

Mephisto[®]
from Saitek

Travel Chess

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

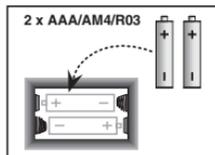
Endorsed by

Kasparov World Champion

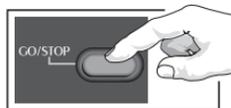
COMIENZO RAPIDO

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

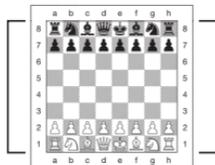
- 1** Abra el compartimiento de pilas al dorso del ordenador deslizando la tapa. Inserte 2 pilas AAA (tipo AM4/R03) en el ordenador, asegurándose de observar la polaridad correcta. Vuelva a poner la tapa (Detalles en Sección 1.1).



- 2** Pulse la tecla **GO/STOP** para encender el ordenador. Si el ordenador no responde, utilice un alfiler o algún otro objeto puntiagudo para empujar en el agujero marcado **ACL** en la base de la unidad como detallado en Sección 4.1.



- 3** Coloque las piezas en sus posiciones de partida para una nueva partida, con las piezas Blancas por su lado.



- 4** Pulse la tecla **NEW GAME** para reinicializar el ordenador y empezar una nueva partida de ajedrez.



- 5** Registre las jugadas en el tablero empujando suavemente las piezas de ajedrez dentro de los hoyos de las casillas "origen" y "destino" para cada jugada.



- 6** Tan pronto como el ordenador ejecuta una jugada, esta jugada se registra en la pantalla. Presione ligeramente la pieza del ordenador en las casillas "origen" y "destino" indicadas para terminar la jugada del ordenador. ¡Ya está!



Ejecute su próxima jugada como se describe arriba. Puede apagar el ordenador en cualquier momento pulsando la tecla **GO/STOP**. ¡Disfrute su partida!



Nota: El Ordenador se apagará automáticamente para conservar la energía si no se pulsa ninguna tecla durante unos 20 minutos mientras el ordenador no está pensando (lea Sección 2.8).

INDICE

COMIENZO RAPIDO

TECLAS Y CARACTERISTICAS

INTRODUCCION

1. UTILIZACIÓN DE SU ORDENADOR DE AJEDREZ

- 1.1 Instalación de las pilas
- 1.2 Ejecutar jugadas
- 1.3 El ordenador ejecuta una jugada
- 1.4 Cambio de opinión? Anule!
- 1.5 ¡Jaque, mate y Tablas!
- 1.6 Empiece una nueva partida
- 1.7 Cambie de niveles
- 1.8 Guía de aperturas

2. MÁS CARACTERÍSTICAS DEL ORDENADOR

- 2.1 Relojes de ajedrez
- 2.2 Capturas y jugadas especiales
- 2.3 Jugadas ilegales
- 2.4 Interrumpiendo la Búsqueda del Ordenador
- 2.5 Cambiando Bandos con el Ordenador
- 2.6 Obtener las Recomendaciones del Ordenador
- 2.7 El ordenador Juega contra si mismo

2.8 Memoria de juego y Apagado Automático

2.9 Biblioteca de Aperturas

3. NIVELES Y MODOS ESPECIALES

- 3.1 Niveles de Juego
- 3.2 Niveles de Diversión
- 3.3 Niveles de Juego Casual
- 3.4 Niveles Blitz
- 3.5 Niveles Bronstein
- 3.6 Niveles de gratificación de Tiempo
- 3.7 Niveles de Torneo
- 3.8 Niveles de Profundidad Fijada
- 3.9 Niveles de Táctica
- 3.10 Modos de Enseñanza
- 3.11 Para Escoger los Niveles y Modos de Enseñanza
- 3.12 Modos de Entrenamiento de Aperturas.
- 3.13 Verifique el Modo. ¡Verifique las Posiciones de las Piezas!
- 3.14 Modo

4. DETALLES TECNICOS

- 4.1 La Función ACL
- 4.2 Cuidado y Mantenimiento
- 4.3 Especificaciones Técnicas

GUIA PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS

TECLAS Y CARACTERISTICAS

- 1. AFICHAJE PCL:** La PCL (pantalla de cristal líquido) se utiliza para mostrar las jugadas, informaciones sobre la partida y los relojes de ajedrez para los dos jugadores. La mayoría de los símbolos que utiliza son obvios pero una lista completa está detallada en Dibujo 1.
- 2. Las teclas de Símbolo de las Piezas** ♔(Reyes), ♕(Dama), ♖(Torre), ♗(Alfil), ♘(Caballo), ♙(Peón): Las Teclas de Símbolo de las piezas se utilizan para verificar las posiciones y para escoger los diferentes modos de Enseñanza y algunas piezas se utilizan para la coronación de peones.
- 3. Teclas de Juego**
 - a. Tecla NEW GAME (NUEVA PARTIDA):** Púlsela para reinicializar el ordenador para una nueva partida de ajedrez.
 - b. Tecla OPENINGS COACH (Entrenamiento de Aperturas):** Púlsela para entrar en el Modo de Entrenamiento de Aperturas y para entrenarse sobre gambitos reconocidos de aperturas y respuestas.
 - c. Tecla SOUND (de Sonido):** El pulsar esta clave hace que el programa sonido rote por sus 3 niveles de operación. Puede decir qué condición ha escogido al oír el número de altos pitidos altos :

<i>NIVELES DE SONIDO</i>	<i>SEÑAL EMITIDO CUANDO ESTÁ SELECCIONADO</i>
--------------------------	---

Sonido y Entrenamiento	3 pitidos altos
Sonido solo	2 pitidos altos
Silencio	1 pitido alto

Quando se selecciona Entrenamiento, el ordenador valora su jugada nada más está hecha, y emite 2 pitidos bajos si la considera mala. Cuando se selecciona Sonido, el timbre "pita" para mostrar que el ordenador está

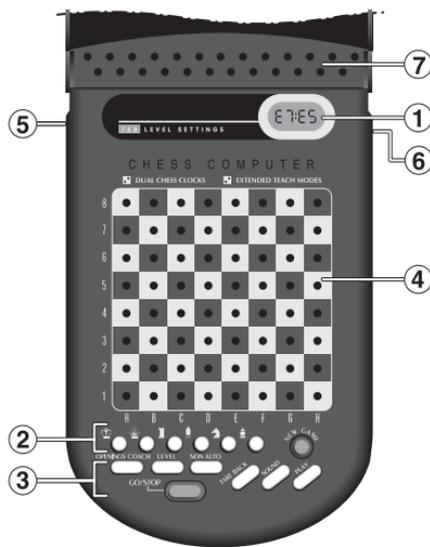
reaccionando a sus jugadas. Las significaciones de los varios "pitidos" van detalladas en Dibujo 1.

