



Chess Trainer

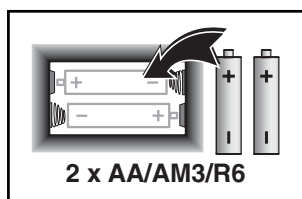
Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Instrucciones de Funcionamiento
Istruzioni d'uso
Handleiding

Endorsed by
 World Champion

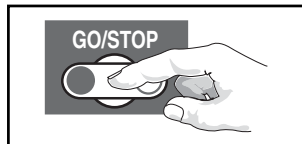
AVVIAMENTO RAPIDO

Desideri giocare una partita senza leggere prima tutto il manuale? Il piccolo Alec sarà felice di aiutarti! Segui semplicemente i passaggi dell'Avviamento Rapido...

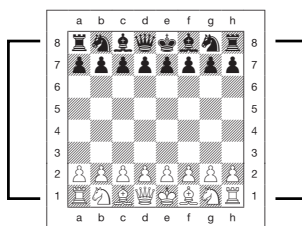
- 1 Prima di tutto, inserisci due batterie tipo "AA" (AM3/R6) nel computer (si raccomandano batterie alcaline). Assicurati di inserire le batterie con la polarità corretta!



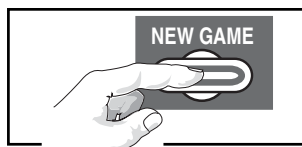
- 2 Poi premi **GO/STOP** per accendere il computer, e vedrai la faccia di Alec che si muove sullo schermo! Se l'unità non risponde, riazzerala come indicato nella Sezione 1.1.



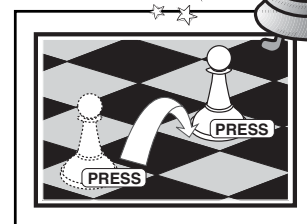
- 3 Imposta i pezzi sulla posizione di partenza iniziale per una nuova partita, con il Bianco dalla tua parte, come da figura a fianco.



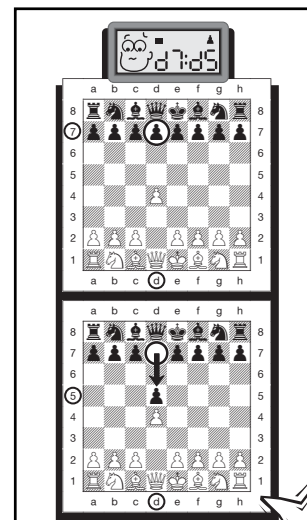
- 4 Premi **NEW GAME** per riazzere il computer. Ora sei pronto a giocare la prima partita contro Alec!



- 5 Inserisci le mosse eseguendole sulla scacchiera, premendo gentilmente i pezzi verso il basso e dalla **casa di partenza** alla **casa di destinazione** per ciascuna mossa. La scacchiera rileva automaticamente il pezzo che stai muovendo, magicamente!



- 6 Non appena il computer effettua una mossa, questa è visualizzata, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi il pezzo del computer verso il basso sulla **casa di partenza** lampeggiante (la casa d7 in quest'esempio); il display lampeggerà sulla **casa di destinazione** (d5 in questo caso), per completare la mossa del computer. E questo è tutto! Premi **GO/STOP** in qualsiasi momento per spegnere il computer...Ed Alec sarà pronto a continuare quando lo accendi di nuovo!



ITALIANO

TASTI E CARATTERISTICHE

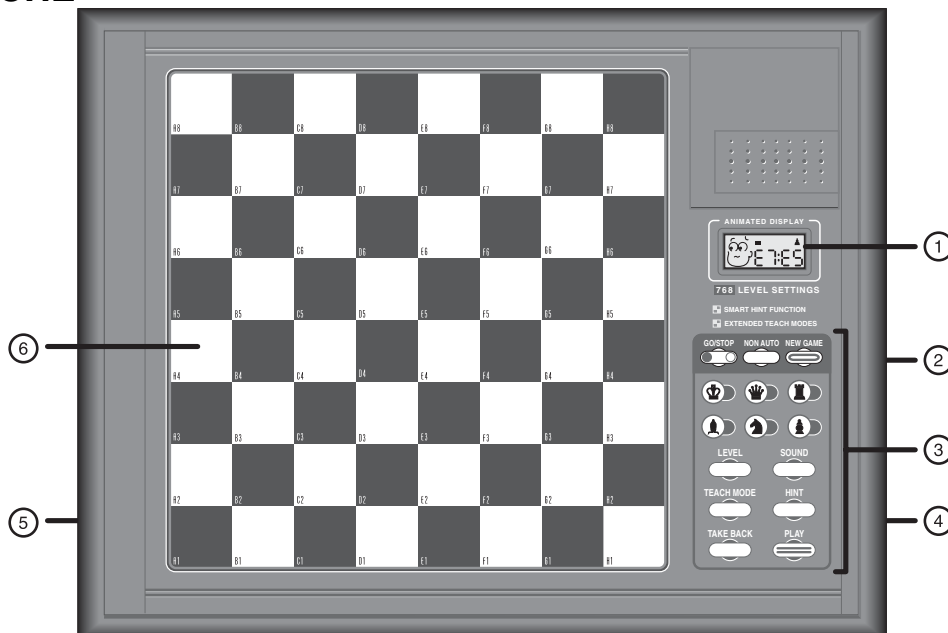
1. FINESTRA DEL DISPLAY:

Visualizza le mosse, informazioni sulla partita, gli orologi degli scacchi, e le espressioni e le facciatte di Alec! Viene anche usata per selezionare i livelli di gioco e di Modi di Apprendimento, e per la verifica dei pezzi.

2. **ACL (Riazzamento):** Situato sulla base dell'unità. Usato per eliminare le scariche elettrostatiche, a seguito dell'inserimento di batterie nuove.

3. TASTI DI GIOCO

- **GO/STOP:** Per accendere e spegnere il computer. La posizione attuale è conservata in memoria quando il computer viene spento.
- **NON AUTO:** Per entrare nel modo Non Auto, che permette di inserire le mosse manualmente.
- **NEW GAME (NUOVA PARTITA):** Predispone la scacchiera per una nuova partita.
- **TASTI SIMBOLI DEI PEZZI:** Usati per verificare le posizioni e selezionare i Modi di Apprendimento. Usati anche per la promozione dei pedoni.
- **LIVELLO:** Per entrare nel Modo Livello.
- **SUONO:** Per attivare o disattivare i suoni.
- **MODO APPRENDIMENTO:** Per entrare nel Modo Apprendimento.



- **SUGGERIMENTO:** Tenere premuto per ottenere un suggerimento su una mossa.
- **RI TIRO:** Per ritirare l'ultima mossa singola eseguita. Puoi ritirare due mosse individuali, oppure una mossa per ciascun giocatore.
- **GIOCO:** Premere per cambiare ruolo con il computer; premi mentre il computer pensa di forzare la mossa.
- 4. **VANO BATTERIE:** Situato sulla base dell'unità; usa 2 batterie tipo "AA" (AM3/R6). Si raccomandano batterie alcaline per una maggiore durata.
- 5. **CASSETTINO PER LA CONSERVAZIONE DEI PEZZI:** Situato sulla base dell'unità. Comodo compartimento che conserva i pezzi degli scacchi quando non sono usati.
- 6. **SCACCHIERA A SENSORI:** Ogni quadrato contiene un sensore che registra.

INDICE

AVVIAMENTO RAPIDO

TASTI E CARATTERISTICHE

INTRODUZIONE

1. PER INIZIARE

- 1.1 Prima di tutto, installa le batterie
- 1.2 Pronto a giocare? Ecco come muovere!
- 1.3 Ora è il turno del computer
- 1.4 Hai cambiato idea? Ritira!
- 1.5 Partita finita? Giochiamo di nuovo!
- 1.6 Livello troppo facile o troppo difficile? Cambialo!

2. CARATTERISTICHE

ADDITIONALI

- 2.1 A chi tocca? Controlla il display!
- 2.2 Mosse scacchistiche particolari
- 2.3 Mosse illegali
- 2.4 Scacco, Matta e Patta
- 2.5 Interruzione della ricerca del computer
- 2.6 Per cambiare posizione di gioco con il computer
- 2.7 Hai bisogno di aiuto? Chiedi un suggerimento!

- 2.8 Orologi da scacchi
- 2.9 Aperture incorporate
- 2.10 Spegnimento automatico
- 2.11 Memoria di gioco

3. LIVELLI DI GIOCO

- 3.1 Livelli di divertimento
- 3.2 Livelli di competenza fissa
- 3.3 Livelli casual

4. MODI SPECIALI DI GIOCO DA ESPLORARE

- 4.1 Modo Verifica
- 4.2 Modo Non Auto
- 4.3 Modo di apprendimento

5. INFORMAZIONI TECNICHE

- 5.1 La funzione **ACL**
- 5.2 Cura e manutenzione
- 5.3 Specifiche tecniche

GUIDA AI PROBLEMI E SOLUZIONI



TI PRESENTIAMO... ALEC, IL PICCOLO ALCHIMISTA!

Sono così contento di conoscerti, e così contento di sapere che ti diventerai così tanto nel mondo degli scacchi!

Magari ti sarai chiesto, "Che cosa sta facendo questo nanetto nel mio computer?". È molto semplice: mi piacciono da morire gli scacchi! E quale modo migliore per godersi il gioco ovunque possibile, che quello di avere sempre a disposizione gli scacchi ogni volta che accendi il computer! Gli scacchi sono un gioco veramente magico, sono divertenti, appassionanti e stimolano l'intelletto. Semplicemente non c'è un modo migliore per passare il tempo! Per questo il mio obiettivo è quello di essere il tuo compagno dovunque, sempre pronto a giocare dovunque ti trovi!

Se mi vedi ridacchiare, non preoccuparti, non mi sto prendendo gioco di te..., mi sto semplicemente compiacendo delle mie capacità scacchistiche! Al contrario, quando mi vedi piangere dopo aver perso una partita, non te ne dispiacere, perché posso batterti la volta successiva!

Divertiti moltissimo; ti consiglio di leggere attentamente questo manuale per scoprire tutte le grandi caratteristiche che il tuo computer da scacchi ti offre. Inoltre, fai attenzione agli "asterischi" che appaiono nel manuale, che ti avvisano quando ci sono tabelle e diagrammi che ti aiutano a capire meglio il tuo computer! Io sarò sempre contento di divertirmi facendo delle grandi partite con te, adesso e per molto altro tempo ancora...!

Divertiti!

Alec

1. PER INIZIARE

Sia che tu abbia appena imparato a giocare a scacchi, sia che tu abbia già scoperto quest'incredibile gioco, potrai trarre beneficio dal tuo nuovo computer da scacchi in molti modi! Dopo tutto è una combinazione unica di avversario e maestro! Ad ogni modo, il tuo computer conosce e segue le regole degli scacchi, e puoi stare certo che non t'ingannerà mai! Per quelli che non hanno mai giocato prima, abbiamo incluso un breve panorama delle regole del gioco. Per informazioni più dettagliate, perché non visiti una biblioteca, dove sicuramente troverai molti interessanti libri sugli scacchi!

1.1 Prima di tutto, installa le batterie

Il tuo computer da scacchi funziona con due batterie tipo

"AA" (AM3/R6). Inserisci le batterie nel vano sulla base dell'unità, come indicato in *Avviamento Rapido*. Usa batterie alcaline nuove per una maggiore durata!

Accendi il computer premendo **GO/STOP**; un bip segnala che la partita può iniziare. Se il computer non dovesse rispondere (le scariche elettrostatiche possono bloccarlo qualche volta), usa una clip per documenti o un altro oggetto appuntito, e premi nel foro **ACL** sulla base dell'unità per almeno un secondo. Il computer verrà così riazzerato.

1.2 Pronto a giocare? Ecco come muovere!

Bene, è giunto il momento di iniziare una partita! È molto facile, devi solo seguire i passaggi descritti qui di seguito:

- a. Premi **GO/STOP** per accendere il computer, se non lo hai ancora fatto. Vedrai la faccia del Piccolo Alec apparire sullo schermo; sarà il tuo costante compagno di gioco da ora in poi!
- b. Premi **NEW GAME** (NUOVA PARTITA), per riazzerare il computer per iniziare una nuova partita. Imposta i pezzi in posizione iniziale, con il Bianco dalla tua parte, come spiegato in *Avviamento Rapido*.
- c. Per eseguire una mossa premi leggermente sul pezzo che desideri muovere fino a quando non senti un bip, e la scacchiera a sensori riconosce il pezzo automaticamente. Controlla il display, che ora visualizza la casa che hai premuto, insieme al pezzo ed ai simboli dei colori per il pezzo che hai scelto! Queste informazioni lampeggiano alternativamente con il display dell'orologio.
- d. Prendi il pezzo e premilo gentilmente verso il basso sulla casa su cui desideri muovere. Sentirai un secondo bip di conferma della mossa dal computer. Hai appena fatto la prima mossa piena della partita! Ora tocca al computer muovere (Nero).

All'inizio di una partita, il computer muove spesso molto rapidamente, perché sta giocando a memoria, usando il "libro" delle mosse di apertura incorporato. Per ulteriori dettagli, vedi il Paragrafo 2.9.

1.3 Ora è il turno del computer

Quando il computer muove, emette un bip e visualizza la mossa, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi il pezzo indicato sulla **casa di partenza** lampeggiante fino a quando non senti un bip. Il display visualizza la **casa di destinazione** lampeggiante. Muovi quel pezzo sulla **casa di destinazione** indicata e premilo verso il basso per completare la mossa del computer. Adesso è di nuovo il tuo turno...

