



Chess Explorer

Instructions

Bedienungsanleitung

Mode d'emploi

Instrucciones de Funcionamiento

Istruzioni d'uso

Handleiding

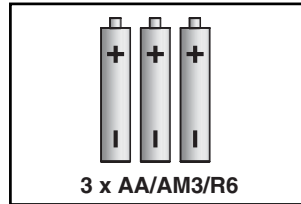
Endorsed by

 World Champion

COMIENZO RAPIDO

¡Para aquellos que quieran empezar a jugar inmediatamente sin tener que leer primero todo el manual, aquí tienen un procedimiento de Comienzo Rápido!

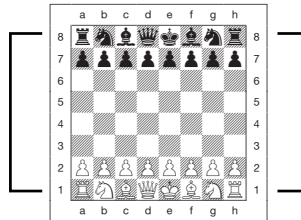
- 1 Abra la tapa del compartimento de baterías en la base de la unidad e inserte tres baterías AA (Tipo AM3/R6). Asegúrese de observar la polaridad correcta. Instale de nuevo la tapa de la batería.



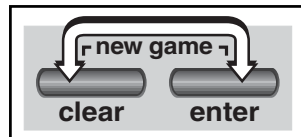
- 2 Pulse las teclas **GO/STOP** para encender el ordenador. Si el ordenador no responde, reiniciécelo como se anota en la Sección 7.1.



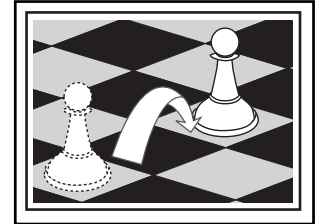
- 3 Coloque las piezas en sus posiciones de partida, con las blancas en su lado del tablero, como se muestra en este diagrama.



- 4 Para reinicializar el ordenador en un **NEW GAME** de ajedrez pulse simultáneamente las teclas **CLEAR** y **ENTER**.



- 5 Para registrar jugadas, hace falta ejecutarlas en el tablero, pulsando las piezas suavemente en las casillas de **origen** y de **destino** para cada jugada.



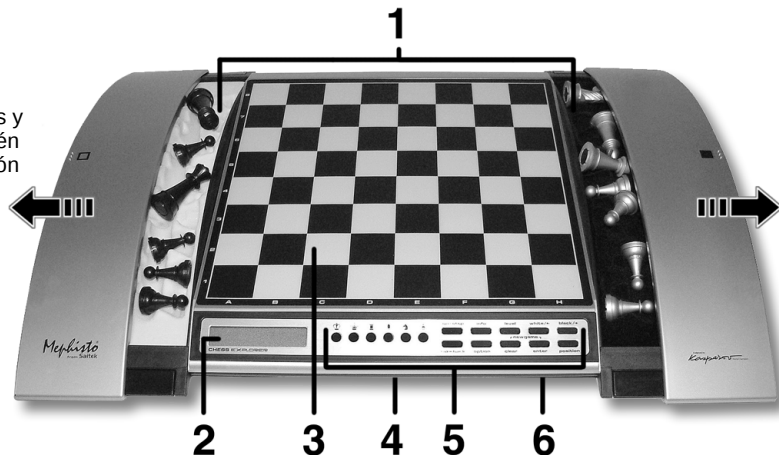
- 6 Tan pronto como el ordenador haga una jugada, su jugada queda reflejada en la pantalla. Verá la pieza así como su color y los cuadrados **origen** y **destino** de la jugada del ordenador. En este ejemplo, el ordenador quiere mover su peón Negro de E7 a E5. Pulse el peón del ordenador hacia abajo en el cuadrado E7 y a continuación pulse hacia abajo en el cuadrado E5. Esto da por completada la jugada del ordenador, y ahora es su turno otra vez. Haga su siguiente jugada como se describió arriba. ¡Disfrute su juego!



*Puede presionar **GO/STOP** en cualquier momento para apagar el ordenador. Su actual posición y partida (hasta 30 jugadas individuales) quedarán almacenadas en la memoria del ordenador. Cuando lo encienda de nuevo, puede seguir jugando exactamente allí donde lo dejó.*

TECLAS Y CARACTERISTICAS

1. **AREA DE ALMACENAMIENTO DE PIEZAS:** Para el almacenamiento de piezas y piezas capturadas.
2. **PANTALLA DE AFICHAJE:** Se utiliza para mostrar jugadas y más información sobre las jugadas durante el juego. También se utiliza para la selección de niveles y opciones, verificación de piezas e inicio de posiciones entre otras utilidades.
3. **TABLERO DE AJEDREZ SENSIBLE:** Cada cuadrado dispone de un sensor que registra el movimiento de las piezas. Algunos cuadrados pueden también ser usados dentro del Modo Nivel y del Modo Opción para seleccionar niveles y opciones.
4. **COMPARTIMENTO DE BATERÍAS:** En la base de la unidad. Utiliza 3 baterías alcalinas AA (AM3/R6).
5. **TECLAS DEL JUEGO**
 - **TECLAS DE SÍMBOLO DE PIEZAS:** Utilizadas en los Modos de Verificación y Posición. También se utilizan para los ascensos de peón.
 - **GO/STOP:** Pulsar para encender y apagar la unidad.
 - **INFO:** Pulsar para entrar en el Modo Info; dentro del Modo Info, pulse para rotar a través de los diferentes grupos de información. Pulse durante su jugada para solicitar una pista.
 - **LEVEL:** Pulse para entrar en el Modo Nivel; dentro del Modo Nivel, pulse la tecla para saltar ocho niveles a la vez.
 - **WHITE/◀ Y BLACK/▶ (BLANCAS/◀ Y NEGRAS/▶):** Pulsar para cambiar de niveles uno a la vez en el Modo Nivel y púlsela para rotar por las diferentes opciones en el Modo Opción y en el Modo Info. Se utiliza también para seleccionar el color en el Modo Posición.
 - **TAKE BACK (RETROCEDER):** Pulse para retroceder una jugada individual (una jugada por ambos lados). Puede hacer retroceder hasta un máximo de 30 jugadas individuales.
 - **OPTION (OPCION):** Pulse para entrar en el Modo Opción; dentro del Modo Opción, pulse para rotar a través de los grupos de opciones principales.
 - **CLEAR:** Pulsándolo simultáneamente con **ENTER** se reiniciará el ordenador para un nuevo juego. Púlselo para



salir de los Modos de Opción, Verificación y de Posición. Púlsela para borrar las Pantallas de Info y cancelar las peticiones de Borrado de Tablero en el Modo de Posición. Pulse la tecla para cancelar el Modo Nivel si ha decidido no introducir cambios (a menos que haya utilizado los cuadrados del tablero para cambiar de niveles; en ese caso **CLEAR** introduciría el nuevo nivel como lo haría la tecla **ENTER**).

- **ENTER:** Pulsarla con la tecla **CLEAR** para reinicializar un nuevo juego. Pulse la tecla para cambiar bandos con el ordenador, púlsela cuando el ordenador está pensando para forzarle a mover. Púlsela para activar y desactivar las opciones de instalación y para salir del Modo Nivel con su nuevo nivel seleccionado. Púlsela para borrar el tablero en el Modo de Posición, luego vuelva a pulsarla para confirmar.
 - **POSITION (POSICION):** Pulse para entrar en Modo Posición.
6. **ACL (Reset):** En la base de la unidad. Se utiliza para eliminar descargas estáticas después de insertar baterías nuevas.

INDICE

COMIENZO RAPIDO

TECLAS Y CARACTERISTICAS

INTRODUCCION

1. PARA EMPEZAR

- 1.1 Primero, instalación de las baterías
- 1.2 ¿Listo para Jugar? ¡Aquí está cómo mover!
- 1.3 Turno del ordenador
- 1.4 ¿Cambio de opinión? Retroceso
- 1.5 ¿Partida Terminada? Por qué no jugar otra vez
- 1.6 ¿Demasiado fácil/Difícil? Cambie de nivel

2. MAS CARACTERISTICAS PARA EXPLORAR

- 2.1 ¿A quién le toca? Compruebe la pantalla
- 2.2 Movimientos especiales de ajedrez
- 2.3 Movimientos ilegales
- 2.4 Jaque, Mate y Tablas
- 2.5 Interrumpiendo la búsqueda del ordenador
- 2.6 Cambiando bandos con el ordenador
- 2.7 Aperturas incorporadas
- 2.8 Pensando durante el tiempo del oponente
- 2.9 Memoria de juego

3. NIVELES DE JUEGO

- Fijando un nivel de juego
- 3.1 Niveles Normales de Juego (Cuadrados A1-G2)
 - 3.2 Nivel Infinito (Cuadrado H2)
 - 3.3 Niveles de Torneo (Cuadrados A3-H3)
 - 3.4 Niveles Relámpago (Cuadrados A4-H4)
 - 3.5 Niveles para Principiantes (Cuadrados A5-H5)

- 3.6 Niveles de Búsqueda del Mate (Cuadrados A6-H6)

- 3.7 Niveles de Entrenamiento (Cuadrados A7-H8)

4. MODO INFO: OBSERVAR Y APRENDER

Utilizando el Modo Info

- 4.1 Variación Principal
- 4.2 Búsqueda de Información
- 4.3 Información del Reloj de Ajedrez
- 4.4 Contador de jugadas/ número de jugadas por partida
- 4.5 Quiere una pista? No tiene más que pedirla

5. OPCIONES PARA DIVERSION Y VARIEDAD

Seleccionando las Opciones de juego

- 5.1 Opciones del Modo Operación
- 5.2 Opciones del Modo de Juego
- 5.3 Opciones de Rotación de Pantalla

6. VERIFICACION/COLOCACION DE POSICIONES

- 6.1 Verificando posiciones
- 6.2 Cambiando y colocando posiciones

7. DETALLES TECNICOS

- 7.1 La función **ACL**
- 7.2 Cuidado y Mantenimiento
- 7.3 Especificaciones Técnicas

GUIA PARA LA SOLUCION DE PROBLEMAS

INTRODUCCION

Está preparado para entrar en el excitante mundo del ajedrez por ordenador? ¡Ha venido al lugar indicado! Su nuevo ordenador ofrece tantas opciones de juego, niveles de juego y características especiales que el ajedrez nunca volverá a ser lo mismo. El *Comienzo Rápido* al frente de este manual le llevará a empezar a jugar de inmediato y encontrará más detalles sobre operaciones básicas del juego en la Sección 1. Una vez haya aprendido lo básico continúe y explore el resto de este manual, aunque normalmente no le guste leer cuadernos de instrucciones. Descubrirá que este ordenador de ajedrez tiene todo tipo de otras características interesantes y llenas de diversión que le deleitarán. ¡Se lo garantizamos!

