

NOVAG®

star beryl

INSTRUCCIONES

Datos técnicos y características

☐ Tamaño de programa	4 K byte ROM, 768 Byte RAM
☐ Velocidad de CPU	8 Mhz
☐ Potencia consumida	130 mW max, 6 V DC
☐ Tipo de pilas	6 x 1.5V tipo "AA" (LR6) alcalinas
☐ Niveles de juego	128
☐ Memoria C-MOS	Guarda la partida cuando apaga la máquina y tiene pilas.
☐ Funciones TAKE BACK	25 Medio-Movimientos
☐ Resolución de Mate	Hasta mate en 6
☐ Funciones TRAINING y HINT	para jugadores noveles
☐ Funciones SET UP y VERIFY	
☐ Dimensiones	314 x 252 x 26 mm

Todos estos datos pueden estar sujetos a cambios sin previo aviso.

INFORMACIÓN IMPORTANTE

- ☐ Coloque las pilas en la polaridad correcta (según esta indicado en el compartimiento de las pilas) y sobre la cinta, de manera que cuando se agoten pueda retirarlas tirando de ella.
- ☐ Utilice pilas alcalinas de la misma marca y no mezcle pilas nuevas y viejas.
- ☐ No recargue pilas no recargables.
- ☐ Remueva las pilas recargables del tablero electrónico antes de recargarlas. Se aconseja realizar este proceso bajo supervisión de un adulto.
- ☐ Tanto el cargador de pilas -a utilizar únicamente con pilas recargables- como el transformador deben ser examinados minuciosamente a fin de detectar cualquier posible daño en partes como cables, enchufes u otras partes. En caso de encontrar cualquier desperfecto, no utilice el tablero electrónico hasta tanto dicha parte haya sido reparada. El transformador no es un juguete.
- ☐ El tablero de ajedrez no es un juego adecuado para niños menores 3 años.
- ☐ Evite provocar un cortocircuito.
- ☐ Conserve la caja del tablero electrónico, dado que contiene información importante.
- ☐ El polvo y la suciedad deben ser limpiados con un trapo suave. No utilice ni agua ni ningún tipo de solventes 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.
- ☐ Peligro: este producto contiene pequeños imanes. Ingerir imanes puede adherirse a cualquier parte del aparato digestivo causando serios problemas, incluso la muerte. Por ingestión accidental o inhalación, solicitar urgentemente asistencia médica

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 GO
- 5) Tecla TRAINING
- 6) Tecla HINT
- 7) Tecla TAKE BACK
- 8) Tecla COLOR
- 9) Tecla CLEAR
- 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 computadora de Ajedrez NOVAG

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 que leer todo de una vez.

La NOVAG computadora funciona con 6 pilas alcalinas de 1.5V 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 +/-.

La NOVAG computadora tiene la memoria tipo C-MOS que retiene la última posición del tablero. Debe asegurarse que la máquina tiene pilas, si no usted perderá los contenidos de la memoria.

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).



2. Encienda la máquina presionando ON/OFF.
3. Presione la tecla NEW GAME. Se oirá 3 pitidos y en la pantalla aparecerá un signo que indica que toca jugar a las blancas. Usted ya puede realizar su primer movimiento con 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.
5. Una vez que usted haya ajustado el nivel de juego, presione la tecla "GO" para salir del modo LEVEL. 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 se encuentra en el libro de aperturas donde no tiene que pensar.

Una vez que la máquina decida su jugada, aparecerá en pantalla las coordenadas de la pieza que la máquina quiere que usted le mueva y la casilla de destino donde usted deberá dejar la pieza de la máquina. En consecuencia deberá mover su pieza a la nueva casilla presionando como siempre la casilla de origen y la de destino. A continuación jugará usted con 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 las 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 enroque mueva el rey primero (saltando la casilla donde quedara la torre). Mueva después la torre también presionando. Cuando promocióne 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.