È possibile che si verifichi una delle situazioni seguenti **mentre il computer sta pensando**:

- *Il tasti di gioco devono essere premuti per due o tre secondi prima che il computer risponda.*
- *Il display dell'orologio può qualche volta saltare qualche secondo, e la durata fra i secondi consecutivi potrebbe non essere regolare.*

1.4 Hai cambiato idea? Ritira!

Quando stai giocando contro il computer, tutto può "essere cambiato"; puoi cambiare idea o decidere di giocare una mossa diversa in qualsiasi momento! Puoi ritirare due mosse singole, o una mossa per ciascun giocatore.

Per ritirare l'ultima mossa che hai giocato, premi **TAKE BACK**. Il display visualizza il simbolo del pezzo, il colore del pezzo e la mossa da ritirare, con la mossa originale sulla casa lampeggiante. Premi il pezzo verso il basso su quella casa. Vedrai ora la casa **di partenza** lampeggiare. Premi il pezzo verso il basso sulla casa **di partenza** lampeggiante per completare il ritiro.

Se la mossa ritirata era una cattura, il computer ti ricorderà di sistemare il pezzo catturato di nuovo sulla scacchiera visualizzando il tipo ed il colore del pezzo, e facendo lampeggiare la posizione della casa. Premi il pezzo verso il

basso sulla casa indicata. Per ritirare un'altra mossa, premi **TAKE BACK** di nuovo. Per continuare la partita, esegui la mossa successiva, oppure premi **PLAY** per far muovere al computer.

1.5 Partita finita? Giochiamo di nuovo!

Ogni qualvolta finisci una partita (o desideri terminare la partita attuale), è facile iniziare di nuovo! Premi **NEW GAME**, il computer si rialzerà da solo, sistemando tutti i pezzi di nuovo in posizione iniziale. Il livello del gioco viene mantenuto, tuttavia puoi cambiarlo, se desideri, come spiegato nel paragrafo 3.

IMPORTANTE: Premendo **NEW GAME** si cancella la partita attuale dalla memoria; stai attento a non premere questo tasto per errore!

1.6 Livello troppo facile o troppo difficile? Cambialo!

Il computer presenta 64 livelli di gioco, ciascuno dei quali corrisponde ad una delle 64 case della scacchiera, rendendo la scelta molto facile! Insieme ai Modi di Apprendimento incorporati, disponi di una scelta di 768 livelli per combinare le impostazioni!

Per i dettagli completi su tutti i livelli di gioco, insieme alle istruzioni per selezionare i livelli, consulta il paragrafo 3.

2. CARATTERISTICHE ADDIZIONALI

2.1 A chi tocca muovere? Controlla il display!

Puoi sempre dire in un batter d'occhio se il computer è attualmente intento a pensare, e chi deve muovere, semplicemente guardando i simboli dei colori (■ per il Nero e □ per il Bianco)! Ogni qual volta il computer è intento a pensare, il simbolo del colore del giocatore che sta giocando lampeggia nel display. *Quando è il tuo turno a muovere, il simbolo del colore si visualizza in maniera continua.*

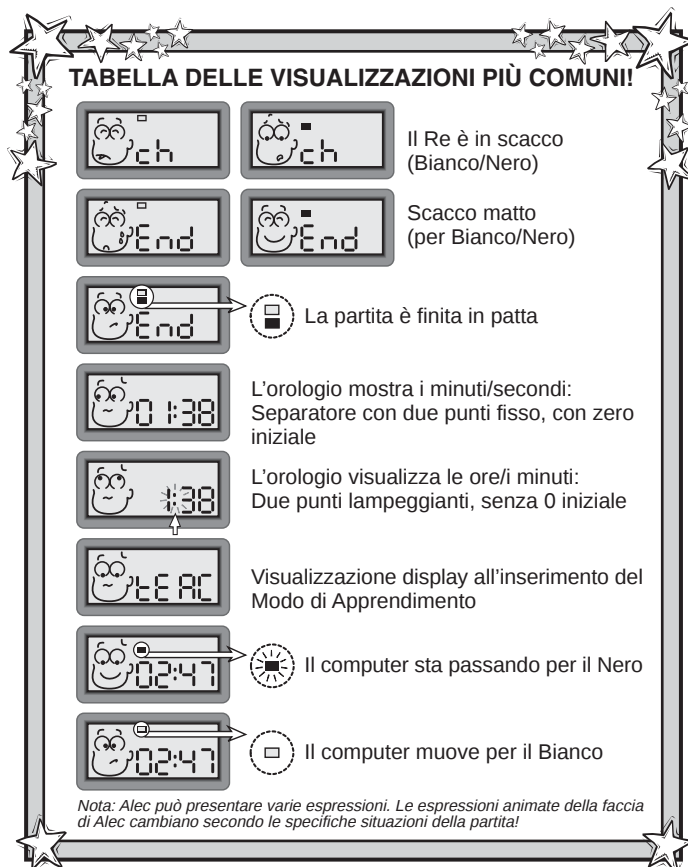
2.2 Mosse scacchistiche particolari

Catture: Per catturare, premi gentilmente verso il basso sul pezzo che desideri muovere, rimuovilo dalla scacchiera, e sistema il tuo pezzo sulla casa del pezzo catturato, premendo verso il basso.

En passant: In una cattura en passant, il computer ti ricorda di rimuovere il pedone catturato dalla scacchiera, facendo lampeggiare la posizione del pedone nel display. Premi il pedone catturato verso il basso, prima di rimuoverlo dalla scacchiera.

Arrocco: Il computer riconosce automaticamente l'arrocco, dopo che il Re è mosso. Dopo avere premuto il Re sulle **case di partenza e di arrivo**, il computer visualizza la mossa della Torre, con la **casa di partenza** lampeggiante. Premi verso il basso su questa casa, ed il display farà lampeggiare la casa sulla quale la torre deve muovere.

Promozione del pedone: Quando promuovi un pedone, premi prima il tuo pedone verso il basso sulla casa di partenza, come al solito. Il computer farà lampeggiare la casa di partenza ed i simboli per il pedone e la Regina, insieme al display dell'orologio. A questo punto hai due possibilità: (a) *Promuovere il pedone a Regina, completando la mossa premendo il pedone verso il basso sulla **casa di destinazione**...* La promozione avviene automaticamente, ed è accompagnata da una serie di bip. (b) *Per sottopromuovere a Cavallo, Alfiere o Torre*, premi il tasto **PIECE SYMBOL KEY** del pezzo di promozione desiderato (♘, ♘, o ♙). Il simbolo è visualizzato, e, premendo il pedone verso il basso sulla casa di destinazione, completi la mossa. Quando promuovi, ricordati di cambiare il pezzo sulla scacchiera! **Quando il computer promuove un pedone**, il display visualizza la mossa, come al solito, con la **casa di partenza** lampeggiante. Noterai, in ogni modo, che il display visualizza il simbolo del pedone in aggiunta al simbolo del pezzo promosso dal computer. Premi sulla casa di partenza,



e la **casa di destinazione** lampeggerà. Premi verso il basso sulla casa di destinazione, cambia il pezzo del computer sulla scacchiera, e continua il gioco!

2.3 Mosse illegali

Il computer non accetterà mai una mossa illegale! Puoi provare ad effettuarne una, e sentirai un bip, con il display che fa lampeggiare alternativamente la **casa di partenza** ed il tempo. Muovi lo stesso pezzo su un'altra casa, oppure premi il pezzo nero verso il basso sulla **casa di partenza** originale, e muovi un pezzo diverso.

Se non muovi il pezzo del computer correttamente, sentirai ugualmente un bip di errore. Questo significa che stai muovendo il pezzo sbagliato, oppure che stai muovendo il pezzo del computer sulla casa sbagliata. Controlla il display ed effettua la mossa di nuovo.

Se premi il pezzo verso il basso e la **casa di partenza** è visualizzata, però decidi di non effettuare la mossa, semplicemente premi verso il basso su quella casa di nuovo per annullare la mossa. Poi esegui un'altra mossa. Se cambi idea dopo aver inserito l'intera mossa, ritira la mossa come descritto nel paragrafo 1.4.

Avvertenza: Fai attenzione a quando giochi con i suoni disattivati, dal momento che non puoi sentire i bip di errore!

2.4 Scacco, Matta e Patta

Scacco: Quando il computer mette il tuo Re in scacco, il computer in un primo momento visualizza la mossa normalmente. Dopo che la mossa è stata eseguita, il display alterna fra l'ora e ch, insieme a □ se il Bianco è in scacco o ■ se il Nero è in scacco. Quando metti il Re del computer in scacco, il display visualizza ch, poi inizia a pensare.

Scacco matto: Quando una partita finisce in scacco matto, sentirai una serie di bip, e sul display lampeggia ♔♞, insieme a □ se ha vinto il Bianco, oppure ■ se ha vinto il Nero. Noterai che il Piccolo Alec è molto contento quando vince, ed è molto triste quando perde una partita!

Patte: Il computer riconosce le patte per stallo a seguito della ripetizione successiva per tre volte della stessa mossa. Quando si verifica una patta, sul display lampeggiano ♔♞, e tutti e due i simboli dei colori (□ e ■), insieme alla mossa della patta.

IMPARA A CONOSCERE TUTTI GLI UMORI DI ALEC!

Non sei sicuro di quello che Alec vuole trasmetterti? Ti stai chiedendo perché Alec sembra così contento, triste, o seccato? Ecco alcune delle sue espressioni!



"Vado veramente pazzo per questo gioco, specialmente quando vinco!"



"Non riesco a credere di avere perso questa partita... Perché non mi dai un'altra possibilità?"



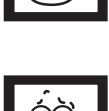
"Sembra proprio che fino a questo momento siamo in patta..."



"Eh sì, direi proprio che il matto è ad un passo!" / "Forza, promuovi il pedone per me!"



"Questo non va proprio bene, non riesco a credere che sei tu in vantaggio!"



"Ehi, mi hai catturato un pezzo mentre non stavo guardando!" / "Oh, no! Come hai fatto a mettere in scacco il mio Re?"



"Che cosa è successo? Pensavo di essere in vantaggio..."



Ha, ha! È molto divertente catturare i tuoi pezzi! / "Stai attento al tuo Re, lo sto braccando!"



"Wow, eccezionale! Ho migliorato moltissimo la mia posizione!"



"Ehi, se ancora lì? Ci stai mettendo moltissimo tempo!" / "Mi dispiace ammetterlo, ma credo che questa partita sia una patta!"



"Urrà, ho vinto! È stato molto divertente, puoi giocare di nuovo?"



2.5 Interruzione della ricerca del computer

Pensi che il computer stia prendendo troppo tempo per muovere? Nessun problema; puoi interromperlo in qualsiasi momento! Semplicemente premi **PLAY** mentre il computer sta pensando; in questo modo il computer esegue la mossa che stava prendendo in considerazione in quel momento.

Questa caratteristica può essere utile per coloro che sono impazienti, specialmente quando si usa il livello di Competenza fissa (Fixed Depth) C6 o più alto, in cui il computer in alcuni casi può tardare un'ora o più per effettuare la mossa.

2.6 Per cambiare posizione di gioco con il computer

Per cambiare posizione di gioco con il computer, premi **PLAY** quando è il tuo turno a muovere, ed il computer esegue la mossa successiva a la tua posizione. Cambia posizione quante volte desideri!

Desideri che il computer giochi la prima mossa del Bianco all'inizio della partita? Premi **NEW GAME** per riazzerare il computer, e poi premi **PLAY**!

Desideri guardare il computer giocare a scacchi contro se stesso? Premi **PLAY** dopo ogni mossa, e osserva il computer giocare in entrambe le posizioni sulla scacchiera, una mossa dopo l'altra. Studia le strategie del computer, ed in questo modo migliora il tuo gioco!

2.7 Hai bisogno di aiuto? Chiedi un suggerimento!

È molto facile chiedere aiuto al computer ogni volta che ne hai bisogno. Quando è il turno, tieni premuto il tasto **HINT**. Il computer visualizza brevemente HINT, e poi visualizza una mossa di suggerimento!

*Nota che tenere premuto il tasto **HINT** continuamente, fornisce più di un suggerimento per la mossa in certe posizioni. Il computer può tardare qualche secondo per visualizzare un suggerimento, specialmente in posizioni complicate.*

2.8 Orologi da scacchi

Il computer contiene un **orologio da scacchi** incorporato, che cronometra il tempo, con un display a quattro digitazioni, che mostra il tempo totale trascorso per la mossa seguente di una delle due parti (computer o giocatore), mentre quella parte sta pensando. Ecco un esempio di un modo facile per differenziare fra le visualizzazioni del tempo molto velocemente:

- Per la prima ora, il display visualizza **MM:SS** (Minuti: Secondi), con un separatore (:) **fisso** fra le digitazioni dei minuti e dei secondi, ed uno **zero iniziale**.
- Se il tempo totale trascorso eccede l'ora, si visualizza **MM:SS** (Ore:Minuti), con un separatore (:) **lampeggiante** nel mezzo, e **senza zero iniziale**.

Da notare anche i seguenti punti con rispetto agli orologi da scacchi:

- Gli orologi si fermano in certe situazioni, per esempio quando le mosse sono ritirate, o quando i livelli di gioco sono cambiati o verificati. In questi casi, i tempi sono conservati in memoria, e l'orologio ripristina il conteggio quando il gioco continua.
- Qualche volta, quando il computer sta pensando, il display può saltare per alcuni secondi, oppure la durata fra i secondi consecutivi può apparire irregolare. La partita non ne risentirà.