- d. Tecla TAKE BACK (de retroceso.):** Púlsela para cancelar la última jugada individual. Se pueden cancelar hasta 14 jugadas individuales (Una jugada individual es una jugada por un solo bando).
 - e. Tecla NO AUTO (de no-auto):** Púlsela para entrar en el modo No-Auto que permite que las jugadas se registren de manera manual – el ordenador controla la partida pero no ejecuta ninguna jugada.
 - f. Tecla LEVEL (De Niveles):** Púlsela para entrar en el modo de Niveles y ajustar el nivel de juego a la complejidad y al tipo de juego que desea usted. Se utiliza también para escoger los modos de Enseñanza.
 - g. Tecla PLAY (de Juego):** Púlsela para cambiar bandos con el ordenador. Se puede también pulsar mientras el ordenador está pensando para obligarlo a ejecutar una jugada, o más bien durante su propia jugada para que el ordenador le dé un consejo.
 - h. Tecla GO/STOP:** Púlsela para encender el ordenador. Púlsela otra vez para apagar el ordenador. La partida en curso se queda en memoria hasta 300 horas.
- 4. Tablero sensible:** Cada casilla lleva un sensor muy sensible que registra los movimientos de las piezas. Las casillas se identifican con columnas (letras) y líneas (cifras).
 - 5. ACL (Encendedor de nuevo):** En la base de la unidad se encuentra un interruptor recóndito de reinicialización. Se utiliza para eliminar las descargas estáticas después de insertar pilas nuevas.
 - 6. Compartimiento de las Pilas:** Las pilas se colocan en la base de la unidad. El ordenador utiliza 2 pilas "AAA" (tipo AM4/R03) alcalinas.
 - 7. Zona de Estocamiento de las Piezas:** Compartimiento práctico de estocamiento de las piezas de ajedrez.

Dibujo 1.

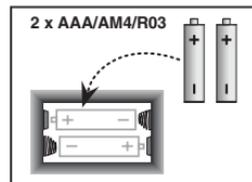
SIMBOLOS		
1 1	R A	♔ Rey
2 2	b B	♕ Dama
3 3	c C	♖ Torre
4 4	d D	♗ Alfil
5 5	E E	♘ Caballo
6 6	F F	♙ Peón
7 7	G G	5b Tablero normal
8 8	H H	
9 9		
0 0		
PM PM	Señala al jugador a quien le toca jugar	
S S	Señala que le toca jugar a los negros	
: :	2 puntos inmóviles señalan que las cifras son Minutos y Segundos	
☼ ☼	2 puntos destellando señalan que las cifras son Horas y Minutos	
ch ch	Negro en jaque	
Ch Ch	Blanco en jaque	
End End	Jaquemate – negro gana	
End End	Tablas	
te te	Modo de Enseñanza	
o:3 o:3	Entrenamiento de Aperturas (Apertura Española) – el ordenador juega por los dos bandos	
o.:3 o.:3	Entrenamiento de Aperturas (Apertura Española) – el ordenador juega las blancas	
o~:3 o~:3	Entrenamiento de Aperturas (Apertura Española) – el ordenador juega las negras	
o :3 o :3	Entrenamiento de Aperturas (Apertura Española) – el ordenador juega con ningún color	

SONIDOS	
1 pitido alto	Indica que ha sido pulsada una tecla o una casilla sensible
1 pitido bajo	Error – jugada incorrecta o tecla pulsada incorrecta
2 pitidos bajos ...	Advertencia de parte de Entrenamiento
3 pitidos altos	Nuevo juego o activación de Sonido y Entrenamiento
3 pitidos bajos ...	En los juegos de reloj atrás, el tiempo se agotó

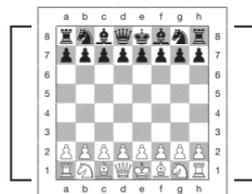


INTRODUCCION

Este ajedrez electrónico es un ordenador potente que jugará a ajedrez con usted en cualquier nivel de complejidad que escoja usted, o si prefiere, puede jugar una partida con un amigo y el ordenador actuará como árbitro. La gama muy grande de niveles de juego (64) combinada a los modos de enseñanza extensivos (11) satisfecerá a cualquier persona con un interés por ajedrez que sea joven o mayor. Hay 768 combinaciones en total. Los modos de enseñanza y entrenamientos de aperturas son magníficas opciones para aprender en cualquier nivel de juego, y los varios modos de competición cronometrada le gustarán al jugador intermedio.



Dibujo 1-1



Dibujo 1-2

1. UTILIZACION DE SU ORDENADOR DE AJEDREZ

1. Instalación de las Pilas.

Su ordenador de ajedrez funciona con tres "AAA" (AM4/R03) pilas. Para una vida más larga de las pilas (hasta 600 horas), use pilas alcalinas nuevas. Deslice la tapa del compartimento al dorso de la caja e inserte las pilas como demostrado en Dibujo 1-1. Vuelva a poner la tapa en su sitio y pulse **GO/STOP** para encender el ordenador. Si el ordenador no responde, utilice un alfiler o algún otro objeto puntiagudo para empujar en el agujero marcado **ACL** en la base de la unidad durante por lo menos un segundo para reinicializar el ordenador. Una vez la pila colocada o el agujero **ACL** pulsado, el ordenador empieza un auto-examen. 3 "pitidos" indican que el examen está bien. Un pitido o el silencio indican un problema y tendría usted que averiguarlo con el distribuidor local.



Dibujo 1-3



Dibujo 1-4

Anote que al instalar nuevas pilas o pulsar **ACL** se reinicializa el ordenador y su memoria, perdiendo así cualquier partida que pueda contener.

2. Ejecutar jugadas.

- Si es necesario, pulse **GO/STOP** para encender el ordenador.
- Coloque las piezas de ajedrez en su posición de principio de partida, con las piezas Blancas las más cerca de usted, como demostrado en Dibujo 1-2, y pulse **NEW GAME**. El ordenador indicará en la pantalla que tiene usted que mover una pieza Blanca.

