

CAPELLA

KASPAROV™

Bedienungsanleitung
Handleiding
Istruzioni d'uso
Instrucciones de Funcionamiento



INHALT

Tasten, LED-Anzeigen und Eigenschaften

1. Einleitung
2. Der Anfang
3. Die Spielstufen
4. Weitere Funktionen
5. Technische Eigenschaften
6. Fehlersuche

INHOUD

Toetsen, Lampjes en Kenmerken

1. Introductie
2. Hoe u begint
3. Spelniveaus
4. Geavanceerde kenmerken
5. Technische gegevens
6. Problemen en hun mogelijke oorzaken

INDICE

Teclas, Luces y Características

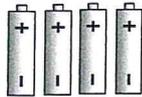
1. Introducción
2. Para empezar
3. Niveles de habilidad
4. Funciones adicionales
5. Detalles técnicos
6. Guía para la solución de problemas

INDICE

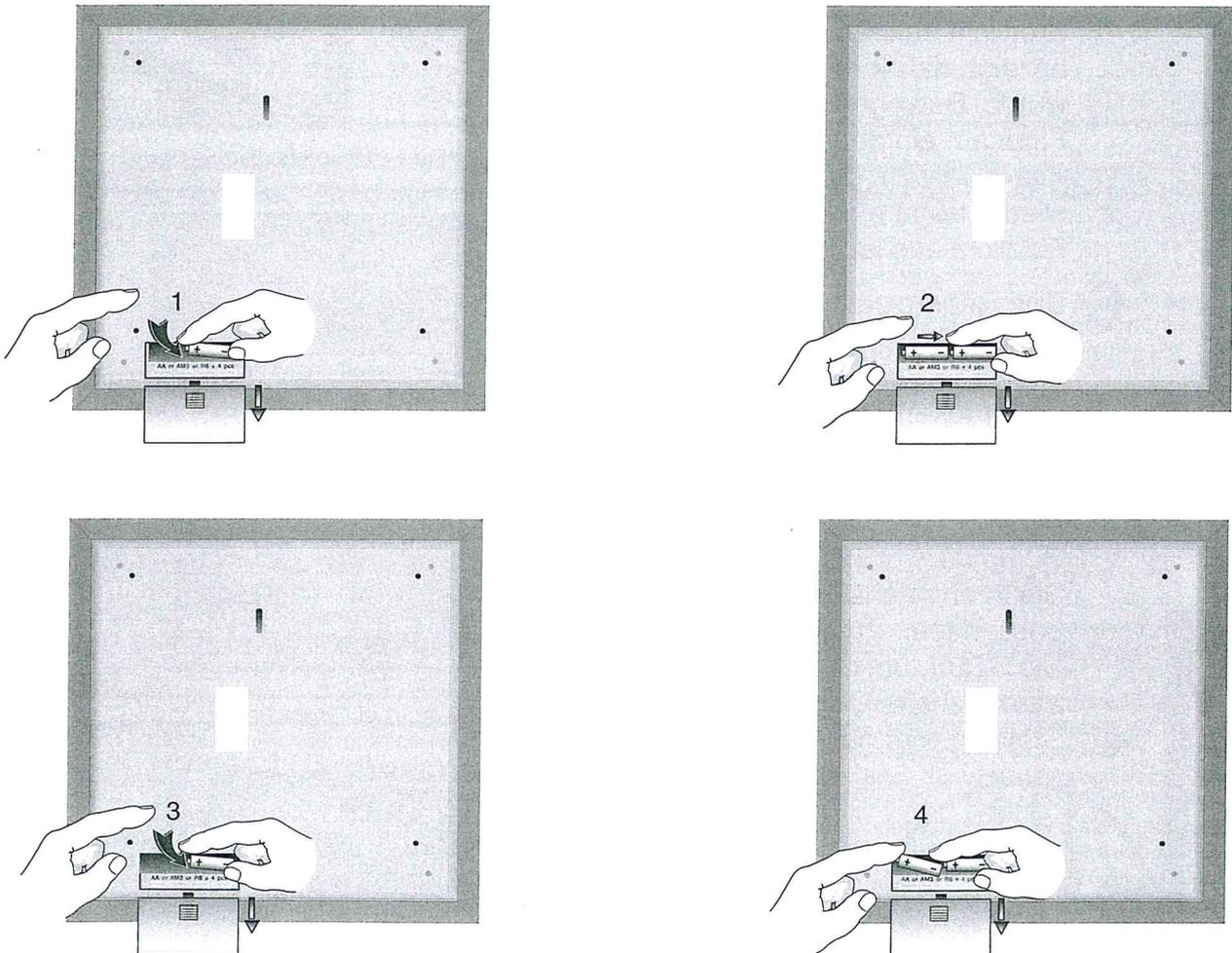
Tasti, Luci e Caratteristiche

1. Introduzione
2. Come iniziare
3. Livelli di abilità
4. Opzioni avanzate
5. Dettagli tecnici
6. Soluzione di problemi

Fig. 1



AA/R6/AM3



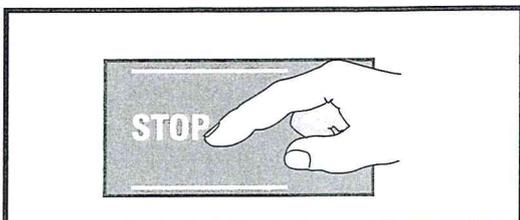
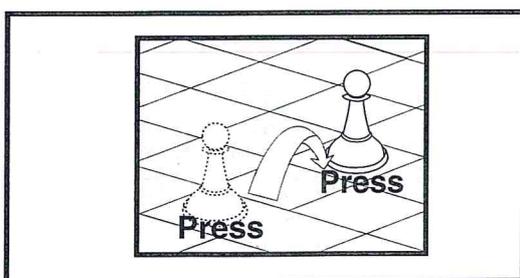
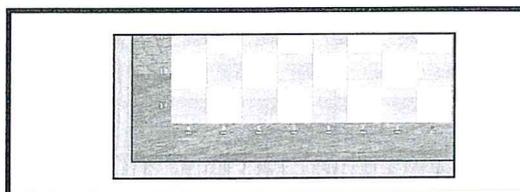
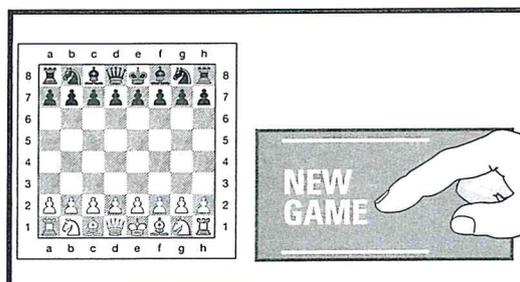
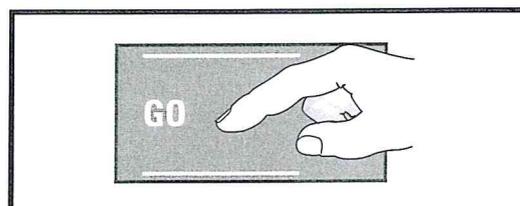
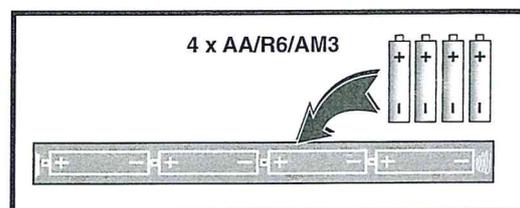
COMIENZO RAPIDO

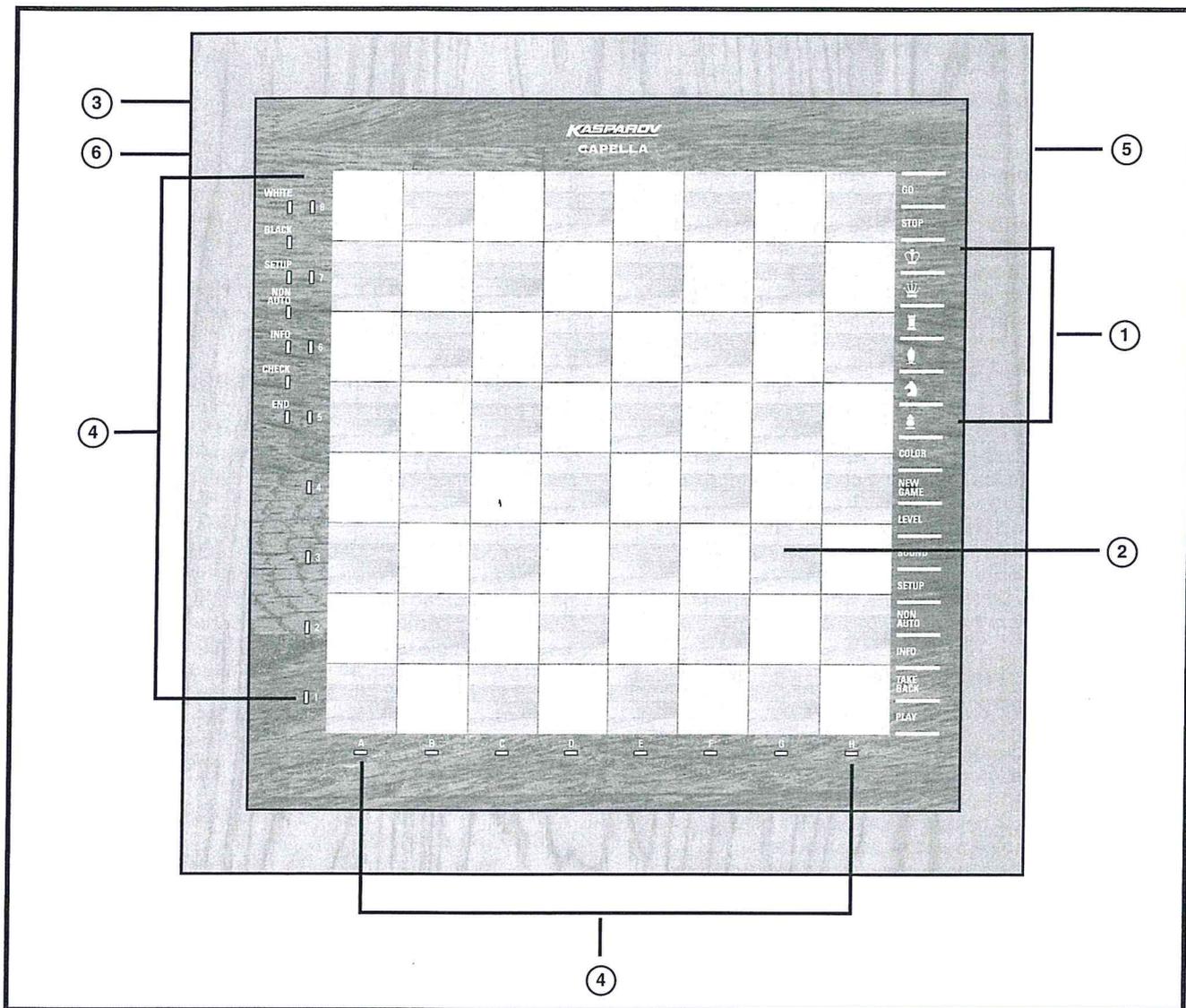
Para aquellos que quieran empezar a jugar inmediatamente sin tener que leer primero todo el manual, aquí tienen un procedimiento de Comienzo Rápido ¡Especialmente para Uds.!



Campeón del Mundo

- 1** Inserte 4 pilas alcalinas tipo AA/R6/AM3 tal y como se indica en la Figura 1.
- 2** Pulse la tecla **GO** para encender el ordenador. Si el ordenador no responde, pulse la tecla **ACL** tal y como se describe en la sección 2.
- 3** Coloque las piezas en sus posiciones de comienzo de partida con las blancas en su lado del tablero.
- 4** Pulse **NEW GAME** (partida nueva).
- 5** Para ejecutar sus movimientos, presione una pieza hacia abajo en su casilla (casilla origen), hasta que la luz del tablero se ilumine, indicando que su movimiento ha sido registrado. A continuación mueva la pieza a una nueva casilla (casilla destino), de nuevo presione la pieza hacia abajo ligeramente hasta que la luz del tablero de la casilla origen se haya apagado.
- 6** Presione ligeramente las piezas del ordenador hacia abajo en las casillas origen y destino para completar el movimiento del ordenador. Ejecute su próximo movimiento como se indica arriba. Los movimientos del ordenador están indicados por las luces de fila y columna del tablero. Ejecute su próximo movimiento como se indica arriba y ¡Disfrute su primera partida! Pulse **STOP** para apagar el ordenador, éste mantendrá la posición en su memoria.





