

# NOVAG<sup>®</sup>

## **beryl**

- **INSTRUCTION**
- **ANLEITUNG**
- **MODE D'EMPLOI**
- **MANUALE D'USO**
- **INSTRUCCIONES**

## TABLA DE CONTENIDOS

- I) DESCRIPCIONES GENERALES
- II) INSTRUCCIONES RÁPIDAS
- III) CARACTERÍSTICAS DE JUEGO
  - a) Haciendo una jugada
  - b) Comiendo una pieza
  - c) Movimientos imposibles e ilegales
  - d) Enroque
  - e) Comer al paso
  - f) Promoción y subpromoción de peones
  - g) Tablas
  - h) Jaque y Jaque Mate
- IV) FUNCIONES ESPECIALES
  - 1) Tecla NEW GAME
  - 2) Tecla LEVEL
  - 3) Función de Resolución de Mates
  - 4) Tecla ENTER/GO
  - 5) Tecla TRAINING
  - 6) Tecla HINT
  - 7) Tecla TAKE BACK
  - 8) Tecla COLOR
  - 9) Tecla CLEAR/CL BOARD
  - 10) Tecla VERIFY
  - 11) Tecla SET UP
  - 12) Tecla SOUND
- V) APÉNDICE
  - A) Cuidados de la computadora de Ajedrez NOVAG
  - B) Problemas más corrientes de su NOVAG
  - C) Reglas de Ajedrez

## I) DESCRIPCIONES GENERALES

Jugar con la NOVAG computadora es simple comparado con otras computadoras de ajedrez. De todas maneras le recomendamos que lea las instrucciones generales antes de empezar una partida. En las instrucciones generales cada sección es independiente de las demás, de manera que usted no tiene por qué leer todo de una vez.

La NOVAG computadora funciona con pilas alcalinas que no están incluidas con la máquina. Para insertar las pilas, abra el compartimento situado en la parte posterior de la máquina y coloque las pilas de acuerdo con los signos +/-.

El adaptador se puede adquirir separadamente de la máquina con la referencia del importador. Utilice solamente el adaptador especificado para su máquina, el uso de otro adaptador invalida la garantía. Por favor conecte el adaptador a la red antes de enchufar la máquina.

La NOVAG computadora tiene la memoria tipo C-MOS que retiene la última posición del tablero.

## II) INSTRUCCIONES RÁPIDAS

1. Antes de comenzar a jugar, coloque las piezas en posición de apertura (las piezas blancas en las filas 1 y 2 y las negras en las filas 7 y 8) del tablero de ajedrez.



2. Encienda la máquina presionando ON/OFF.
3. Presione la tecla NEW GAME. Se oirá una música y en la pantalla aparecerá " \_ \_ \_ \_ ". Usted ya puede realizar su primer movimiento para las blancas.

4. Si quiere ajustar un nivel de juego determinado, presione la tecla LEVEL y después apriete en una casilla con una pieza. (por ejemplo la casilla A1 corresponde al nivel 1, A2 al nivel 2, etc.) Si no ajusta el nivel, la maquina jugara en el ultimo nivel en que jugo anteriormente. (En este caso no presione seguidamente la tecla ENTER/GO que se menciona a continuación).
5. Una vez que usted haya ajustado el nivel de juego, presione la tecla ENTER/GO para abandonar el modo LEVEL. (Si deja transcurrir unos segundos desde que programo el nivel no es necesario pulsar ENTER/GO ya que automáticamente el ordenador se sale de esa modalidad.) Después de esto usted podrá introducir la primera jugada de las blancas. Simplemente presione la pieza que vaya a mover y a continuación la casilla a la que quiere desplazarla.

En ese mismo instante la máquina se pone en marcha y responderá con mayor o menor prontitud dependiendo del nivel de juego o si está en el libro de aperturas donde no tiene que pensar.

Una vez que la maquina decida su jugada, aparecerá en pantalla las coordenadas de la pieza que la maquina quiere que usted le mueva y la casilla de destino donde usted deberá dejar la pieza de la maquina. En consecuencia se deberá mover su pieza a esta nueva casilla presionando como siempre la casilla de origen y la de destino. A continuación jugaran las blancas procediendo como se ha descrito anteriormente.

En el caso que quiera retroceder alguna jugada, espere que sea su turno, pulse la tecla TAKE BACK y deshaga en el tablero el movimiento correspondiente siguiendo los pasos que indique el ordenador. Si desea retroceder otro movimiento repita el proceso presionando siempre la tecla TAKE BACK.