Su nuevo ordenador conoce y sigue todas las reglas de ajedrez – puede estar seguro de que nunca le hará trampas. Para todos aquellos que no hayan jugando antes, hemos incluido un breve resumen de las reglas para que así pueden empezar a jugar. Para una información más detallada, porque no visita su biblioteca local, donde estamos seguros encontrará muchos libros interesantes de ajedrez.

1. PARA EMPEZAR

1.1 Primero, Instalación de las baterías

Su ordenador funciona con tres baterías AA (Tipo AM3/R6). Inserte las baterías en el compartimento de la base de la unidad asegurándose de que la polaridad es correcta. Utilice baterías alcalinas nuevas para que tengan una mayor duración.

Encienda el ordenador pulsando **GO/STOP**, y un pitido señalará que la partida puede empezar. Si el ordenador no responde (una descarga eléctrica ha podido bloquearlo) utilice un clip o un objeto afilado para empujarlo hacia adentro en el agujero marcado **ACL** en la base de la unidad durante por lo menos un segundo. Esto reinicializará la unidad.

Truco: Para conservar la energía y prolongar la vida de la batería, active la Opción Auto Power Down (ver Sección 5.1).

1.2 ¿Listo para jugar? ¡Aquí está cómo mover!

Vale Ahora es el momento de empezar una partida. Es tan fácil no

tiene más que seguir los siguientes pasos:

- a. Pulse **GO/STOP** para encender el ordenador si no lo ha hecho ya antes.
- b. Pulse las teclas **CLEAR** y **ENTER** a la vez para reinicializar el ordenador e iniciar una nueva partida de ajedrez. Coloque las piezas en sus posiciones de partida, con las piezas Blancas situadas más cerca de usted, como se indica en el *Comienzo Rápido*.
- c. Para hacer una jugada, pulse ligeramente la pieza que quiere mover hacia abajo hasta que oiga un pitido, - el tablero sensible reconocerá automáticamente su pieza. ¿No lo cree? Mire simplemente la pantalla, que está de repente llena de información- ¡enseña su pieza así como su color y el cuadrado que usted viene de pulsar!
- d. Coja la pieza y empujela ligeramente hacia abajo dentro del agujero del cuadrado **al** que está moviendo. Oirá un segundo pitido mientras el ordenador confirma su jugada. Acaba de realizar su primero movimiento completo de la partida. A continuación le toca al ordenador jugar.

Notará que cuando mueve el ordenador lo hace instantáneamente al principio de una partida en vez de tomarse tiempo para pensar. Esto se debe a que está jugando de memoria, utilizando un “libro” de jugadas de apertura incorporado (para más información ver la Sección 2.7).

1.3 Ahora es el turno del ordenador

Cuando el ordenador mueve, suena y enseña su jugada. Compruebe la pantalla—verá los cuadrados **origen** y **destino** de la jugada del ordenador, así como el color y el tipo de pieza que está moviendo. Presione hacia abajo la pieza en el cuadrado **origen** hasta que oiga un pitido. Mueva esa misma pieza al cuadrado **destino** indicado y presione hacia abajo para completar la jugada del ordenador. Y le toca a usted jugar otra vez...

1.4 ¿Cambio de Opinión? Retroceso

Mientras está jugando al ajedrez con su ordenador, nada “está escrito en piedra” puede cambiar de opinión o decidir jugar un movimiento diferente siempre que quiera ! Cuando sea su turno de juego, pulse simplemente **TAKE BACK**, y la pantalla indicará la jugada a cancelar. Pulse la pieza indicada hacia abajo en la casilla **original** de **destino** y entonces púlsela hacia abajo en la casilla original de **origen**

para completar el retroceso. Puede repetirlo tantas veces como quiera, haciendo retroceder hasta 30 jugadas individuales (o 15 jugadas por cada lado). Para seguir jugando en cualquier momento, simplemente haga otra jugada en el tablero.

Después de retroceder un peón capturado o/y coronado el ordenador se asegurará de que su tablero está correctamente instalado todavía recordándole que ponga la pieza capturada o/y el peón de nuevo en el tablero. Esto se indica mostrando el símbolo de pieza y su localización y encendiendo las luces del tablero para ese cuadrado. Para completar el retroceso, vuelva a poner la pieza indicada en el tablero y presione el cuadrado.

Cuando corone en el caso del Rey, siga primero los pasos del retroceso como se describe anteriormente, haga lo mismo para el enroque para completar el retroceso.

1.5 ¿Partida Terminada? Por qué no jugar otra vez

Siempre que termine una partida (o decida abandonar la partida que esta jugando), ¡es muy fácil volver a empezar! Reinicialice el ordenador pulsando las teclas **CLEAR** y **ENTER** a la vez y un sonido de New Game nos indica que el ordenador está listo para una nueva partida. El mismo sonido seguirá funcionando pero puede cambiarlo si así lo desea, como se explicó en la Sección 3.

IMPORTANTE: Reinicializar el ordenador para una nueva partida elimina los juegos que tenga abiertos en ese momento de la memoria del ordenador - tenga cuidado de no pulsar estas teclas por equivocación.

1.6 ¿Demasiado Fácil/Difícil? Cambia de Nivel

Cuando enciende su ordenador por primera vez, está automáticamente situado en el Nivel de Juego Normal D1 (cinco segundos por movimiento). Sin embargo, hay 64 diferentes niveles para escoger – intentará probarlos todos. Para una descripción de los niveles de juego y de cómo se cambia de niveles ver Sección 3.

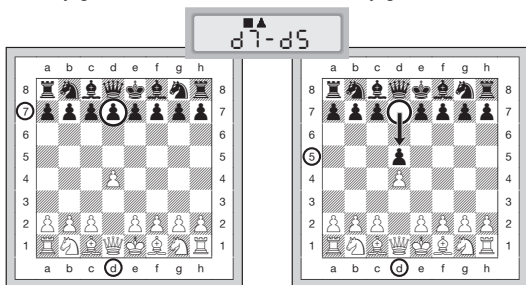
2. MAS CARACTERISTICAS PARA EXPLORAR

2.1 ¿A quién le toca? Chequee la pantalla

Cuando el ordenador juega con las Negras, parpadea un cuadrado negro en la pantalla mientras piensa. Una vez haya movido, aparece un cuadrado blanco indicando que es el turno de juego de las Blancas. De

MOVIENDO PARA EL ORDENADOR: UN EJEMPLO

Después de que el ordenador haya movido, tiene usted que realizar su jugada en el tablero. Aquí, la pantalla indica que el ordenador quiere mover su peón Negro (♜♞) de **d7 a d5**. Coja el peón **d7** (indicado por las luces del tablero) y púlselo suavemente en la **Casilla d7**. Entonces las luces del tablero enseñan la **Casilla d5**. Pulse el peón en la **Casilla d5** para completar la jugada del ordenador. ¡Ahora le toca jugar a usted otra vez!



un vistazo puede decir si el ordenador está pensando y a quién le toca mover.

2.2 Movimientos Especiales de Ajedrez

Capturas: Para capturar, presione hacia abajo la pieza que quiere mover, quite la pieza capturada del tablero y presione su pieza hacia abajo en el cuadrado de la pieza capturada. Se muestran capturas como en $E5 \times F5$.

Capturas en Passant: En este tipo de capturas, el ordenador continúa mostrando su jugada hasta que presione hacia abajo el peón capturado y lo retire del tablero.

Enroque: El ordenador automáticamente reconocerá un enroque después de que se haya movido el Rey. Una vez se ha presionado hacia abajo al Rey en sus cuadrados **origen y destino**, el ordenador continúa mostrando su jugada hasta que presione sobre los cuadrados **origen y destino** de la Torre para completar la jugada. Apunte que el enroque corto se indica con $\text{♔} - \text{♔}$ y que el enroque largo se indica con $\text{♔} - \text{♔}$.

Coronación de peones: Cuando corona un peón, primero haga su movimiento normalmente, presionando su peón hacia abajo en los cuadrados **origen y destino**. Después, presione la **TECLA DE SÍMBOLO DE PIEZA** para seleccionar su pieza a coronar (♔, ♚, ♛, o ♜). El ordenador reconocerá su nueva pieza de inmediato, la mostrará por pantalla brevemente, y empezará a pensar en su próximo movimiento. No se divide cambiar su pieza en el tablero. **Cuando el ordenador corona un peón**, la pantalla señala tanto el peón como la pieza coronada. No olvide sustituir el peón del ordenador por su nueva pieza.

2.3 Movimientos ilegales

Su ordenador nunca aceptará una jugada ilegal. Si trata de hacer alguna, oírás un pitido doble bajo y la pantalla indicará el cuadrado **de donde** viene la pieza. O bien mueva esa misma pieza a otro cuadrado o bien vuelva a presionar hacia abajo la pieza en su cuadrado **origen** inicial y mueva una pieza diferente.