Para realizar la jugada de respuesta de la máquina 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 también presionando.

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, la máquina indicará el error y usted podrá a continuación realizar la jugada correcta.

d) Enroque

Para enrocarse, señale sólo el movimiento del Rey, que es el que se mueve primero saltando una casilla, y introduzca después el movimiento de la Torre.

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 desea 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 presionando también su casilla. Aparecerá en la pantalla el signo "EP"



f) Promoción y Subpromoción

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

Usted eligirá la pieza que desea coronar, presionando la tecla con el símbolo apropiado. Cuando la computadora corone, aparecerá en la pantalla la pieza seleccionada.

g) Tablas

La NOVAG computadora anunciará una posición que corresponda a tablas en la pantalla.

h) Jaque y Jaque Mate

Si la computadora le da Jaque, mostrará una cruz. En el caso que fuese jaque mate mostrará una cruz doble y aparecerá el mensaje : "MATE"

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 un símbolo indicando que toca jugar a las blancas.

2) Tecla LEVEL

Su NOVAG computadora tiene 128 NIVELES DE JUEGO. Para ajustar la NOVAG en cualquiera de las modalidades de juego presione la tecla LEVEL. Se consigue ajustar estos niveles pulsando las casillas del tablero en combinación con el símbolo que indica el color en la pantalla. Este símbolo indica generalmente si se está haciendo una operación con las piezas blancas o las negras. Cada casilla corresponde a un nivel por lo que se seleccionan de este modo 64 niveles con el símbolo de las blancas y 64 niveles con el símbolo de las negras. De esta forma se consiguen seleccionar los 128 niveles

EJEMPLO: Si desea ajustar el nivel N° 12 que corresponde a B (blancas) y B 4 (tiempo limitado a 120 segundos), presione la tecla LEVEL una o dos veces (hasta que aparezca en pantalla la barra blanca que es el signo indicativo de las blancas) y pulse la casilla B4.

Para indicar que la operación de selección de nivel ha sido finalizada debe apretar la tecla 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.

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A	B	C	D	E	F	G	H

CARACTERISTIQUAS DE LOS 128 NIVELES DE JUEGO

Niveles BLANCOS : Limite del tiempo de reflexion (BA1 -BD8)

El tiempo de reflexion por movimiento esta limitado. NOVAG computadora va a jugar exactamente en el tiempo programado salvo si solo existe un movimiento legal. En este caso jugara instantaneamente. Esta modalidad se utiliza para dar un tiempo determinado a la maquina para resolver un problema.

Nivel	Tiempo	Nivel	Tiempo
(1) BA1	2 seg.	(9) BB1	60 seg.
(2) BA2	5 seg.	(10) BB2	75 seg.
(3) BA3	10 seg.	(11) BB3	90 seg.
(4) BA4	15 seg.	(12) BB4	120 seg.
(5) BA5	20 seg.	(13) BB5	150 seg.
(6) BA6	25 seg.	(14) BB6	180 seg.
(7) BA7	30 seg.	(15) BB7	210 seg.
(8) BA8	45 seg.	(16) BB8	240 seg.
(17) BC1	5 min.	(25) BD1	30 in.
(18) BC2	6 min.	(26) BD2	40 in.
(19) BC3	7 min.	(27) BD3	50 in.
(20) BC4	8 min.	(28) BD4	1 ora
(21) BC5	9 min.	(29) BD5	2 oras
(22) BC6	10 min.	(30) BD6	4 oras
(23) BC7	15 min.	(31) BD7	6 oras
(24) BC8	20 min.	(32) BD8	8 oras

Niveles BLANCOS : Niveles de tiempo medio (BE1 - BH8)

El ordenador jugara mas omenos rapido según la jugada pero conseguira hacer el numero previsto en el tiempo estipulado

Nota : En la apertura y final jugara mas rápidamente que en la fase intermedia.