2.9 Aperture incorporate

All'inizio della partita, il computer spesso muove molto velocemente in molti dei livelli di gioco. Questo accade perché il computer gioca a memoria, usando il "libro" incorporato delle mosse di apertura degli scacchi, che include la maggior parte delle aperture. Se la posizione attuale della scacchiera è presente nel libro, il computer gioca in conformità a quella posizione automaticamente, senza pensare alla mossa!

2.10 Spegnimento automatico

Ogni volta che tocca a te muovere, e non hai effettuato una mossa o premuto alcun tasto per 20 minuti, il computer si spegne automaticamente, per risparmiare l'energia delle batterie. Per continuare la partita, premi **GO/STOP** per accendere di nuovo il computer. *Nota che il computer non si spegne automaticamente mentre sta pensando.*

2.11 Memoria della partita

Se desideri interrompere la partita per qualsiasi ragione, devi premere **GO/STOP**. Il gioco è quindi sospeso, e il computer memorizza la posizione attuale fino a due anni (con batterie alcaline nuove). Quando accendi il computer di nuovo, tu ed Alec ricomincerete semplicemente a giocare di nuovo dal punto in cui avevate smesso!

3. LIVELLI DI GIOCO

Con 768 impostazioni di livello fra cui scegliere (inclusi i Modi di Apprendimento), puoi sicuramente imparare e crescere con questo **computer da scacchi**! Quando imposti il livello, ricorda che le mosse del computer saranno tanto più efficaci quanto più sono "pensate" proprio come un giocatore ver!

Fare riferimento a "GUIDA FACILE E VELOCE ALLA SCELTA DEL LIVELLO DI GIOCO!", per un panorama di tutti i livelli di gioco.

Come mostrato nella tabella di scelta del livello, ogni livello di gioco corrisponde ad una delle 64 case della scacchiera. I livelli sono raggruppati in tre categorie diverse: **Livelli di Divertimento** (A1-B8), **Livelli di competenza fissa** (C1-D8), e **Livelli Casual** (E1-H8). Quanto più alto il livello, tanto più il computer pensa in profondità, diventando un avversario sempre più ostico. Il livello più alto in ciascuno dei gruppi, produce le mosse migliori del computer nei limiti di quelle

GUIDA FACILE E VELOCE ALLA SCELTA DEL LIVELLO!

1.  Premi **LEVEL** per entrare nel Modo Livello.

2. Seleziona il livello, usando la tabella sulla destra. Trova la casa corrispondente al livello, premi sulla casa da selezionare e visualizza quel livello.

Per esempio: per selezionare il livello G2 (con un tempo di risposta medio del computer di 25 secondi per mossa), premi sulla casella G2. Il display alterna la visualizzazione di L:G2 e 00:25.



3.  Alla fine, premi di nuovo **LEVEL** per uscire dal Modo Livello. Adesso puoi iniziare giocare sul nuovo livello selezionato!

Per maggiori dettagli, consulta il Paragrafo 3.

Livello di divertimento 8 Fu 8 A8	Livello di divertimento 16 Fu 16 B8	3+ pieghe di ricerca Fd 8 C8	6 pieghe di ricerca Fd 16 D8	8 sec. per mossa 00:08 E8	16 sec. per mossa 00:16 F8	55 sec. per mossa 00:55 G8	15 min. per mossa 15:00 H8
Livello di divertimento 7 Fu 7 A7	Livello di divertimento 15 Fu 15 B7	3 pieghe di ricerca Fd 7 C7	5++ pieghe di ricerca Fd 15 D7	7 sec. per mossa 00:07 E7	15 sec. per mossa 00:15 F7	50 sec. per mossa 00:50 G7	10 min. per mossa 10:00 H7
Livello di divertimento 6 Fu 6 A6	Livello di divertimento 14 Fu 14 B6	2++ pieghe di ricerca Fd 6 C6	5+ pieghe di ricerca Fd 14 D6	6 sec. per mossa 00:06 E6	14 sec. per mossa 00:14 F6	45 sec. per mossa 00:45 G6	6 min. per mossa 06:00 H6
Livello di divertimento 5 Fu 5 A5	Livello di divertimento 13 Fu 13 B5	2 pieghe di ricerca Fd 5 C5	5 pieghe di ricerca Fd 13 D5	5 sec. per mossa 00:05 E5	13 sec. per mossa 00:13 F5	40 sec. per mossa 00:40 G5	5 min. per mossa 05:00 H5
Livello di divertimento 4 Fu 4 A4	Livello di divertimento 12 Fu 12 B4	2 pieghe di ricerca Fd 4 C4	4++ pieghe di ricerca Fd 12 D4	4 sec. per mossa 00:04 E4	12 sec. per mossa 00:12 F4	35 sec. per mossa 00:35 G4	4 min. per mossa 04:00 H4
Livello di divertimento 3 Fu 3 A3	Livello di divertimento 11 Fu 11 B3	1++ piega di ricerca Fd 3 C3	4+ pieghe di ricerca Fd 11 D3	3 sec. per mossa 00:03 E3	11 sec. per mossa 00:11 F3	30 sec. per mossa 00:30 G3	3 min. per mossa 03:00 H3
Livello di divertimento 2 Fu 2 A2	Livello di divertimento 10 Fu 10 B2	1+ piega di ricerca Fd 2 C2	4 pieghe di ricerca Fd 10 D2	2 sec. per mossa 00:02 E2	10 sec. per mossa 00:10 F2	25 sec. per mossa 00:25 G2	2 min. per mossa 02:00 H2
Livello di divertimento 1 Fu 1 A1	Livello di divertimento 9 Fu 9 B1	1 piega di ricerca Fd 1 C1	3++ pieghe di ricerca Fd 9 D1	1 sec. per mossa 00:01 E1	9 sec. per mossa 00:09 F1	20 sec. per mossa 00:20 G1	1 min. per mossa 01:00 H1
LIVELLI DI DIVERTIMENTO		LIVELLI DI COMPETENZA FISSA		LIVELLI CASUAL			

particolari impostazioni per il livello del gioco. Devi sperimentare un po', inizia con impostazioni di gioco piuttosto basse, e avanza ai livelli più difficili con il migliorare delle tue capacità!

Nota che in alcuni dei livelli più alti, il computer può tardare molto tempo per completare la ricerca. Se desideri forzare il computer ad interrompere la ricerca ed eseguire una mossa, semplicemente premi il tasto **PLAY** in qualsiasi momento.

Premi **LEVEL** per entrare nel Modo Livello, in cui è visualizzato il livello attuale, con il display che alterna fra la casa del Livello ed il nome del Livello, per esempio, nel livello E4 (Livello Casual 4), che è il livello predefinito all'accensione, si visualizza L:E4 e 00:04. Per cambiare livello, premi una casa della scacchiera (usando la Tabella di Selezione del Livello come guida), per visualizzare quel livello. Premi **LEVEL** di nuovo per uscire dal modo Livello, con il nuovo livello di gioco selezionato.

Per quanto riguarda i livelli di gioco, sono da ricordare anche i punti seguenti:

- Se premi **LEVEL** per verificare il livello e non desideri cambiarlo, premi di nuovo **LEVEL** ed esci senza apportare alcun cambiamento.
- Puoi usare il tasto **LEVEL** e verificare il livello di gioco, mentre il computer sta pensando, tuttavia non puoi cambiare il livello di gioco fino a che non tocchi a te muovere.
- Premere **NEW GAME** riavviera il computer, e mantiene il livello di gioco attuale.

3.1 Livelli di divertimento (Case A1-B8)

CASA DEL LIVELLO	DISPLAY ALTERNANTE	CASA DEL LIVELLO	DISPLAY ALTERNANTE
A1.....	L:A1 / Fu 1	B1.....	L:B1 / Fu 9
A2.....	L:A2 / Fu 2	B2.....	L:B2 / Fu 10
A3.....	L:A3 / Fu 3	B3.....	L:B3 / Fu 11
A4.....	L:A4 / Fu 4	B4.....	L:B4 / Fu 12
A5.....	L:A5 / Fu 5	B5.....	L:B5 / Fu 13
A6.....	L:A6 / Fu 6	B6.....	L:B6 / Fu 14
A7.....	L:A7 / Fu 7	B7.....	L:B7 / Fu 15
A8.....	L:A8 / Fu 8	B8.....	L:B8 / Fu 16

Se sei un principiante assoluto od un principiante, i Livelli di divertimento ti saranno particolarmente confacenti, dandoti l'opportunità di sconfiggere il computer, una volta tanto! In questi livelli, il computer non ricerca esaustivamente la migliore mossa disponibile, come ti aspetteresti normalmente. Al contrario, non bada al punteggio ed usa un "dispositivo di casualizzazione (randomizer)", che rende il suo gioco deliberatamente meno efficace, e qualche volta gli fa eseguire delle mosse, che non sono necessariamente le migliori che ha trovato. Questa variabilità rende il computer propenso ad alcuni errori "umani" di valutazione. Sconfiggi il computer, capitalizzandone gli errori. Scoprirai molto presto che puoi vincere partite contro i tuoi amici nello stesso modo! I Livelli di Divertimento iniziano dai più facili e diventano più difficili man mano che si aumenta il livello di gioco, e ti permettono di rafforzare le tue capacità di gioco, man mano che avanzi di livello.

3.2 Livelli di competenza fissa (Case C1-D8)

CASA DEL LIVELLO	LIVELLO DI RICERCA	DISPLAY ALTERNANTE
C1.....	1 piega.....	L:c1 / Fd 1
C2.....	1 piega+.....	L:c2 / Fd 2
C3.....	1 piega++.....	L:c3 / Fd 3
C4.....	2 pieghe.....	L:c4 / Fd 4
C5.....	2 pieghe+.....	L:c5 / Fd 5
C6.....	2 pieghe++.....	L:c6 / Fd 6
C7.....	3 pieghe.....	L:c7 / Fd 7
C8.....	3 pieghe+.....	L:c8 / Fd 8
D1.....	3 pieghe++.....	L:d1 / Fd 9
D2.....	4 pieghe.....	L:d2 / Fd 10
D3.....	4 pieghe+.....	L:d3 / Fd 11
D4.....	4 pieghe++.....	L:d4 / Fd 12
D5.....	5 pieghe.....	L:d5 / Fd 13
D6.....	5 pieghe+.....	L:d6 / Fd 14
D7.....	5 pieghe++.....	L:d7 / Fd 15
D8.....	6 pieghe.....	L:d8 / Fd 16

Nei Livelli di competenza fissa, il livello di ricerca del computer è limitato a un certo numero di mosse, dette anche

pieghe. Una "piega" è una mossa singola, oppure una mossa per ciascun giocatore. Per esempio nel Livello C1, il computer ricerca fino ad una piega, e poi progredisce soltanto di una mossa singola. Pertanto in questo livello, il computer spesso traslascia il matto in una mossa. Questo produce un gioco più debole da parte del computer, e fornisce ai principianti una maggiore possibilità di sconfiggere il computer! Usa questi livelli per affinare le tue capacità, e dopo aver raggiunto le massime capacità di ciascun livello, passa al successivo!

I livelli segnati con i segni (+ e ++), indicano dei piccoli salti incrementali nella profondità della ricerca. In questi livelli, il computer ricerca un numero particolare di pieghe, ed alcune altre mosse (+), o addirittura ulteriori mosse selezionate (++)).

*Nota che il computer può tardare parecchio tempo per avanzare in alcuni Livelli di competenza fissa. Al livello C6 o più alto, per esempio, non è difficile che si verifichi l'eventualità che computer pensi per un'ora o più. Ricordati che questo è normale per questi livelli particolari! Per interrompere il computer e forzarlo ad eseguire una mossa, semplicemente premi **PLAY**.*

3.3 Livelli Casual (Case E1-H8)

CASELLA DEL LIVELLO	TEMPO PER MOSSA	DISPLAY ALTERNANTE
E1	1 secondo	L:E1 / 00:01
E2	2 secondi	L:E2 / 00:02
E3	3 secondi	L:E3 / 00:03
E4	4 secondi	L:E4 / 00:04
E5	5 secondi	L:E5 / 00:05
E6	6 secondi	L:E6 / 00:06
E7	7 secondi	L:E7 / 00:07
E8	8 secondi	L:E8 / 00:08

F1	9 secondi	L:F1 / 00:09
F2	10 secondi	L:F2 / 00:10
F3	11 secondi	L:F3 / 00:11
F4	12 secondi	L:F4 / 00:12
F5	13 secondi	L:F5 / 00:13
F6	14 secondi	L:F6 / 00:14
F7	15 secondi	L:F7 / 00:15
F8	16 secondi	L:F8 / 00:16

G1	20 secondi	L:G1 / 00:20
G2	25 secondi	L:G2 / 00:25
G3	30 secondi	L:G3 / 00:30
G4	35 secondi	L:G4 / 00:35
G5	40 secondi	L:G5 / 00:40
G6	45 secondi	L:G6 / 00:45
G7	50 secondi	L:G7 / 00:50
G8	55 secondi	L:G8 / 00:55

H1	1 minuto	L:H1 / 01:00
H2	2 minuti	L:H2 / 02:00
H3	3 minuti	L:H3 / 03:00
H4	4 minuti	L:H4 / 04:00
H5	5 minuti	L:H5 / 05:00
H6	6 minuti	L:H6 / 06:00
H7	10 minuti	L:H7 / 10:00
H8	15 minuti	L:H8 / 15:00

I livelli casual ti permettono di controllare la forza del computer, limitandone il tempo a disposizione per ciascuna mossa. Quando scegli uno di questi livelli, stai in realtà selezionando il tempo di risposta del computer per ciascuna mossa. Man mano che i livelli avanzano, il computer diventa più forte, e, quanto più tempo concedi al computer per pensare, tanto migliore sarà la sua mossa!

