el tablero, mantenga pulsado la tecla SOUND/COLOUR durante 3 segundos. Todos los efectos luminosos del ordenador se verán cortados. Para volver a activarlos, vuelve a pulsar durante 3 segundos la tecla SOUND/COLOUR.





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 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	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 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 respues ta medianas y aproximativas. El ordenador reflexionara 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 estilo **NORMAL**, el ordenador no actúa en ninguno de los modos defensivo y ofensivo.
- En el estilo **AGRESIVO**, el ordenador tiene un juego ofensivo y evita en cierta medida de lo posible cambiar las piezas.
- En el estilo **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 estilo **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 estilo 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 enciende los indicadores luminosos correspondiendo al nivel actual (así, la casilla A6 corresponde al nivel 6, estilo 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 al encenderse los indicadores luminosos 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. NIVEL 'MULTI MOVE'

El nivel 0 es un nivel MULTI MOVE. Donde en este nivel 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 nivel 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 complazca para los dos jugadores.
3. Cuando usted haya terminado, salga del nivel 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. Los indicadores que marcan las coordenadas se apagarán y podrá realizar otra jugada.

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 se enciende el indicador de la casilla de destino de su última jugada. Presionar la casilla y coger la pieza.
3. El ordenador indica a continuación las coordenadas de la casilla de origen. Presionar esta casilla y colocar la pieza en ésta.
4. Si desea anular una captura o una captura al paso, el ordenador le recordará que tiene que reintegrar la pieza capturada en el tablero, indicándole las coordenadas de la casilla donde se encontraba la pieza. Presionar esta casilla y colocar la pieza en 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 ya ha presionado la casilla de origen de la jugada del ordenador y que éste marca ya la casilla de destino, tiene primero que rematar la jugada del ordenador, luego presionar TAKE BACK una primera vez para anular la jugada del ordenador, y luego una segunda vez para anular su propia jugada.

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 enciende entonces las coordenadas de la casilla de origen de la jugada que le propone. Presionar esta casilla (o bien presionar una segunda vez la tecla HINT).
3. El ordenador enciende a continuación las coordenadas de la casilla de destino de la jugada. Presionar esta casilla (o bien otra vez 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 encenderá las coordenadas de la casilla de origen de la jugada que él examina en este momento. Presionar esta casilla (o bien presionar otra vez HINT).
3. El ordenador encenderá entonces las coordenadas de la casilla de destino de la jugada. Presionar esta casilla (o bien otra vez la tecla).

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 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 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, lo 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 !





XVII. PARA INTERRUMPIR EL ANALISIS DEL ORDENADOR

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

XVIII. VERIFICACION DE POSICION

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

1. Presionar la tecla correspondiendo al tipo de pieza buscado. El ordenador indica la posición de cada pieza de este tipo encendiendo uno de los indicadores de línea o uno o varios indicadores de columna. Un indicador encendido permanentemente indica una blanca, un indicador parpadeando indica una negra.
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. Usted puede ahora bien por una parte pulsar la tecla de otra pieza, o bien pulsar sobre una de las casillas para ejecutar su movimiento.

XIX. PROGRAMACION DE POSICION

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

1. Pulse sobre la tecla SET UP para entrar en el modo de programación de posición. El piloto SET UP se ilumina.
2. Si usted quiere programar una nueva posición, pulse sobre la tecla TAKE BACK para vaciar el tablero. El ordenador toca la melodía anunciando una nueva partida.
3. Pulse sobre una de las seis teclas de pieza. Si hay una o varias piezas de este tipo sobre el tablero, el ordenador le muestra cómo él lo hace en el modo VERIFICACION DE POSICION explicado aquí arriba.
4. Para retirar una pieza de este tipo del tablero, pulse simplemente sobre 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 sobre la casilla. Después pulse sobre la casilla de llegada sobre la cual usted quiere poner la pieza. El piloto correspondiente se ilumina.
6. Para agregar una pieza de este tipo sobre el tablero, pulse sobre una casilla libre. El piloto correspondiente se ilumina. Si este 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 sobre la casilla, después cambie el color pulsando sobre la tecla SOUND/COLOUR, y al final pulse de nuevo sobre la casilla vacía para grabar la pieza. Para agregar otra pieza del mismo color y del mismo tipo, pulse simplemente sobre la casilla vacía sobre la cual usted desea colocar la pieza.
7. Cuando ha terminado su programación, verifique que los dos Reyes están presentes sobre el tablero y que el jugador que va a mover no puede tomar al Rey de su contrincante.
8. El color de la última pieza retirada, desplazada o colocada determina el color que posee la tirada. Para cambiar el color, retire y ajuste una pieza del color deseado, o bien pulse sobre la tecla SOUND/COLOUR.
9. Al fin, salga del modo de programación de posición pulsando de nuevo sobre la tecla SET UP. El piloto SET UP se apaga. Usted puede entonces, o bien ejecutar un movimiento, o bien permitir al ordenador jugar el primero pulsando sobre 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 al 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 primeramente cambiar las pilas. Si el problema persistiera, relea atentamente el manual con el fin de verificar que nada se le escapa.

XXI. GARANTIA

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! No apto para niños menores de 3 años. Peligro de atragantamiento – Piezas pequeñas.

Referencia: LCG3000

Diseñado y desarrollado en Europa – Fabricado en China



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).