TECLAS, LUCES Y CARACTERÍSTICAS

TECLAS

PLAY (Juego) Ejecute el siguiente movimiento. Al pulsar esta tecla cuando es su turno hace que el ordenador ejecute el movimiento por Ud. Si la pulsa cuando el ordenador está pensando, interrumpirá el proceso.

NEW GAME (Nueva Partida) Pulse para volver a la posición inicial y empezar una nueva partida.

LEVEL (Nivel) Pulse para seleccionar el nivel de habilidad.

STOP (Apagado) Pulse para apagar el ordenador. La posición actual se mantiene en la memoria.

GO (Encendido) Pulse para encender el ordenador. El juego se reanuda en el mismo punto en que se dejó al pulsar la tecla **STOP**.

TAKE BACK (Retroceso) Pulse para anular el último movimiento. Se pueden anular hasta un máximo de 8 movimientos.

NON AUTO (No Automático) Se utiliza para registrar una secuencia de movimientos.

SET UP (Colocación) Registre el modo set up para cambiar o introducir posiciones.

INFO (Información) Pulse para recibir consejos del ordenador y evaluar la posición actual en el tablero.

COLOR (Color) Se utiliza para seleccionar el color de la pieza que se está verificando o colocando.

SOUND (Sonido)

Púselo para poner o quitar el sonido.

LUCES

WHITE/BLACK (Blanco/Negro) Bando al que le toca jugar. Cuando el ordenador está pensando la luz del color al que le toca jugar parpadea.

CHECK (Jaque al Rey)

Rey en jaque.

END (Fin)

Fin de la partida.

SET UP (Colocación)

Se está modificando o registrando una posición.

NON AUTO (No Automático)

El ordenador actúa como árbitro y consejero.

INFO (Información)

Se da una sugerencia.

CARACTERÍSTICAS

- Teclas de las piezas** Se utilizan para elegir las piezas coronadas, verificar: las posiciones en el tablero y colocar nuevas posiciones.
- Tablero sensible** Cada casilla tiene un sensor que registra el movimiento de las piezas.
- Interruptor ACL** en la base del juego.
- Luces del tablero** El ordenador utiliza estas luces para indicar los movimientos, anulaciones o para mostrarle el movimiento que está considerando. También se utilizan para verificar la posición en el tablero, mostrar el nivel de habilidad y la evaluación de la situación en el tablero.
- Compartimento de las pilas** (en la base del juego).
- Toma para un adaptador de corriente alterna.**

1. INTRODUCCION

Su ordenador de ajedrez es un compañero de juego único. Su potente programa le proporciona interesantes partidas, ya sea Ud. un principiante o simplemente quiera mejorar su habilidad.

1.1 Aprender a jugar al ajedrez de una manera fácil

Con su ordenador de ajedrez, Ud. aprende a jugar al ajedrez además de practicar de la manera más fácil. Al tiempo que aprende a jugar mejor al ajedrez, acepte el reto de niveles de habilidad superiores.

Las Reglas Del Ajedrez

Recuerde que su ordenador de ajedrez sabe todas las reglas del juego, incluyendo el enroque, captura al paso y tablas. Puede que a veces parezca que está jugando de forma extraña cuando lo que está haciendo es seguir las reglas. Si no está muy familiarizado con las reglas del juego, encontrará un pequeño resumen de las reglas del ajedrez al final de este manual. Puede encontrar información adicional en su biblioteca local, que seguramente tendrá varios libros de consulta sobre el tema.

2. PARA EMPEZAR

Su ordenador de ajedrez contiene los últimos avances en tecnología de microordenadores de un solo chip y le proporciona 150 horas de juego con 4 pilas alcalinas tipo AA/R6/AM3. Abra el compartimento de las pilas e inserte las pilas tal y como se muestra en la figura 1.

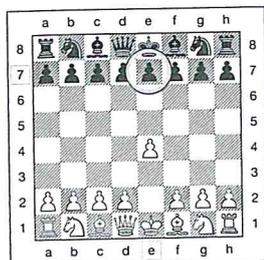
Coloque las piezas en la posición de apertura y pulse **GO**. El ordenador, está listo para jugar una partida contra Ud. Si no reacciona apropiadamente - a veces una descarga estática puede provocar que el ordenador se bloquee utilice un alfiler u otro objeto afilado para activar el interruptor **ACL** situado en la parte de abajo del juego. Esto borrará la memoria y reactivará el ordenador.

2.1 Cómo mover sus piezas

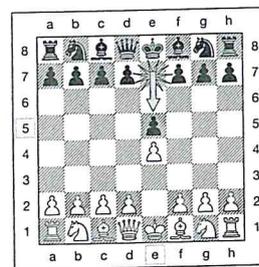
Para ejecutar un movimiento primero debe presionar la pieza que quiere mover hacia abajo. Escuchará un corto pitido. Coloque la pieza en su casilla de destino y presione de nuevo hacia abajo. Escuchará un segundo pitido y el ordenador empezará a elaborar su respuesta.

2.2 Cómo se mueve el ordenador

El ordenador indica sus propios movimientos haciendo sonar un pitido doble y encendiendo dos luces en el lado del tablero. Estas luces indican la fila horizontal y la columna vertical de la pieza que el ordenador quiere mover. Presione esta pieza hacia abajo en su casilla. El ordenador entonces le mostrará adónde quiere que vaya la pieza. Coloque la pieza en la casilla indicada y presione hacia abajo para completar el movimiento.



El ordenador quiere mover el peón del rey de e7 a e5. Presione hacia abajo en e7



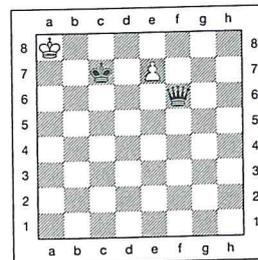
Ouiere moverlo a e5 así; que póngalo en la casilla correspondiente y presione hacia abajo

2.3 Movimientos especiales

Cuando capture sólo tiene que teclear el movimiento de la pieza atacante.