Nota che nell'apertura e alla fine del gioco, il computer tende a muovere più velocemente.

È FACILE CONTROLLARE I PEZZI!








1. Premi **NEW GAME**, ed imposta i pezzi nella posizione di partenza iniziale.
2. Premi **ROOK (TORRE)**.
Display: Torre bianca sulla casella A1.
3. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo.
Display: Torre bianca sulla casella H1.
4. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo.
Display: Torre nera sulla casella A8.
5. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo.
Display: Torre nera sulla casella H8.
6. Premi **ROOK (TORRE)** di nuovo.
Display: Nessuna torre. Ripeti lo stesso procedimento per qualsiasi altro pezzo!

Per ulteriori informazioni, consulta il Paragrafo 4.1

4. MODI SPECIALI DI GIOCO DA ESPLORARE

4.1 Modo Verifica

Consulta la tabella "È FACILE VERIFICARE I PEZZI!", come esempio guidato di come usare il Modo Verifica.

Nel caso in cui dovessi far cadere i pezzi sulla scacchiera, o se pensi che la tua posizione sulla scacchiera sia scorretta, il computer può verificare le posizioni di tutti i pezzi!

Quando è il turno, premi uno dei tasti **SIMBOLO DEL PEZZO (PIECE SYMBOL KEY)**. Il computer visualizza il simbolo per quel pezzo, insieme alla posizione della casa del primo pezzo di quel tipo. Premi lo stesso tasto simbolo del pezzo più volte per vedere la posizione sulla scacchiera di tutti i pezzi dello stesso tipo. Tutti i pezzi del Bianco (♖) sono visualizzati prima, e poi tutti pezzi del Nero (♜). Quando non ci sono più pezzi di quel tipo, il computer emette un doppio bip e visualizza 2 trattini, insieme al simbolo del pezzo e il simbolo per il Bianco. Quando non ci sono più Alfieri sulla scacchiera, per esempio, si visualizza --, insieme a ♖ e ♗. Il computer ritorna quindi alla visualizzazione della partita precedente.

Per verificare la posizione di altri pezzi, ripeti gli stessi passaggi di cui sopra con gli altri **TASTI SIMBOLO DEL PEZZO**. Quando hai concluso, esegui la mossa successiva.

Nota che il computer esce dal Modo Verifica automaticamente, se nessun tasto è premuto per circa 3 secondi.

4.2 Modo Non Auto

Normalmente, il computer risponde automaticamente con una contromossa, ogni qualvolta esegui una mossa. Se premi **NON AUTO** per entrare nelle Modo Non Auto, al contrario, puoi inserire un numero qualsiasi di mosse, una alla volta, senza permettere al computer di rispondere!

*Dal momento che in questo modo di gioco non giochi contro Alec, lui scompare dal display non appena premi **NON AUTO**! Non ti preoccupare, il Piccolo Alec ritorna quando ripristini il gioco normale!*

Questa speciale caratteristica può essere usata in modi diversi, che esponiamo qui di seguito:

- Gioca con i modelli delle partite di scacchi dei maestri. Premi **PLAY** per vedere che cosa farebbe il computer in qualsiasi posizione!
- Studia le linee di apertura inserendole manualmente.
- Esegui un replay su una qualsiasi posizione della scacchiera per studiare le mosse più in profondità.
- Gioca a scacchi contro un amico, con il computer che

funge da arbitro. Il computer esercita la funzione di supervisore del gioco, controllando la legalità delle mosse e tenendo il tempo per entrambe le parti! Se dovessi avere bisogno di aiuto per una mossa, premi **PLAY**, ed il computer esegue la mossa successiva al tuo posto. Dopo che il computer ha mosso, il Modo Non Auto rimane attivo, e puoi continuare il gioco!

Per uscire dal Modo Non Auto, e tornare a gioco normale in qualsiasi momento, premi **NON AUTO** di nuovo. Un bip doppio conferma che questo modo è stato annullato. Nota che il Modo Non Auto è automaticamente annullato ogni volta che premi **NEW GAME**.

4.3 Modo di Apprendimento

Vedi “**PER SELEZIONARE UNA PARTITA PER IL MODO DI APPRENDIMENTO!**” per una guida illustrata per provare il Modo di Apprendimento!

Il computer è provvisto di 11 Modi di Apprendimento, che ti permettono di studiare le mosse fondamentali e di conoscere a fondo le tattiche dei pezzi individuali, uno per uno! Per ogni partita del Modo di Apprendimento, gli unici pezzi sulla scacchiera saranno i Pedoni, i Re, e uno o due pezzi dello stesso tipo selezionati da te. Questo permette ai principianti di concentrarsi su uno o due pezzi alla volta, senza perdere la concentrazione o essere distratti da altri pezzi sulla scacchiera! I giocatori con capacità più avanzate possono usare i Modi di Apprendimento per fare pratica usando combinazioni selezionate.

Ogni qualvolta che è il tuo turno a muovere, segui i passaggi seguenti dei Modi di Apprendimento:

- Premi **TEACH MODE**. Il display visualizza **TEACH**.
- Premi uno o due tasti **SIMBOLO DEL PEZZO**, secondo il pezzo (o i pezzi) che desideri studiare. Il display visualizza il pezzo (o i pezzi) nel momento in cui i tasti sono premuti. La tabella qui sotto illustra tutte le differenti combinazioni dei pezzi, ed i tasti che devi premere per selezionarli.
- Dopo aver selezionato il (i) pezzo (i), premi di nuovo **TEACH MODE**. Il computer viene reimpostato per una nuova partita, usando solamente i pezzi che hai scelto. Ricordati di impostare solamente quei pezzi sulla scacchiera!

Usa l'elenco sottostante per selezionare uno dei modi di Apprendimento:

PREMI	PEZZI DA STUDIARE	DISPLAY
	Re+Pedoni	
	Re+Pedoni+Cavalli	
	Re+Pedoni+Alfieri	
	Re+Pedoni+Torri	
	Re+Pedoni+Regine	
	Re+Pedoni+Cavalli+Alfieri	
	Re+Pedoni+Cavalli+Torri	
	Re+Pedoni+Cavalli+Regine	
	Re+Pedoni+Alfieri+Torri	
	Re+Pedoni+Alfieri+Regine	
	Re+Pedoni+Torri+Regine	

Da notare anche i seguenti punti per quanto riguarda i Modi di Apprendimento:

- Se premi più di 2 **TASTI SIMBOLO DEI PEZZI**, soltanto gli ultimi due pezzi visualizzati saranno selezionati, quando premi **TEACH MODE** per iniziare la partita.
- Se non è premuto nessun **TASTO SIMBOLO DEL PEZZO** durante il passaggio b) di cui sopra, premere **TEACH MODE** di nuovo ti farà uscire dal Modo di Apprendimento, e tornare alla partita precedente.
- Per uscire dal Modo di Apprendimento e ritornare ad una partita standard, a 32 pezzi in qualsiasi momento, premi **NEW GAME**.

PER SELEZIONARE UNA PARTITA DEL MODO DI APPRENDIMENTO (TEACH MODE)!

Studieremo qui gli Alfieri e le Torri. Ricordati che i Pedoni ed i Re sono sempre sulla scacchiera.

1. Premi **TEACH MODE**.
2. Premi **BISHOP (ALFIERE)**. Gli Alfieri sono aggiunti. Sulla scacchiera: Pedoni, Re, Alfieri.
3. Premi **ROOK (TORRE)**. Le Torri sono aggiunte. Sulla scacchiera: Pedoni, Re, Alfieri, Torri.
4. Premi **TEACH MODE** di nuovo. Il computer si riavvierà per una nuova partita, da giocare solamente con i Pedoni, Re, Alfieri, e le Torri sulla scacchiera; verifica di aver selezionato soltanto i pezzi desiderati!

Per ulteriori dettagli, consulta il Paragrafo 4.3.

5. INFORMAZIONI TECNICHE

5.1 La funzione ACL

Il computer qualche volta “si blocca”, a causa di scariche elettrostatiche, o a causa di altre interferenze elettriche. Se si dovesse verificare quest'eventualità, usa un oggetto appuntito da inserire nel foro denominato **ACL** sulla base dell'unità, per almeno 1 secondo. Questo riavvierà il computer.

5.2 Cura e manutenzione

Il tuo computer da scacchi è un dispositivo elettronico di precisione; non deve essere sottoposto a shock violenti, o esposto a condizioni estreme di temperatura e di umidità. Togliere le batterie, prima di pulire l'unità, e non usare agenti chimici o liquidi per pulire il computer, perché potrebbero danneggiarne la plastica.

Le batterie scariche devono essere cambiate il più velocemente possibile, per le possibili perdite che possono danneggiare il computer. Da notare per quanto riguarda l'uso della batterie: **usa soltanto batterie alcaline o allo zinco carbonio. Non mettere insieme tipi diversi di batterie, o batterie vecchie e nuove. Non ricaricare batterie non ricaricabili. Usa soltanto batterie del tipo raccomandato, o equivalenti. Inserisci le batterie con la polarità corretta. Rimuovi le batterie danneggiate dall'unità il più presto possibile. Non sottoporre i terminali di alimentazione a corto circuito.**

5.3 Specifiche tecniche

Tasti:	15
Display a cristalli liquidi:	Superficie di visione 30 x 13 mm
Suono:	Cicalino piezoelettrico
Batterie:	2 batterie tipo “AA” (AM3/R6)
Dimensioni:	314 x 252 x 34 mm

Conservare queste informazioni per consultazioni future.

Saitek si riserva il diritto di apportare modifiche tecniche senza preavviso, per migliorare le prestazioni dell'apparecchio.

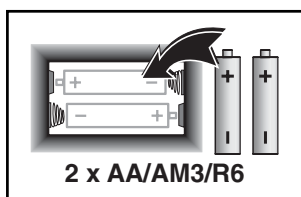
GUIDA AI PROBLEMI E SOLUZIONI

SINTOMI	POSSIBILI CAUSE	PROVVEDIMENTI
Il computer non reagisce, oppure "si blocca", durante il gioco.	- Le batterie non sono inserite correttamente. - Le batterie sono scariche oppure di cattiva qualità. - Scariche elettrostatiche o interferenze elettriche hanno causato un blocco.	- Inserisci le batterie come indicato in avviamento rapido. - Sostituisci le batterie. - Premi con un oggetto appuntito del foro designato ACL, come descritto nel Paragrafo 1.1.
Il display perde di intensità.	Le batterie sono scariche.	Sostituisci le batterie.
Il computer non muove.	- Il modo Non Auto potrebbe essere attivo. - Il livello attivato potrebbe essere un livello in cui il computer pensa per lungo tempo.	- Il computer risponde automaticamente soltanto se il modo Non Auto è disattivato (consultare il Paragrafo 4.2). - Controlla il livello (consulta il Paragrafo 3). Per interrompere la ricerca del computer, premi PLAY.
Il computer non accetta la tua mossa.	- È il tuo turno? Hai il Re in scacco? La mossa mette il tuo Re in scacco? Hai mosso prima la Torre quando hai eseguito l'arrocco? Stai muovendo su una casella illegale? - Il computer sta pensando. - Hai inserito l'ultima mossa del computer in maniera scorretta (hai premuto le case di partenza e di arrivo sbagliate).	- Assicurati di conoscere le regole. Usa l'opzione TAKE BACK (RITIRA) per ricostruire l'ultima mossa che hai eseguito. - Per interrompere il computer, premi PLAY. - Controlla la mossa visualizzata. Premi sulla casa corretta, per completare la mossa del computer.
Sembra che il computer esegua mosse illegali o irrazionali.	- Il computer ha eseguito una mossa speciale (en passant, arrocco, promozione del pedone). - La posizione sulla scacchiera non è corretta. - Potresti trovarti su un Livello di Divertimento, dove il computer rallenta deliberatamente il gioco.	- Ripassa le regole degli scacchi. Usa l'opzione TAKE BACK (RITIRA) per ricostruire l'ultima mossa. - Verifica la scacchiera (vedi il Paragrafo 4.1). - Controlla il livello (consulta il Paragrafo 3).
Il computer non emette alcun rumore.	Il tasto SOUND (SUONO) è stato attivato per disattivare il suono.	Premi il tasto SOUND di nuovo, per riattivare il suono.
Alec non è visualizzato nel display.	Il Modo Non Auto è attivo. Dal momento che quando questo modo è attivo non stai giocando contro il computer, Alec non appare.	Quando esci dal Modo Non Auto e torni a gioco normale, Alec riappare.
Durante il controllo dei pezzi, si visualizza l'orologio.	Il computer esce dal Modo Verifica, se non si è premuto alcun tasto per circa 5 secondi.	Inizia la verifica di nuovo premendo uno dei TASTI SIMBOLO DEI PEZZI.
Il display salta i secondi, oppure l'intervallo fra i secondi sembra essere irregolare.	Questo qualche volta accade <i>mentre il computer sta pensando</i>.	Nessuna influenza sulla partita.
Non c'è risposta quando un tasto viene premuto.	Questo qualche volta accade <i>mentre il computer sta pensando</i>.	Tieni premuto il tasto per 2 o 3 secondi, fino a quando il computer risponde.
Il computer si spegne mentre stai pensando alla tua mossa.	Se nessuna mossa viene eseguita, o nessun tasto è premuto per 20 minuti, l'unità si spegne per conservare l'energia delle batterie.	La partita è stata conservata in memoria; per ripristinare il gioco, premi GO/STOP.