Si no ejecuta el movimiento del ordenador correctamente, también recibirá un mensaje de error. Eso quiere indicar que o bien está moviendo una pieza equivocada o moviendo la pieza del ordenador a un cuadrado equivocado. Si el ordenador quiere mover su peón por ejemplo de D7 a D5, y que presiona usted hacia abajo en D7 y luego D6, la pantalla muestra $E7 : d5$ brevemente, indicando su error. La pantalla vuelve entonces a enseñar el movimiento otra vez ($d7 - d5$), y el ordenador espera que presione hacia abajo en D5 para completar su jugada.

Si presiona hacia abajo una pieza y se muestra el cuadrado **origen**, pero decide no ejecutar ese movimiento, simplemente vuelva a presionar hacia abajo en ese mismo cuadrado para cancelar. Luego, haga otro movimiento. Si cambia de opinión después de registrar por completo su movimiento, retroceda la jugada como se describió en la Sección 1.4.

2.4 Jaque, Mate y Tablas

Cuando un Rey está en Jaque, el ordenador muestra primero su jugada normalmente. Una vez se ha hecho el movimiento, ⏏ parpadea en la pantalla por unos pocos segundos, así como la jugada de jaque. La pantalla vuelve después a mostrar el reloj.

Si el ordenador descubre un Mate forzoso contra su oponente, primero realiza su jugada normalmente. Después de que el movimiento ha sido registrado en el tablero, el ordenador emite un mensaje de

mate así como el número de jugadas durante varios segundos (e.j. 7 10 2 para un mate en dos jugadas). Luego la pantalla vuelve a mostrar el reloj.

Cuando una partida acaba en jaque mate, la pantalla parpadea **♔RtE** (junto con la jugada de mate o con la pantalla del reloj) por un corto periodo de tiempo una vez se haya hecho la jugada. La pantalla vuelve entonces a mostrar el reloj.

El ordenador reconoce tablas por ahogado, terceras repeticiones y la regla de los 50 movimientos. Después de que hayan ocurrido unas tablas la pantalla parpadea **E n d** (así como la jugada de tablas o la pantalla del reloj) brevemente una vez que se haya realizado el movimiento. La pantalla vuelve después a mostrar el reloj.

2.5 Interrumpiendo el proceso de Búsqueda del Ordenador

¿Piensa que el ordenador tarda demasiado en mover? Puede interrumpirlo en cualquier momento. Simplemente pulse **ENTER** mientras el ordenador está pensando, y se detendrá, jugando el mejor movimiento que haya encontrado hasta el momento. Esta característica es muy conveniente en niveles altos, donde el ordenador puede tomar mucho tiempo para mover, y en el Nivel Infinito donde el ordenador piensa indefinidamente si usted no lo para.

*En los Niveles de Búsqueda de Mate, el pulsar **ENTER** no forzará el ordenador a hacer un movimiento. Por el contrario, el ordenador indicará – – – – para mostrar que ha sido interrumpido antes de encontrar un mate. Para seguir jugando, cambie a otro nivel.*

2.6 Cambiando de Bando con el Ordenador

Para cambiar de bando con el ordenador, simplemente pulse **ENTER** cuando sea su turno-y el ordenador hará la siguiente jugada por su bando. Cambie de bando tantas veces como quiera.

¿Quiere que el ordenador juegue la primera jugada con las Blancas al principio de una nueva partida? Pulse **CLEAR** y **ENTER** a la vez para reinicializarlo para una nueva partida, y entonces pulse **ENTER**.

¿Quiere ver el ordenador jugar al ajedrez contra sí mismo? Pulse **ENTER** después de cada jugada-mire como juega por cada bando del tablero, una jugada después de otra. ¡Estudie sus estrategias y puede mejorar su propio juego!

2.7 Aperturas Incorporadas

Al principio de una partida, el ordenador jugará a menudo instantáneamente en muchos niveles. Esto es debido a que está jugando de memoria, utilizando su propio “libro” incorporado de aperturas de ajedrez. Este libro contiene las principales aperturas y muchas posiciones de grandes maestros del juego. Si la posición actual del tablero está en el libro, el ordenador da una respuesta a esa posición de una manera automática, en vez de tener que pensar en el movimiento.

Una característica especial de este libro de aperturas del ordenador es su capacidad para tratar *transposiciones*. Una transposición ocurre cuando una posición alcanzada a través de un cierto conjunto de jugadas puede también ser alcanzada cuando esas mismas jugadas ocurren en un orden diferente. La Dirección integrada Automática de Transposición del ordenador permite tratar estos casos fácilmente.

Se incluye también como característica única un libro seleccionable por el usuario, que le deja escoger entre los diferentes libros de aperturas, y hasta le permite apagarlo si así lo desea. Para detalles completos, ver Sección 5.2.

2.8 Pensando durante el Tiempo del Oponente

Mientras juega, notará que el ordenador algunas veces responde de inmediato a sus jugadas, incluso en mitad de partidas jugadas en niveles altos. Esto es debido a que el ordenador piensa durante su tiempo, utilizando el tiempo que usted tarda en mover para adelantarse y planear sus propias estrategias. Trata de adivinar el movimiento que probablemente usted vaya a hacer, y calcular sus respuestas a esa jugada en concreto mientras todavía usted está pensando. Si el ordenador ha acertado – no hay ninguna razón para que siga calculando – hará inmediatamente el movimiento que había ya encontrado.

Para desactivar esta característica, encienda la Opción Modo Sencillo, como se describió en la Sección 5.2.

2.9 Memoria de la partida

Puede interrumpir una partida en cualquier momento pulsando **GO/STOP**. El juego se suspende y el ordenador almacena el juego actual (hasta 30 jugadas). Cuando vuelva a encender el ordenador, reanuda la partida donde se dejó.

3. NIVELES DE JUEGO

Su ordenador de ajedrez ofrece 64 diferentes niveles de juego. ¡Cuando determine el nivel, tenga en cuenta que cuando el ordenador tiene más tiempo para pensar en sus jugadas, se hace más fuerte y juega mejor—justo como un jugador de ajedrez humano! Para un resumen de todos los niveles, dirijase al Gráfico de Niveles. Los niveles se describen también individualmente en esta sección.

Fijando un Nivel de Juego

Vea “**¡USE ESTE DIAGRAMA PARA SELECCIONAR UN NIVEL DE JUEGO!**” para una visión ilustrativa de cómo fijar un nivel y un gráfico enseñando todos los niveles de un vistazo.

Hay dos métodos para fijar niveles—usando las teclas del juego o presionando los cuadrados del tablero. Cualquiera que sea el método que use, siempre pulse **LEVEL** primero para acceder al Modo Nivel, y el ordenador mostrará el nivel de juego actual. Cuando accede al Modo Nivel por primera vez, el ordenador se halla en el Nivel de Juego Normal D1 (con un tiempo medio de respuesta de 5 segundos por movimiento) y la pantalla indica $\text{L} \ 0 : 05$.

- **Para seleccionar un nivel usando las teclas del juego:** Después de acceder al Modo Nivel pulsando **LEVEL**, cambie de niveles uno a la vez usando las teclas **BLACK/→** y **WHITE/←**. Para abreviar, pulse **LEVEL** varias veces para saltar ocho niveles de una vez. Cuando la pantalla indica el nivel deseado, pulse **ENTER** para registrar su nuevo nivel en el ordenador y salga del Modo Nivel.
- **Para seleccionar un nivel presionando los cuadrados del tablero:** Como se indica en el Diagrama de Nivel, cada uno de los 64 cuadrados se corresponde con un nivel. Después de acceder al Modo Nivel pulsando **LEVEL**, coja una pieza de ajedrez y presione el cuadrado deseado para activar un nivel, usando el diagrama como guía. Cuando presiona hacia abajo el cuadrado deseado y se muestra en la pantalla ese nivel, pulse **ENTER** para registrar su nuevo nivel en el ordenador y salir del Modo Nivel. *Cuando haga su selección vía los cuadrados del tablero, pulsar **CLEAR** tiene el mismo efecto que pulsar **ENTER** registra su nivel en el ordenador.*
- **Para verificar el nivel sin cambiarlo:** Si pulsa **LEVEL** para verificar el nivel pero no quiere cambiar niveles en ese momento,

pulse **CLEAR**. Esto le devolverá al juego normal sin cambiar los parámetros de nivel o del reloj, aún mientras el ordenador esté pensando.

Otros puntos importantes que recordar respecto a los niveles:

- *El cambiar de nivel siempre reinicializa los relojes del ajedrez.*
- *No recomendamos cambiar de niveles mientras el ordenador está pensando. Si tiene que hacerlo, pulse primero **ENTER** para abortar la búsqueda del ordenador, y ejecutar su jugada en el tablero. Entonces, retrocesa la jugada del ordenador y cambie el nivel. Por último, pulse **ENTER** para que el ordenador empiece a pensar en el nuevo nivel.*
- *Si cambia de nivel mientras el ordenador está pensando, el reloj se reinicializa y la búsqueda es cancelada.*
- *Si pulsa **LEVEL** mientras el ordenador está pensando pero el nivel no se cambia (si pulsa **CLEAR** en vez de **ENTER**), el ordenador también abandonará la búsqueda.*

3.1 Niveles de Juego Normal (Cuadrados A1-G2)

NIVELES	TIEMPO POR JUGADA	PANTALLA
A1	1 segundo	L 0 : 01
B1	2 segundos	L 0 : 02
C1	3 segundos	L 0 : 03
D1	5 segundos	L 0 : 05
E1	10 segundos	L 0 : 10
F1	15 segundos	L 0 : 15
G1	20 segundos	L 0 : 20
H1	30 segundos	L 0 : 30
A2	45 segundos	L 0 : 45
B2	1 minuto	L 1 : 00
C2	1.5 minutos	L 1 : 30
D2	2 minutos	L 2 : 00
E2	3 minutos	L 3 : 00
F2	5 minutos	L 5 : 00
G2	10 minutos	L 10 : 00

Cuando escoge uno de los Niveles Normales de Juego, está escogiendo un tiempo medio de respuesta del ordenador. Hay que destacar que los tiempos son promediados sobre un gran número de jugadas. Al principio y al final de la partida, el ordenador tiende a jugar más rápido, pero en las posiciones complicadas a mitad de partida, puede tardar más en mover.