### III) CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

#### a) Haciendo una jugada

Simplemente presione la pieza que vaya a mover y a continuación la casilla a la que quiere desplazarla.

- Para realizar el entroque mueva el rey primero saltando la casilla donde quedara la torre. Mueva después la torre también presionando. Cuando promocione un peón, tendrá que indicar la pieza que desea coronar, presionando una de las teclas con el símbolo adecuado.
- Para cancelar una jugada errónea antes de acabar de introducirla, presione la tecla CLEAR/CL BOARD.
- Para realizar la jugada de respuesta de la maquina mueva la pieza indicada presionando y déjela en la casilla de destino también presionando.

**b) Comiendo una pieza**

Si la computadora indica un movimiento a una casilla que está ocupada por una pieza del contrario, quiere decir que se va a realizar una captura. Presione la pieza que va a realizar la captura, quite la pieza que va a ser comida (sin presionar) y deje la pieza que come en su lugar presionando la casilla. En caso de comer al paso, no olvide retirar el peón comido.

**c) Movimientos imposibles e ilegales.**

La NOVAG computadora está programada de acuerdo con las reglas internacionales del ajedrez y ni acepta ni realiza movimientos ilegales.

Si usted intenta realizar una jugada ilegal, en el LCD verá el mensaje " P P P P ". Usted podrá a continuación realizar luego la jugada correcta.

Si usted intenta mover una pieza equivocada cuando ejecuta una jugada de la máquina, en el LCD verá el mensaje " P P P P ".

Para ejecutar el movimiento correctamente simplemente presione en la casilla correcta.

**d) Enroque**

Para enrocarse, mueva primero el Rey y luego la Torre utilizando la manera normal de mover las piezas. La NOVAG computadora le indicará las casillas que debe presionar.

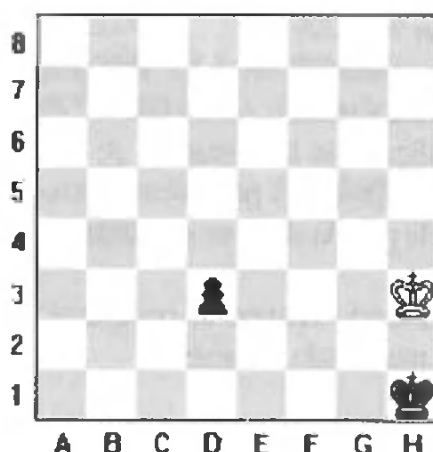
La NOVAG computadora acepta y ejecuta el enroque en posiciones adecuadas.

**Nota:** Es ilegal enrocarse cuando el Rey está en Jaque o si éste pasa a través de alguna casilla que esté atacada por una pieza contraria.

**e) Comer al paso**

Si desee comer al paso, usted sólo debe indicar la casilla de la que parte el peón y a la que va, como si fuera un movimiento normal. Recuerde siempre que deberá retirar el peón capturado del tablero.





#### f) Promoción y Subpromoción

Cuando vaya a coronar una pieza, en el LCD aparecerá el mensaje "P P".

Usted escogerá la pieza que desca coronar, presionando la tecla con el símbolo apropiado. Cuando la computadora corone, puede utilizar la tecla VERIFY para averiguar la pieza seleccionada.

#### g) Tablas

La NOVAG computadora anunciará una posición que corresponda a tablas con el símbolo: "="

#### h) Jaque y Jaque Mate

Si la computadora le da Jaque, mostrara una cruz. En el caso que fuese jaque mate mostraria una cruz doble. Si usted le da Jaque a la computadora, esto no se especificará de ninguna manera.

## IV) FUNCIONES ESPECIALES

### 1) Tecla NEW GAME

Presionando la tecla NEW GAME, empezará una nueva partida. La anterior partida se cancelará y en la memoria del computador todas las piezas se encontraran ahora en posición de inicio.

Presione la tecla NEW GAME cada vez que quiera comenzar una nueva partida. El nivel de juego se mantendrá invariante y en la pantalla aparecerá el símbolo "LL LL"

### 2) Tecla LEVEL

Su NOVAG computadora tiene 119 NIVELES DE JUEGO divididos en 2 grupos de 56 + 7 NIVELES DE MATE. Para ajustar la NOVAG en cualquiera de los dos grupos de juego presione la tecla LEVEL una vez ( para obtenerlos grupos llamados L1 ) o dos veces para obtener los L2.