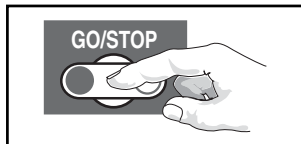
EMPIEZO RÁPIDO

¿Quiere empezar una partida en seguida, sin tener que leer el manual? ¡A Alec el pequeñito le encantará ayudarle! ¡No tiene más que seguir los pasos siguientes del Empiezo Rápido!...

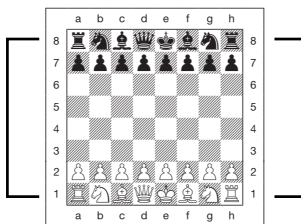
- 1 Primero, inserte dos pilas «AA» (AM3/R6) en el ordenador (pilas alcalinas recomendadas). ¡Asegúrese de respetar la polaridad correcta!



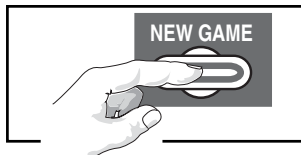
- 2 Luego, pulse **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** para encender el ordenador y ¡verá la cara de Alec en la pantalla! Si no contesta el ordenador, colóquelo de nuevo como indicado en la sección 1.1.



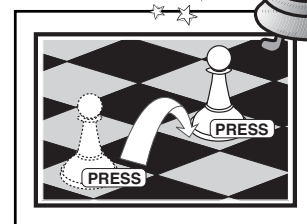
- 3 Coloque las piezas del ajedrez en su posición inicial de comienzo, con las Blancas por su lado, como indicado en el gráfico.



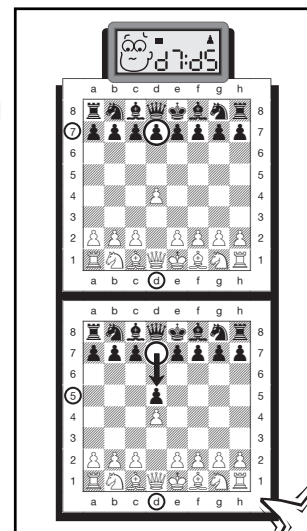
- 4 Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** para volver a colocar el ordenador. ¡Ahora está pronto para jugar su primera partida contra Alec!



- 5 Haga las jugadas desplazando las piezas en el ajedrez. Pulse suavemente la pieza en su casilla de **comienzo** y de **destino** para cada desplazamiento. El tablero detecta automáticamente qué pieza está usted moviendo -¡es propio como mágica!

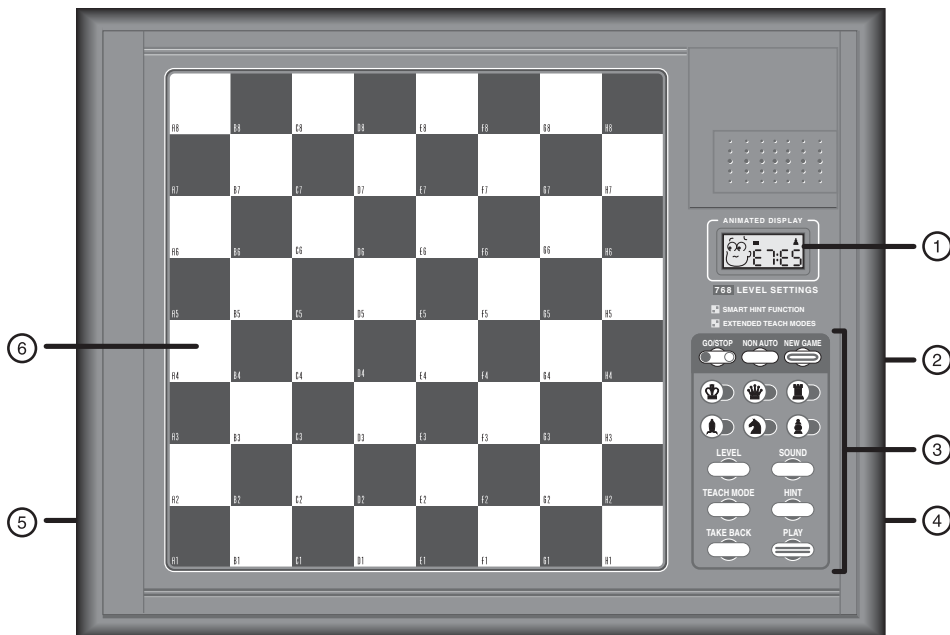


- 6 Luego que haga una jugada el ordenador, ésa va indicada en la pantalla. La casilla de **comienzo** parpadea. Pulse la pieza del ordenador en la casilla de **comienzo** (casilla d7 en este ejemplo). A continuación, la pantalla muestra la casilla de **destino** que parpadea. Pulse la casilla de **destino** (d5 en este ejemplo) para acabar la jugada del ordenador. ¡Y eso es todo! Pulse **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** en cualquier momento para apagar el ordenador...y Alec estará pronto para seguir jugando cuando usted vuelva a encender el ordenador.



TECLAS Y FUNCIONES

1. **VENTANA DE VISUALIZACIÓN:** Se usa para mostrar las jugadas, informaciones y los relojes de ajedrez, ¡tan como la cara y expresiones de Alec! Sirve también para seleccionar los niveles de juego y los modos de enseñanza, y para verificar los peones.
2. **ACL (Reinicialización):** En la base de la unidad. Se usa para eliminar las descargas estáticas después de insertar pilas nuevas.
3. **TECLAS DE PARTIDA**
 - **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR):** Se pulsa para encender y apagar el ordenador. La posición actual queda en memoria cuando se apaga el ordenador.
 - **NON AUTO (NON AUTOMÁTICO):** Se pulsa para pasar al modo non automático, que permite que las jugadas se hagan a mano.
 - **NEW GAME (PARTIDA NUEVA):** Se pulsa para colocar el ordenador de nuevo para una nueva partida.
 - **TECLAS DE SÍMBOLO DE PIEZA:** Se utilizan para verificar las posiciones y seleccionar los modos de enseñanza. Se utilizan también para coronar un peón.
 - **LEVEL (NIVEL):** Se pulsa para pasar al modo nivel.
 - **SOUND (SONIDO):** Se pulsa para activar o desactivar el sonido.
 - **TEACH MODE (MODO DE ENSEÑANZA):** Se pulsa para pasar al modo enseñanza.



- **HINT (AVISO):** Se pulsa esta tecla para que el ordenador le sugiera una jugada.
 - **TAKE BACK (RETROCESO):** Se pulsa para cancelar la última jugada individual efectuada. Se puede anular dos jugadas individuales o una jugada para cada bando.
 - **PLAY (JUGAR):** Se pulsa para cambiar bandos con el ordenador. Se pulsa también para obligar al ordenador a jugar mientras está pensando.
4. **COMPARTIMENTO DE PILAS:** En la base del aparato. Funciona con dos pilas «AA» (AM2/R6) (le aconsejamos utilice pilas alcalinas para una duración de vida más larga).
 5. **ZONA DE ALMACENAMIENTO DE LAS PIEZAS:** En la base del aparato. Un pequeño espacio muy cómodo donde guardar las piezas que no utiliza.
 6. **TABLERO SENSIBLE:** Cada casilla está equipada con un detector que percibe automáticamente el desplazamiento de las piezas.

ÍNDICE

COMIENZO RÁPIDO

TECLAS Y FUNCIONES

INTRODUCCIÓN

1. ¡EMPECEMOS!

- 1.1. ¡Primero inserte las pilas!
- 1.2. ¿Está pronto para jugar? ¡Así se empieza!
- 1.3. ¡Le toca jugar al ordenador!
- 1.4. ¿Cambió de opinión? ¡Cancele!
- 1.5. ¿Se acabó la partida?

¡Juguemos otra!

- 1.6. ¿Demasiado fácil/difícil?
- ¡Cambie niveles!

2. FUNCIONES ADICIONALES

- 2.1. ¿A quién le toca jugar?
- ¡Verifique la pantalla!
- 2.2. Jugadas especiales
- 2.3. Jugadas ilegales
- 2.4. Jaque, mate y tablas
- 2.5. ¡Interrumpa la búsqueda del ordenador!
- 2.6. Cambie bandos con el ordenador
- 2.7. ¿Necesita ayuda? ¡Pida una sugerencia!

- 2.8. Relojes de ajedrez
- 2.9. Aperturas incorporadas
- 2.10. Parada automática
- 2.11. Memoria de partida

3. LOS NIVELES DE JUEGO

- 3.1. Niveles de diversión
- 3.2. Niveles de profundidad fija
- 3.3. Niveles casuales

4. MODOS ESPECIALES PARA EXPLOTAR

- 4.1. Modo verificación
- 4.2. Modo no automático
- 4.3. Modo de enseñanza

5. DETALLES TÉCNICOS

- 5.1. La función **ACL**
- 5.2. Cuidado y mantenimiento
- 5.3. Especificaciones técnicas

GUÍA DE RESOLUCIONES DE PROBLEMAS



LE INTRODUCIMOS A... ALEC, ¡EL PEQUEÑITO ALQUIMISTA!

¡Estoy realmente encantado encontrarte – y tan feliz que vayamos a disfrutar juntos del mundo maravilloso del ajedrez!

*Quizás estás preguntándote «¿Qué hace este hombrecito en mi computadora?» Es muy sencillo: **ME ENCANTA EL AJEDREZ!** ¡Y no hay mejor manera de disfrutar del juego que al estar presente cada vez que enciendes tu computadora! El ajedrez es de verdad un juego mágico—es divertido, emocionante y intelectualmente estimulante. ¡Es muy sencillo, es la mejor manera para pasarse el tiempo! ¡Por lo tanto, mi meta en la vida es ser tu compañero de juego, pronto y dispuesto para jugar cuando lo quieras!*

Cuando ves que estoy sonriendo, no te apures—no estoy burlándome de ti—¡no hago más que admirar mi propia destreza para jugar! Y cuando me ves llorando después de perder una partida, no tengas piedad de mí – ¡es posible que yo gane la próxima vez!

Disfruta y no te olvides de leer el manual para descubrir todas las funciones maravillosas que tu computadora de ajedrez te ofrece. ¡También fíjate en las «estrellas» a lo largo del manual – indican diagramas y esquemas que te ayudarán para mejor entender tu computadora! ¡Y para acabar, ansio empezar a jugar contigo, a partir de ahora y para mucho tiempo!

¡Disfruta!

Alec

1. ¡EMPECEMOS!

¡Que usted sea un principiante o que ya conozca este juego formidable, aprovechará esa nueva computadora de ajedrez de numerosas maneras! ¡Después de todo, es una combinación única de adversario y profesor! Y a propósito, su ordenador conoce y respeta todas las reglas populares del ajedrez – ¡y puede estar seguro que nunca le hará trampas! Para aquellos que nunca jugaron a ajedrez, hemos incluido en ese manual un resumen breve de las reglas, para que puedan empezar. ¡Si necesita más información, le aconsejamos que haga una visita en su biblioteca local donde encontrará sin duda una mina de informaciones interesantes acerca del ajedrez!

1.1 Primero inserte las pilas

Su computadora de ajedrez funciona con dos pilas «AA» (tipo AM3/R6). Inserte las pilas en el compartimento de pilas ubicado en la base del aparato, como indicado en *Empiezo*

rápido. Use pilas alcalinas nuevas para una duración más larga.

Encienda el ordenador pulsando la tecla **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)**. Oirá un pitido para indicar que la partida puede empezar. Si el ordenador no responde (las descargas estáticas pueden bloquearlo), utilice un clip u otro objeto puntiagudo para empujar dentro del orificio marcado **ACL** en la base de la unidad por lo menos un segundo. Eso le permite reinicializar el ordenador.

1.2 ¿Está pronto para jugar? ¡Así se empieza!

¡Bueno, ahorita es hora para empezar una partida! Es muy fácil – no tiene más que seguir los pasos siguientes:

- a. Pulse la tecla **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** para encender la computadora si ya no está encendida. ¡Ya verá la cara del pequeñito Alec en la pantalla – a partir de entonces, va a ser su compañero de juego!
- b. Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** para reinicializar el ordenador para una partida nueva. Coloque las piezas en su posición de comienzo, con las Blancas por su lado, como indicado en *Empiezo rápido*.
- c. Para jugar una jugada, pulse suavemente la pieza que desea desplazar hasta oír un pitido – el tablero sensible detectará la pieza automáticamente. Mire la pantalla, —¡enseña entonces la casilla que pulsó, junto con los símbolos de pieza y color para el peón que escogió! La información viene indicada en alternancia con el reloj de ajedrez.
- d. Tome esa pieza y púlsela suavemente en la casilla de destino. Oirá un segundo pitido para confirmarle la jugada. ¡Acaba de jugar su primera jugada de la partida! ¡Ahorita le toca al ordenador jugar por las Negras!

A principios de una partida, el ordenador suele jugar muy rápidamente porque juega de memoria, sirviéndose de su «libro» integrado de aperturas. Para más detalles, vea la Sección 2.9.

1.3 ¡Le toca al ordenador jugar!

Cuando el ordenador juega una jugada, se oye un pitido y la jugada va indicada en la pantalla con la casilla de **origen** que parpadea. Pulse la pieza indicada en la casilla de **origen** que parpadea hasta oír un pitido. Entonces la pantalla muestra la casilla de **destino** que parpadea. Desplace la pieza hasta la casilla de **destino** indicada y pulse esa casilla para acabar la jugada del ordenador. Ahora le toca a usted jugar otra vez...

Sepa que **mientras está pensando el ordenador**, puede suceder que:

- *Usted tenga que pulsar las teclas de partida durante dos a tres segundos antes de que responda el ordenador..*
- *El reloj de ajedrez se salte algunos segundos, y que el intervalo de tiempo entre unos segundos consecutivos le parezca ilegal. Sin embargo, hay que notar que no resulta afectada la partida.*

1.4 ¿Cambió de opinión? ¡Cancele!