¡USE ESTE DIAGRAMA PARA SELECCIONAR UN NIVEL DE JUEGO!

1. Pulse **LEVEL** para entrar en el Modo Nivel.



2. Después, seleccione su nivel usando el Diagrama de Niveles. Hay dos maneras para hacerlo.

- Rote por los niveles hasta que su nivel aparezca:
 - Pulse **BLACK/→** para **aumentar**→ niveles en uno.
 - Pulse **WHITE/←** para **reducir**← niveles en uno.
 - Pulse **LEVEL** para **aumentar**→ niveles en ocho.
- O simplemente localice su cuadrado de nivel y presione hacia abajo una de las piezas de ajedrez clavadas en el agujero para indicar ese nivel.

3. ¡Por último, pulse **ENTER** para salir del Modo de Nivel usando su nuevo nivel!



NIVELES DE ENTRENAMIENTO	{	9 ply búsqueda PLY: 9	10 ply búsqueda PLY: 10	11 ply búsqueda PLY: 11	12 ply búsqueda PLY: 12	13 ply búsqueda PLY: 13	14 ply búsqueda PLY: 14	15 ply búsqueda PLY: 15	16 ply búsqueda PLY: 16
		A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
NIVELES DE BUSQUEDA DE MATE	{	1 ply búsqueda PLY: 1	2 ply búsqueda PLY: 2	3 ply búsqueda PLY: 3	4 ply búsqueda PLY: 4	5 ply búsqueda PLY: 5	6 ply búsqueda PLY: 6	7 ply búsqueda PLY: 7	8 ply búsqueda PLY: 8
		A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
NIVELES DE PRINCIPIANTE	{	Mate en 1 jugada m: 1	Mate en 2 jugadas m: 2	Mate en 3 jugadas m: 3	Mate en 4 jugadas m: 4	Mate en 5 jugadas m: 5	Mate en 6 jugadas m: 6	Mate en 7 jugadas m: 7	Mate en 8 jugadas m: 8
		A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
NIVELES DE RELAPAGO	{	1 segundo por jugada seg: 1	2 segundos por jugada seg: 2	3 segundos por jugada seg: 3	4 segundos por jugada seg: 4	5 segundos por jugada seg: 5	6 segundos por jugada seg: 6	7 segundos por jugada seg: 7	8 segundos por jugada seg: 8
		A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
NIVELES DE TORNEO	{	5 minutos por partida bl: 5	10 minutos por partida bl: 10	15 minutos por partida bl: 15	20 minutos por partida bl: 20	30 minutos por partida bl: 30	45 minutos por partida bl: 45	60 minutos por partida bl: 60	90 minutos por partida bl: 90
		A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
NIVELES DE JUEGO NORMAL + NIVEL INFINITO	{	40 jugadas en 1:30 tr: 40 1:30:00	35 jugadas en 1:45 tr: 35 1:45:00	40 jugadas en 1:45 tr: 40 1:45:00	35 jugadas en 1:30 tr: 35 1:30:00	40 jugadas en 2:00 tr: 40 2:00:00	45 jugadas en 2:30 tr: 45 2:30:00	50 jugadas en 2:00 tr: 50 2:00:00	40 jugadas en 3:00 tr: 40 3:00:00
		A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
	{	45 segundos por jugada L: 45	1 minuto por jugada L: 1:00	1.5 minutos por jugada L: 1:30	2 minutos por jugada L: 2:00	3 minutos por jugada L: 3:00	5 minutos por jugada L: 5:00	10 minutos por jugada L: 10:00	Nivel Infinito 9:99:99
		A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
		1 segundo por jugada L: 0:01	2 segundos por jugada L: 0:02	3 segundos por jugada L: 0:03	5 segundos por jugada L: 0:05	10 segundos por jugada L: 0:10	15 segundos por jugada L: 0:15	20 segundos por jugada L: 0:20	30 segundos por jugada L: 0:30
		A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Para más detalles ver Sección 3.

3.2 Nivel Infinito (Cuadrado H2)

NIVEL TIEMPO PANTALLA

H2 No límite de tiempo 9 : 99 : 99

En el Nivel Infinito, el ordenador buscará indefinidamente, hasta que encuentre un mate forzoso o una jugada forzosa; hasta que haya buscado por completo la posición hasta su máxima profundidad; o hasta que usted detenga su búsqueda pulsando **ENTER**. Si detiene la búsqueda, el ordenador ejecutará la jugada que hasta ese momento piensa es la mejor. Intenta experimentar con ese nivel - coloque interesantes posiciones en el tablero y deje que el ordenador las analice para usted. Pensará durante horas incluso durante días enteros, tratando de encontrar la mejor jugada posible. Y no olvide observar el ordenador mientras piensa - aprovechése de la característica de Rotación de Pantalla descrita en la Sección 5.3.

3.3 Niveles de Torneo (Cuadrados A3-H3)

NIVELES JUGADAS/TIEMPO TOTAL MENSAJE ALTERNATIVO EN PANTALLA

A3	40 Jugadas en 1 hr. 30 min.	1 : 30 : 00
B3	35 Jugadas en 1 hr. 45 min.	1 : 45 : 00
C3	40 Jugadas en 1 hr. 45 min.	1 : 45 : 00
D3	35 Jugadas en 1 hr. 30 min.	1 : 30 : 00
E3	40 Jugadas en 2 hrs.	2 : 00 : 00
F3	45 Jugadas en 2 hrs 30 min.	2 : 30 : 00
G3	50 Jugadas en 2 hrs.	2 : 00 : 00
H3	40 Jugadas en 3 hrs.	3 : 00 : 00

El Nivel de Torneo requiere que realice un cierto número de jugadas en un determinado tiempo. Si un jugador se excede del tiempo designado para un número determinado de jugadas, el ordenador parpadea **!** junto con el tiempo transcurrido indicando así que la partida ha terminado. Si lo desea, puede continuar jugando aunque el tiempo se haya agotado.

Si escoge un Nivel de Torneo, puede querer fijar los relojes de ajedrez indicando la cuenta atrás del tiempo en vez de mostrar el tiempo transcurrido (ver Sección 5.1). Cuando el reloj de juego se agota, el reloj de cuenta atrás automáticamente se convierte en un reloj normal.

¿NECESITA AYUDA PARA ESCOGER UN NIVEL? ALGUNOS CONSEJOS PARA USTED

- **¿Es usted un principiante?** Empezar con los Niveles de Principiante o los Niveles bajos de Entrenamiento. Estos niveles restringen la profundidad de búsqueda del ordenador, ocasionando un juego más débil y dándole la oportunidad de aprender sobre el juego y tal vez aun ganar. Para tener alguna oportunidad más de ganar, combine uno de estos niveles con la opción de Modo Sencillo (Sección 5.2), de tal manera que el ordenador no pueda pensar en su tiempo.
- **¿Es usted un jugador intermedio o más avanzado?** Pruebe los niveles Normal, de Entrenamiento o de Torneo. Los Niveles normales varían de sencillos hasta los difíciles con 10 minutos de tiempo de respuesta, y los Niveles de Torneo son sumamente desafiantes. Los Niveles de Entrenamiento le permiten fijar su profundidad de búsqueda deseada— conforme va ganando en cada nivel, pase al nivel superior. Y no olvide probar los Niveles de Muerte Súbita para rápidos y excitantes juegos de Ajedrez Rápido.
- **¿Quiere experimentar?** Use los Niveles de Búsqueda de Mates para solucionar problemas hasta el mate en ocho movimientos – intente buscar desde una posición en una de sus partidas, o poner un problema real de mate. Escoja el Nivel Infinito para que el ordenador analice complicadas posiciones durante horas y hasta días.

3.4 Niveles Relámpago (Cuadrados A4-H4)

NIVELES	TIEMPO POR PARTIDA	PANTALLA
A4	5 minutos	5 : 5
B4	10 minutos	10 : 10
C4	15 minutos	15 : 15
D4	20 minutos	20 : 20
E4	30 minutos	30 : 30
F4	45 minutos	45 : 45
G4	60 minutos	60 : 60
H4	90 minutos	90 : 90

En los Niveles Relámpago (también llamados "Niveles de Ajedrez Rápido" o "Muerte Súbita"), se determina el tiempo total para la partida completa. Si el tiempo de juego excede el determinado, el ordenador parpadea **!** junto con el tiempo transcurrido indicando que la partida se da por terminada.

Si selecciona un Nivel Relámpago, puede querer fijar los relojes de ajedrez indicando la cuenta atrás del tiempo en vez de mostrar el tiempo transcurrido (ver Sección 5.1). Cuando el reloj de juego se agota, el reloj de cuenta atrás automáticamente se convierte en un reloj normal.

3.5 Niveles de Principiante (Cuadrados A5-H5)

NIVELES	TIEMPO POR JUGADA	PANTALLA
A5	1 segundo	bEG : 1
B5	2 segundos	bEG : 2
C5	3 segundos	bEG : 3
D5	4 segundos	bEG : 4
E5	5 segundos	bEG : 5
F5	6 segundos	bEG : 6
G5	7 segundos	bEG : 7
H5	8 segundos	bEG : 8

¿Es usted un jugador de ajedrez novato o principiante? Si es así, estos niveles están diseñados especialmente para usted! Aquí, el ordenador restringe su búsqueda de tal manera que deliberadamente juega con debilidad dándole una oportunidad para ganar. Los niveles empiezan fácilmente y se hacen más difíciles de manera gradual - conforme vaya ganando en cada uno, siga avanzando hasta el siguiente.