Por lo cual, la NOVAG computadora hará jugadas pensadas con un tiempo **promedio** igual al seleccionado.

ESTA MODALIDAD ES LA FORMA MAS HABITUAL DE JUGAR.

Nivel	Temps	Nivel	Temps
(33) BE1	2 seg.	(41) BF1	60 seg.
(34) BE2	5 seg.	(42) BF2	75 seg.
(35) BE3	10 seg.	(43) BF3	90 seg.
(36) BE4	15 seg.	(44) BF4	120 seg.
(37) BE5	20 seg.	(45) BF5	150 seg.
(38) BE6	25 seg.	(46) BF6	180 seg.
(39) BE7	30 seg.	(47) BF7	210 seg.
(40) BE8	45 seg.	(48) BF8	240 seg.
(49) BG1	5 min.	(57) BH1	30 min.
(50) BG2	6 min.	(58) BH2	40 min.
(51) BG3	7 min.	(59) BH3	50 min.
(52) BG4	8 min.	(60) BH4	1 hour
(53) BG5	9 min.	(61) BH5	2 hours
(54) BG6	10 min.	(62) BH6	4 hours
(55) BG7	15 min.	(63) BH7	6 hours
(56) BG8	20 min.	(64) BH8	8 hours

Niveles NEGROS : Faciles (NA1 - ND8)

En estos niveles la maquina jugara mal para que los principiantes puedan ganarla.

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 siguen siendo demasiado fuertes para el principiante pruebe los niveles: NE1, NE2, ETC

Nivel	Busqueda
(65) NA1	1 medio movimiento + 1º captura prevista
(66) NA2	1 medio movimiento + 2º capturas previstas
(67) NA3	1 medio movimiento + 3º capturas previstas
(68) NA4	1 medio movimiento + 4º capturas previstas
(69) NA5	1 medio movimiento + 5º capturas previstas
(70) NA6	1 medio movimiento + 6º capturas previstas
(71) NA7	1 medio movimiento + 7º capturas previstas
(72) NA8	1 medio movimiento + 8º capturas previstas

(73) NB1	2 medio movimientos + 1º captura prevista
(74) NB2	2 medio movimientos + 2º capturas previstas
(75) NB3	2 medio movimientos + 3º capturas previstas
(76) NB4	2 medio movimientos + 4º capturas previstas
(77) NB5	2 medio movimientos + 5º capturas previstas
(78) NB6	2 medio movimientos + 6º capturas previstas
(79) NB7	2 medio movimientos + 7º capturas previstas
(80) NB8	2 medio movimientos + 8º capturas previstas
(81) NC1	3 medio movimientos + 1º captura prevista
(82) NC2	3 medio movimientos + 2º capturas previstas
(83) NC3	3 medio movimientos + 3º capturas previstas
(84) NC4	3 medio movimientos + 4º capturas previstas
(85) NC5	3 medio movimientos + 5º capturas previstas
(86) NC6	3 medio movimientos + 6º capturas previstas
(87) NC7	3 medio movimientos + 7º capturas previstas
(88) NC8	3 medio movimientos + 8º capturas previstas
(89) ND1	4 medio movimientos + 1º captura prevista
(90) ND2	4 medio movimientos + 2º capturas previstas
(91) ND3	4 medio movimientos + 3º capturas previstas
(92) ND4	4 medio movimientos + 4º capturas previstas
(93) ND5	4 medio movimientos + 5º capturas previstas
(94) ND6	4 medio movimientos + 6º capturas previstas
(95) ND7	4 medio movimientos + 7º capturas previstas
(96) ND8	4 medio movimientos + 8º capturas previstas

Niveles NEGROS : Niveles de profundida de analisis fija (NE1-NF5)

En esta modalidad no se limita el tiempo sino la profundidad de buqueda del ordenador. Por esta razon si la posicion consta de muchas piezas la jugada se podra hacer muy lenta.