Cuando juega a ajedrez con el ordenador, nada es «irreversible» – ¡usted puede cambiar de opinión o decidir jugar una jugada distinta en cualquier momento! Puede cancelar dos jugadas individuales o una jugada para cada bando.

Para cancelar la última jugada, pulse **TAKE BACK (RETROCESO)**. Entonces la pantalla muestra el símbolo de pieza, el símbolo de color y la jugada para cancelar, junto con la casilla de **destino** inicial que parpadea. Pulse la pieza en esa casilla. Ahora puede ver la casilla de **origen** que parpadea. Pulse la pieza en la casilla de **origen** que parpadea para acabar el retroceso.

Si la jugada cancelada era una captura, la computadora muestra el tipo de pieza y el color, tan como la casilla que parpadea para recordarle que vuelva a colocar la pieza

capturada en el tablero. Pulse esa pieza en la casilla indicada. Para cancelar otra jugada, vuelva a pulsar **TAKE BACK (RETROCESO)**. Para reanudar la partida, puede jugar la jugada siguiente o pulsar **PLAY (JUGAR)** para que sea el ordenador el que juegue.

1.5 ¿Se acabó la partida? ¡Juguemos otra!

¡Que se haya acabado la partida (o que usted la haya abandonada), es muy fácil volver a jugar! Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)**, y se reinicializará el ordenador, volviendo a colocar todas las piezas en su posición de origen. El mismo nivel de juego sigue efectivo pero lo puede cambiar si lo desea. Vea Sección 3.

IMPORTANTE: Cuando pulsa **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** el ordenador borra la partida en curso de su memoria – ¡procure no pulsar esa tecla por error!

1.6 ¿Demasiado fácil/difícil? ¡Cambie niveles!

Su ordenador le propone 64 niveles de habilidad. Cada uno corresponde a una casilla en el tablero – ¡lo que hace que la selección de niveles sea muy fácil! ¡Con los modos de enseñanza integrados, usted puede escoger entre 768 combinaciones de niveles!

Para más detalles acerca de todos los niveles de juego y para aprender a seleccionar los niveles, vea la Sección 3.

2. FUNCIONES ADICIONALES

2.1 ¿A quién le toca jugar? ¡Verifique la pantalla!

¡Es siempre posible con un solo vistazo decir si la computadora está pensando y a quién le toca jugar – no hay más que echar un vistazo a los símbolos de color (■ para las Negras y □ para las Blancas)! Cada vez que la computadora está pensando, el símbolo de color del bando para él que está pensando **parpadea** en la pantalla. Cuando le toca a usted jugar, el símbolo de color de su bando aparece **sin parpadear**.

2.2 Jugadas especiales

Capturas: Para capturar una pieza, pulse suavemente la pieza que desea jugar, quite la pieza capturada del tablero y pulse su pieza en la casilla de la pieza capturada.

Al paso: En una captura al paso, el ordenador parpadea la casilla de la pieza para recordarle que quite la pieza capturada del tablero. Pulse la pieza capturada antes de sacarla del tablero.

Enroque: El ordenador reconoce automáticamente un enroque después de que haya sido desplazado el Rey. Después de pulsar el Rey en sus casillas de **origen** y de destino, el ordenador muestra la jugada de la Torre, con la casilla de **origen** que parpadea. Pulse esa casilla y a continuación la pantalla muestra la casilla parpadeando adonde desplazar la Torre. Pulse la casilla de **destino** de la Torre para acabar la jugada.

Coronación de un peón: Cuando corona un peón, pulse por primero la pieza en su casilla de **origen**, como siempre. El ordenador muestra la casilla de **origen** que parpadea, y los símbolos del peón y de la Dama, tan como el reloj. Usted dispone entonces de dos posibilidades: (a) Para coronar el peón a Dama, no tiene más que acabar la jugada pulsando su peón en la casilla de **destino**. La coronación es efectiva enseguida, y está acompañada de una serie de pitidos. (b) para coronar la pieza a Caballo, Alfil, o Torre, pulse la **TECLA DE SÍMBOLO DE PIEZA** para la pieza que desea coronar (♘, ♘, o ♙). Este símbolo aparecerá y puede pulsar en la casilla de **destino** para acabar la jugada. ¡Cuando corona una pieza, no se olvide de cambiar la pieza en el tablero del ajedrez! Cuando la computadora corona una pieza, la pantalla muestra por primero la jugada, como siempre, con la casilla de origen que parpadea. Sin embargo, fíjese en que la pantalla



enseña el símbolo del peón **además** del símbolo de la pieza coronada por la computadora. Pulse la casilla de **origen**, y verá que la casilla de **destino** parpadea. ¡Pulse la casilla de **destino**, cambie la pieza de la computadora en el tablero y siga jugando!

2.3 Jugadas ilegales

¡El ordenador nunca aceptará una jugada ilegal! Si usted juega una jugada ilegal, oírás un pitido y la pantalla indicará consecutivamente la casilla de **origen** y el tiempo. Entonces usted puede desplazar la pieza hacia otra casilla o pulsar dicha pieza en su casilla de **origen** inicial y luego desplazar otra pieza.

Si no desplaza correctamente tampoco la pieza del ordenador, oírás un pitido de error. Ello significa que usted desplazó una pieza incorrecta o que desplazó la pieza del ordenador hacia una casilla incorrecta. Verifique la pantalla y vuelva a jugar la jugada.

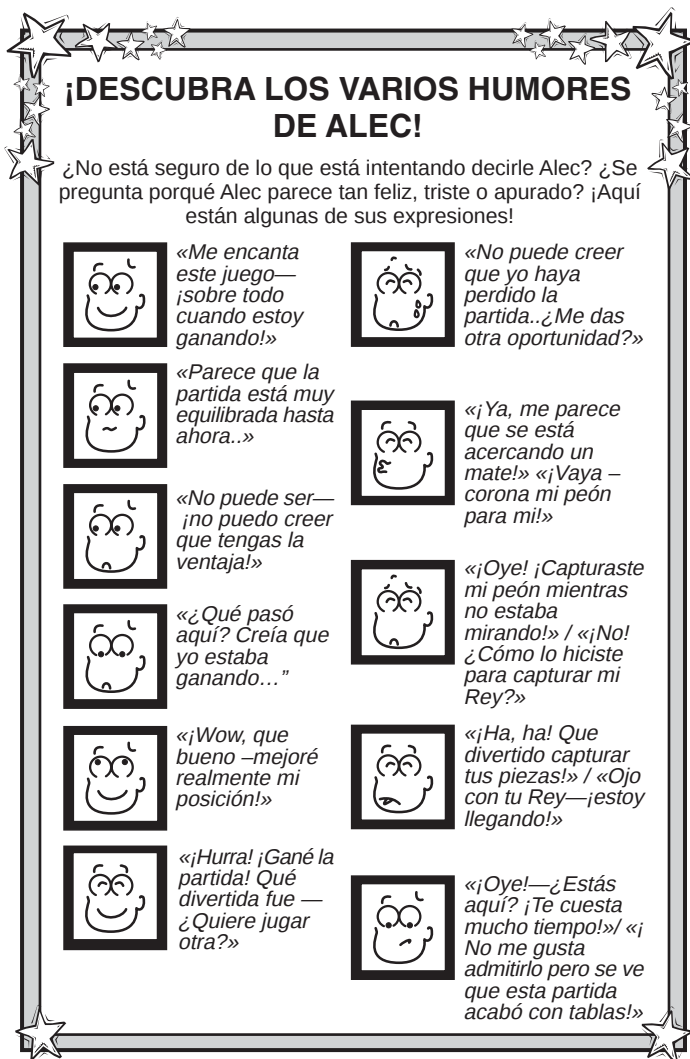
Si pulsa una pieza y que la casilla de **origen** aparece en la pantalla pero que luego usted decide no jugar esta jugada, no tiene más que volver a pulsar esta pieza para cancelar la jugada. Entonces puede jugar otra jugada. Si cambia de opinión después de jugar una jugada, anuléla tan como indicado en la Sección 1.4.

Aviso: ¡Si juega sin el sonido, tenga cuidado porque no se oírán los pitidos de error!

2.4 Jaque, Mate y Tablas

Jaque: Cuando la computadora pone su Rey en jaque, muestra por primero la jugada como siempre. Una vez la jugada acabada, la pantalla indica consecutivamente el tiempo y **ch**, junto con □ si las Blancas están en jaque o ■ si las Negras están en jaque. Cuando usted pone el Rey de la computadora en jaque, la pantalla enseña **ch**, luego empieza a pensar.

Jaque y mate: Cuando una partida se acaba con jaque y mate, se oye una serie de pitidos y la pantalla indica consecutivamente **End**, junto con ■ si ganaron las Blancas o □ si si ganaron las Negras. ¡Fíjese en la cara del pequeñito Alec, está tan feliz cuando ganó – y se vuelve tan triste cuando perdió!



¿No está seguro de lo que está intentando decirle Alec? ¿Se pregunta porqué Alec parece tan feliz, triste o apurado? ¡Aquí están algunas de sus expresiones!



«Me encanta este juego— ¡sobre todo cuando estoy ganando!»



«No puede creer que yo haya perdido la partida.. ¿Me das otra oportunidad?»



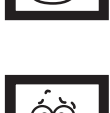
«Parece que la partida está muy equilibrada hasta ahora..»



«¡Ya, me parece que se está acercando un mate!» «¡Vaya – corona mi peón para mí!»



«No puede ser— ¡no puedo creer que tengas la ventaja!»



«¡Oye! ¡Capturate mi peón mientras no estaba mirando!» / «¡No! ¿Cómo lo hiciste para capturar mi Rey?»



«¿Qué pasó aquí? Creía que yo estaba ganando...»



«¡Ha, ha! Que divertido capturar tus piezas!» / «Ojo con tu Rey— ¡estoy llegando!»



«¡Wow, que bueno – mejoré realmente mi posición!»



«¡Oye!— ¿Estás aquí? ¡Te cuesta mucho tiempo!» / «¡No me gusta admitirlo pero se ve que esta partida acabó con tablas!»



«¡Hurra! ¡Gané la partida! Qué divertida fue — ¿Quiere jugar otra?»



Tablas: La computadora reconoce las tablas por ahogado y las tablas fotográficas. Después de unas tablas, la pantalla enseña ♠♣, junto con los dos símbolos de color (□ y ■) y la jugada de tablas.

2.5 Interrumpa la búsqueda del ordenador

¿Piensa que al ordenador le cuesta demasiado tiempo para jugar? No hay problemas – ¡lo puede interrumpir en cualquier momento! No tiene más que pulsar **PLAY (JUGAR)** mientras el ordenador está pensando para que se detenga y que juegue la jugada en la que estaba pensando..

Esta función puede resultar muy práctica para los impacientes – y cuanto más cuando está jugando en los niveles de profundidad fija C6 y superiores, cuando el ordenador puede pensar una hora o más antes de jugar.

2.6 Cambie bandos con el ordenador

Para cambiar bandos con el ordenador, pulse **PLAY (JOUER)** cuando le toca a usted jugar – y el ordenador jugará la jugada siguiente para su bando. ¡Puede cambiar bandos tantas veces como lo quiera!

¿Quiere que el ordenador juegue la primera jugada para las Blancas a principios de la partida? ¡Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** para reinicializar el ordenador, luego pulse **PLAY (JUGAR)**!

¿Quiere que el ordenador juegue a ajedrez contra sí mismo? Pulse **PLAY (JUGAR)** después de cada jugada – y observe el ordenador mientras va jugando para cada bando en el tablero del ajedrez, una jugada después de la otra. ¡Estudie sus estrategias, y mejorará su habilidad!

2.7 ¿Necesita ayuda? ¡Pida una sugerencia!

Es fácil pedirle ayuda a la computadora, en cualquier momento. ¡Cuando le toca a usted jugar, no tiene más que mantener pulsada la tecla **HINT (SUGERENCIA)** y la

computadora le hará una sugerencia para la jugada!

*Por fovar tome en nota que si pulsa la tecla **HINT** repetidamente en ciertas situaciones, podrá obtener más de una sugerencia de jugada. Le puede costar unos segundos al ordenador para sugerir una jugada, y sobre todo en el caso de posiciones complicadas.*

2.8 Relojes de ajedrez

El ordenador está equipado con un reloj de ajedrez integrado que controla el tiempo con una pantalla de 4 cifras que muestra el tiempo total agotado para el bando al que le toca jugar (el ordenador o el jugador) mientras ese bando va pensando. Aquí abajo está una manera fácil de diferenciar de un solo vistazo las pantallas del tiempo:

- En la primera hora, la pantalla muestra **MM:SS** (Minutos:Segundos), **con un colón en el medio y un zero al principio.**
- Si el tiempo total agotado sobrepasa una hora, la pantalla enseña **HH:MM** (Horas; Minutos) con un colón que **parpadea** en el medio y sin ningún **zero al principio.**

Tome en nota los puntos siguientes acerca de los relojes de ajedrez:

- En ciertas situaciones los relojes se detienen, por ejemplo cuando se anula una jugada o cuando se cambia o verifica niveles. En estos casos, los tiempos son almacenados en memoria, y los relojes reanudan cuando sigue la partida.
- A veces, mientras el ordenador está pensando, la pantalla puede saltarse unos segundos, o el intervalo entre segundos consecutivos puede parecer desigual. Sin embargo, hay que notar que no resulta afectada la partida.