Cuando esté ejecutando un enroque, mueva primero el rey. El ordenador le recordará que tiene que mover la torre.

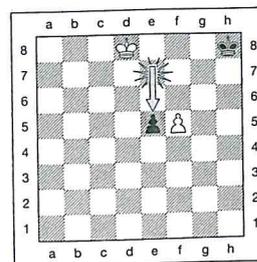
Cuando corone un peón, el ordenador querrá saber a qué pieza lo quiere coronar. Presione una tecla de las piezas (fila de abajo) para indicar la pieza que quiere. Cuando el ordenador corona, Ud. debe presionar las teclas de las piezas hasta saber la que ha elegido.



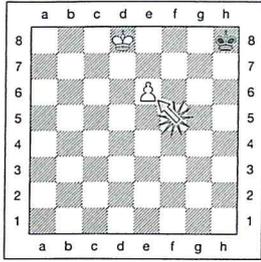
En la posición de arriba, el coronar un peón a Dama sería fatal—Las Negras pueden hacer jaque inmediatamente en a6! Las Blancas deberían coronar el peón a caballo, haciendo un (doble ataque) al rey y la dama negros. Así es como lo tiene que hacer: presione hacia abajo el peón, colóquelo en la octava fila, presione hacia abajo otra vez y reemplácelo con un caballo. Presione la tecla de caballo (fila de abajo) para comunicarle al ordenador lo que ha elegido.

2.4 Capturando al paso

Muchos principiantes no están familiarizados con esta regla (que fue introducida en el ajedrez en el siglo XV). La captura al paso ocurre cuando un peón está en la quinta fila. Si un peón enemigo cruza la quinta fila (debido a su habilidad de adelantar dos casillas en su primer movimiento) entonces el peón puede actuar como si el peón enemigo hubiera adelantado solamente una casilla y capturarlo al paso. Esto sólo se puede hacer en el siguiente movimiento.



En la posición de arriba las Negras han intentado evitar la captura de su peón avanzando dos casillas de e7 a e5



Las Blancas pueden capturar el peón al paso moviendo su peón de f5 a e6. El ordenador le recordará siempre que retire el peón capturado del tablero

2.5 Movimientos ilegales

Si intenta hacer un movimiento que no está permitido por las reglas, el ordenador se negará a aceptarlo. Escuchará un pitido de error (agudo-grave) y las luces del tablero se mantendrán encendidas, mostrándole de dónde venía la pieza que Ud. quiere mover. Ud. puede bien colocarla en una casilla legal o en su casilla original y mover otra pieza en su lugar. También escuchará el pitido de error si no ejecuta correctamente un movimiento del ordenador o si pulsa una tecla del panel incorrecta.

2.6 Jaque, Jaque-Mate y Tablas

Cuando el ordenador ponga a su rey en jaque, la luz CHECK (jaque) se encenderá. Si una partida termina en jaque-mate, la luz de final de partida, END, también se encenderá. La luz de final de partida (END) por sí sola indica que la partida ha terminado en tablas.

2.7 Anulando movimientos

Para anular un movimiento simplemente pulse **TAKE BACK** (retroceso) cuando sea su turno para jugar. El ordenador le ayudará a anular los movimientos mostrándole las piezas que se han movido y dónde estaban anteriormente. Ud. puede anular un total de 34 movimientos (17 por cada bando).

2.8 Cambiando de bando

Si en cualquier momento durante la partida Ud. quiere cambiar de bando lo que tiene que hacer es pulsar **PIAY** en lugar de ejecutar su movimiento. El ordenador ejecutará el siguiente movimiento por Ud. y luego Ud. puede seguir jugando con el otro bando. Puede cambiar de bando tantas veces como quiera. Incluso puede pulsar **PLAY** después de cada movimiento haciendo que el ordenador juegue contra sí mismo.

Jugando una partida con las Negras

Si quiere jugar una partida con las Negras, colóquelas primero en la parte de abajo del tablero (la parte que quede más cerca de Ud.). Ahora pulse **NEW GAME**, **COLOR** y **PLAY**. El ordenador ejecutará el primer movimiento para las Blancas, moviendo hacia abajo desde la parte de arriba del tablero.

2.9 Nueva partida

Para empezar una nueva partida pulse **NEW GAME** y coloque las piezas en la posición de apertura.

2.10 Memoria de la partida

Ud. puede interrumpir una partida en cualquier momento (incluso cuando el ordenador está pensando) pulsando **STOP**. Se interrumpe el juego y todas las luces se apagan para conservar la energía de las pilas. El ordenador "recordará" la posición durante un período de hasta 24 meses y estará dispuesto a reanudar la partida

cuando lo encienda de nuevo pulsando **GO**. El nivel junto con cualquier otro parámetro permanecerá igual.

3. NIVELES DE HABILIDAD

Su ordenador de ajedrez tiene un total de 64 niveles de habilidad que incluyen niveles para un juego ocasional, torneos, 'Sudden Death', análisis y solución de problemas. Recuerde que, de la misma manera que un ser humano, el ordenador tiene mayor capacidad cuando tiene más tiempo para pensar sus movimientos.

Se puede cambiar cualquier nivel al principio o en cualquier momento durante la partida.

Cómo cambiar niveles

Cuando Ud. pulse **LEVEL** (nivel) las luces del panel le mostrarán el nivel actual. Pulse **LEVEL** continuamente hasta llegar al nivel deseado. Pulse **COLOR** para saltar 8 niveles a un tiempo. Por ejemplo, si Ud. está en el nivel A3, pulse **LEVEL** y luego **COLOR** para saltar a B3.

3.1 Niveles para una partida ocasional

Estos tiempos son un promedio de un gran número de movimientos. En la apertura y al final de la partida, el ordenador tiende a jugar más rápido, pero en los movimientos tácticos más complicados a mitad de partida, puede tardar bastante más en los movimientos individuales.

