

Mephisto[®]
from Saitek

Junior Master Chess

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

Endorsed by
 World Champion

EMPIEZO RÁPIDO

¡Para empezar a jugar en seguida, sin tener que leer el entero manual por primero, siga los pasos siguientes!

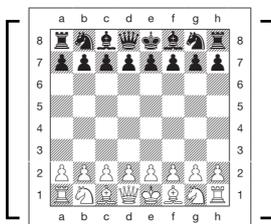
- 1** Inserte 2 pilas «AA» (AM3/R6) en el ordenador, asegurándose de respetar la polaridad correcta.



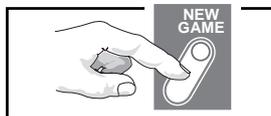
- 2** Pulse **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** para encender el ordenador. Si no contesta el ordenador, colóquelo de nuevo como indicado en la sección 1.1.



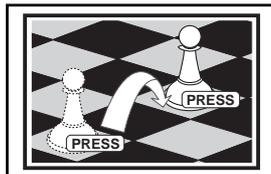
- 3** Coloque las piezas del ajedrez en su posición inicial de comienzo, con las Blancas por su lado, como indicado en el gráfico.



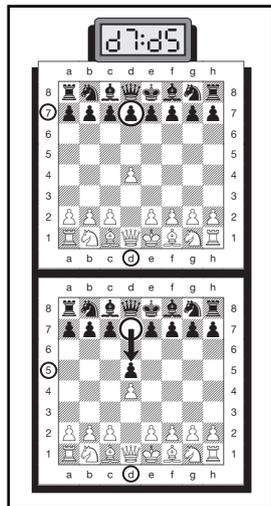
- 4** Pulse **NEW GAME (PARTIDA NUEVA)** para volver a colocar el ordenador.



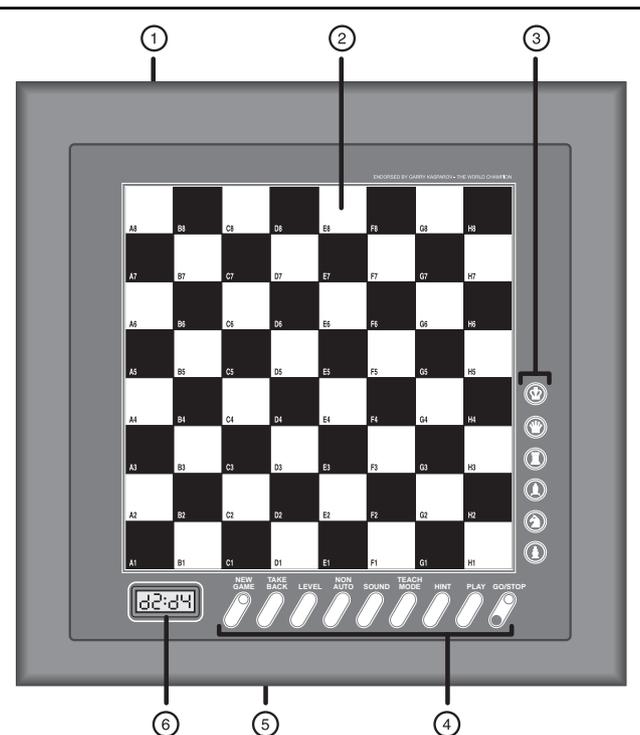
- 5** Haga las jugadas desplazando las piezas en el ajedrez. Pulse suavemente la pieza en su casilla de **comienzo** y de **destino** para cada desplazamiento.



- 6** Luego que haga una jugada el ordenador, ésta 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!



Haga su próxima jugada como descrito arriba.
Pulse **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** en cualquier momento para apagar el ordenador.
¡Disfrute!