### Ejemplo:

Si desea ajustar el nivel L2 B4, presione la tecla LEVEL dos veces hasta que aparezca en pantalla L2 y pulse la casilla B4.

Para indicar que la operación de selección de nivel ha sido finalizada debe apretar la tecla ENTER/GO. Usted puede cambiar o solamente comprobar el nivel de juego cuando quiera durante la partida siempre y cuando le toque a usted jugar.

**Nota:** cuando apague la computadora, al volver a encenderla el nivel de juego se habrá mantenido invariable.

**COMO REGLA GENERAL, CUANTO MAS TIEMPO TENGA LA MAQUINA, MEJOR JUGARA.**

### Descripción de los niveles :

LA MODALIDAD L1 ES LA MAS EQUILIBRADA Y FUERTE. NO OBSTANTE, LA MODALIDAD L2 AUNQUE MAS DESIGUAL SUELE SER MAS AGRESIVA Y DIVERTIDA. (PUEDE COMETER ERRORES ESTRATEGICOS CON EL FIN DE OFRECER UN JUEGO MAS ATRACTIVO AL PRINCIPIANTE.

- **Nivel De Tiempo Fijo A1-A8 Y B1-B8 :**

| Nivel     | tiempo por movimiento | Nivel     | tiempo por movimiento |
|-----------|-----------------------|-----------|-----------------------|
| L1A1/L2A1 | 2 seg                 | L1B1/L2B1 | 60 seg                |
| L1A2/L2A2 | 3 seg                 | L1B2/L2B2 | 90 seg                |
| L1A3/L2A3 | 5 seg                 | L1B3/L2B3 | 120 seg               |
| L1A4/L2A4 | 10 seg                | L1B4/L2B4 | 150 seg               |
| L1A5/L2A5 | 15 seg                | L1B5/L2B5 | 180 seg               |
| L1A6/L2A6 | 20 seg                | L1B6/L2B6 | 210 seg               |
| L1A7/L2A7 | 30 seg                | L1B7/L2B7 | 230 seg               |
| L1A8/L2A8 | 45 seg                | L1B8/L2B8 | 255 seg               |

Todos los movimientos están predeterminados a un tiempo. Esta modalidad se utiliza para dar un tiempo determinado a la maquina para resolver un problema.

- **Nivel De Tiempo Promedio Establecido C1-C8 Y D1-D8 :**

| Nivel     | tiempo por movimiento | Nivel     | tiempo por movimiento |
|-----------|-----------------------|-----------|-----------------------|
| L1C1/L2C1 | 4 seg                 | L1D1/L2D1 | 120 seg               |
| L1C2/L2C2 | 6 seg                 | L1D2/L2D2 | 180 seg               |
| L1C3/L2C3 | 10 seg                | L1D3/L2D3 | 240 seg               |
| L1C4/L2C4 | 20 seg                | L1D4/L2D4 | 300 seg               |
| L1C5/L2C5 | 30 seg                | L1D5/L2D5 | 360 seg               |

|           |        |           |         |
|-----------|--------|-----------|---------|
| L1C6/L2C6 | 40 seg | L1D6/L2D6 | 420 seg |
| L1C7/L2C7 | 60 seg | L1D7/L2D7 | 460 seg |
| L1C8/L2C8 | 90 seg | L1D8/L2D8 | 500 seg |

La NOVAG computadora hará jugadas pensadas con un tiempo promedio igual al seleccionado. Esta modalidad es la forma mas habitual de jugar.

- **Nivel De Profundidad Dada E1-E8:**

| <u>Nivel</u> | <u>Nº de medias-jugadas</u> |
|--------------|-----------------------------|
| L1E1/L2E1    | 1                           |
| L1E2/L2E2    | 2                           |
| L1E3/L2E3    | 3                           |
| L1E4/L2E4    | 4                           |
| L1E5/L2E5    | 5                           |
| L1E6/L2E6    | 6                           |
| L1E7/L2E7    | 7                           |
| L1E8/L2E8    | 8                           |

Importante para impedir que la maquina analice mas de lo deseado si se pretende debilitarla a propósito: En esta modalidad pueden jugar los niños utilizando los primeros niveles, como E1, E2, etc. La computadora sólo buscará hasta una profundidad determinada.