2.9 Aperturas integradas

A principios de una partida, el ordenador suele jugar instantáneamente en muchos niveles. Eso se debe a que está jugando de memoria, utilizando su propio «libro» integrado de aperturas, que lleva las aperturas más famosas. Si la posición actual en el tablero existe en su libro, el ordenador juega su jugada automáticamente en función de dicha posición, sin tener que pensar en la jugada.

2.10 Función parada automática

Cuando le toca a usted jugar y que usted no pulsó ni desplazó ninguna pieza en los últimos 20 minutos, el ordenador se apaga automáticamente para ahorrar las pilas. Para reanudar la partida, pulse **GO/STOP (ENCENDER/ APAGAR)** para volver a encender el ordenador. *Tome en nota que no se apaga el ordenador mientras está pensando.*

2.11 Memoria de partida

Si por cualquier razón usted desea interrumpir la partida, lo puede hacer pulsando la tecla **GO/STOP (APAGAR/ ENCENDER)**. Entonces, se interrumpe la partida y el ordenador la almacena en memoria durante un máximo de dos años (con pilas alcalinas nuevas). Cuando vuelva a encender el ordenador, Alec y usted pueden reanudar la partida allí donde la dejaron.

3. LOS NIVELES DE JUEGO

¡Ese ordenador le deja escoger entre 768 ajustes de niveles (incluyendo los niveles de enseñanza), lo que le permite aprender de veras y hacerse mejor! Al ajustar los niveles, no se olvide que ¡cuanto más tiempo el ordenador tiene para pensar, mejor juega – tan como un ser humano!

Lea por favor «¡UNA GUÍA FÁCIL Y RÁPIDA PARA LA SELECCIÓN DE NIVELES!» para un resumen de todos los niveles.

Como está indicado en el diagrama de selección de

¡UNA GUÍA FÁCIL Y RÁPIDA PARA LA SELECCIÓN DE NIVELES!

1.  Pulse **LEVEL (NIVEL)** para entrar en el modo Nivel.

2. Luego seleccione su nivel, ayudándose del diagrama en la derecha. No tiene más que localizar la casilla de su nivel y que pulsar dicha casilla para seleccionar este nivel y para mostrarlo en la pantalla.

Por ejemplo: para seleccionar el nivel G2 (con una velocidad promedio de reacción de 25 segundos por jugada), pulse la casilla G2. La pantalla alterna entre L:G2 y 00:25.



3.  Para acabar, vuelva a pulsar **LEVEL (NIVEL)** para salir del modo Nivel. ¡Ahora puede empezar a jugar en el nuevo nivel seleccionado!

Para más detalles, vea la Sección 3.

Nivel de diversión 8 Fu 8 A8	Nivel de diversión 16 Fu 16 B8	Búsqueda de 3+ jugadas por cada bando Fd 8 C8	Búsqueda de 6 jugadas por cada bando Fd 16 D8	8 seg. por jugada 00:08 E8	16 seg. por jugada 00:16 F8	55 seg. por jugada 00:55 G8	15 min. por jugada 15:00 H8
Nivel de diversión 7 Fu 7 A7	Nivel de diversión 15 Fu 15 B7	Búsqueda de 3 jugadas por cada bando Fd 7 C7	Búsqueda de 5+ jugadas por cada bando Fd 15 D7	7 seg. por jugada 00:07 E7	15 seg. por jugada 00:15 F7	50 seg. por jugada 00:50 G7	10 min. por jugada 10:00 H7
Nivel de diversión 6 Fu 6 A6	Nivel de diversión 14 Fu 14 B6	Búsqueda de 2+ jugadas por cada bando Fd 6 C6	Búsqueda de 5+ jugadas por cada bando Fd 14 D6	6 seg. por jugada 00:06 E6	14 seg. por jugada 00:14 F6	45 seg. por jugada 00:45 G6	6 min. por jugada 06:00 H6
Nivel de diversión 5 Fu 5 A5	Nivel de diversión 13 Fu 13 B5	Búsqueda de 2+ jugadas por cada bando Fd 5 C5	Búsqueda de 5 jugadas por cada bando Fd 13 D5	5 seg. por jugada 00:05 E5	13 seg. por jugada 00:13 F5	40 seg. por jugada 00:40 G5	5 min. por jugada 05:00 H5
Nivel de diversión 4 Fu 4 A4	Nivel de diversión 12 Fu 12 B4	Búsqueda de 2 jugadas por cada bando Fd 4 C4	Búsqueda de 4+ jugadas por cada bando Fd 12 D4	4 seg. por jugada 00:04 E4	12 seg. por jugada 00:12 F4	35 seg. por jugada 00:35 G4	4 min. por jugada 04:00 H4
Nivel de diversión 3 Fu 3 A3	Nivel de diversión 11 Fu 11 B3	Búsqueda de 1+ jugada por cada bando Fd 3 C3	Búsqueda de 4+ jugadas por cada bando Fd 11 D3	3 seg. por jugada 00:03 E3	11 seg. por jugada 00:11 F3	30 seg. por jugada 00:30 G3	3 min. por jugada 03:00 H3
Nivel de diversión 2 Fu 2 A2	Nivel de diversión 10 Fu 10 B2	Búsqueda de 1+ jugada por cada bando Fd 2 C2	Búsqueda de 4 jugadas por cada bando Fd 10 D2	2 seg. por jugada 00:02 E2	10 seg. por jugada 00:10 F2	25 seg. por jugada 00:25 G2	2 min. por jugada 02:00 H2
Nivel de diversión 1 Fu 1 A1	Nivel de diversión 9 Fu 9 B1	Búsqueda de 1 jugada por cada bando Fd 1 C1	Búsqueda de 3+ jugadas por cada bando Fd 9 D1	1 seg. por jugada 00:01 E1	9 seg. por jugada 00:09 F1	20 seg. por jugada 00:20 G1	1 min. por jugada 01:00 H1
NIVELES DE DIVERSIÓN		NIVELES DE PROFUNDIDAD FIJA		NIVELES CASUALES			

niveles, cada nivel de juego corresponde a una de las 64 casillas en el tablero. Los niveles van compartidos entre tres grupos distintos: **Los niveles de diversión** (Casillas A1-B8), **Los niveles de profundidad fija** (Casillas C1-D8) y **Los niveles casuales** (Casillas E1-H8). En los niveles superiores, el ordenador piensa con más profundidad y se convierte en un adversario más desafiante. El nivel más alto de cada grupo trae las mejores jugadas que el ordenador pueda efectuar en los límites de las restricciones de dicho nivel. ¡Experimente – empiece con algunos de los niveles más bajos, y conforme se convierte en un mejor jugador, va avanzando hasta los niveles más altos!

Tome en nota que en algunos de los niveles más altos, le puede costar al ordenador mucho tiempo en jugar. Si quiere que el ordenador deje de pensar y que juegue, no tiene más que pulsar la tecla **PLAY (JUGAR)**, cuando quiera.

Pulse **LEVEL (NIVEL)** para entrar en el modo nivel, y el nivel en curso aparecerá, la pantalla indicará consecutivamente la casilla del nivel y el nombre del nivel. Por ejemplo, el nivel E4 (Nivel casual), que es el nivel por defecto al encender la computadora por primera vez, va indicado con L:E4 y 00:04. Para cambiar niveles, no tiene más que pulsar una de las casillas en el tablero (utilice el diagrama de selección de niveles como guía) y la pantalla mostrará ese nivel. Vuelva a pulsar **LEVEL (NIVEL)** para salir del modo niveles. El último nivel de juego que usted escogió es el nivel en vigor.

Otros puntos importantes acerca de los niveles:

- Si pulsa **LEVEL (NIVEL)** para verificar el nivel, pero que luego decide no cambiar niveles, pulse **LEVEL** otra vez para salir sin efectuar ningún cambio.
- Usted puede utilizar **LEVEL (NIVEL)** para verificar el nivel de juego mientras el ordenador está pensando, pero tiene que esperar que le toque a usted jugar para cambiar de niveles.
- Si pulsa **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)**, el ordenador se reinicializa, almacenando en memoria el nivel de juego en curso.

3.1 Niveles de Diversión (Casillas A1-B8)

CASILLA DE NIVEL	PANTALLA ALTERNANDO	CASILLA DE NIVEL	PANTALLA ALTERNANDO
A1 L:A1 / Fu 1		B1 L:b1 / Fu 9	
A2 L:A2 / Fu 2		B2 L:b2 / Fu 10	
A3 L:A3 / Fu 3		B3 L:b3 / Fu 11	
A4 L:A4 / Fu 4		B4 L:b4 / Fu 12	
A5 L:A5 / Fu 5		B5 L:b5 / Fu 13	
A6 L:A6 / Fu 6		B6 L:b6 / Fu 14	
A7 L:A7 / Fu 7		B7 L:b7 / Fu 15	
A8 L:A8 / Fu 8		B8 L:b8 / Fu 16	

Si usted es un principiante o un aficionado, los niveles de diversión son para usted – le dan la oportunidad de vencer el ordenador – ¡para cambiar! En estos niveles, el ordenador no busca interminablemente la mejor jugada posible, como lo haría en otros casos. Al contrario, no se fija en los puntos y escoge las jugadas al azar para simplificar la partida – y en algunos casos juega unas jugadas que no son las mejores que haya encontrado. Esa variabilidad hace que el ordenador sea propenso a hacer errores de juicio de un carácter muy humano. ¡Derrote el ordenador capitalizando en sus errores, y quizás muy rápido se dé cuenta de que puede derrotar a sus amigos de la misma manera! Los niveles de diversión son fáciles al principio y se hacen algo más complicado conforme va avanzando, lo que le permite mejorar poco a poco su destreza al ajedrez.

3.2 Niveles de profundidad fija (Casillas C1-D8)

CASILLA DE NIVEL	PROFUNDIDAD DE LA BÚSQUEDA	PANTALLA ALTERNANDO
C1 1 jugada por cada bando		L:c1 / Fd 1
C2 1 jugada por cada bando+		L:c2 / Fd 2
C3 1 jugada por cada bando++		L:c3 / Fd 3
C4 2 jugadas por cada bando		L:c4 / Fd 4
C5 2 jugadas por cada bando+		L:c5 / Fd 5
C6 2 jugadas por cada bando++		L:c6 / Fd 6
C7 3 jugadas por cada bando		L:c7 / Fd 7
C8 3 jugadas por cada bando+		L:c8 / Fd 8

D1..... 3 jugadas por cada bando++ . L:d1 / Fd 9
D2..... 4 jugadas por cada bando L:d2 / Fd 10
D3..... 4 jugadas por cada bando+ ... L:d3 / Fd 11
D4..... 4 jugadas por cada bando++ . L:d4 / Fd 12
D5..... 5 jugadas por cada bando L:d5 / Fd 13
D6..... 5 jugadas por cada bando+ ... L:d6 / Fd 14
D7..... 5 jugadas por cada bando++ . L:d7 / Fd 15
D8..... 6 jugadas por cada bando L:d8 / Fd 16

En los niveles de profundidad fija, la profundidad de búsqueda del ordenador está limitada a un cierto número de jugadas, o "jugada por cada bando". Por ejemplo, en el nivel C1, el ordenador busca a una profundidad de una sola jugada por cada bando. Por lo tanto, no anticipa más que una jugada individual. Así, en ese nivel, suele saltarse un mate en una jugada. ¡Eso hace que la partida resulte más fácil y permite a los principiantes vencer el ordenador! Utilice esos niveles para mejorar su destreza – ¡conforme va dominando cada nivel, pase al nivel superior!

Los niveles marcados con el señal plus (+ y ++) indican unos pequeños aumentos en la profundidad de la búsqueda. En esos niveles, el ordenador anticipa dicho número de jugada por un bando, además de *algunas jugadas adicionales (+)*, o *algunas jugadas adicionales especiales (++)*.

*Tome en nota que en ciertos niveles de profundidad fija, le puede costar tiempo en jugar al ordenador. En los niveles G6 y superiores, no es raro que al ordenador le cueste una hora o más en jugar. ¡Eso es normal en estos niveles especiales! Para interrumpir el ordenador y obligarle a jugar, pulse **PLAY (JUGAR)**.*

3.3 Niveles Casuales (Casillas E1-H8)

CASILLA DE NIVEL	TIEMPO POR JUGADA	PANTALLA ALTERNANDO
E1.....	1 segundo	L:E1 / 00:01
E2.....	2 segundos	L:E2 / 00:02
E3.....	3 segundos	L:E3 / 00:03
E4.....	4 segundos	L:E4 / 00:04
E5.....	5 segundos	L:E5 / 00:05
E6.....	6 segundos	L:E6 / 00:06
E7.....	7 segundos	L:E7 / 00:07
E8.....	8 segundos	L:E8 / 00:08
F1.....	9 segundos	L:F1 / 00:09
F2.....	10 segundos	L:F2 / 00:10
F3.....	11 segundos	L:F3 / 00:11
F4.....	12 segundos	L:F4 / 00:12
F5.....	13 segundos	L:F5 / 00:13
F6.....	14 segundos	L:F6 / 00:14
F7.....	15 segundos	L:F7 / 00:15
F8.....	16 segundos	L:F8 / 00:16
G1.....	20 segundos	L:G1 / 00:20
G2.....	25 segundos	L:G2 / 00:25
G3.....	30 segundos	L:G3 / 00:30
G4.....	35 segundos	L:G4 / 00:35
G5.....	40 segundos	L:G5 / 00:40
G6.....	45 segundos	L:G6 / 00:45
G7.....	50 segundos	L:G7 / 00:50
G8.....	55 segundos	L:G8 / 00:55
H1.....	1 minuto	L:H1 / 01:00
H2.....	2 minutos	L:H2 / 02:00
H3.....	3 minutos	L:H3 / 03:00
H4.....	4 minutos	L:H4 / 04:00
H5.....	5 minutos	L:H5 / 05:00
H6.....	6 minutos	L:H6 / 06:00
H7.....	10 minutos	L:H7 / 10:00
H8.....	15 minutos	L:H8 / 15:00

Los niveles casuales le permiten controlar la fuerza del ordenador limitando el tiempo que tiene para pensar en sus jugadas. Cuando escoge uno de estos niveles, determina en realidad el tiempo del que dispone el ordenador para jugar una jugada. Conforme se va subiendo en los niveles, el ordenador se hace más fuerte – ¡cuanto más tiempo tiene para jugar, mejor juega!