TECLAS Y FUNCIONES

- COMPARTIMENTO DE PILAS:** En la base de la unidad. Funciona con 2 pilas alcalinas «AA» (AM3/R6).
- TABLERO SENSIBLE:** Cada casilla está equipada con un detector que percibe automáticamente el desplazamiento de las piezas.
- TECLAS DE SÍMBOLO DE PIEZA:** Se utilizan para verificar las posiciones y seleccionar los modos de enseñanza. Se utilizan también para coronar un peón.
- TECLAS DE PARTIDA**
 - NEW GAME (PARTIDA NUEVA):** Se pulsa para colocar el ordenador de nuevo para una nueva partida.
 - TAKE BACK (RETROCESO):** Se pulsa para cancelar la última jugada individual efectuada. Se puede anular dos jugadas individuales o una jugada para cada bando.
 - LEVEL (NIVEL):** se pulsa para pasar al modo nivel.
 - NO AUTO (NON AUTOMÁTICO):** Se pulsa para pasar al modo non automático, que permite que las jugadas se hagan a mano.
 - 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.
 - PLAY (JUGAR):** Se pulsa para cambiar bandos con el ordenador. Se pulsa también para obligar al ordenador a jugar mientras está pensando.
 - GO/STOP (ENCENDER/APAGAR):** Se pulsa para encender y apagar el ordenador. La posición actual queda en memoria cuando se apaga el ordenador.
- ACL (Reinicialización):** En la base de la unidad. Se usa para eliminar las descargas estáticas después de insertar pilas nuevas.
- VENTANA DE VISUALIZACIÓN:** Se usa para mostrar las jugadas, informaciones y los relojes de ajedrez. Sirve también para seleccionar los niveles de juego y los modos de enseñanza, y para verificar los peones.

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 BÁSICAS 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

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenidos en el mundo extraordinario del ajedrez! ¡Que usted sea un principiante o que ya conozca este juego formidable, aprovechará ese nuevo ordenador de ajedrez de numerosas maneras! ¡Ese ordenador, combinación única de adversario y profesor, está siempre pronto para jugar, donde quiera! La sección *Empiezo rápido* al principio de ese manual le permite empezar a jugar en seguida, y encontrará más detalles acerca del funcionamiento del juego en la Sección 1. Una vez que esté acostumbrado con las bases del juego, siga explorando el resto del manual – ¡y descubrirá muy pronto una variedad de otras funciones especiales y de opciones de juego muy apasionantes!

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. ¡EMPECEMOS!

1.1 Primero inserte las pilas

Su ordenador de ajedrez funciona con 2 pilas «AA» (tipo AM3/R6). Inserte las pilas en el compartimento de pilas ubicado en la base de la unidad, como indicado en *Empiezo rápido*. Use pilas alcalinas nuevas para una duración más larga (hasta 200 horas).

¡SÍMBOLOS Y PANTALLAS DE UN VISTAZO!



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 **GO/STOP (ENCENDER/APAGAR)** para encender el ordenador, si ya no está hecho.
- 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 reconocerá la pieza automáticamente, y la pantalla enseñará la casilla activada.
- 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 inegal. 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 la jugada para cancelar, con la casilla de **comienzo** inicial que parpadea. Pulse la pieza en esa casilla. Ahora puede ver el símbolo de la pieza, el color y la casilla de donde viene. Pulse la pieza en la casilla de **comienzo** que parpadea para acabar el retroceso

Si la jugada cancelada era una captura, el ordenador muestra el tipo de pieza y el color, tan como la posición para recordarle que vuelva a colocar la pieza 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 él que juegue.

1.5 ¿Se acabó la partida? ¡Juguemos otra!

¡Que se haya acabado la partida (o que usted la haya abandonado), 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 BÁSICAS ADICIONALES

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

¡Es siempre posible con un solo vistazo decir si el ordenador está pensando y a quién le toca jugar! Cuando le toca a usted jugar, «PM» aparece en la pantalla. Cuando le toca a las Negras, «S» aparece en la pantalla.

Aunque resulta siempre muy claro en una partida «normal», cuando usted juega las Blancas y el ordenador juega las Negras, hemos incluido las clarificaciones siguientes para ayudarle en ciertas situaciones especiales:

- *Cuando cambió bandos con el ordenador, de tal manera que usted juega las Negras y el ordenador juega las Blancas: ambos «PM» y «S» aparecen en la pantalla cuando le toca a usted jugar las Negras, y ninguno de ellos aparece cuando le toca al ordenador jugar las Blancas.*
- *Cuando el modo non automático está activado: ambos «PM» y «S» aparecen en la pantalla cuando le tocan a las Negras jugar, y sólo «PM» aparece cuando le toca a las Blancas jugar.*

Para más informaciones acerca del cambio de bandos, vea la Sección 2.6; para más detalles acerca del modo non automático, vea la sección 4.2.