- **Nivel De Análisis F1-F7:**

| <u>Nivel</u> | <u>Nº de medias-jugadas</u> |
|--------------|-----------------------------|
| L1F1/L2F1    | 9                           |
| L1F2/L2F2    | 10                          |
| L1F3/L2F3    | 11                          |
| L1F4/L2F4    | 12                          |
| L1F5/L2F5    | 13                          |
| L1F6/L2F6    | 14                          |
| L1F7/L2F7    | 15                          |

Esta categoría es la continuación de la anterior y en F1 profundiza 9 medias-jugadas. En F7 profundiza 15 medias-jugadas.

- **Nivel Infinito F8:**

En este caso se observara la jugada con la pantalla mientras la maquina piensa y se podrá hacer que juegue pulsando la tecla ENTER/GO. La maquina solo jugara por misma si encuentra un mate.



- Nivel De Jugador Novel G1-G8:

| <u>Nivel</u> | <u>Búsqueda En Captura</u> |
|--------------|----------------------------|
| L1G1/L2G1    | 1 Media Jugada             |
| L1G2/L2G2    | 2 Media Jugadas            |
| L1G3/L2G3    | 3 Media Jugadas            |
| L1G4/L2G4    | 4 Media Jugadas            |
| L1G5/L2G5    | 5 Media Jugadas            |
| L1G6/L2G6    | 6 Media Jugadas            |
| L1G7/L2G7    | 7 Media Jugadas            |
| L1G8/L2G8    | 8 Media Jugadas            |

La computadora pensará sólo un medio movimiento salvo cuando se trate de considerar una captura atacada y defendida por muchas piezas. En este caso, limitará su razonamiento hasta el número especificado de medios movimientos (un medio movimiento es una jugada de un color, por ejemplo E2-E4, E7-E5 serían 2 medio movimientos, uno por parte de blancas y otro por parte de negras). Todos los niveles de jugador novel son muy rápidos en responder.

Si estos niveles son demasiado difíciles para un principiante, puede utilizar los indicados anteriormente: serie E1, E2, etc.

### 3) FUNCIÓN DE RESOLUCIÓN DE MATE H1 - H7

| <u>Nivel</u> | <u>Mate En</u> |
|--------------|----------------|
| L1H1=L2H1    | 1 Jugada       |
| L1H2=L2H2    | 2 Jugadas      |
| L1H3=L2H3    | 3 Jugadas      |
| L1H4=L2H4    | 4 Jugadas      |
| L1H5=L2H5    | 5 Jugadas      |
| L1H6=L2H6    | 6 Jugadas      |
| L1H7=L2H7    | 7 Jugadas      |

**NOTA: A PARTIR DE 5 JUGADAS, Y DEPENDIENDO DEL PROBLEMA, LA MAQUINA PUEDE TARDAR MUCHO TIEMPO.**

La NOVAG computadora puede resolver la mayoría de problemas de mate en 7 jugadas.

- Presione la tecla NEW GAME. Antes de empezar la búsqueda del mate, es aconsejable que utilice la tecla VERIFY para comprobar la posición y que se cerciore que el bando que va a realizar el mate, es el mismo que indica el LCD. Si no es así, pulse la tecla BLACK/WHITE para cambiar de bando.

- Para seleccionar el nivel de mate en ... presione la tecla LEVEL, después seleccione el número de movimientos para el mate con las casillas H1 a H7.
- Pulse ENTER/GO una vez para salir de la función, y ENTER/GO otra vez para que la computadora empiece la búsqueda.
- Si la computadora no ha encontrado solución, aparecerá el mensaje "no nE" en el LCD. En este caso lo que ocurre es que NO EXISTE la solución y el problema está confundido o el mate se realiza con más movimientos. (Puede probar repitiendo el problema aumentando el nivel).

#### 4) TECLA ENTER/GO

La tecla ENTER/GO se usa para introducir un comando o para salir de las funciones especiales SET UP/ VERIFY/ LEVEL. Estas funciones se explican en sus respectivos párrafos.

Además la tecla ENTER/GO se utiliza para:

- Para que la NOVAG computadora piense la jugada para el bando que le toca mover.
- Para interrumpir el cálculo de la jugada y obligarla que mueva inmediatamente. En este caso la máquina hará jugadas inferiores al nivel programado.
- Para cambiar de color durante la partida. Espere hasta que sea su turno para mover y presione la tecla ENTER/GO. La computadora pensará ahora la jugada para este color mientras usted juega con el otro bando a partir de ahora.
- Para hacer que la computadora juegue contra sí misma. Esto puede ser de especial interés en un determinado punto durante una partida, cada vez que usted presione la tecla ENTER/GO la computadora pensará la jugada para el color al que le toca mover.
- Para aceptar el HINT (ver HINT).