00:00
PM

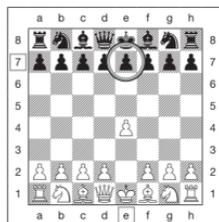
Anote que al pulsar **NEW GAME**, se cancelan los modos de Enseñanza o de Entrenamiento de Aperturas en caso de que cualquier de los dos haya sido elegido, o que se desactiva la función No-Auto.

- Para hacer una jugada, pulse ligeramente la pieza que desea mover hasta oír un “pitido” (ver Dibujo 1-3). El tablero sensible del ordenador registra su jugada y la pantalla muestra por la izquierda la casilla “origen” que ha sido pulsada.

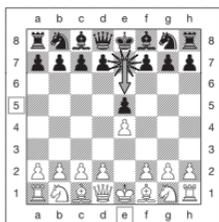
E2:--

- Coja la pieza y púlsela ligeramente en la casilla donde quiere usted colocarla. Un segundo “pitido” se oye y el ordenador muestra brevemente la casilla “destino” en la derecha de la pantalla.

E2:E4



Dibujo 1-5a



Dibujo 1-5b



Dibujo 1-6a



Dibujo 1-6b

pieza capturada en el tablero mostrando el tipo de pieza y su casilla para usted. Pulse dicha pieza en la casilla indicada. Para cancelar otra jugada más, pulse **TAKE BACK** otra vez. Se pueden cancelar hasta 14 jugadas individuales (o 7 jugadas por cada bando), lo que le permite experimentar y intentar diversas “¿Y qué pasa si..?” opciones. Para seguir con el juego, haga otra jugada o pulse **PLAY** para que el ordenador la haga para usted. Dibujos 1-6a y b muestran un ejemplo de cómo cancelar la jugada del Caballo de G8 a F6. Después de que haya sido pulsado **TAKE BACK**, la pantalla muestra F6, la casilla adonde movió el Caballo (Dibujo 1-6a). Pulse F6, y la pantalla cambia para mostrar el color de la pieza y su símbolo (Caballo negro) y la casilla de donde vino esta pieza (Dibujo a-6b). Pulse el Caballo en G8 otra vez.

Anote que las capturas al paso no pueden ser jugadas otra vez si el retroceso de su última jugada no había sido permitido.

5. Jaque, Mate o Tablas

■ Cuando un Rey está en jaque, la pantalla muestra el símbolo jaque (en alternancia con el reloj de ajedrez si éste está activado). Cuando la partida acaba con jaquemate, tablas por ahogado, tablas fotográficas inmediatas o tablas por la regla de las 50 jugadas, el símbolo End (fin) aparece. Estos símbolos se detallan en Dibujo 1.

6. Para empezar una nueva partida

■ Pulse **NEW GAME** para empezar una partida nueva en cualquier momento, utilizando el nivel elegido en ese momento y el último ajuste del programa sonido. Ya que el pulsar **NEW GAME** borra de la memoria del ordenador la partida en curso, tenga cuidado a no pulsar esa tecla por error.

7. Para cambiar de niveles

■ Su ordenador de ajedrez le ofrece 64 niveles de juego, cada uno correspondiendo a una de las casillas del tablero. En conjunto con los once modos de Enseñanza incorporados, usted tiene 768 diferentes niveles entre los cuales escoger. Pulse **LEVEL** para entrar en el modo LEVEL, y el nivel actual se indica (ejemplo: el Nivel equivalente a la casilla A3 muestra con alternancia L:R3 con F003. Para cambiar de nivel, no tiene más que pulsar una casilla del tablero, y este nivel se indicará en la pantalla. Vuelva a pulsar **LEVEL** para salir del modo

LEVEL. Para más informaciones sobre los niveles de juego, ver Sección 3.

8. Entrenamiento de aperturas

■ Su ordenador dispone de 16 secuencias de aperturas tan como “la Apertura Italiana” o el “Gambito de Dama” para que usted aprenda. Pulse **OPENINGS COACH** y a continuación, pulse una de las casillas entre A1 y B8 para seleccionar una de las aperturas. Vuelva a pulsar la casilla para determinar hasta qué punto desea que el ordenador le ayude, y pulse **OPENINGS COACH** una vez más para empezar a entrenarse o para probar su conocimiento. Aparecen más detalles en Parágrafo 3.12

2. MAS CARACTERISTICAS DEL ORDENADOR

2.1 Relojes de Ajedrez

Relojes de ajedrez incorporados calculan el tiempo para usted y para el ordenador, con una pantalla de 4 números mostrando el tiempo transcurrido o el tiempo restante para cada uno de los jugadores en alternancia cuando le toca a uno jugar. Después de que haya ejecutado la jugada del ordenador, la pantalla muestra su reloj de ajedrez a usted hasta que una tecla o casilla sea pulsada. Sin embargo, registra su tiempo hasta que la casilla “destino” sea pulsada. Una vez su jugada ejecutada, la pantalla de repente vuelve a enseñar el reloj de ajedrez del ordenador mientras está pensando, hasta que éste indique que está listo para mover.

Sin embargo, en vez de ello, la pantalla puede indicar \square después de su jugada mientras está juzgando si dicha jugada era bien o mala. Si piensa el ordenador que la jugada que ejecutó usted no es bien, emite dos pitidos bajos.

Durante la primera hora de la partida o si el tiempo restante es inferior a una hora, la pantalla indicará MINUTOS:SEGUNDOS, con dos puntos inmóviles. Si el tiempo transcurrido en total es superior a una hora o el tiempo restante es superior a una hora, la pantalla indicará HORAS:MINUTOS y los dos puntos se convierten en dos puntos destellando mientras está visible el reloj de ajedrez.

Notas: El reloj se para si verifica usted el nivel, el tablero, o si apaga el ordenador. Sin embargo, en cada uno de esos casos, los tiempos se quedan en memoria y el reloj de ajedrez reanuda cuando la partida está reinicializada.

El reloj se reinicializa si se cambia de nivel o si se pulsa una casilla en el Modo Nivel. Cuando su Rey está en jaque, la pantalla indica jaque en alternancia con el reloj de ajedrez. Si usted está jugando en un nivel con un reloj con cuenta atrás, el reloj cuenta atrás a partir del tiempo que seleccionó usted para enseñar el tiempo restante. Cuando alcanza zero el primero reloj, se oyen tres “pitidos” bajos para indicar que ya se agotó el tiempo. A continuación el reloj empezará a contar el tiempo a partir de zero de manera normal. En los niveles donde el tiempo no forma parte de la competición, el reloj cuenta adelante para enseñar el tiempo transcurrido total. Si cancela una jugada mientras está jugando en cuenta atrás, el reloj no vuelve a contar atrás para cada cancelación. Se para simplemente hasta que usted ejecute su próxima jugada.