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 el símbolo 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 la casilla de destino. La coronación es efectiva enseguida (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 el ordenador corona una pieza*, la pantalla muestra por primero la jugada, como siempre, con la casilla de **origen** que parpadea. Pulse la casilla de origen, y verá el símbolo de la pieza coronada por el ordenador, tan como la casilla de **destino** que parpadea. ¡No tiene más que pulsar la casilla de **destino**, cambiar la pieza del ordenador en el tablero y seguir jugando!

2.3 Jugadas ilegales

¡El ordenador nunca aceptará una jugada ilegal! Si usted juega una jugada ilegal, oírán 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, oírán 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 vuelvâ 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, anúlela 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 un Rey está en jaque, el ordenador muestra por primero la jugada como siempre. Una vez la jugada acabada, la pantalla indica consecutivamente el tiempo y ♔:-- (si las Blancas están en jaque) o ♚:~ (si las Negras están en jaque).

Jaque y mate: Cuando una partida se acaba con jaque y mate, la pantalla parpadea y indica consecutivamente ♔~ (si ganaron las Blancas) o ♚~ (si ganaron las Negras).

Tablas: El ordenador reconoce las tablas por ahogado y las tablas fotográficas. Después de unas tablas, la pantalla

enseña ♔~ , junto con 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 impacientess – 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!

Quando cambia bandos con el ordenador de tal manera que usted acaba jugando las Negras y el ordenador las Blancas, las indicaciones acerca del bando» al que le toca jugar» son las siguientes: «PM» y «S» aparecerán en la pantalla cuando le toque a usted jugar las Negras, y ninguno de los dos aparecerá cuando le toque al ordenador jugar las Blancas.

2.7 ¿Necesita ayuda? ¡Pida una sugerencia!

Es fácil pedirle ayuda al ordenador, en cualquier momento. ¡Cuando le toca a usted jugar, no tiene más que mantener pulsada la tecla **HINT (SUGERENCIA)** y el ordenador 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 vuelve a encender el ordenador, no tiene más que reanudar la partida allí donde la dejó.

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

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-D6) 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 A4 (Nivel de diversión) va indicado con **L:R4** y **Fu 4**. 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 efectivo.

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:R1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:R2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu 10
A3	L:R3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu 11
A4	L:R4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu 12
A5	L:R5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu 13
A6	L:R6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu 14
A7	L:R7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu 15
A8	L:R8 / 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

¡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:02 y 00:25.

L:02

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!



Nivel de diversión 8 Fu 8 A8	Nivel de diversión 16 Fu 16 B8	Búsqueda de 2+ 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+ jugadas 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

Para más detalles, vea la Sección 3.

mejores que haya encontrado. Esa variabilidad hace que el ordenador sea propenso a hacer errores de juicio de un carácter muy humano. ¡Derrote al 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:c 1 / Fd 1
C2	1 jugada por cada bando+	L:c 2 / Fd 2
C3	1 jugada por cada bando++	L:c 3 / Fd 3
C4	2 jugadas por cada bando	L:c 4 / Fd 4
C5	2 jugadas por cada bando+	L:c 5 / Fd 5
C6	2 jugadas por cada bando++	L:c 6 / Fd 6
C7	3 jugadas por cada bando	L:c 7 / Fd 7
C8	3 jugadas por cada bando+	L:c 8 / Fd 8

D1 3 jugadas por cada bando++ . L:d 1 / Fd 9
 D2 4 jugadas por cada bando L:d 2 / Fd 10
 D3 4 jugadas por cada bando+ ... L:d 3 / Fd 11
 D4 4 jugadas por cada bando++ . L:d 4 / Fd 12
 D5 5 jugadas por cada bando L:d 5 / Fd 13
 D6 5 jugadas por cada bando+ ... L:d 6 / Fd 14
 D7 5 jugadas por cada bando++ . L:d 7 / Fd 15
 D8 6 jugadas por cada bando L:d 8 / 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 al 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!

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

¡ 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.

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 las piezas Blancas (-), luego las piezas Negras (˘). Cuando ya no quedan piezas de este tipo, el ordenador emite un doble pitido y muestra dos guiones (por ejemplo ...b˘_ si ya no quedan alfiles en el tablero). Luego vuelve a mostrar la pantalla anterior de la partida.