Niveles Casuales	Promedio de tiempo por movimiento
A1	1 segundo/movimiento
A2	2 segundos/movimiento
A3	3 segundos/movimiento
A4	5 segundos/movimiento
A5	10 segundos/movimiento
A6	15 segundos/movimiento
A7	20 segundos/movimiento
A8	30 segundos/movimiento
B1	45 segundos/movimiento
B2	60 segundos/movimiento
B3	90 segundos/movimiento
B4	2 minutos/movimiento
B5	3 minutos/movimiento
B6	5 minutos/movimiento
B7	10 minutos/movimiento
B8	Infinito - buscará hasta que se le interrumpa

3.2 Niveles de torneo

En estos niveles, el ordenador ejecuta cierto número de movimientos en un tiempo determinado, intentando llegar a los llamados "controles de tiempo" en momentos específicos de la partida. Esto es exactamente lo que pasa en los torneos humanos. En el control de tiempo, el árbitro comprueba si ambos jugadores han ejecutado el número de movimientos requeridos. Si uno de ellos no lo ha hecho, entonces ese jugador pierde la partida.

Niveles de Torneo

C1	40 movimientos en 90 minutos
C2	35 movimientos en 105 minutos
C3	40 movimientos en 105 minutos
C4	35 movimientos en 90 minutos
C5	40 movimientos en 120 minutos
C6	45 movimientos en 150 minutos
C7	50 movimientos en 120 minutos
C8	40 movimientos en 180 minutos

3.3 Niveles "Sudden Death" (muerte súbita)

Una forma de torneo que está ganando popularidad rápidamente es la que requiere que cada jugador ejecute todos sus movimientos en un tiempo determinado, sin tener en cuenta el número de movimientos de una partida. Si un bando se queda sin tiempo y no ha hecho jaque-mate a su oponente, ese bando pierde la partida. Estos torneos reciben el nombre de Sudden Death. La partida puede terminarse si hay tablas técnicas (por ejemplo, no hay material suficiente para hacer jaque-mate) o si hay tablas por convenio mutuo.

En los niveles D1 a D8, el ordenador intenta completar todos los movimientos de la partida en los tiempos especificados en la tabla siguiente. En una partida muy larga, el ordenador aumenta su velocidad gradualmente en un intento de mantenerse en los límites de tiempo.

Niveles "Sudden Death"

D1	5 minutos/partida
D2	10 minutos/partida
D3	15 minutos/partida
D4	20 minutos/partida
D5	30 minutos/partida
D6	45 minutos/partida
D7	60 minutos/partida
D8	90 minutos/partida

3.4 Niveles para principiantes

Si Ud. es un principiante o sólo juega de vez en cuando, podría descubrir que el ordenador es invencible en cualquiera de los niveles normales de juego. Resulta muy frustrante y descorazonador ei ser derrotado siempre sin tener ni siquiera la ocasión de poner en práctica algún plan táctico. Para evitar esto, ordenador de ajedrez tiene el 8 niveles especiales para principiantes. En los niveles E1-E8, el ordenador mueve de forma casi instantánea , lo cual impide que utilice toda su capacidad y hace posible que hasta un principiante gane en alguna ocasion. El nivel E1 es el más fácil, y la capacidad del ordenador aumenta gradualmente hasta llegar al nivel E8.

Niveles para principiantes

E1	1 segundo/movimiento
E2	2 segundos/movimiento
E3	3 segundos/movimiento
E4	4 segundos/movimiento
E5	5 segundos/movimiento
E6	6 segundos/movimiento
E7	7 segundos/movimiento
E8	8 segundos/movimiento

3.5 Búsqueda del mate

Si tiene una posición en la que pudiera haber un mate y quiere que el ordenador la encuentre, coloque el ordenador en uno de los niveles de Búsqueda de Mate. Este ordenador resuelve mates hasta en 8 jugadas. Los Mates en los niveles de 1 a 5 se encuentran relativamente rapido, mientras que las soluciones que necesiten de 6 a 8 jugadas pueden llegar a tomar bastante tiempo. Si no hay ningún mate en ese momento o el ordenador no pueden encontrar ninguno, sonara un sonido de error. Cambie los niveles y vuelva al juego normal.

F1	Mate en 1
F2	Mate en 2
F3	Mate en 3
F4	Mate en 4
F5	Mate en 5
F6	Mate en 6
F7	Mate en 7
F8	Mate en 8

3.6 Niveles de entrenamiento

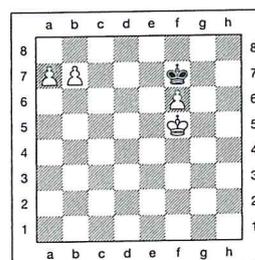
En estos niveles, el ordenador busca hasta una profundidad determinada (es deear, organiza un cierto número de movimientos por adelantado.) En el nivel H4, por ejemplo, mira todas las continuaciones hasta un máximo de 12 movimientos (6 por cada bando). De la misma manera, en el nivel H8, mira todas las posibilidades para los próximos 16 movimientos (8 por cada bando).

Nota: En ciertas circunstancias (capturas, coronaciones, etc.) el ordenador prepara más movimientos de los establecidos.

Niveles de entrenamiento

Niveles de entrenamiento	Profundidad de búsqueda
G1	1 movimiento por cada bando
G2	2 movimientos por cada bando
G3	3 movimientos por cada bando
G4	4 movimientos por cada bando
G5	5 movimientos por cada bando
G6	6 movimientos por cada bando
G7	7 movimientos por cada bando
G8	8 movimientos por cada bando
H1	9 movimientos por cada bando
H2	10 movimientos por cada bando
H3	11 movimientos por cada bando
H4	12 movimientos por cada bando
H5	13 movimientos por cada bando
H6	14 movimientos por cada bando
H7	15 movimientos por cada bando
H8	16 movimientos por cada bando

Un problema de ajedrez por Samuel Loyd (1867)



Juegan las blancas, jaque-mate en tres movimientos

Registre esta posición (tal y oomo se describe en la sección 4.7) y coloque el nivel en F3 o superior. Pulse **PLAY**, en unos segundos el ordenador le mostrará la solución: **1 a8=A** (icoronación a alfil!). Intente las defensas **1....Rf8**, **1....Re8** y **1....Rg8** para ver cómo las Blancas hacen jaque-mate en el tercer movimiento.