¡ES FÁCIL VERIFICAR PIEZAS!

1. Pulse **NEW GAME (NUEVA PARTIDA)** y coloque las piezas en su posición de comienzo inicial.

2. Pulse **ROOK (TORRE)**.
Pantalla: Torre Blanca en casilla A1.

3. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez.
Pantalla: Torre Blanca en casilla H1.

4. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez.
Pantalla: Torre Negra en casilla A8.

5. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez.
Pantalla: Torre Negra en casilla H8.

6. Pulse **ROOK (TORRE)** otra vez.
Pantalla: Ya no quedan torres. ¡Repita los pasos para cualquier otra pieza!
Para seguir, juegue la jugada siguiente.

Para más detalles, vea la Sección 4.1.

Tome en nota que a finales y a principios de una partida, el ordenador suele jugar más rápidamente.

4. MODOS ESPECIALES PARA EXPLOTAR

4.1 Modo verificación

Lea la sección «¡ES FÁCIL VERIFICAR PIEZAS!» por un ejemplo detallado del uso del modo verificación.

¡Si agitó el tablero o si piensa que la posición de las piezas en el tablero está incorrecta, el ordenador puede verificar la posición de todas las piezas para usted!

Cuando le toca a usted jugar, pulse una de las **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**. El ordenador mostrará el símbolo de dicha pieza, tan como la posición en el tablero de la primera pieza de este tipo. Pulse repetidamente dicha **TECLA SÍMBOLO DE PIEZA** para ver la posición en el tablero de todas las piezas de este tipo. Primero vendrán indicadas todas las piezas Blancas (♖), luego todas las piezas Negras (♜). Cuando ya no queden piezas de este tipo, la computadora emitirá un doble pitido y mostrará dos guiones, junto con el símbolo de pieza y el símbolo para las Blancas. Por ejemplo cuando ya no quedan alfiles en el tablero, la pantalla enseñará ' - - , junto con ♖ y ♜. Luego la pantalla vuelve a enseñar la partida anterior.

Para verificar otras piezas, vuelva a seguir los mismos pasos utilizando las otras **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**. Cuando haya terminado, juegue su jugada siguiente.

Tome en nota que el ordenador saldrá automáticamente del modo verificación si usted no pulsa ninguna tecla durante unos tres segundos.

4.2 Modo no automático

Lo normal es que el ordenador responda con una jugada después de que usted juega una. Sin embargo, si pulsa **NON AUTO (NO AUTOMÁTICO)** para pasar al modo no automático, ¡podrá jugar el número de jugadas que desea, una por una, sin dejar que el ordenador reaccione!

*¡Ya que usted no jugará contra Alec en este modo, él desaparecerá nada más usted pulse **NON AUTO (NO AUTOMÁTICO)**! No apúrese - ¡volverá a aparecer cuando usted juegue una partida normal!*

Esa función puede ser utilizada de distintas maneras:

- Para jugar partidas magistrales. ¡Pulse **PLAY (JUGAR)** cuando quiera para ver qué jugada hubiera jugado el ordenador!
- Para estudiar líneas de aperturas del libro jugándolas a mano.
- Para volver a jugar cualquier posición en el tablero, con el fin de estudiar la mejor posible.

- Para jugar a ajedrez con un amigo, con el ordenador actuando como árbitro. ¡Controlará la partida, verificando la legalidad de todas las jugadas y contando el tiempo agotado para cada bando! Si usted necesita ayuda para una jugada, pulse **PLAY (JUGAR)** y el ordenador jugará la jugada siguiente para usted. ¡Una vez el ordenador haya jugado, el modo no automático siga activado y puede seguir la partida!

Para salir del modo no automático y volver al modo de partida normal, puede volver a pulsar la tecla **NON AUTO (NO AUTOMÁTICO)** en cualquier momento. Se oirá un doble pitido para confirmar que ya está cancelado este modo. Tome en nota que este modo se cancela automáticamente también cuando se pulsa **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)**.

4.3 Modo de enseñanza

¡Lea “**¡SELECCIÓN DE UNA PARTIDA DE MODO DE ENSEÑANZA!**” para una explicación ilustrada sobre la manera de utilizar el Modo de Enseñanza!

¡Su ordenador le proporciona 11 modos de enseñanza que le permiten estudiar las jugadas de base y dominar las tácticas de las piezas individuales de ajedrez, una por una! En cada partida de modo de enseñanza, las únicas piezas en el tablero serán los Peones, los Reyes y su selección de un o dos tipos de piezas seleccionadas. ¡Ello permite que los principiantes se fijen en una o dos piezas a la vez, sin ser distraídos por otras piezas en el tablero! Los jugadores más avanzados pueden utilizar los modos de enseñanza para entrenarse utilizando combinaciones seleccionadas.

Cuando le toca a usted jugar, siga los pasos siguientes para seleccionar una de las partidas del modo enseñanza:

- Pulse **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**. La pantalla muestra **TEACH**.
- Pulse una o dos **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**, según la(s) pieza(s) que desea estudiar. La pantalla mostrará la(s) pieza(s) seleccionada(s) conforme usted va pulsando las teclas. El listado abajo enseña todas las distintas combinaciones de piezas tan como las teclas que pulsar para seleccionarlás.
- Después de acabar su(s) selección(es) de piezas, vuelva a pulsar **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**. El ordenador se reiniciará para una nueva partida, utilizando únicamente las piezas que escogió usted. ¡Asegúrese de colocar sólo estas piezas en el tablero!

Utilice este listado para seleccionar uno de los Modos de Enseñanza:

PULSE	PARA ESTUDIAR ESTAS PIEZAS	PANTALLA
♔	Reyes+Peones	♔ ♙
♚	Reyes+Peones+Caballos	♔ ♙ ♘
♞	Reyes+Peones+Alfiles	♔ ♙ ♗
♖	Reyes+Peones+Torres	♔ ♙ ♖
♛	Reyes+Peones+Damas	♔ ♙ ♕
♞+♙	Reyes+Peones+Caballos+Alfiles	♔ ♙ ♘ ♗
♞+♖	Reyes+Peones+Caballos+Torres	♔ ♙ ♘ ♖
♞+♛	Reyes+Peones+Caballos+Damas	♔ ♙ ♘ ♕
♞+♗	Reyes+Peones+Alfiles+Torres	♔ ♙ ♗ ♖
♞+♕	Reyes+Peones+Alfiles+Damas	♔ ♙ ♗ ♕
♞+♖	Reyes+Peones+Torres+Damas	♔ ♙ ♖ ♕

Tome en nota también las informaciones siguientes acerca de los modos de enseñanza:

- Si pulsa más de dos **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA**, sólo las dos últimas piezas indicadas vendrán seleccionadas cuando pulse **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)** para empezar la partida.
- Si no pulsa ninguna **TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA** en el paso (b) arriba y que pulsa **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**, saldrá del modo enseñanza y volverá a la partida anterior.
- Para salir del modo enseñanza y volver a una partida standard, con 32 piezas, pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** en cualquier momento.

¡SELECCIÓN DE UNA PARTIDA DE MODO DE ENSEÑANZA!

En este ejemplo estudiamos los Alfiles y Torres. No se olvide de que los Peones y los Reyes siempre están en el tablero.




1. Pulse **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**.




2. Pulse **BISHOP (ALFIL)**.
Alfiles añadidos.
En el tablero: Peones. Reyes. Alfiles.




3. Pulse **ROOK (TORRE)**.
Torres añadidas.
En el tablero: Peones. Reyes. Alfiles. Torres.



4. Vuelva a pulsar **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**. EL ordenador se reinicializa para otra partida con sólo los Peones, los Reyes, los Alfiles y las Torres en el tablero—¡asegúrese de no colocar otras piezas en el tablero!

Para más detalles, vea Sección 4.3.

5. DETALLES TÉCNICOS

5.1 La función ACL

A veces los ordenadores pueden «bloquearse» a causa de descargas estáticas o de numerosas otras perturbaciones eléctricas. Si ello sucediera, utilice un clip o cualquier otro objeto puntiagudo para empujar por lo menos un segundo dentro del orificio marcado **ACL** en la base de la unidad. Ello permite reinicializar el ordenador.

5.2 Cuidado y mantenimiento

Su ordenador de ajedrez es un instrumento electrónico de alta precisión, y no debe ser manejado con brutalidad. No debe ser sometido a temperaturas extremas y a la humedad. Quite las pilas antes de limpiar la unidad, y no utilice productos químicos o líquidos que podrían dañar el plástico.

Cambie las pilas usadas con pilas nuevas sin demora, ya que pueden dejar escapar y dañar el ordenador. Tome en nota lo siguiente acerca de las pilas: **utilice sólo pilas alcalinas o carbono zinc. No utilice al mismo tiempo pilas nuevas y usadas o pilas de tipo distinto. No recargue pilas no recargables. Utilice sólo las pilas recomendadas o las pilas equivalentes. Asegúrese de verificar la polaridad cuando inserta nuevas pilas. Quite las pilas usadas de la unidad sin esperar. No provoque un cortocircuito de las bornas de alimentación.**

5.3 Especificaciones técnicas

Teclas :	15
Pantalla LCD:	Zona de visualización 30 x 13 mm
Sonido:	Zumbador piezoeléctrico
Pilas:	2 pilas “AA” (AM3/R6) ==
Dimensiones:	314 x 252 x 34 mm

Por favor guarde estas informaciones para referencia ulterior.

Saitek se reserva el derecho de efectuar modificaciones técnicas sin aviso previo en nombre del progreso.

GUÍA DE RESOLUCIONES DE PROBLEMAS

SÍNTOMAS	CAUSAS POSIBLES	LO QUE HACER
El ordenador no reacciona o «se bloquea» durante la partida.	- No fueron insertadas correctamente las pilas. - Las pilas son débiles o de mala calidad. - Una descarga estática o una perturbación eléctrica causó un bloqueo.	- Inserte las pilas como indicado en <i>Comienzo rápido</i>. - Cambie las pilas - Empuje en el orificio marcado ACL, como descrito en la sección 1.1.
La pantalla es débil.	Las pilas son débiles.	Cambie las pilas.
El ordenador no quiere jugar las jugadas.	- Quizás el modo no automático está activado. - Puede encontrarse en un nivel donde le cuesta mucho tiempo al ordenador para pensar.	- El ordenador responde automáticamente sólo si está desactivado el modo no automático (vea sección 4.2) - Verifique el nivel (vea Sección 3). Para interrumpir la búsqueda del ordenador, pulse PLAY.
El ordenador no quiere aceptar su jugada.	¿Le toca a usted jugar? ¿Está en jaque su rey? ¿Verifique si su próxima jugada pondrá a su rey en jaque? ¿Desplazó por primero la Torre cuando enrocó? ¿Está desplazándose hacia una casilla ilegal? - El ordenador está pensando. - Usted no efectuó bien la última jugada del ordenador o (pulsó una casa de comienzo o de destino incorrecta).	¿Conoce usted las reglas? Utilice la función TAKE BACK (RETROCESO) para volver a jugar la última jugada. - Para interrumpir el ordenador, pulse PLAY (JUGAR). - Verifique la jugada indicada. Pulse la casilla correcta para acabar la jugada del ordenador.
Parece que el ordenador juega unas jugadas ilegales o irracionales.	- El ordenador jugó una jugada especial (al paso, enroque, coronación de peón). - La position de sus piezas en el tablero está incorrecta. - Puede encontrarse en un nivel de diversión, donde el ordenador simplifica la partida adrede.	- Vuelva a leer las reglas del ajedrez. Utilice la función TAKE BACK (RETROCESO) para volver a jugar la última jugada. - Verifique el tablero (vea Sección 4.1). - Verifique el nivel (vea Sección 3).
El ordenador está silencioso.	Fue pulsada la tecla SOUND (SONIDO) para desactivar el sonido.	Vuelva a pulsar SOUND (SONIDO) para activar el sonido.
Alec no aparece en la pantalla.	El modo no automático está activado. Ya que usted no está jugando contra la computadora, no aparece Alec.	Cuando salga del modo no automático para volver a una partida normal, Alec volverá a aparecer.
El reloj aparece durante la verificación de las piezas.	El ordenador sale del modo verificación si no se pulsa ninguna tecla durante por lo menos 5 segundos.	Vuelva a verificar pulsando una de las TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA.
La pantalla se salta segundos o el intervalo entre los segundos parece inequal.	Eso puede suceder de vez en cuando, <i>mientras piensa el ordenador</i>.	No resultará afectada su partida.
Ninguna reacción cuando se pulsa una tecla.	Eso puede suceder de vez en cuando, <i>mientras piensa el ordenador</i>,	Deje pulsada la tecla durante 2 a 3 segundos, hasta que el ordenador responda.
El ordenador se apaga mientras usted está pensando en su jugada.	Si no se juega ninguna jugada o si no se pulsa ninguna tecla durante 20 minutos, la unidad se apaga para ahorrar las pilas.	Su partida está grabada en memoria. Para reanudar la partida, pulse GO/STOP (APAGAR/ENCENDER).

www.saitek.com