2.2 Las capturas y las Jugadas Especiales

- a. CAPTURAS:** Para capturar, pulse ligeramente la pieza que desea quitar, quítela del tablero, y presione su pieza en la casilla de la pieza capturada.
- b. AL PASO:** En una captura al paso, el ordenador le recuerda que quite usted el peón capturado del tablero, indicando así la localización del peón. Presione el peón capturado antes de quitarlo del tablero. Ver Dibujo 2-1 a, b y c.
- c. Coronación de Peones y de las Demás Piezas (excepto Damas):** Cuando corona un peón, por primero, pulse el peón en su casilla “origen” como siempre. El ordenador indica la casilla “origen” de usted y el símbolo de la Dama (en alternación con el reloj de ajedrez). En cuanto pulse usted el peón en la casilla “destino”, se convierte de repente en una Dama. ¡No se olvide de cambiar su pieza en el tablero! Si desea coronar su peón en Torre, Alfil o Caballo, pues pulse la tecla de Símbolo de Pieza adecuada entre el momento cuando se presionan las casillas “origen” y “destino”. Cuando el ordenador corona un peón, indicará las casillas “origen” y “destino” como siempre. Después de que haya pulsado la casilla “origen”, la pantalla indica el tipo de pieza en que será coronado el peón mostrando el símbolo de pieza y la casilla “destino”. Pulse en la casilla “destino” con la nueva pieza indicada para terminar con la jugada de coronación del ordenador.
- d. ENROQUE:** El ordenador reconoce automáticamente los enroques cuando ha sido movido el Rey. Después de que haya pulsado el Rey en sus casillas “origen” y “destino”, el ordenador indica la casilla “origen” de la Torre. Pulse esta casilla. A

continuación el ordenador indica el símbolo de la Torre, junto con la casilla adonde tendría que ir la Torre. Pulse en la casilla “Destino” de la Torre para terminar con la jugada (ver Dibujo 2-2).

2.3 Jugadas Ilegales

Su ordenador nunca aceptará una jugada ilegal. Si intenta ejecutar una jugada ilegal, el ordenador emite un pitido bajo de error y la pantalla no deja de indicar la casilla “origen”. Pulse esta casilla para cancelar la jugada ilegal y vuelva a jugar.

También, si usted mueve las piezas del ordenador de manera incorrecta, oír un “pitido” de error. Eso sucede si usted mueve una pieza incorrecta o si mueve una pieza hasta una casilla incorrecta. Verifique la pantalla y vuelva a mover.

Si pulsa una pieza y que la casilla “origen” aparece en la pantalla, pero que usted decide por fin no ejecutar esta jugada, vuelva a pulsar esa misma casilla para cancelar. Tenga cuidado no hacer errores cuando está apagado el sonido, ya que en este caso usted no podrá oír los pitidos de error.

2.4 Para interrumpir la Búsqueda del Ordenador

Para interrumpir el ordenador mientras está pensando, pulse **PLAY** y el ordenador ejecutará la mejor jugada que haya encontrado hasta este momento. Ello puede resultar muy conveniente en partidos de nivel de juego alto, cuando una búsqueda sin límite para la mejor jugada puede tardar mucho.

2.5 Para cambiar Bandos con el Ordenador

Para cambiar bandos con el ordenador, pulse **PLAY** cuando le toca a usted jugar. El ordenador ejecutará la próxima jugada por su bando. ¡Cambie bandos tantas veces como quiera!

2.6 Obtener Recomendaciones de parte del Ordenador

Si usted necesita ayuda, el ordenador le puede enseñar lo que haría si estuviese en su posición. Pulse **PLAY** cuando le toca a usted jugar, y el ordenador ejecutará la jugada para usted. Para registrar esta jugada como siendo su propia jugada, ejecute la jugada en el tablero, vuelva a pulsar **PLAY** y el ordenador ejecutará su próxima jugada; luego, siga con el juego ejecutando su propia jugada. Si no desea utilizar la jugada del ordenador, primero

ejecute la jugada indicada en el tablero, y luego cáncélela. Una vez la jugada cancelada de esa manera, puede usted ejecutar su propia jugada.

2.7 El ordenador Juega contra sí Mismo

Para observar el ordenador mientras juega contra sí mismo, pulse **PLAY** para cada jugada. Estudie sus estrategias de juego para aprender más sobre ajedrez.

2.8 Memoria de la Partida y Apagado Automático

Se puede interrumpir una partida pulsando **GO/STOP** para apagar el ordenador. El ordenador “recordará” su posición durante hasta 300 horas (con pilas alcalinas nuevas). ¡Cuando vuelve a encender el ordenador, siga donde lo dejó!

Si usted no pulsa ninguna tecla o no ejecuta ninguna jugada durante aproximadamente 20 minutos cuando no está pensando el ordenador, el ordenador se apagará para conservar la energía, y conservará la partida en memoria. Pulsa **GO/STOP** para volver a empezar la partida donde se dejó.

2.9 Biblioteca de Aperturas

A principio de una partida, la respuesta del ordenador suele ser instantánea porque el ordenador está ejecutando jugadas que lleva almacenadas en su *biblioteca de aperturas*. Si la posición en curso en el tablero se encuentra en su biblioteca de aperturas, el ordenador responde a esa posición, escogiendo dentro de su colección de jugadas, en lugar de pensar en una jugada.

3. NIVELES Y MODOS ESPECIALES

3.1 Niveles de Juego

Con 768 niveles entre los cuales escoger (incluyendo los modos extensivos de enseñanza), usted puede aprender y evolucionar con este ordenador de ajedrez. Como se indica en los diagramas de niveles de juego en los párrafos siguientes, cada nivel corresponde a una de las 64 casillas del tablero. Los niveles básicos se dividen en 8 grupos destinados a satisfacer a utilizadores de habilidades distintas.

- **Niveles de Diversión:** A1 to A8. Para los principiantes. A1 es el más fácil.