3.7 Respuestas instantáneas

Los tiempos que se dan para los distintos niveles de habilidad representan el promedio de un gran número de movimientos. Dependiendo de la etapa de la partida y de la complejidad táctica de una posición, el ordenador puede hacer uso de más o menos tiempo en cada movimiento individual.

Si acaba de ejecutar un movimiento y la luz de las **NEGRAS** está parpadeando (la **BLANCA** si el ordenador está jugando con las piezas blancas), quiere decir que el ordenador está pensando. Sin embargo, al principio de una partida las respuestas serán instantáneas en todos los niveles. Esto se debe a que el ordenador está utilizando movimientos almacenados en su Biblioteca de

Aperturas. Este programa sabe mucho sobre buenas aperturas que los maestros del ajedrez han descubierto a lo largo de la historia.

Incluso en mitad de la partida puede sorprenderle el que el ordenador conteste instantáneamente a sus movimientos. Hay una buena razón para esto: mientras Ud. está considerando su movimiento, el ordenador no está parado sino que intenta anticipar todos sus posibles movimientos. Si Ud. ejecuta uno de los movimientos considerados por el ordenador, éste no tiene que pensar, responde instantáneamente.

3.8 Para interrumpir el proceso de pensamiento del ordenador

Si el ordenador lleva mucho tiempo pensando un movimiento, Ud. puede interrumpirlo pulsando **PLAY**, esto hará que el ordenador se pare y ejecute el mejor movimiento que haya encontrado hasta el momento. Esta función es especialmente útil en el nivel B8 (análisis) en el cual el ordenador continuará pensando hasta que lo interrumpa pulsando **PLAY** -- a no ser que sólo haya un movimiento posible o encuentre un mate forzado.

En los niveles de Búsqueda de Mate, pulsar la tecla **ENTER** no hace que el ordenador genere una jugada, sino que suena un pitido de error indicando que se interrumpe al ordenador antes de que encontrara un mate. Para continuar su partida, cambie a otro nivel de juego.

Por favor, recuerde...

*Pulse **PLAY** cuando el ordenador está pensando para interrumpir su proceso de pensamiento. Pulse **PLAY** cuando es su turno para jugar si quiere cambiar de bando (véase sección 2 8)*

4. FUNCIONES ADICIONALES

Lo que hemos visto hasta ahora es suficiente para proporcionarle innumerables horas de placer con su ordenador de ajedrez. Puede jugar partidas directas, corregir errores, o ajustar el nivel de habilidad al suyo propio. Pero hay muchas otras cosas que el ordenador puede hacer para hacerlo todavía más interesante. Este capítulo explica estas características una por una.

4.1 Non Auto

Normalmente, tan pronto como Ud. ejecuta un movimiento en el tablero sensible, el ordenador inmediatamente empieza a elaborar su respuesta. Pero hay situaciones en las que Ud. sólo quiere registrar movimientos. Por ejemplo, Ud. puede querer intentar una apertura especial contra el ordenador, una que no ejecuta por voluntad propia, o bien Ud. quiere forzar al ordenador a jugar una cierta continuación para entender una posición complicada.

En tales casos, pulse **NON AUTO**. Esto coloca al ordenador en un modo especial en el que no elaborará una respuesta, sólo vigilará los movimientos, asegurándose de que sean legales. Para volver a jugar de modo normal, pulse **NON AUTO** de nuevo.

Nota: Mientras Ud. está en el modo **NON AUTO** la luz de **NON AUTO** está encendida. Al pulsar **NEW GAME** se anula la función.

Jugando a través de partidas maestras

*Un uso muy interesante de **NON AUTO** es el estudio de partidas maestras. Ud. puede jugar a través de las partidas de los Campeonatos*

*Mundiales, partidas famosas que encuentre en manuales de ajedrez, o sus propias partidas contra amigos o contra el ordenador utilizando el modo **NON AUTO**. Cuando llegue a una posición interesante y quiera analizarla con el ordenador, pulse **PLAY**. El ordenador elaborará y ejecutará el siguiente movimiento.*

4.2 El ordenador como árbitro

El modo **NON AUTO** tiene otro uso importante. Cuando juegue una partida con un amigo, pulse **NON AUTO** y luego juegue la partida en el tablero sensible. El ordenador actuará como árbitro y consejero. Protestará si alguien ejecuta un movimiento ilegal y si uno u otro bando necesita ayuda, el jugador puede pulsar **PLAY** y recibir consejos del ordenador.

4.3 Para obtener información del ordenador

¿Le gustaría saber lo que su compañero de ajedrez electrónico está haciendo mientras elabora un movimiento? Pues bien, su ordenador de ajedrez se lo dirá con mucho gusto, dándole una gran riqueza de información sobre su "proceso de pensamiento". Le mostrará qué movimiento está considerando y su evaluación de la posición actual. Esto no es solo interesante, sino que también le puede ayudar a aprender más sobre el juego.

Pulse **INFO** mientras el ordenador está pensando. Le mostrará el mejor movimiento que ha encontrado hasta el momento. Tome nota de que la luz de **INFO** se encenderá.

Si pulsa **INFO** otra vez (mientras el ordenador está pensando) las luces de la parte izquierda del tablero le mostrarán lo que opina de la posición actual. La evaluación está hecha en una escala de 1 a 8. Esta es la manera de interpretar lo que muestra:

Luz Significado

- 8 Las Blancas tienen una posición ganadora
- 7 Las Blancas tienen claramente una posición mejor
- 6 Las Blancas tienen ventaja
- 5 La posición está equilibrada
- 4 La posición está equilibrada
- 3 Las Negras tienen ventaja
- 2 Las Negras tienen claramente una posición mejor
- 1 Las Negras tienen una posición ganadora

Ud. puede observar cómo cambia la evaluación mientras el ordenador reflexiona con mayor profundidad sobre la posición.

Tome nota de que la función **INFO** (mejor movimiento o evaluación) se retiene a través de la partida, incluso cuando empieza una nueva partida. Puede anularla pulsando **INFO** por tercera vez.