3.6 Niveles de Búsqueda de Mate (Cuadrados A6-H6)

NIVELES	PROBLEMA	PANTALLA
A6	Mate en 1	7 in : 1
B6	Mate en 2	7 in : 2
C6	Mate en 3	7 in : 3
D6	Mate en 4	7 in : 4
E6	Mate en 5	7 in : 5
F6	Mate en 6	7 in : 6
G6	Mate en 7	7 in : 7
H6	Mate en 8	7 in : 8

Seleccionando uno de estos niveles se activa un programa especial de Búsqueda de Mates. Si está en una posición en la que puede haber un mate y quiere que el ordenador lo encuentre, coloque el ordenador en uno de los Niveles de Búsqueda de Mate. El ordenador puede solucionar mates en hasta 8 jugadas. Mates de uno a cinco jugadas se encuentran normalmente bastante rápido, mientras que las soluciones

que supongan de 6 a 8 jugadas pueden tardar bastante más. Si no hay ningún mate o el ordenador no pudo encontrarlo, mostrará una serie de guiones (---). Para seguir jugando, simplemente cambie a otro nivel.

3.7 Niveles de Entrenamiento (Cuadrados A7-H8)

NIVELES	PANTALLA	NIVELES	PANTALLA
A7	PL Y : 1	A8	PL Y : 9
B7	PL Y : 2	B8	PL Y : 10
C7	PL Y : 3	C8	PL Y : 11
D7	PL Y : 4	D8	PL Y : 12
E7	PL Y : 5	E8	PL Y : 13
F7	PL Y : 6	F8	PL Y : 14
G7	PL Y : 7	G8	PL Y : 15
H7	PL Y : 8	H8	PL Y : 16

En los Niveles de Entrenamiento, la profundidad de búsqueda del ordenador está limitada por un cierto número de jugadas, como se indica arriba. Al rotar por los niveles, el ordenador indica PL Y : # para cada nivel. Un "ply" es una jugada individual una por cada bando, y el # es el número que representa la profundidad de la búsqueda. Por ejemplo, en el Nivel A7, el ordenador busca a una profundidad de un "ply" (PL Y : 1) y por lo tanto sólo se adelanta a una sola jugada individual. Por lo tanto, en este nivel, pasará a menudo por alto los mates en una sola jugada. ¡Esto produce un juego más débil, dando a los principiantes más oportunidades para batir el ordenador!

4. MODO INFO: OBSERVAR Y APRENDER

Imagine: Está jugando con un amigo al ajedrez y le toca a él jugar. Le encantaría saber en qué jugada está pensando, y le gustaría de verdad conocer su opinión sobre la partida en el tablero. Pero por supuesto no se lo preguntará – ¡porque simplemente no se hace! – Bien, adivine – cuando juegue contra este ordenador de ajedrez, podrá preguntarle cuánto quiera y tendrá todas las respuestas. De hecho podrá conseguir una increíble cantidad de información sobre el proceso de pensamiento del ordenador. Si se lo pide, le enseñará la jugada en la que está pensando, la línea de juego que espera después de esta jugada, su evaluación de la situación actual en el tablero, cuál es la profundidad de la búsqueda, y muchas otras cosas más. Como se

imaginará, estudiar esta información le ayudará a aprender mucho más sobre ajedrez.

Utilizando el Modo Info

¿Cómo se accede a toda esta información de juego? Usando el Modo Info en cualquier momento. Si lo hace mientras el ordenador está pensando, verá que la información mostrada varía al considerar el ordenador diferentes jugadas y al buscar con más profundidad.

Vea “**MODO INFO DE UN VISTAZO**” para un diagrama que resume todo sobre lo que indica el Modo Info.

La Información del Juego está dividida en cuatro grupos, y pulsando **INFO** se rota de un grupo a otro. Las teclas **BLACK/→** y **WHITE/←** se utilizan para rotar a través de los conjuntos, dentro de cada uno de los grupos. Pulse **CLEAR** para salir del Modo Info y volver al reloj de ajedrez normal.

Después de aprender sobre el Modo Info, observe la Sección 5.3 para una descripción de la característica de Pantalla de Rotación. Al seleccionar esta característica, el ordenador automáticamente rota a través de la información solicitada a intervalos de un segundo cada vez que piensa en su jugada—puede propio mirar el ordenador en ese momento ¡“Pensar en voz alta”! Siempre que una información solicitada no este disponible, la pantalla indicará una línea de guiones (— — — —).

4.1 Variación Principal

Pulse **INFO** la primera vez para conseguir información sobre la variación principal (la línea de juego prevista, o la secuencia de jugadas que el ordenador piensa se van a producir). La primera pantalla que verá, será la jugada que el ordenador está pensando en hacer. La variación principal se muestra en una profundidad máxima de cuatro jugadas individuales. Pulse **BLACK/→** repetidamente para saltar hacia adelante por todas las jugadas:

- Jugada 1 (Línea de juego prevista)
- Jugada 2 (Línea de juego prevista)
- Jugada 3 (Línea de juego prevista)
- Jugada 4 (Línea de juego prevista)

Pulse **WHITE/←** para retroceder y ver pantallas anteriores otra vez. Pulse **CLEAR** para volver a la pantalla de reloj normal.

Al ser la primera jugada de la línea de juego prevista la que el ordenador asume usted va a realizar, usted puede considerarla

MODO INFO DE UN VISTAZO

INFO DE VARIACION PRINCIPAL:

info **x1** • Jugada 1 (Línea de juego prevista)

white/← ↑ • Jugada 2 (Línea de juego prevista)

black/→ ↓ • Jugada 3 (Línea de juego prevista)

• Jugada 4 (Línea de juego prevista)

INFO DE BUSQUEDA:

info **x2** • Evaluación de la posición actual

white/← ↑ • 2 números: Profundidad de búsqueda + número de jugadas examinadas hasta el momento

black/→ ↓ • Jugadas corrientes bajo consideración

• Número de posiciones buscadas por segundo

INFO DE RELOJ DE AJEDREZ:

info **x3** • Tiempo transcurrido desde la última jugada

white/← ↑ • Tiempo transcurrido para el ordenador

black/→ ↓ • Tiempo transcurrido para el jugador

• Tiempo restante para el ordenador*

• Tiempo restante para el jugador*

*Sólo para Niveles Relámpago/Torneo

INFO DE NUMERO DE JUGADAS:

info **x4** • Número de jugadas por las Blancas ejecutadas hasta el momento

white/← ↑

black/→ ↓ • Jugadas de la presente partida

Pulse **clear** en cualquier momento para salir del Modo Info.

Para más detalles, ver Sección 4.

también como una pista. Por lo tanto—siempre que necesite ayuda, pulse **INFO** en su turno.

4.2 Información de Búsqueda

Pulse **INFO** una segunda vez para conseguir información sobre la Búsqueda del ordenador. Pulse **BLACK/→** repetidamente para pasar hacia adelante por estas cuatro pantallas:

- Evaluación de la situación actual (basada en que un peón vale 1.0 punto; un número positivo indica que las Blancas van en cabeza).
- Dos números: El primero es la profundidad de búsqueda actual, o el número de jugadas que el ordenador está anticipando; el segundo es el número de jugadas que el ordenador ha examinado hasta ahora.
- La jugada actualmente considerada.
- La rapidez de búsqueda, o el número de posiciones (nodos) que están siendo buscadas cada segundo.

Pulse **WHITE/←** para retroceder y ver pantallas anteriores otra vez. Pulse **CLEAR** para volver a la pantalla de reloj normal.

4.3 Informaciones sobre el Reloj de Ajedrez

Pulse **INFO** una tercera vez para leer las informaciones dadas por el reloj. El reloj de ajedrez registra el tiempo para ambos lados. Pulse **BLACK/→** varias veces para mover adelante por las pantallas del reloj:

- Tiempo transcurrido desde la última jugada
- Tiempo transcurrido total para el ordenador
- Tiempo transcurrido total para el jugador
- Tiempo restante para el ordenador (*solo para los niveles Relámpago y Torneo*)
- Tiempo restante para el jugador (*solo para los niveles Relámpago y Torneo*)

Pulse **WHITE/←** para mover atrás y volver a ver pantallas anteriores. Pulse **CLEAR** para volver a la pantalla de reloj normal.

El reloj se para cada vez que retrocede una jugada, comprueba niveles, selecciona opciones, verifica o coloca una posición, o apaga la unidad. En todos estos casos, sin embargo, los tiempos quedan en memoria, y los relojes reanudan en cuanto se vuelve a jugar. Siempre que cambie de niveles o pulse las teclas **CLEAR** y **ENTER** a la vez para reinicializar una nueva partida, los relojes de ajedrez siempre se reinicializarán a 0 : 00 : 00.

4.4 Contador de Jugadas/Jugadas de la Partida

Pulse **INFO** por cuarta vez para enseñar el número de jugadas de la partida hasta ahora. Puede pulsar entonces **WHITE/←** repetidas veces para paginar hacia atrás a través de las jugadas de su partida (hasta 30 jugadas individuales).

- Número de movimientos Blancos hasta el momento
- Jugadas de la partida actual

Pulse **BLACK/→** para avanzar a través de sus jugadas hasta cualquier punto. Pulse **CLEAR** para volver a la pantalla de reloj normal.

4.5 ¿Quiere una pista? ¡No tiene más que pedirla!

Por si se le hubiera pasado esta característica cuando se mencionó en la Sección 4.1, queremos destacarla de nuevo—si alguna vez necesite consejo respecto a un movimiento, siempre puede pedir al ordenador que le dé una pista. Simplemente pulse **INFO** cuando le toca a usted jugar y el ordenador le sugerirá un movimiento por su bando.

5. OPCIONES PARA DIVERSION Y VARIEDAD

Sumándose a todas las características que ha aprendido hasta ahora, su ordenador de ajedrez ofrece muchas otras excitantes opciones de juego. Todas estas opciones son seleccionables por el usuario en cualquier momento durante una partida. Se describen en esta Sección individualmente, y de una forma resumida en el Diagrama de Modo de Opciones.

Seleccionando las Opciones de Juego

Hay dos métodos para seleccionar opciones—usando las teclas del juego como se describe abajo o bien pulsando los cuadrados del tablero.