#### 5) TECLA TRAINING

Esta función es para ayudar al jugador novel:

**Primer paso:**

Cuando sea su turno para mover presione la tecla TRAINING y la computadora le mostrará en el LCD la casilla de la primera pieza que puede realizar un movimiento legal. Si continúa pulsando la tecla TRAINING, la NOVAG computadora le enseñará todas las piezas con al menos una jugada legal.

**Segundo paso:**

Una vez que se haya decidido por una pieza, pulse ENTER/GO. Si ahora presiona la tecla TRAINING cada pulsación de ésta tecla le enseñará las casilla a la que pueda realizar un movimiento legal esa pieza.

### **Tercer paso:**

Presione la tecla ENTER/GO para aceptar la jugada que le está aconsejando la computadora.

Si lo que desea es hacer otro movimiento distinto, ejecútelo de la forma usual.

Si desea volver al Primer paso presione la tecla CLEAR/CL BOARD para borrar el LCD y pulse TRAINING para volver al primer paso.

## **6) TECLA HINT**

La NOVAG computadora puede aconsejarle movimientos si usted no está seguro de como continuar una partida. Cuando sea su turno para jugar presione la tecla HINT y la computadora le enseñará la que en ese momento considera la mejor jugada para el bando que le toque mover, la jugada se reflejará en el LCD. **Usted puede aceptar la jugada que le enseña la máquina presionando la tecla ENTER/GO en ese momento, o hacer su propio movimiento independientemente de lo que muestre el LCD.**

## **7) TECLA TAKE BACK**

La NOVAG computadora le permite volver atrás hasta 32 medio-movimientos para permitirle rectificar lo que usted considera una mala jugada o una deficiente línea de juego.

Espere a que sea su turno de juego. Presione la tecla TAKE BACK y ejecute el movimiento que le indica la máquina presionando las casillas: el ordenador le guiará para deshacer las jugadas. También le indicará si debe reponer a una pieza que fue anteriormente capturada. (Para indicar la pieza utiliza sus iniciales en INGLÉS, vea el punto 10: VERIFY)

**Nota:** Si usted selecciona los modos COLOR o SET UP para alterar la posición de las piezas, todos los movimientos realizados en la partida hasta ese momento serán borrados de la memoria del computador.

## **8) TECLA COLOR**

La tecla COLOR puede ser pulsada en cualquier momento durante la partida, cambiándose los bandos, lo cual conduce a una jugada ilegal ya que uno de los bandos hará dos jugadas seguidas. Todos los movimientos registrados hasta este momento se borrarán de la memoria del computador.

La computadora está ajustada para que usted juegue con piezas blancas y ella con. Si desea jugar con piezas negras:

- a) De la vuelta al tablero de forma que la letra A quede a la derecha y el numero 8 quede en la parte inferior.

b) Presione: **NEW GAME** y **ENTER/GO**:

- La máquina realizará la apertura para las piezas blancas.

Si al introducir un problema toca jugar a las negras, pulse la tecla **COLOR** después de salir de la modalidad **EP** (= **SET UP**).

## 9) **TECLA CLEAR/CL BOARD**

Esta tecla tiene varios usos:

- En modo **SET UP** borra el tablero de piezas.
- Para salir de este modo presione la tecla **ENTER/GO**.

## 10) **TECLA VERIFY**

LOS SÍMBOLOS DE LAS PIEZAS SON SUS INICIALES DEL INGLES:

|                        |   |        |           |
|------------------------|---|--------|-----------|
| H (K)                  | = | King   | : REY     |
| q                      | = | queen  | : REINA   |
| r                      | = | rook   | : TORRE   |
| b                      | = | bishop | : ALFIL   |
| n (2 <sup>ni</sup> de) | = | Knight | : CABALLO |
| p                      | = | pawn   | : PEÓN    |

Otros símbolos:

|         |   |                 |
|---------|---|-----------------|
| x       | = | captura         |
| ep      | = | captura al paso |
| "="     | = | tablas          |
| +       | = | mate            |
| ♖ ♗     | = | blancas         |
| ♜ ♝     | = | negras          |
| ♚ ♛ ♜ ♞ | = | error           |

La tecla **VERIFY** tiene una doble función:

- En la primera pulsación, usted entrará en el modo **VERIFY** y en el LCD se mostrará el mensaje **"FP--"** que quiere decir **FIND POSITION**.
- En la segunda pulsación, entrará en el modo **ENTER POSITION** y en el LCD se mostrará el mensaje **"EP--"**.
- Para salir de cualquiera de estos modos presione la tecla **ENTER/GO**.