La maquina solo analiza lo que ocurre hasta el n° de medias-jugadas especificado.

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 NE1, NE2, etc. La computadora sólo buscará hasta una profundidad determinada.

Nivel	Profundidad de analisis en medio movimientos	Nivel	Profundidad de analisis en medio movimientos
(97) NE1	1 medio movimiento	(105) NF1	9 medio movimientos
(98) NE2	2 medio movimientos	(106) NF2	10 medio movimientos
(99) NE3	3 medio movimientos	(107) NF3	11 medio movimientos

(100) NE4 4 medio movimientos
 (101) NE5 5 medio movimientos
 (102) NE6 6 medio movimientos
 (103) NE7 7 medio movimientos
 (104) NE8 8 medio movimientos

(108) NF4 12 medio movimientos
 (109) NF5 infinito

El nivel NF5 es un nivel infinito : NOVAG computadora continuara pensando hasta que se pulse GO.

Tambien jugara si :

—
 —

Niveles NEGROS : Tiempos de respuesta equivalentes (NF6 - NF8)

<u>Nivel</u>	<u>Tiempos maximos</u>
--------------	------------------------

utilizara el mismo tiempo
 excedera

pero no

Niveles NEGROS : Niveles de profundida de analisis fija (NG1-NG8)

<u>Nivel</u>	<u>Profundida de analisis en el medio juego</u>	<u>Profundidad de analisis en los finales</u>
--------------	---	---

Niveles NEGROS : Niveles de resolución de mates (NH1 - NH6)

Ver la sección correspondiente.

Nivel NEGRO N° 127 : Nivel de tiempo aleatorio (NH7)

La NOVAG computadora respondera de forma aleatoria usando un tiempo variable comprendido entre 1 y 64 segundos. El tiempo medio de respuesta ser por lo tanto medio minuto.

Nivel NEGRO N° 128 : Nivel de arbitraje (NH8)

En este nivel la maquina deja jugar a la vez con blancas y con negras al jugador o jugadores humanos. Sirve para comprobar que no se hacen jugadas ilegales y para dar consejo en un determinado momento cambiando el nivel.

TAMBIEN SIRVE PARA DIRIGIR LA MAQUINA EN UNA APERTURA QUE SE QUIERA ESTUDIAR: DESPUÉS DE ALGUNOS MOVIMIENTOS SE PODRÁ CAMBIAR EL NIVEL Y SEGUIR CON LA APERTURA QUE SE PRETENDE JUGAR.

Cuando se utiliza este nivel aparece en la pantalla LCD el mensaje : "LE rEF".

En este nivel se pueden utilizar las funciones siguientes : TAKE BACK, CHANGE COLOR, HINT, SET UP, VERIFY, SOUND ON.

3) **FUNCIÓN DE RESOLUCIÓN DE MATE NH1 - NH6**

<u>NIVEL</u>	<u>MATE EN</u>
L - NH1	1 JUGADA
L - NH2	2 JUGADAS
L - NH3	3 JUGADAS
L - NH4	4 JUGADAS
L - NH5	5 JUGADAS
L - NH6	6 JUGADAS

Nota: A PARTIR DE 4 JUGADAS, Y DEPENDIENDO DEL PROBLEMA, LA MAQUINA PUEDE TARDAR MUCHO TIEMPO

La NOVAG Computadora puede resolver la mayoría de problemas de mate en 6 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 h6. Pulse GO una vez para salir de la función, y GO otra vez para que la computadora empiece la búsqueda.

Si la computadora no ha encontrado solución, aparecerá el mensaje 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 GO

La tecla GO se usa para introducir un comando o para salir de las funciones especiales SET UP/ VERIFY/ SET LEVEL/ SOLVE MATE.

Estas funciones se explican en sus respectivos párrafos.

Además la tecla 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 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 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:

Cuando sea su turno para mover presione la tecla TRAINING y la computadora le mostrará en el LCD el movimiento de la primera pieza que puede realizar un movimiento legal.