- **Niveles para Juego Casual:** B1 to C8. Para los juegos que no son con cuenta atrás. Gama completa de dificultades, desde fácil (B1) hasta sumamente desafiante (C8). Cuando enciende el ordenador por primera vez, B4 será el nivel seleccionado
- **Blitz:** D1 a D8. También llamado "Muerte Súbita". La partida debe concluirse dentro del tiempo seleccionado.
- **Bronstein:** E1 a E4. La partida debe concluirse dentro del tiempo seleccionado, que se ve aumentado luego para compensar para cada jugada. La compensación es el tiempo actual transcurrido o el tiempo permitido, depende de qué es más corto.
- **Bonus timer:** E5 a E8. La partida debe concluirse dentro del tiempo seleccionado, que se ve aumentado por una cierta duración para compensar para cada jugada antes de que sea ejecutada.
- **Torneo:** F1 a F8. Un cierto número de jugadas deben ser ejecutadas dentro de un tiempo dado permitido.
- **Profundidad fijada:** G1 a G8. La capacidad del ordenador está limitada, por el ordenador no poder anticipar más que el número seleccionado de jugadas.
- **Táctica:** H1 a H8. La capacidad del ordenador está limitada, por el ordenador no poder anticipar más que el número seleccionado de jugadas, y por no valorar las ventajas estratégicas.

¡Cuando escoge el nivel, tenga en cuenta que cuando el ordenador tiene más tiempo para pensar en sus jugadas, se convierte en más fuerte y juega mejor – propio como un jugador de ajedrez humano! Mejore su destreza con el ajedrez – después de ganar contra el ordenador en un nivel, pase al nivel superior. ¡Siga desafiándose y aprendiendo más sobre el juego!

SELECCIONA UN NIVEL ENTRE LAS 64 CASILLAS

8								
7	NIVELES DE DIVERSION							
6		NIVELES DE JUEGO CASUAL						
5				BLITZ				
4					BONUS TIMER			
3						TORNEO		
2							PROFUNDIDAD FIJADA	
1								TACTICA
	A	B	C	D	E	F	G	H

3.2 Niveles de Diversión

Una selección entre cualquier de las casillas desde A1 hasta A8 le llevará a los niveles de diversión. En esa gama, el ordenador no busca sin límite para la mejor jugada posible. No se preocupa de los puntos y además, el programa hace jugadas aleatorias resultando en que a veces el ordenador ejecute una jugada que no es la mejor que haya encontrado. Ello introduce una diversidad interesante en las respuestas del ordenador, y a veces parece que está haciendo errores de juzgamiento muy humanas. A1 es el nivel de dificultad más bajo, y A8 está algo más alto.

3.3 Niveles de Juego Casual

Cuando los niveles casuales están seleccionados, usted es quien controla el nivel de habilidad del ordenador, limitando el tiempo medio que tiene para escoger sus jugadas. Cuando el nivel de habilidad está aumentado el ordenador va pensando con más profundidad poco a poco, y por lo tanto juega partidas más finas.

Cuando uno de estos niveles está seleccionado en las columnas de Casillas B o C, la pantalla indicará alternativamente cada segundo la selección de nivel y el tiempo medio de respuesta del ordenador. Su selección se detalla abajo:

<i>Casilla del Tablero</i>	<i>Tiempo por Jugada</i>	<i>Pantalla</i>
B1	1 seg	L:b 1/00:01
B2	2 seg	L:b2/00:02
B3	3 seg	L:b3/00:03
B4	5 seg	L:b4/00:05
B5	10 seg	L:b5/00:10
B6	15 seg	L:b6/00:15
B7	20 seg	L:b7/00:20
B8	30 seg	L:b8/00:30
C1	45 seg	L:c 1/00:45
C2	1 min	L:c2/01:00
C3	2 min	L:c3/02:00
C4	3 min	L:c4/03:00
C5	4 min	L:c5/04:00

C6	5 min	L:26/05:00
C7	10 min	L:27/10:00
C8	15 min	L:28/15:00

3.4 Niveles Blitz

Los niveles en la columna D de casillas son los niveles Blitz. Si desea jugar una partida de ajedrez de velocidad o de “muerte súbita”, puede escoger entre una gama de tiempos que se permiten para concluirse el juego. Puede escoger entre una partida “con estrés” de 5 minutos y una partida mas relajante de 1-1/2 horas.

Cuando selecciona una de esas casillas, la pantalla indicará con alternancia cada segundo las referencias de la casilla que escogió usted, y el tiempo límite correspondiente para la partida.

<i>Casilla del Tablero</i>	<i>Tiempo por Jugada</i>	<i>Pantalla</i>
D1	5 min	L:d1/05:00
D2	10 min	L:d2/10:00
D3	15 min	L:d3/15:00
D4	25 min	L:d4/25:00
D5	30 min	L:d5/30:00
D6	45 min	L:d6/45:00
D7	60 min	L:d7/1:00
D8	90 min	L:d8/1:30

3.5 Niveles Bronstein

Al seleccionar una casilla de E1 a E4 en el tablero, puede usted escoger un tiempo límite para la partida según el sistema Bronstein. Un tiempo básico está seleccionado para la partida, y un aumento de algunos segundos va añadiéndose luego a este tiempo cada vez que se ejecuta una jugada. El aumento puede ser o el tiempo gratis indicado en la tabla abajo o más bien el tiempo que se tarda realmente para mover, depende de qué tiempo es más corto. Su selección aparece en la tabla. Cuando escoge uno de dichos niveles, la pantalla rota por 3 diferentes grupos de información, y cada uno de ellos va señalado durante un segundo.

- La casilla seleccionada L:E2 y luego ...
- El tiempo básico en minutos 10:00 y luego ...
- El tiempo gratis en minutos 00:05

<i>Casilla del Tablero</i>	<i>Tiempo por Juego</i>	<i>Tiempo Gratis por Jugada</i>	<i>Pantalla</i>
E1	5 min	3 seg	L:E 1/05:00/00:03
E2	10 min	5 seg	L:E2/ 10:00/00:05
E3	15 min	10 seg	L:E3/ 15:00/00: 10
E4	20 min	10 seg	L:E4/20:00/00: 10

3.6 Niveles de Gratificación de Tiempo

La selección de una casilla entre E5 y E8 lleva al nivel de Gratificación de Tiempo. Se parece a los niveles Bronstein, con la excepción de que el aumento de tiempo es siempre de dos segundos, y se añade al tiempo antes de ser ejecutada la jugada.