En cualquier momento durante una partida o después de introducir una posición en el tablero, puede comprobar la posición de sus piezas:

- Pulse la tecla de símbolo de cualquier pieza y la máquina le mostrará su posición actual. Si mas piezas del mismo tipo, repita las pulsaciones.

- Pulse COLOR para verificar las piezas del otro bando.
- Usted puede abandonar este modo en cualquier momento pulsando la tecla ENTER/GO, pudiendo introducir su siguiente movimiento o hacer que la computadora juegue.

## 11) TECLA SET UP

Este modo le permite introducir posiciones en su NOVAG computadora para resolver problemas de ajedrez etc. En el modo EP la computadora no revisa la legalidad de las piezas o de los movimientos y usted puede posicionarlas como quiera. De todas maneras no puede introducir una posición ilegal. Ej.: una posición con dos reyes blancos etc.

Si abandona el modo EP con una posición ilegal, aparecerá el mensaje "no nE" (error). Debe entrar nuevamente en el modo EP para cambiar la posición.

**Nota:** Todos los movimientos anteriores al entrar en el modo EP son borrados de la memoria de la computadora.

Para introducirse en este modo, **PULSE LA TECLA VERIFY DOS VECES** o si usted se encuentra ya en el modo VERIFY púlsela sólo una vez. Verá el mensaje "EP--" en el LCD. Para salir de este modo, pulse la tecla ENTER/GO o cambie al modo VERIFY.

### A) Quitando una pieza/ Borrando el tablero.

- Pulse la casilla en la que se encuentra la pieza que quiera quitar una sola vez.
- Para borrar el tablero o todas las piezas, pulse la tecla CLEAR/CL BOARD.
- Para abandonar este modo pulse la tecla ENTER/GO o cambie al modo VERIFY para comprobar la posición del nuevo tablero.

### B) Introduciendo una pieza/ Programando una posición.

- Para introducir una pieza, primero asegúrese que el color de la pieza que va a introducir es el correcto. Si no lo es presione la tecla COLOR para cambiarlo, e introduzca la pieza deseada presionando la tecla con el símbolo correspondiente, y después pulsando la casilla donde quiera situarla.
  - Para mover una pieza de una casilla a otra hágalo normalmente.
  - Para programar una posición, borre primero todas las piezas de la memoria de la máquina con la tecla CLEAR/CL BOARD, seleccione por medio de las teclas de símbolo la pieza que quiera introducir y proceda normalmente.
- Para abandonar este modo, pulse la tecla ENTER/GO.

**Nota:** Después de abandonar el modo EP, si necesita hacer un cambio de color, simplemente pulse la tecla COLOR. Ahora puede realizar el movimiento para ese color u obligar a la máquina que lo haga con la tecla ENTER/GO. No se pueden programar peones en la fila octava ni primera, en el LCD aparecerá el mensaje "P P P P".

## 12) TECLA SOUND

La NOVAG computadora tiene 2 tipos diferentes de sonido que se indican en el LCD:

- A) SONIDO ON: Hay señal acústica cuando se presiona alguna tecla o cuando la NOVAG o usted realizan su jugada.
- B) SONIDO OFF: No hay señal acústica.

## V) APÉNDICES

### A) Cuidado de la computadora de ajedrez NOVAG

El polvo y la suciedad deben ser limpiados con un trapo suave. No utilice ni agua ni ningún tipo de disolventes químicos. Cualquier daño por estas causas invalidará la garantía.

Guarde siempre la computadora en un lugar fresco y seco (temperatura normal de una habitación). Evite la exposición al calor (sol, radiadores, focos etc.) esto podría causar un daño definitivo en su máquina, invalidando la garantía.

**GARANTÍA:** Para detalles refiérase a la tarjeta de garantía.

### B) Lista de Problemas

Todas las computadoras NOVAG son probadas exhaustivamente antes de llegar a la tienda. De todas maneras, si usted encuentra algún fallo, observe la lista de la parte inferior o vaya a su vendedor habitual.