Si continúa pulsando la tecla TRAINING, la NOVAG Computadora le enseñará los siguientes movimientos que puede hacer la pieza. Después de agotar los movimientos posibles de una pieza pasa a la siguiente. Se puede pasar rápidamente a la siguiente pieza pulsando LEVEL.

Presione la tecla 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.

6) Tecla HINT

Esta tecla tiene dos usos :

- A) 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 GO en ese momento o hacer su propio movimiento independientemente de lo que muestre el LCD. En el caso que opte por aceptar el consejo y de ahí GO debe **desplazar la pieza SIN PRESIONAR**.

- B) Si pulsa cuando la maquina esta pensando entonces la Computadora le indicara la mejor jugada que ha encontrado hasta el momento. Esto es muy útil en el nivel infinito (recuerde que puede hacer jugar la maquina instantáneamente con GO.)

ES INTERESANTE UTILIZAR ESTA FUNCIÓN CUANDO LA MAQUINA TARDA EN CONTESTAR YA QUE, SE OBSERVA COMO LA Computadora MEJORA SUS RESPUESTAS, LO CUAL AMENIZA EL TIEMPO DE ESPERA.

7) Tecla TAKE BACK

La NOVAG computadora le permite volver atrás hasta 25 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 guiara para deshacer las jugadas. También le indicara si debe reponer una pieza que fue anteriormente capturada.

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) JUGAR CON NEGRAS

La computadora está ajustada para que usted juegue con piezas blancas y ella con negras.

Si desea jugar con piezas negras:

- a) Ponga las piezas negras en las filas 1 y 2.
- b) Presione: NEW GAME , CHANGE COLOR y GO :

NO SE DEBERA GUIAR POR LA PANTALLA (AL MENOS QUE CONSIDERE QUE EN ESTE CASO LAS COORDENADAS QUEDAN INVERTIDAS EJ A1 PASA A SER H8)

9) Tecla CLEAR/CLEAR BOARD

- En modo normal borra las pulsaciones de las operaciones que se deban rectificar.
- En modo SET UP borra el tablero de piezas.
- Para salir de este modo presione la tecla GO.

10) Tecla VERIFY

La tecla VERIFY tiene una doble función:

- a) En la primera pulsación, usted entrará en el modo VERIFY y en el LCD se mostrará el mensaje "VER".
- b) En la segunda pulsación, entrará en el modo SET UP y en el LCD se mostrará el mensaje "SET".
- c) Para salir de cualquiera de estos modos presione la tecla GO.

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

Estando en la modalidad VERIFY:

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

Pulse COLOR para verificar las piezas del otro bando.

Usted puede abandonar esta modalidad en cualquier momento pulsando la tecla 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 SET 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 SET con una posición ilegal, aparecerá el mensaje "Error". Debe entrar nuevamente en el modo SET para cambiar la posición.

Nota: Todos los movimientos anteriores al entrar en el modo SET 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 "SET" en el LCD.

Para salir de este modo, pulse la tecla 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 BOARD.
- Para abandonar este modo pulse la tecla GO o cambie al modo VERIFY para comprobar la posición del nuevo tablero.

B) Introduciendo una pieza/ Programando una posición.

Sitúese en la posición SET UP

- Para programar una posición, borre primero todas las piezas de la memoria de la máquina con la tecla CLEAR BOARD
- 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 finalizar la operación, pulse la tecla GO.

Nota: Después de abandonar el modo SET, 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 GO. No se pueden programar peones en la fila octava ni primera, en el LCD aparecerá el mensaje "error".

12) Tecla SOUND

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

Pulsando en la tecla se obtiene de forma alternativa:

- A) SONIDO ON (SOUND=) 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. 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.

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 una 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.
- Enróquese lo antes posible.
- No se deje acongojar por el contrario.