<i>Casilla del Tablero</i>	<i>Tiempo por Juego</i>	<i>Tiempo Gratis por Jugada</i>	<i>Pantalla</i>
E5	3 min	2 seg	L:E5/03:00/00:02
E6	10 min	2 seg	L:E6/ 10:00/00:02
E7	20 min	2 seg	L:E 7/20:00/00:02
E8	50 min	2 seg	L:E8/50:00/00:02

3.7 Niveles de Torneo

La columna de casillas F propone 8 niveles de torneo. Cuando uno de ellos está seleccionado, al ordenador y a usted se le pide ejecutar un número determinado de jugadas dentro de un cierto tiempo. Por ejemplo, si usted selecciona F3, tendrá que hacer 40 jugadas dentro de dos horas bajo el Control de Tiempo Primario. Si el juego no está terminado durante este tiempo, el Control de Tiempo Secundario empezará, y usted tendrá que ejecutar 20 jugadas dentro de 1 hora. Y en caso de que este segundo periodo no produzca ningún resultado, se repite hasta llegar a una conclusión.

Según las reglas de torneo, el tiempo restante después de que hayan sido ejecutadas las jugadas en el Control de Tiempo Primero se traspasa y se añade al tiempo permitido en el Control de Tiempo Secundario. Por ejemplo, si usted escogió el nivel F3 y ejecutó las primeras 40 jugadas en solo una hora, será entregado 2 horas para las próximas 20 jugadas.

Casilla del tablero	Control de Tiempo Primario		Control de Tiempo Secundario		Pantalla
	Jugada	Tiempo	Jugada	Tiempo	
F1	30	30 min	30	30 min	L:F 1/30/0:30
F2	30	1 hr 30 min	restante	1 hr	L:F 2/30/ 1:30
F3	40	2 hr	20	1 hr	L:F 3/40/2:00
F4	40	2 hr	restante	1 hr	L:F 4/40/2:00
F5	40	2 hr 30 min	16	1 hr	L:F 5/40/2:30
F6	45	1 hr 30 min	15	30 min	L:F 6/45/ 1:30
F7	50	2 hr 30 min	20	1 hr	L:F 7/50/2:30
F8	60	1 hr	30	30 min	L:F 8/60/ 1:00

El tiempo restante, en caso de que haya, se traspasa y se añade así a lo largo del juego.

Cuando selecciona uno de estos niveles de torneo, la pantalla rotará por esos 3 grupos de información, enseñando cada uno de ellos por un segundo. Por ejemplo, si está seleccionada la casilla F4, la pantalla indicará:

- La casilla seleccionada L:F 4 y luego...
- El número de jugadas en el Control de Tiempo Primario 40 y luego...
- La duración del Control de Tiempo Primario 2:00

3.8 Niveles de Profundidad Fijada

Los niveles de Profundidad Fijada en la columna G limitan la habilidad del ordenador, no por medio del tiempo que tiene para buscar su próxima jugada, sino por medio del número de jugadas futuras en las que puede pensar. En los niveles más bajos, se comporta más como un principiante. En el nivel más bajo, G1, donde el ordenador solo piensa en su próxima jugada, no anticipa el juego para nada, y podría aun pasar por alto un mate que usted podría ejecutar con una sola jugada más. Al otro lado de la escala el ordenador repasará todas las

posibilidades para las 8 próximas jugadas (G8). En ese caso, la pantalla rota cada segundo entre el nivel que escogió usted, y el número de jugadas próximas que busca el ordenador:

- La casilla seleccionada L:G5 y luego...
- El número de jugadas individuales próximas 5P L3

3.9 Niveles de Táctica

Los niveles de táctica se encuentran en la última columna de casillas, la columna "H". Dichos niveles limitan también el número de jugadas próximas en las que piensa el ordenador, pero en ese caso el ordenador no evalúa las ventajas estratégicas, y solo busca ganancias sustanciales como jaquemate o tablas. De nuevo, el número de jugadas individuales próximas que repasa el ordenador es equivalente a las casillas del tablero. H1 es una jugada individual próxima. H8 representa 8 jugadas próximas.

La pantalla rota cada segundo entre el nivel que usted ha seleccionado y el número de jugadas próximas que busca el ordenador (ply), en una manera similar a los niveles de Profundidad Fijada.

- La casilla seleccionada L:H8 y luego...
- El número de jugadas individuales próximas 8P L3

3.10 Modos de Enseñanza

Su ordenador de ajedrez ofrece once modos de Enseñanza Extensivos incorporados. Esta función le permite a usted aprender jugadas básicas y dominar las tácticas de las piezas, una a la vez. Para cada modo de Enseñanza individual, las únicas piezas en el tablero serán los Reyes y Peones o Reyes y Peones y uno o dos tipos de piezas seleccionadas. Ello le permite a los principiantes concentrarse en una o dos piezas a la vez, sin perder su atención y ser distraídos por otras piezas en el tablero. Los jugadores más avanzados pueden utilizar esta característica para entrenarse a jugar con combinaciones seleccionadas de piezas.

Anote lo siguiente, en relación con los modos de Niveles y de Enseñanza:

- Si se pulsa la tecla **NEW GAME** durante una partida, el ordenador abandonará el modo de Enseñanza y se colocará de nuevo en la posición estándar (32 piezas), con el nivel actual todavía en efecto.
- Si pulsa **LEVEL** y luego decide no cambiar el nivel de juego en curso o el modo de enseñanza, no tiene más que volver a pulsar **LEVEL** y el estado de juego se quedará igual.

- Puede escoger un nuevo nivel en cualquier momento durante su turno. Sin embargo, el reloj de ajedrez volverá a ser ajustado.
- Si pulsa más que teclas de Símbolo de Piezas durante una selección de modo de Enseñanza, las dos últimas selecciones de símbolos son las únicas que se quedarán válidas cuando salga del Modo Nivel.
- Si pulsa por error cualquier tecla de símbolo de pieza en el modo Nivel, perderá la partida actual después de salir del modo Nivel. Para seguir con la partida actual, pulsa la casilla correspondiente al nivel de juego actual, antes de salir del modo Nivel. Anote que el reloj habrá sido ajustado de nuevo.

3.11 Escoger los Modos de Niveles y Enseñanza

Pulsa **LEVEL** para entrar en el modo Nivel y se enseña el nivel actual (ejemplo Nivel A3 aparece como $L:R3$ en rotación con $F:R3$, que es el nivel escogido cuando se pulsa la casilla A3 en el tablero). Para cambiar de nivel, no tiene más que pulsar una casilla en el tablero, y el nuevo nivel, en alternancia con los detalles del nivel, Estará enseñado en la pantalla. Pulsa **LEVEL** de nuevo para salir del modo Nivel.