Un experimento con INFO

*Pulse **NEW GAME** y **NON AUTO** y registre los siguientes movimientos: 1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 d7-d6 3.Af1-c4 h7-h6 4.Cb1-c3 Ac8-g4. Ahora seleccione el nivel B8 y pulse **PLAY**. Pulse **INFO** y observe cómo el ordenador cambia de idea constantemente hasta que encuentra un movimiento realmente bueno (5.Nf3xe5!). Debería pulsar **INFO** de nuevo para ver cómo cambia la evaluación. Experimente con la posición para averiguar por qué la dama blanca no puede ser capturada después del movimiento 5.Cf3xe5. ¡Si juega 5...Ag4xd1 para las Negras, el ordenador le mostrará inmediatamente la razón!*

4.4 Para obtener consejos por parte del ordenador

Durante una partida Ud. puede llegar a una posición en la cual no puede pensar un buen movimiento. Pulse **INFO** y el ordenador le sugerirá un movimiento, utilizando las luces para indicar que sólo es una sugerencia. Ud. puede aceptarla o ejecutar otro movimiento de su elección.

Uso de INFO

Mientras el ordenador está pensando: Pulse **INFO** para ver el mejor movimiento hasta el momento
Pulse **INFO** para obtener una evaluación
Pulse **INFO** de nuevo para anular esta función
Cuando es su turno para jugar: Pulse **INFO** para obtener consejos del ordenador

4.5 Para verificar la posición en el tablero

Puede que a veces haya descolocado accidentalmente las piezas en el tablero, o no esté seguro de que la posición es correcta. En tales casos, siempre puede pedir al ordenador que le muestre la posición de cada pieza.

Es muy sencillo. Simplemente pulse una de las teclas de las piezas. El ordenador utilizará las luces para mostrarle el sitio donde está situada la pieza. Pulse la misma tecla otra vez para averiguar la posición de otras piezas iguales (un pitido de error quiere decir que no hay más piezas de ese tipo). Ud. puede comprobar otras piezas pulsando las teclas correspondientes en el orden que desee. Para cambiar colores pulse **COLOR**. Observe las luces **WHITE/BLACK** (blanca/negra) para asegurarse del color de la pieza.

4.6 Cómo cambiar la posición en el tablero

Es también muy fácil. Primero, pulse **SET UP** para poner el ordenador en el modo de set-up (la luz de **SET UP** se encenderá). Ahora, Ud. puede poner o quitar tantas piezas como quiera.

- Para quitar una pieza, presione dicha pieza hacia abajo en su casilla y quitela del tablero.
- Para añadir una pieza, primero seleccione el color (pulse **COLOR** si es necesario). Luego, pulse la Tecla de Pieza apropiada y presione la nueva pieza en una casilla vacía

Asegúrese de que las luces **WHITE** (blanca) o **BLACK** (negra) indican correctamente el bando que debe jugar a continuación antes de que vuelva al juego normal pulsando **SET UP** otra vez.

Intente el siguiente experimento: pulse **NEW GAME** y **SET UP**. Ahora presione hacia abajo la dama negra en su casilla y retírela del tablero. Pulse **SET UP** otra vez para abandonar, cerrar este modo. Ahora puede jugar una partida con la ventaja de su dama contra el ordenador (éste jugará sin su dama). Intente añadir un segundo rey negro a la posición, el ordenador se negará a jugar por ser ésta una posición ilegal.

4.7 Para plantear una posición especial

Si Ud. quiere plantear una posición especial que sólo tiene unas pocas piezas, entonces es mejor empezar desde cero. Pulse **SET UP** y **NEW GAME**. Esto hace desaparecer todas las piezas del tablero. Ahora puede registrar la posición tal y como se describe arriba.

Ejemplo: Para plantear una posición con el rey blanco en E1, torre blanca en A1, rey negro en D5 y torre negra en B2, primero coloque las piezas en el tablero. Ahora pulse **SET UP** y **NEW GAME** para aclarar el tablero. Pulse **COLOR** (si es necesario) para encender la luz de las **BLANCAS**. Pulse la tecla del Rey y luego presione

hacia abajo el rey blanco en su casilla. Pulse la tecla de la Torre y luego presione la torre blanca hacia abajo en su casilla. Ahora pulse **COLOR** para encender la luz **BLACK** (negras). Pulse la tecla del Rey y presione el Rey negro abajo en su casilla. Pulse la tecla de la Torre y luego presione la Torre negra abajo en su casilla. Pulse **COLOR** (la luz **WHITE** (blancas) está encendida, les toca jugar) y **SET UP** para volver al juego normal.

Nota: en la posición indicada arriba, el ordenador permitirá el enroque. Si pulsa **PLAY** hará el enroque y capturará la torre negra en la siguiente jugada.

Cuando plantee una posición, asegúrese de que es legal antes de abandonar el modo de **SET UP**, o puede que tenga un resultado impredecible.

5. DETALLES TECNICOS

5.1 La tecla ACL

Los ordenadores a veces se "bloquean" debido a una descarga estática o alguna otra perturbación. Si esto ocurre, utilice un lápiz para activar latecla **ACL**, situada en la parte de atrás del ordenador, durante unos segundos. Esto reajusta el ordenador y aclara la memoria. También puede quitar las pilas durante un minuto para reajustar el ordenador.

5.2 Cuidado y mantenimiento

Su ordenador es un aparato electrónico de predicción. Trátemo con cuidado y no lo someta a temperaturas extremas o humedad. No use productos químicos para limpiar el aparato ya que pueden dañar el plástico. Debería cambiar las pilas en cuanto estén gastadas, si no pueden estropearse y dañar el ordenador.

No se debe recargar las pilas no recargables.

No se debe mezclar diferentes clases de pilas o pilas usadas con nuevas.

Se recomienda usar sólo pilas del mismo tipo o el equivalente.

Se debe insertar las pilas con su correcta polaridad.

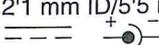
Las pilas ya gastadas se deben retirar de la unidad.

Las terminales de suministro no deben de ser de circuito corto.

Utilice solo pilas alcalinas o de carbón-zinc.

Esta unidad no está diseñada para niños menores de tres años. Para asegurar un funcionamiento seguro de la unidad, el transformador debe ser examinado con regularidad por si hay daños en el cable, enchufe, su contenido u otras partes. En caso de haber algún daño, el transformador no debe usarse con la unidad hasta que el daño haya sido reparado por personal de servicio cualificado. Cuando limpie el juguete con un paño suave, la unidad debe de estar primero desconectada del transformador. Por favor tome nota que sólo el transformador recomendado debe ser utilizado con la unidad y el transformador no es un juguete.