Este juego ha sido fabricado con la tecnología y alto estándar de seguridad de Perfect Technology Ltd. Se procura minimizar las materias no reciclables y es conforme al Estándar europeo, el cual es garantizado por el importador, cuyo nombre figura en la carta de garantía adjunta. No dejar al alcance de los niños menores de 36 meses, piezas no comestibles.

NOVAG®

PERFECT TECHNOLOGY LTD.

Room 406, Yu Yuet Lai Building

43-55 Wyndham Street,

Central,

Hong Kong.

Tel: (852) 2810 8202

Fax: (852) 2810 8177

E-Mail: sales@novag.com

Web Site: <http://www.novag.com>

(For Novag representatives please refer to the Web Site : www.novag.com)

Copyright © 2007 Perfect Technology Ltd., Hong Kong.



Los consumidores deben llevar aquellos aparatos eléctricos y electrónicos sin posibilidad de reparación, a los centros de venta, fabricante o puntos de reciclaje públicos. Estos aparatos no deben tirarse en los recipientes de basura habituales. Infórmese en el organismo competente de su localidad, o en su tienda, sobre el reciclaje del aparato. (Directiva sobre la eliminación, recogida y reciclaje de aparatos eléctricos y electrónicos.)

English



If at any time in the future you should need to dispose of this product please note that Waste Electrical Products should NOT be disposed of with household waste. Please recycle where facilities exist. Check with your Local Authority or retailer for recycling advice.

(Waste Electrical and Electronic Equipment Directive)

French



Les consommateurs doivent rapporter les appareils électriques et électroniques en fin de vie à un revendeur, à un fabricant ou à un centre de collecte ou bien dans le cadre d'une collecte publique. Ces appareils N'ONT PAS leur place dans les sacs à déchets. Renseignez-vous auprès de votre organisme local ou de votre détaillant pour ce qui est du recyclage de cet appareil.

(Ordonnance sur la remise, la reprise et l'élimination des appareils électriques et électroniques.)

Dutch



Indien dit product in de toekomst van de hand wordt gedaan, dient u te weten dat afgedankte elektrische producten NIET met het huishoudelijk afval mogen worden weggegooid. Recycle waar mogelijk. Vraag advies over het recyclen van de product bij de plaatselijke autoriteit of de verkoper. (Richtlijn betreffende afgedankte elektrische en elektronische apparatuur)

(Richtlijn betreffende afgedankte elektrische en elektronische apparatuur)

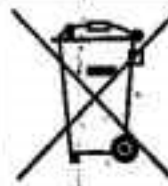
German



Bitte beachten Sie, dass elektrische Geräte gemäß der Elektro- und Elektronik-Altgeräte-Vorschrift (ElektroV) NICHT als Hausmüll entsorgt werden dürfen. Sollten Sie dieses Erzeugnis zu einem späteren Zeitpunkt entsorgen wollen, gehen Sie es bitte zum Recycling. Weitere Informationen dazu erhalten Sie von Ihrem Händler vor Ort oder den örtlichen Behörden.

(Die ElektroV beruht auf der europäischen WEEE-Richtlinie.)

Italian



Se nel futuro dovrà eliminare questo prodotto si ricordi che i rifiuti di apparecchiature elettriche NON dovranno essere eliminati con l'immondizia generale. Riciclare dove ne esistono le capacità. Controllare con le Autorità Locali oppure con il negoziante per delle informazioni sul riciclare.

(Direttiva sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche)

Spanish



La Directiva 2002/96 EC sobre restos de equipos eléctricos y electrónicos afecta a este producto.

NOTA: Los restos de productos eléctricos no deben ser depositados junto con la basura producida en los hogares, por tanto se ruega al reciclaje mediante los medios oportunos.

(Por favor que chequeen con sus autoridades locales los medios disponibles de reciclaje en su zona.)

83-622-101R000

Art.No. 1028 – Star Beryl
Spanish