Vea “**LO BASICO DEL MODO OPCION: ¡AQUI ESTA COMO!**” para un diagrama resumen sobre cómo usar el Modo Opciones, y una visión general de todas las opciones.

Las Opciones de Juego se dividen en tres grupos: *Modo Operación*, *Modo de Juego*, y *Modo de Rotación de Pantalla*. Pulsando **OPCION** se rota de un grupo a otro. Cada grupo contiene ocho diferentes opciones y las teclas **BLACK/→** y **WHITE/←** se utilizan para rotar dentro de las opciones de cada grupo. Para cada opción, un plus (+) en la pantalla

indica que la opción está ACTIVADA y un menos (–) que la opción está DESACTIVADA. Pulse **ENTER** para activar y desactivar cada opción como se señala. Recuerde que pulsar **OPCION** rota por los tres grupos principales, con lo que puede cambiar a cualquiera de los grupos en cualquier momento. Una vez haya hecho toda su selección de opciones en cualquier o todos los grupos de opciones, pulse **CLEAR** para volver a un juego normal.

Otro método de seleccionar opciones de juego es pulsando cuadrados de opción. Como se muestra en el Diagrama de Opciones, los Cuadrados A1-H1, A2-H2, y A3-H3 pueden utilizarse para activar o desactivar opciones. Primero, pulse **OPCION** para entrar en el Modo de Opciones; después coja una pieza de ajedrez y pulse el cuadrado deseado para acceder a cualquier opción, usando el diagrama como guía. Verá que pulsando repetidas veces un cuadrado activa y desactiva otra vez esa opción con un más (+) para ACTIVAR y un menos (–) para DESACTIVAR. Una vez haya hecho todas sus selecciones, pulse **CLEAR** para volver a su partida.

Cuando el ordenador se enciende por primera vez, existen algunas opciones por defecto. Las opciones que están automáticamente en funcionamiento la primera vez que se enciende el ordenador aparecen en el diagrama con un más, y las que están desactivadas se muestran con un menos. Al inicializar el ordenador para una nueva partida, la mayoría de sus opciones se traspasan a su siguiente partida. Algunas excepciones son el Contestador, que automáticamente se coloca en ACTIVAR cuando empieza una nueva partida, y Jugando Blancas desde Arriba que automáticamente se coloca en DESACTIVAR.

5.1 Operación con el Modo de Opciones (Cuadrados A1-H1)

Esta opciones afectarán a cómo maneja su ordenador.

Pulse **OPCION** una vez para seleccionar las Opciones de Modo de Operación. A continuación utilice las teclas **BLACK** (→) y **WHITE** (←) para seleccionar opciones dentro de ese grupo, y pulse **ENTER** para encender (+) o apagar (–) las opciones. **O** simplemente, presione los cuadrados de opciones para encenderlas o apagarlas.

a. Modo Auto Contestador (Cuadrado A1)

Activado: + R U E Desativado: - R U E

Normalmente, el ordenador automáticamente contesta con una contra jugada siempre que usted ejecuta un movimiento. Sin embargo, si apaga el Auto Contestador, puede registrar cualquier número de

jugadas una por una, sin permitir que el ordenador le conteste. ¡Verá que hay muchas maneras interesantes de usar esta característica!

- Experimentar los juegos maestros. ¡Pulse **ENTER** y verá lo que haría el ordenador en cualquier posición!
- Haga almacenados sus propios juegos de ajedrez. Cuando se ha terminado un juego, juegue en cualquier posición a ver cómo otros movimientos o diferentes estrategias podrían haber influido en el resultado.
- Estudie líneas de apertura introduciéndolas manualmente.
- Juegue contra un amigo, con el ordenador como árbitro. Guiará la partida, comprobando la legalidad de las jugadas y controlando el tiempo por los dos bandos.

*Cuando juegue contra otra persona, si cualquiera de los dos bandos necesita ayuda, pulse **INFO** para ver una jugada sugerida. Para ver lo que haría el ordenador en una determinada posición, pulse **ENTER** y el ordenador ejecutará la siguiente jugada. Después de haber hecho su jugada, el Contestador permanece apagado y usted puede continuar su partida. También anote que esta opción volverá automáticamente a su parámetro por defecto ACTIVAR siempre que use **CLEAR** y **ENTER** simultáneamente para empezar una nueva partida.*

b. Sonido con pulso de tecla (Cuadrado B1)

Activado: + 5 R D Desativado: - 5 R D

Esta opción le deja desactivar el sonido que acompaña cada tecla que pulsa. Seguirá oyendo pitidos cuando mueve el ordenador o cuando una jugada ilegal se ha producido o se ha dado una tecla de manera ilegal.

c. Modo Silencioso (Cuadrado C1)

Activado: + 5 I L Desativado: - 5 I L

Normalmente, el ordenador siempre pita cuando ha encontrado su jugada. Para un manejo en completo silencio, encienda el Modo Silencioso.

d. Reloj con tic tac (Cuadrado D1)

Activado: + E I E Desativado: - E I E

Cuando enciende esta opción, se activa un sonido tic tac que hace que el sonido del reloj del ordenador se oiga como el de un verdadero reloj de ajedrez. ¡Imagínese que puede recrear el ambiente de un campeonato de ajedrez en su propia sala de estar!

LO BASICO DEL MODO DE OPCION: AQUI ESTA COMO

1. Pulse **OPCION** repetidamente para seleccionar un Modo.   x1 = MODO DE OPERACION (RUE...)

2. A continuación, seleccione su(s) opción(es), usando el Diagrama de Opciones de abajo. Hay dos maneras de hacer esto:  x2 = MODO DE JUEGO (SEL...)

 x3 = MODO DE ROTACION DE PANTALLA (rd: l...)

 x4 = vuelta al MODO DE OPERACION...

• Rote por las diferentes opciones dentro de ese Modo:

- Pulse **BLACK/→** para rotar hacia **→ adelante**.
- Pulse **WHITE/←** para rotar hacia **← atrás**.
- Cuando su opción aparece pulse **ENTER** para componerla en **on (+)** o descomponerla en **off (-)**.

• O localice su cuadrado de opción y presione hacia abajo una de las piezas de ajedrez clavadas en el agujero para componerlo en **on (+)** o descomponerlo en **off (-)**.

3. Por último, pulse **CLEAR** para salir del Modo de Opción, usando su(s) nueva(s) opción(es).



	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
OPCIONES DE ROTACIÓN DE PANTALLA	Variación ply 1 -rd:1 A3	Variación ply 2 -rd:2 B3	Variación ply 3 -rd:3 C3	Variación ply 4 -rd:4 D3	Posición Evaluación -rd:5 E3	Profundidad y Movimientos -rd:d F3	Nodos Buscados -rd:n G3	Tiempo por Jugada -rd:t H3
OPCIONES DE MODO DE JUEGO	Selectiva/Búsqueda Fuerza Bruta +SEL A2	Modo Sencillo -EASY B2	Juego Aleatorio -RAND C2	Libro Pasivo -BP:P D2	Libro Activo -BP:A E2	Libro Completo -BP:P F2	Libro de Torneo -BP:t G2	Libro On/Off +BOOK H2
OPCIONES DE MODO DE OPERACIÓN	Auto Contestador +RUE A1	Sonido con Teclas +SND B1	Modo Silencioso -SIL C1	Reloj Tic Tac -TIC D1	Reloj con cuenta atrás -CDN E1	Test del Sistema -TEST F1	Apagado Automático -APD G1	Jugando Blancas desde arriba -TOP H1

Para más detalles ver Sección 5.

e. Reloj con Cuenta Atrás (Cuadrado E1)

Activado: +CDN Desactivado: -CDN

El encender esta opción hará que el ordenador enseñe el tiempo restante en vez del tiempo que ya ha transcurrido. *Anote que esta opción está disponible solamente en combinación con los niveles de Torneo y Relámpago.*

f. Test del Sistema (Cuadrado F1)

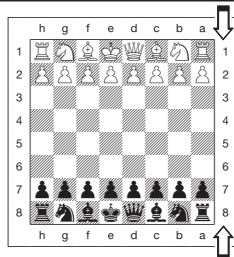
Activado: +TEST Desactivado: -TEST

El Test del Sistema se incluye fundamentalmente como un herramienta de solución de problemas. Después de activar esta opción seleccionando +TEST, el pulsar **BLACK/→** rotará repetidamente por todos los segmentos de la pantalla PCL. Para salir del test, pulse **CLEAR** y **ENTER** a la vez para reinicializar el ordenador.

ATENCIÓN: Tenga cuidado de no activar esta opción durante un

PRUEBE LAS NEGRAS DESDE EL FONDO: ESTA ES LA POSICION

Cuando el ordenador juega Blancas por encima (Sección 5.1, Opción H1) asegúrese de colocar las piezas correctamente. Observe que los Reyes y Damas están posicionados de manera diferente, y la notación del tablero está invertida.



Para más detalles ver Sección 5.1.

juego, ya que reinicializar el ordenador es la única manera de salir del test, con lo que perdería la partida que estuviese jugando.

g. Apagado Automático (Cuadrado G1)

Activado: + 3P d Desactivado: - 3P d

La opción de Apagado Automático es una característica de ahorro de batería. Cuando esta opción está activada, el ordenador se apagará automáticamente si no se pulsa ninguna tecla o no se efectúa ningún movimiento por un tiempo aproximado de 15 minutos. Para continuar la partida donde la dejó, pulse **GO/STOP** para volver a encender el ordenador. *Fíjese que el ordenador no se apagará mientras está pensando.*

h. Juegue Blancas por Encima (Cuadrado H1)

Activado: + E 0P Desactivado: - E 0P

¿Quiere salirse del estándar normal y dejar que el ordenador juegue con las Blancas por encima del tablero? Pruebe entonces esta interesante opción. Escoja + E 0P al principio de una nueva partida, y coloque las piezas Negras sobre el tablero de su lado, como se muestra en el diagrama de esta sección. Luego, pulse **ENTER** para empezar la partida. Observe cómo el ordenador ejecuta la primera jugada por las Blancas por encima del tablero.