Anote las secuencias de teclas siguientes y sus efectos :

LEVEL, LEVEL	No cambio. El último nivel queda seleccionado
LEVEL, Casilla, LEVEL	Nuevo nivel seleccionado, reloj ajustado.
LEVEL, Símbolo de Pieza, LEVEL	Posición de inicio del nivel de Enseñanza seleccionado es fijada al nivel anterior Seleccionado.
LEVEL, Casilla Símbolo de Pieza, LEVEL	Posición de inicio del modo de Enseñanza seleccionado es fijada en un nuevo nivel.
LEVEL, Símbolo de Pieza, Casilla, LEVEL	Un nuevo nivel es fijado, el modo de Enseñanza anterior seleccionado es anulado, el juego existente conservado.

Para seleccionar el modo Enseñanza, pulsa **LEVEL**. La pantalla indicará el nivel de habilidad, como mostrado por la casilla del tablero correspondiente, en alternación con los detalles del nivel. Para seleccionar un modo de Enseñanza pulsa la o las dos teclas de Símbolo de Piezas (, , , , ) que quiere utilizar. A continuación, la pantalla enseñará las piezas escogidas. Por ejemplo, si desea jugar con Reyes, Alfiles, Caballos y Peones,

después de pulsar **LEVEL**, pulsará ♁ y ♚. La pantalla enseñará su selección. Luego, pulse **LEVEL** para salir del modo Nivel y registrar su selección en el ordenador y empezar a jugar. Ya que siempre se necesita el Rey para el juego, no le hace falta seleccionar esta pieza para el modo de Enseñanza, y de hecho, pulsando ♚ es la manera de seleccionar un juego normal, con 32 piezas.

Anote que No Auto se cancela automáticamente cada vez que un modo de enseñanza está seleccionado en el modo de nivel en curso.

Los once modos de enseñanza y juego normal se indican en la pantalla de manera siguiente :

Modo de Enseñanza	Pantalla
Reyes y Peones	♔♚: _P
Reyes, Caballos y Peones	♔♚: _n
Reyes, Alfiles y Peones	♔♚: _b
Reyes, Torres y Peones	♔♚: _r
Reyes, Damas y Peones	♔♚: _q
Reyes, Caballos, Alfiles y Peones	♔♚: nb
Reyes, Caballos, Torres y Peones	♔♚: nr
Reyes, Caballos, Damas y Peones	♔♚: nq
Reyes, Alfiles, Torres y Peones	♔♚: br
Reyes, Alfiles, Damas y Peones	♔♚: bq
Reyes, Torres, Damas y Peones	♔♚: rq
Todas las piezas (juego normal)	♔♚: 5b

3.12 Modos de Entrenamiento de Aperturas

El ordenador dispone en su memoria de 16 diferentes secuencias de aperturas, que se juegan en turno para que pueda aprenderlas. Pulsa **OPENINGS COACH** y cuando está seleccionado por primera vez, el ordenador "pita" y la pantalla destella.



Dibuj o 3-1. Jugadas en Entrenamiento de Aperturas

<i>Casilla</i>	<i>Nombre</i>	<i>Jugada</i>
A1	Apertura italiana	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1c4, f8c5
A2	Defensa de dos Caballos	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1c4, g8f6
A3	Apertura Española	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1b5, a7a6, b5a4, g8f6, e1g1, b7b5
A4	Defensa Siciliana	e2e4, c7c5, g1f3, d7d6, d2d4, c5d4, f3d4, g8f6, b1c3
A5	Defensa Francesa	e2e4, e7e6, d2d4, d7d5
A6	Defensa Caro-Kann	e2e4, c7c6, d2d4, d7d5, b1c3, d5e4
A7	Defensa Escandinava	e2e4, d7d5, e4d5, d8d5, b1c3, d5a5
A8	Defensa Alekhine	e2e4, g8f6, e4e5, f6d5
B1	Gambito de Dama	d2d4, d7d5, c2c4, e7e6, b1c3, g8f6, c1g5, f8e7
B2	Gambito de Dama aceptado	d2d4, d7d5, c2c4, d5c4
B3	Defensa Nimzo-India	d2d4, g8f6, c2c4, e7e6, b1c3, f8b4
B4	Defensa India de Dama	d2d4, g8f6, c2c4, e7e6, g1f3, b7b6
B5	Defensa india de Rey	d2d4, g8f6, c2c4, g7g6, b1c3, f8g7, e2e4, d7d6
B6	Defensa Gruenfeld	d2d4, g8f6, c2c4, g7g6, b1c3, d7d5
B7	Defensa Holandesa	d2d4, f7f5, c2c4, g8f6, b1c3, e7e6
B8	Defensa Inglesa	c2c4, e7e5, b1c3, g8f6, g1f3

Entonces, puede escoger usted qué juego de apertura desea estudiar pulsando una de las casillas de A1 a B8. Dibuj o 3-1 detallan las aperturas disponibles. Por ejemplo, para seleccionar el tercero entrenamiento de aperturas, pulse la casilla A3 y aparecerá en la pantalla. Eso confirma que el tercero entrenamiento de aperturas ha sido seleccionado y las dos barras indican que el ordenador enseñará las jugadas de ambos bandos, para que pueda usted mirar y aprender. Vuelva a pulsar la misma casilla y la pantalla se cambiará en A3, lo

que significa que el ordenador jugará para las piezas blancas y le dejará encontrar las jugadas para las negras. El pulsar otra vez la casilla cambia la barra en la derecha para indicar que el ordenador jugará para el bando negro, mientras usted jugará para el blanco, y una presión más quitará todas las barras, lo que significa que el ordenador le dejará jugar todas las jugadas mientras le asesora para la exactitud. Vuelva a pulsar **OPENINGS COACH** y la pantalla indicará que usted tiene que mover. Mientras está jugando, puede usted pulsar **PLAY** para pedir al ordenador que le recuerde la próxima jugada. Cada vez que usted ejecuta una jugada correcta, el ordenador la confirma con un solo “pitido”, pero si usted está equivocado, “pita” dos veces y no deja de indicar la casilla “origen” en la pantalla. Pulse la casilla “destino” correcta para terminar la jugada o la casilla “origen” para cancelarla. A final de la secuencia de aperturas, puede seguir y jugar la partida si lo desea. El reloj no está activado en este modo y No Auto, cuando ha sido seleccionado, funciona solo una vez las jugadas de apertura terminadas.