- 1) La computadora no funciona y el LCD está en blanco:  
Revise que las pilas estén cargadas o el adaptador enchufado a la red. Utilice siempre PILAS ALCALINAS.
- 2) Las letras en el LCD se muestran cada vez más tenues:  
Las pilas están gastadas, por favor cámbielas.
- 3) Muestra mensajes de error constantemente:  
Vaya al modo VERIFY y compruebe que su posición es correcta.  
También puede ser que la NOVAG computadora le este preguntando sobre la pieza a la que va a promocionar un peón.
- 4) Suena un pitido continuo: Esto puede ocurrir si las pilas están demasiado gastadas.

## C) REGLAS DE AJEDREZ

### I. GENERALIDADES

1. Los dos oponentes juegan alternativamente. Empiezan siempre las blancas.
2. Con excepción del enroque, un movimiento consiste en transferir una pieza de una casilla a otra que este vacía o ocupada por una pieza enemiga.
3. La única pieza que puede saltar por encima de otras es el caballo. Todas las demás deben tener al camino libre en sus desplazamientos.
4. Cuando una pieza se desplaza a una casilla ocupada por otra enemiga, se produce una captura, por lo que se retirará esta última, dejando en su lugar la primera.
5. Si, como consecuencia de un determinado movimiento queda atacado el rey, de tal forma que podría ser capturado en la siguiente jugada, entonces se dice que el rey está en jaque. Solo cabe entonces las siguientes posibilidades:
  - a. Mover el rey a una casilla no atacada.
  - b. Bloquear el camino que une la pieza enemiga con el rey.
  - c. Capturar la pieza que está atacando el rey.

Si ninguna de estas alternativas son posibles entonces el rey está en posición de jaque mate y la partida está perdida.

### II. MOVIMIENTOS INDIVIDUALES

#### 1. REY

Excepto en el enroque, el rey se puede mover un solo paso en cualquier dirección. Pero la casilla de destino no puede estar atacada por las piezas enemigas.

El enroque es la única jugada en la que se mueven dos piezas:

- a. Primero se mueve el rey saltando una casilla a la derecha o a la izquierda.
- b. Después se mueve la torre saltando por encima del rey y dejándola en la casilla que saltó anteriormente el rey.

El enroque solo se puede hacer si se cumplen las siguientes condiciones.

- a. No existe ninguna pieza entre el rey y la torre.
- b. Ninguna de estas casillas vacías están atacadas por piezas enemigas.
- c. El rey no está en jaque.
- d. Ni el rey ni la torre se han movido desde que empieza la partida.

#### 2. TORRE

La torre se mueve verticalmente o horizontalmente en todas las direcciones y saltando las casillas que se desee si están vacías.

#### 3. ALFIL

Se mueve de forma similar a la torre pero en diagonal.

#### 4. REINA

Puede hacer los movimientos de la torre o del alfil según se desee.

## 5. CABALLO

Se mueve haciendo formas de "L" en cualquier dirección. Debe saltar cualquier casilla que esté a su alrededor y quedarse justo en las siguientes observando la siguiente condición: si la casilla de origen era negra debe ir a blanca y viceversa.

Las casillas alrededor de la posición de origen pueden estar ocupadas por otras piezas ya que el caballo es la única pieza que puede saltar por encima.

## 6. PEÓN

Esta es la única pieza que solo se puede mover hacia adelante y que cuando come lo hace de forma diferente a su movimiento. En efecto come en diagonal desplazándose un única casilla hacia adelante y a la derecha o izquierda.

Cuando se mueva por primera vez, se puede saltar una casilla pero después solo avanza de una en una. Al llegar al final el peón se convierte en cualquier otra pieza que el jugador desee excepto otro rey.

Cuando un peón ha avanzado tres casillas desde su posición original si un segundo peón del lado contrario avanza dos casillas, pasando por la casilla atacada por el primer peón este último puede capturar el segundo y a todos los efectos se actúa como si el segundo peón se hubiese movido un solo posición quedándose atacado por el primero.

Esta operación se llama comer al paso.

## III. CONSEJOS Y TRUCOS

- El valor de las piezas depende de la posición pero en general se considera que si el peón vale 1, entonces el caballo y el alfil valen 3, la torre 5, y la dama 9.
- Intente controlar el centro del tablero y sacar lo antes posible las piezas.
- Enrúquese lo antes posible.
- No se deje acorralar por el contrario.