Vea “**PRUEBE LAS NEGRAS DESDE EL FONDO: ESTA ES LA POSICION**” para una correcta colocación del tablero usando esta opción.

Cuando el ordenador juega Blancas por encima, la notación del tablero esta automáticamente invertida. Es más, esta opción volverá a su opción por defecto **DESACTIVADO** cuando se empiece una nueva partida.

5.2 Las Opciones de Modo de Juego (Cuadrados A2-H2)

Estas opciones afectan al ordenador en cómo selecciona sus movimientos.

Pulse OPCION dos veces para seleccionar las Opciones de Modo de Juego. Luego, use las teclas **BLACK/→** y **WHITE/←** para seleccionar las opciones dentro de ese grupo y pulse **ENTER** para activar las opciones (+) o (-). **O** simplemente, pulse los cuadrados de opciones para activarlas las o desactivarlas.

a. Búsqueda Selectiva (Cuadrado A2)

Activado: + 5E L Desactivado: - 5E L

El programa de este ordenador de ajedrez usa normalmente un *algoritmo de Búsqueda Selectiva*. Ello le permite al ordenador ver combinaciones que de otra manera tardaría mucho más en computar. Apagar esta opción seleccionando - 5E L hace que el programa se cambie a un potente *algoritmo de Fuerza Bruta*. Este método de búsqueda minimiza el riesgo de un ocasional olvido. *Apunte que los Niveles de Búsqueda de Mate siempre usan el método de Fuerza Bruta.*

b. Modo Sencillo (Cuadrado B2)

Activado: + E R 5Y Desactivado: - E R 5Y

¿Quiere ganar más partidas contra el ordenador? Trate de encender el Modo Sencillo, que impide al ordenador pensar durante el tiempo de usted. Esto adelbiliza todos los niveles de juego sin afectar los controles de tiempo del ordenador. Normalmente, como se describe en la Sección 2.8, el ordenador piensa durante su tiempo, usando el tiempo en el que usted contempla su próxima jugada para pensar por adelante y planificar sus estrategias. ¡Esta es una de las explicaciones de porqué su ordenador es un oponente tan duro! Al utilizar el Modo Sencillo para que todos los niveles sean más débiles, tiene realmente muchos más niveles entre los que escoger.

c. Juego Aleatorio (Cuadrado C2)

Activado: + ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ Desactivado: - ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ

Active esta opción para tener una mayor variedad de jugadas. En vez de seleccionar una sola de las mejores jugadas, el ordenador escogerá una de las mejores jugadas para jugar consultando con su Procesador Aleatorio incorporado.

d. Libro Pasivo (Cuadrado D2)

Activado: + ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ Desactivado: - ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ

Seleccionar la opción de Libro Pasivo fuerza el ordenador a dar preferencia a las posiciones pasivas o cerradas a la hora de decidir qué línea de juego seguir. *Si se escoge esta opción, las opciones de Libro Activo y de Libro de Torneo son desactivadas.*

e. Libro Activo (Cuadrado E2)

Activado: + ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ Desactivado: - ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ

Seleccionar la opción de Libro Activo fuerza el ordenador a dar preferencia a las líneas activas o a posiciones abiertas a la hora de decidir qué línea de juego seguir. *Si se escoge esta opción, las opciones de Libro Pasivo y de Libro de Torneo son desactivadas.*

f. Libro Completo (Cuadrado F2)

Activado: + ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ Desactivado: - ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ

Activar la opción de Libro Completo da al ordenador libertad para escoger cualquier movimiento en su libro de aperturas incorporado, con lo que verá jugar una mayor variedad de líneas de apertura. *Si se escoge esta opción, las opciones de Libro Pasivo, Activo y de Torneo están desactivadas.*

Cuando esta opción funciona, puede ver el ordenador ejecutar movimientos cuestionables. Ello es debido a que su libro de aperturas incorporado tendrá respuestas a ciertas líneas de juego (incluso las cuestionables), por si se jugasen. Aunque el ordenador por sí solo no ejecutaría ese tipo de movimientos, necesita saber cómo responder ante ellos de la mejor manera posible. Por lo tanto, cuando activa el Libro Completo, el ordenador puede potencialmente hacer uno de esos movimientos.

g. Libro de Torneo (Cuadrado G2)

Activado: + ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ Desactivado: - ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ

Cuando activa la opción de Libro de Torneo, fuerza el ordenador a

escoger siempre la mejor línea de juego posible para cada apertura. Mientras ello provoca el mejor juego de ajedrez, también reduce la selección de jugadas del ordenador limitando las líneas disponibles del libro. *Si se escoge esta opción, las opciones de Libro Activo y Libro Pasivo están desactivadas.*

h. Libro ON/OFF (Cuadrado H2)

Activado: + ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ Desactivado: - ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ

Coloque esta opción en - ᠠᠨᠠᠨᠠᠨ para bloquear completamente el libro de aperturas incorporados en el ordenador. Cuando desactiva de esta forma el libro, se fuerza el ordenador a tomarse tiempo para pensar en sus jugadas desde el principio de la partida, en vez de usar jugadas contenidas en su memoria. Para más detalles sobre aperturas, ver Sección 2.7. *Si desactiva completamente el libro, todas las demás opciones de libro quedan automáticamente desactivadas.*

5.3 Las Opciones de Rotación de Pantalla (Cuadrados A3-H3)

IMPORTANTE: La opción de Rotación de Pantalla está activada solamente CUANDO EL ORDENADOR ESTA PENSANDO.

Normalmente, la pantalla del ordenador indica el tiempo que tiene el jugador para mover. Sin embargo, la pantalla puede mostrar otra información también, como se describe en la Sección 4 (Modo Info). La opción de Rotación de Pantalla trabaja a la par con el Modo Info, ya que le permite escoger qué pantallas de Info quiere ver, y luego le permite rotar resultado de su elección en incrementos de un segundo. Puede encender alguna o todas las opciones de Rotación de Pantalla, si lo desea.

Pulse OPCION tres veces para seleccionar las Opciones de Rotación de Pantalla. Luego utilice las teclas **BLACK/→** y **WHITE/←** para seleccionar las opciones que quiere ver rotar en la pantalla. Las opciones se describen a continuación y quedan resumidas en el Diagrama Modo de Opción de esta sección. Pulse **ENTER** para encender (+) o apagar (-) estas opciones. O bien simplemente presione los cuadrados de opción para activar o desactivar las opciones.

Si piensa que la pantalla de información cambia demasiado rápido mientras rota, pulse **INFO** para congelar la pantalla. Pulsar sucesivamente las teclas **INFO**, **BLACK/→** y **WHITE/←** le permitirá rotar por todas las pantallas manualmente de pantalla, como se describió en la Sección 4. Para empezar de nuevo la rotación de pantalla, pulse

OPCION seguido de **CLEAR**. En todo caso, cuando el ordenador empiece a pensar en su próxima jugada, la pantalla empezará de nuevo a rotar automáticamente.

La información que puede ver mientras *el ordenador está pensando* incluye lo siguiente:

- $\text{r d} : 1 \text{ to } \text{r d} : 4$ = línea prevista de juego (hasta cuatro jugadas individuales)
- $\text{r d} : E$ = una evaluación de la posición actual
- $\text{r d} : d$ = la profundidad de búsqueda del ordenador, y el número de jugadas examinadas hasta ahora durante la partida
- $\text{r d} : n$ = el número de nodos buscados por segundo
- $\text{r d} : t$ = cuánto tiempo ha tomado el movimiento hasta el momento.

Cuando una información solicitada no está disponible, la pantalla mostrará una serie de guiones (-----).

Para una completa descripción de estas opciones y detalles sobre cómo interpretar exactamente las pantallas, ver Sección 4.

6. VERIFICACION/COLOCACION DE POSICIONES

6.1 Verificando posiciones

Vea “¡ES FACIL VERIFICAR PIEZAS!” para un ejemplo de utilización paso a paso del Modo de Verificación.

Si derrama las piezas de ajedrez o si piensa que su posición en el tablero puede ser incorrecta, el ordenador puede verificar la localización de todas las piezas para usted.

Cuando es su turno pulse uno de las **TECLAS DE SÍMBOLO DE PIEZA** (♙, ♘, ♗, ♖, ♕, o ♔). El ordenador le enseña donde se encuentra la primera pieza de este tipo la pantalla indica el símbolo de la pieza, el indicador de color y la designación del cuadrado. Pulse la misma **TECLAS DE SÍMBOLO DE PIEZA** otra vez para ver dónde se encuentra la siguiente pieza de ese mismo tipo. Todas las piezas Blancas se muestran primero, después las piezas Negras. Cuando no hay mas piezas de ese tipo, solo el símbolo de la pieza permanece en la pantalla.

¿Quiere verificar más piezas? Simplemente repita el procedimiento anterior usando las otras **TECLAS DE SÍMBOLO DE PIEZA**, verificando el tablero por completo si lo desea. Pulse **CLEAR** para

volver al juego normal.

6.2 Cambiando y Colocando posiciones

Vea “PRUEBE EL MODO DE POSICION” para tener una idea de cómo funciona esta característica.

El Modo de Posición es una característica excitante que le deja colocar posiciones especiales en el tablero desde las que jugar, o plantear problemas que quiere que el ordenador solucione.

Precaución: *Todas las jugadas anteriores en el presente juego se borrarán de la memoria del ordenador si hace cambios en la posición durante una partida.*

Pulse **POSITION** para entrar en el Modo de Posición, y la pantalla indicará -P05-. Puede cambiar o introducir una posición siempre que sea su turno de juego. Una vez colocada su nueva posición, pulse **CLEAR** para salir del Modo de Posición.