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,

¡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.*



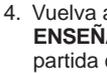
1. Pulse **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**.



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.

una por una, sin dejar que el ordenador reaccione! 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)**.

Nota: Cuando está activado el modo no automático, las indicaciones relativas al «bando al que le toca jugar» son las siguientes: ambos «PM» y «S» aparecen cuando le toca a las Negras jugar y cuando le toca a las Blancas, sólo «PM» aparece.

UN RESUMEN DE LOS MODOS DE ENSEÑANZA

Para estudiar...

Pulse

Pantalla

Peones+Reyes



Peones+Reyes+ Caballos



Peones+Reyes+ Alfiles



Peones+Reyes+ Torres



Peones+Reyes+ Damas



Peones+Reyes+ Caballos+Alfiles



Peones+Reyes+ Caballos+Torres



Peones+Reyes+ Caballos+Damas



Peones+Reyes+ Alfiles+Torres



Peones+Reyes+ Alfiles+Damas



Peones+Reyes+ Torres+Damas



4.3 Modo de enseñanza

Lea «**UN RESUMEN DE LOS MODOS DE ENSEÑANZA**» para consultar el diagrama de los 11 modos de enseñanza. ¡Además, la sección «**SELECCIÓN DE UNA PARTIDA DE MODO DE ENSEÑANZA**» le proporciona un ejemplo ilustrado de ello!

¡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 tE RC.
- 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 diagrama sobre los modos de enseñanza en esta sección muestra todas las distintas combinaciones de piezas tan como las teclas que pulsar para seleccionarlas.

- c. Después de acabar su(s) selección(es) de piezas, vuelva a pulsar **TEACH MODE (MODO ENSEÑANZA)**. El ordenador se reinicializará para una nueva partida, utilizando únicamente las piezas que escogió usted.

¡Asegúrese de colocar sólo estas piezas en el tablero!

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.

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 18 x 9 mm
Sonido:	Zumbador piezoeléctrico
Pilas:	2 pilas "AA" (AM3/R6) — — —
Duración de vida de las pilas:	200 horas (alcalinas nuevas)
Dimensiones:	239 x 239 x 20 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.	<ul style="list-style-type: none"> No fueron insertadas correctamente las pilas. Las pilas son débiles o de mala calidad. Una descarga estática o una perturbación eléctrica causó un bloqueo. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.	<ul style="list-style-type: none"> Las pilas son débiles. 	<ul style="list-style-type: none"> Cambie las pilas.
El ordenador no quiere jugar las jugadas.	<ul style="list-style-type: none"> Quizás el modo non automático está activado. Puede encontrarse en un nivel donde le cuesta mucho tiempo al ordenador para pensar. 	<ul style="list-style-type: none"> El ordenador responde automáticamente sólo si está desactivado el modo non 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.	<ul style="list-style-type: none"> ¿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). 	<ul style="list-style-type: none"> ¿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.	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.	<ul style="list-style-type: none"> Fue pulsada la tecla SOUND (SONIDO) para desactivar el sonido. 	<ul style="list-style-type: none"> Vuelva a pulsar SOUND (SONIDO) para activar el sonido.
El reloj aparece durante la verificación de las piezas.	<ul style="list-style-type: none"> El ordenador sale del modo verificación si no se pulsa ninguna tecla durante por lo menos 3 segundos. 	<ul style="list-style-type: none"> Vuelva a verificar pulsando una de las TECLAS SÍMBOLO DE PIEZA.
La pantalla se salta segundos o el intervalo entre los segundos parece ilegal.	<ul style="list-style-type: none"> Eso puede suceder de vez en cuando, <i>mientras piensa el ordenador</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> No resultará afectada su partida.
Ninguna reacción cuando se pulsa una tecla.	<ul style="list-style-type: none"> Eso puede suceder de vez en cuando, <i>mientras piensa el ordenador</i>, 	<ul style="list-style-type: none"> 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.	<ul style="list-style-type: none"> Si no se juega ninguna jugada o si no se pulsa ninguna tecla durante 20 minutos, la unidad se apaga para ahorrar las pilas. 	<ul style="list-style-type: none"> Su partida está grabada en memoria. Para reanudar la partida, pulse GO/STOP (APAGAR/ENCENDER).