Anote que el método escogido para el Entrenamiento de Aperturas se queda en memoria hasta que vuelva a ser seleccionado.

Cuando desea volver a un juego normal, no tiene más que pulsar **NEW GAME** y se devolverá a un tablero normal.

3.13 Verifique el modo. ¡Compruebe las Posiciones de Piezas!

Si las piezas son volcadas, o si piensa que una de ellas ha sido colocada en un sitio equivocado, puede pedirle al ordenador que haga una verificación para usted. Solo pulse la tecla símbolo de pieza para la pieza que le hace dudar. El ordenador le enseñará el símbolo para el tipo y color de la pieza, junto con la casilla donde tendría que estar colocada. El pulsar la tecla otra vez indica la posición de la pieza siguiente del mismo tipo, y así hasta que todas las piezas que tienen que estar en el tablero hayan sido enseñadas. La pantalla indica las piezas blancas primero, y luego las negras. Cuando ya no quedan piezas de este tipo para enseñar, la pantalla vuelve a indicar el bando al que le toca jugar, y emite dos “pitidos” para atraer su atención. Un ejemplo de la secuencia de pantallas está detallado abajo.

Este ejemplo indica que uno de los caballos blancos ha sido capturado, y ahora le tocan a los blancos jugar.

Para comprobar otras piezas, repita los mismos pasos utilizando otras teclas de Símbolo de Pieza. Cuando ha terminado, simplemente ejecute su próxima jugada. Mientras tanto el

<i>Tecla que pulsar</i>	<i>Indicación en la pantalla</i>	<i>Significación</i>
Pulse ♁ primera vez	_ n: b	Caballo Blanco en B1
Pulse ♁ segunda vez	~ n: b 8	Caballo Negro en B8
Pulse ♁ tercera vez	~ n: F 5	Caballo Negro en F6
Pulse ♁ cuarta vez	_ n: _ _ (<i>Pita, pita</i>)	Ya no quedan Caballo, Le tocan jugar a los blancos

reloj ha sido temporalmente parado. El ordenador sale automáticamente del Modo Verificación si no se pulsa ninguna tecla de símbolo de pieza durante unas 5 segundas.

3.14 Modo No Automático

Normalmente, el ordenador automáticamente responde con una contra- jugada cada vez que ejecuta usted una jugada. Si usted pulsa **NON AUTO** el ordenador responde con un “pitido” y entonces usted puede registrar todas las jugadas para ambos bandos, una después de otra, sin permitir que el ordenador responda! Esta característica especial puede ser utilizada en maneras diversas :

- Juegue partidas magistrales x. ¡Resulta interesante pulsar **PLAY** para ver lo que haría el ordenador en cualquier posición!
- Estudie las líneas de libro de apertura registrándolas manualmente.
- ¡Juegue a ajedrez contra un amigo, mientras el ordenador actúa como árbitro para verificar la legalidad de todas las jugadas y cronómetro el tiempo para ambos bandos! Si necesita una ayuda para una jugada, no tiene más que pulsar **PLAY** y el ordenador ejecutará la próxima jugada. ¡Después de la jugada, el modo No Auto queda activado, y puede usted seguir con el juego!
- Vuelva a jugar en cualquier posición del tablero para estudiar más.

Para salir del modo No Auto y volver al juego normal, pulse **NON AUTO** otra vez más, y un doble “pitido” confirma que el modo ha sido cancelado.

*Anote que el modo No Auto se cancela automáticamente también cada vez que pulsa **NEW GAME** o que escoge un modo de Enseñanza al salir del modo Nivel.*

4. DETALLES TECNICOS

4.1 La función ACL

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

4.2 Cuidado y Mantenimiento

Su ordenador de ajedrez es un instrumento electrónico de precisión y no debe ser sometido a un trato brusco y no debe ser expuesto a temperaturas extremas o a la humedad. Asegúrese de quitar las pilas antes de limpiar la unidad. No utilice agente químicos o líquidos para limpiar la unidad ya que podrían dañar el plástico.

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

4.3 Especificaciones Técnicas

Teclas:	14
Pantalla PCL:	Zona visible 18 x 9 mm
Sonido:	Timbre Piezo-electric
Pilas:	2 AAA/AM4/R03 (1.5 V) Células — — —
Consumo de Energía:	10 mW
Dimensiones:	176 x 100 x 35 mm

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

GUIA DE SOLUCION DE PROBLEMAS

SINTOMAS	CAUSAS POSIBLES	LO QUE TIENE QUE HACER
El ordenador no reacciona o "congela" durante una partida.	<ul style="list-style-type: none"> • Pilas no instaladas correctamente. • Pilas débiles o malas. • Una descarga estática ha causado un bloque. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vuelva a instalar las pilas (Ver sección 1.1). • Sustituya las pilas. • Utilice el reajuste ACL (Ver Sección 4.1).
La pantalla es difícil de leer.	<ul style="list-style-type: none"> • Pilas débiles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sustituya las pilas.
El ordenador no ejecuta una jugada.	<ul style="list-style-type: none"> • Modo No Auto activado. • Se encuentra en un nivel alto de juego – el ordenador está pensando. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pulse NON AUTO para desactivar. • Puede forzar el ordenador a jugar, si lo desea, pulsando PLAY.
El ordenador no acepta su jugada.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Le toca a usted jugar? ¿Está en jaque su Rey? ¿Pondrá su próxima jugada a su Rey en jaque? ¿Movió la Torre primero para empezar la coronación? ¿Está moviendo a una casilla ilegal? • El ordenador está pensando. • Registró la última jugada del ordenador incorrectamente (pulsó casillas equivocadas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Un pitido bajo indica que está haciendo un error. Utilice TAKE BACK para volver a construir la última jugada. • Pulse PLAY para interrumpir el ordenador. • Compruebe la jugada enseñada en la pantalla. Pulse la casilla correcta para terminar la jugada.
Parece que el ordenador está haciendo jugadas ilegales.	<ul style="list-style-type: none"> • El ordenador ha ejecutado una de las jugadas especiales, tan como al paso, enroque, o coronación de peón. • Su posición en el tablero está incorrecta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revise las reglas de ajedrez. • Verifique el tablero (Ver 3.13).
El ordenador está silencioso.	<ul style="list-style-type: none"> • La tecla Sonido ha sido pulsada para desactivar los sonidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pulse SOUND para activarlo.