- **Para quitar una pieza del tablero**, presione la pieza hacia abajo en su cuadrado y quítela. *Vea cómo la pantalla indica el tipo de pieza y el color, así como un signo menos (-) y la localización del cuadrado.*
- **Para mover una pieza de un cuadrado a otro**, presione la pieza hacia abajo en su cuadrado de origen, cógela, y presione hacia abajo en el nuevo cuadrado. *Mientras hace esto, la pantalla indicará un signo menos (-) para el primer cuadrado, y un signo más (+) para el segundo.*
- **Para añadir una pieza al tablero**, primero pulse la **TECLAS DE SÍMBOLO DE PIEZA** para esa pieza (♙, ♘, ♗, ♖, ♕, o ♔). Asegúrese que la pantalla muestra el símbolo de color correcto para la pieza que quiere añadir. Si no es así, pulse las teclas **BLACK/→** o **WHITE/←** para cambiar el color. Cuando la pantalla muestra el tipo de pieza y el color correctos, coloque la pieza en el cuadrado deseado y presione hacia abajo suavemente. *La pantalla indicará un signo (+) así como la localización de ese cuadrado.* Para añadir otra pieza del mismo tipo, simplemente presione hacia abajo en otro cuadrado. Para añadir una pieza diferente, pulse una **TECLAS DE SÍMBOLO DE PIEZA** diferente y siga los mismos pasos descritos arriba.
- **Para limpiar el tablero**, pulse **ENTER** mientras está en el Modo Posición. La pantalla indicará [] como símbolo de un tablero de ajedrez vacío. Pulse una vez más **ENTER** para confirmar que

¿ES FÁCIL VERIFICAR PIEZAS!



1. Pulse **CLEAR** y **ENTER** a la vez para reinicializar el ordenador para una nueva partida.
Pantalla : □ 0 : 00 : 00.



2. Pulse la tecla del **CABALLO**.
Pantalla : □, ♠, b 1 (el primer Caballo Blanco).



3. Pulse la tecla del **CABALLO** otra vez.
Pantalla : □, ♠, b 1 (el segundo Caballo Blanco).



4. Pulse la tecla del **CABALLO** otra vez.
Pantalla : ■, ♠, b 8 (el primer Caballo Negro).



5. Pulse la tecla del **CABALLO** otra vez.
Pantalla : ■, ♠, b 8 (el segundo Caballo Negro).



6. Pulse la tecla del **CABALLO** otra vez.
Pantalla : ♠ (no hay más Caballos en el tablero).



7. Repita para verificar cualquier otra pieza. Pulse **CLEAR** para salir del Modo de Verificación.

Para más detalles ver Sección 6.1.

quiere limpiar el tablero. A continuación añade piezas como se ha descrito previamente. Si decide no vaciar el tablero, pulse **CLEAR** para cancelar. Esta característica puede ser muy cómoda para cuando quiere colocar una posición con solo unas pocas piezas, cuando sería más sencillo empezar con un tablero vacío.

- **Una vez cambiada la posición del tablero como se menciona arriba**, asegúrese que el indicador de color en la pantalla indica el color correcto del bando que tiene que mover. Cambie el color, si es necesario, pulsando **BLACK/→** o **WHITE/←**.
- **Para salir del Modo de Posición**, pulse **CLEAR**. Volverá al juego normal, con sus nuevas posiciones en el tablero.

Note que cualquier posición legal puede introducirse utilizando los procedimientos anteriores. El ordenador no le permitirá introducir una posición ilegal, como una en la que el número de piezas para un juego

PRUEBE EL MODO DE POSICION



1. Pulse **CLEAR** y **ENTER** a la vez para reinicializar el ordenador para una nueva partida.
Pantalla : □ 0 : 00 : 00.



2. Pulse **POSITION** para entrar en el Modo Posición.
Pantalla : - P 0 5 -.



3. Presione hacia abajo el peón Blanco en el cuadrado E2 y quítelo del tablero.
Pantalla : □, ♠, - E 2.



4. Presione hacia abajo ese mismo peón en el cuadrado E3 para añadirlo al tablero.
Pantalla : □, ♠, + E 3.



5. Presione hacia abajo la Dama Negra en el cuadrado D8 y quítela del tablero.
Pantalla : ■, ♚, - d 8.



6. Presione hacia abajo esa misma Dama en el cuadrado H5 para añadirla al tablero.
Pantalla : ■, ♚, + H 5.



7. Pulse **WHITE/←** para cambiar el color para mover a continuación.



8. Pulse **CLEAR** para salir.

Para más detalles ver Sección 6.2.

*normal excede el número prescrito, o una en la que el Rey está en jaque y no debe moverse. En estos casos el ordenador simplemente pitará cuando pulse **CLEAR** y no se le permitirá salir del Modo de Posición. Compruebe la posición con las **TECLAS DE SÍMBOLO DE PIEZA**, si es necesario, y corrija la posición (añadiendo o quitando una pieza o moviendo una pieza incorrectamente colocada). Seguidamente pulse **CLEAR** para salir del Modo de Posición.*

7. DETALLES TECNICOS

7.1 La función ACL

Los ordenadores se quedan algunas veces “inertes” debido a descargas estáticas o otras perturbaciones eléctricas. Si ocurriera algo de esto, retire las baterías y utilice un alfiler o algún otro objeto punzante para empujar en el agujero marcado **ACL** en la base de la unidad por lo menos un segundo. Esto reinicializará el ordenador.

7.2 Mantenimiento y cuidado

Su ordenador de ajedrez es un instrumento de precisión electrónico y no debe ser sometido a un brusco manejo o expuesto a temperaturas extremas o a la humedad. Asegúrese de retirar las baterías antes de limpiar la unidad. No use agentes químicos ni líquidos cuando limpie la unidad ya que pueden dañar el plástico.

Baterías débiles deben ser sustituidas rápidamente ya que pueden presentar fugas y dañar el ordenador. Por favor tome nota también de lo siguiente respecto al uso de las baterías. **Atención: Use solo baterías alcalinas o carbono zinc. No mezcle diferentes tipos de baterías o baterías nuevas con usadas. No recargue baterías no recargables. Utilice solamente las baterías recomendadas o equivalentes. Asegúrese de observar la polaridad correcta cuando inserte las baterías. Baterías viejas deben ser retiradas de la unidad de inmediato. No provoque el corto circuito de la alimentación de los terminales.**

7.3 Especificaciones Técnicas

Teclas :	16
Pantalla LCD :	48 segmentos
Baterías :	3 x AA/AM3/R6 (1.5V) Células
Consumo de Energía :	330 mW máximo
Dimensiones:	335 x 302 x 35 mm
Peso :	975 g (sin las baterías)

Por favor guarde esta información para referencia futura.

Saitek reserva el derecho a introducir cambios sin previo aviso en beneficio del progreso.

GUIA DE SOLUCION DE PROBLEMAS

SINTOMAS	POSIBLES CAUSAS	ACCIONES QUE TOMAR
El ordenador no reacciona, se comporta erráticamente o se congela durante la partida.	- Baterías no instaladas correctamente. - Baterías débiles o malas. - Una descarga estática o una perturbación eléctrica ha causado el bloqueo del ordenador.	- Reinstale las baterías, asegurándose de mantener la polaridad correcta. - Sustituya las baterías. - Presione en el agujero marcado ACL para reinicializar el ordenador (ver Sección 7.1).
La pantalla es difícil de leer.	Baterías débiles o malas.	Sustituya las baterías por unas nuevas alcalinas.
El ordenador no hace una jugada.	La opción Contestador puede estar apagada.	El ordenador sólo responde automáticamente si el Contestador está activado (ver Sección 5.1).
El ordenador no acepta su jugada.	- El ordenador está pensando durante mucho tiempo en un nivel alto. ¿Es su turno? ¿Está su Rey en jaque? ¿Pone su jugada a su Rey en jaque? ¿Está tratando de coronar incorrectamente? ¿Está moviendo a un cuadrado ilegal?	- Para interrumpir el ordenador, pulse ENTER. - Repase las reglas. Verifique la posición para estar seguro de que es correcta (ver Sección 6.1).
Aparece un mensaje de error cuando se presiona un cuadrado.	El ordenador está pensando (su símbolo de color está parpadeando).	Para interrumpir el ordenador, pulse ENTER.
No puede salir del Modo Posición con CLEAR - el ordenador sólo emite pitidos.	Puede no haber introducido la última jugada del ordenador correctamente (cuadrado origen o destino equivocado).	Compruebe la pantalla y pulse el cuadrado correcto para completar la jugada del ordenador.
La pantalla indica	Ha colocado una posición ilegal. Un Rey puede estar en jaque, se puede que haya demasiados peones en el tablero, etc.	Compruebe su posición e introduzca los cambios necesarios (ver Sección 6.2). Pulse CLEAR otra vez para salir del Modo de Posición.
El ordenador parece estar introduciendo jugadas ilegales.	- Está en el Modo Posición y ha pulsado ENTER para vaciar el tablero. - El ordenador ha realizado una jugada especial como en passant, coronación o un ascenso de peón. - Su posición en el tablero es incorrecta.	- Para vaciar el tablero, pulse ENTER otra vez para cancelar pulse CLEAR (ver Sección 6.2). - Revise las reglas. Verifique la posición (ver Sección 6.1). - Verifique la posición (ver Sección 6.1).
El ordenador está haciendo jugadas instantáneas o irracionales.	- Baterías a punto de agotarse. - El ordenador puede estar en un nivel bajo en el que mueve rápido pero juega más débil de lo normal debido a que su profundidad de búsqueda está limitada. - Baterías a punto de agotarse.	- Sustituya las baterías por unas nuevas alcalinas. - Pulse LEVEL para comprobar el nivel (ver Sección 3). Cambie a otro nivel si lo desea. - Sustituya las baterías por unas nuevas alcalinas.
El ordenador está silencioso.	La opción de Modo Silencioso ha podido ser activado.	Compruebe los parámetros de las opciones (Sección 5.1).