5.3 Especificaciones técnicas

Velocidad:	10 MHz
Lámparas LED:	16 rojas 7 verdes
Teclas:	17
Consumo:	420mW
Pilas:	4 pilas tipo AA/R6/AM3 (1.5V)
Duración pila:	60 horas (pilas alcalinas)
Enchufe adaptador AC (corriente alterna):	9V DC a 300 mA con 2'1 mm ID/5'5 mm OD
	

Dimensiones: .335 x 252 x 37 mm

Peso: 1.05 Kg. (sin pilas)

Saitek se reserva el derecho de hacer cambios técnicos sin previo aviso para mejorar este producto.

GUIA PARA LA SOLUCION DE PROBLEMAS

SINTOMAS	POSIBLES CAUSAS	LO QUE DEBERIA HACER
El ordenador no reacciona, se comporta de manera irregular o se bloquea a mitad de la partida	<ul style="list-style-type: none"> • Pilas gastadas o defectuosas • Pilas no están colocadas correctamente • Una descarga estática o perturbación eléctrica han hecho que el ordenador se "bloquee" 	<ul style="list-style-type: none"> • Cambiar las pilas • Ver figura 1 • Pulse la tecla ACL tal y como se describe en la sección 5.1
El ordenador se niega a aceptar un movimiento o el mandato de una tecla y continua haciendo sonar el pitido de error	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Es su turno? (mire las luces de color) ¿Está su rey en jaque? (luz CHECK) ¿Pondrá en jaque al rey su próximo movimiento? ¿Está haciendo el enroque incorrectamente? (compruebe las reglas) ¿Movié primero la torre en el enroque? • El ordenador está pensando todavía (luz de color parpadea) • El ordenador intenta mostrarle un movimiento (tal vez de la partida anterior) 	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que está familiarizado con las reglas del ajedrez (véase "Reglas del ajedrez"). Utilice las teclas de las piezas para confirmar la posición en el tablero, utilice TAKE BACK para reconstruir el último movimiento. • Pulse PLAY para interrumpir el proceso de pensamiento • Pulse una pieza en la casilla indicada
El ordenador hace trampas o ejecuta movimientos ilegales	<ul style="list-style-type: none"> • Ha hecho un movimiento especial como: <ul style="list-style-type: none"> - Captura al paso - Enroque(corto o largo) - Coronación del peón • Su posición en el tablero no es correcta, algunas piezas no están en su sitio • Se están acabando las pilas 	<ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que está familiarizado con las reglas del ajedrez. Utilice las teclas de las piezas para confirmar la posición en el tablero, utilice TAKE BACK para reconstruir el último movimiento. • Verifique la posición en el tablero (véase sección 4.5). • Cambie las pilas.
El ordenador no ejecuta un movimiento	<ul style="list-style-type: none"> • La función NON AUTO está en acción 	<ul style="list-style-type: none"> • Pulse NON AUTO para apagarlo y luego pulse PLAY.
La casilla del tablero o la tecla no responde correctamente O Las luces no se encienden correctamente	<ul style="list-style-type: none"> • Contactos están defectuosos. Compruebe tal y como se explica a continuación: Quite las pilas, reinstale las pilas, mantenga pulsada la tecla de NEW GAME mientras enciende el ordenador. Pulse NEW GAME de nuevo. Ahora puede comprobar casillas y teclas. Pulse la tecla ACL para volver al juego normal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulte el centro de servicios si persisten los errores.

Addendum

English

Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
Batteries are to be inserted with the correct polarity.
Exhausted batteries are to be removed from the unit.
The supply terminals are not to be short-circuited.

French

Ne pas recharger les piles.
Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés.
Utiliser le type de piles ou accumulateurs recommandé.
Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.
Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet.
Ne pas court-circuiter les piles ou accumulateurs.

German

Nicht aufladbare Batterien sollten nicht aufgeladen werden.
Es sollen keine verschiedenen Batterietypen oder neue und alte Batterien gemischt werden.
Es sollten nur Batterien des gleichen Types wie empfohlen verwendet werden.
Batterien sollen mit der richtigen Polarität eingelegt werden.
Geschwächte Batterien sollten aus dem Gerät genommen werden.
Das Batteriegehäuse des Gerätes soll nicht kurzgeschlossen sein.

Dutch

Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw geladen worden.
Geen verschillende soorten batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar gebruiken.
Slechts batterijen van het aanbevolen of soortgelijk type gebruiken.
De batterijen dienen met de polen in de juiste richting te worden geplaatst.
Leg de batterijen uit het apparaat verwijderen.
Geen kortsluiting tussen de contactpunten veroorzaken.

Spanish

No se debe recargar las pilas no recargables.
No se debe mezclar diferente clases de pilas o pilas usadas con nuevas.
Se recomienda usar solo pilas del mismo tipo o el equivalente.
Se debe insertar las pilas con su correcta polaridad.
Las pilas ya gastadas se deben retirar de la unidad.
Las terminales de suministro no deben de ser de circuito corto.

Italian

Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.
Tipi diversi di batterie oppure batterie nuove e parzialmente usate non vanno mai utilizzate insieme.
Come raccomandato, solo batterie uguali o di tipo analogo vanno usate insieme.
Le batterie vanno inserite rispettando la corretta polarità.
Le batterie esaurite vanno rimosse della unità.
Non causare corto circuito ai terminali dell'alimentazione elettrica.

Warning: Use a centre positive adaptor with safety isolating transformer. The polarity symbols confirming its centre positivity should be clearly marked on the adaptor and the adaptor must comply with CEE publication 15. The adaptor should be regularly examined for potential hazards such as damage to the plug, cable or cord, casing or other parts. In the event of damage, the adaptor should not be used.

Attention: Utiliser un adapteur à centre positif avec transformateur isolant de sûreté. Les symboles de polarité confirmant la positivité de son centre devraient être clairement indiqués sur l'adapteur qui doit être conforme aux normes de la CEE publication 15. L'adaptateur devrait être examiné régulièrement afin de repérer tout danger potentiel tel qu'endommagement de la prise, du câble ou de cordon, du boîtier ou de toute autre partie. Dans un tel cas, ne pas utiliser l'adapteur

Warnung: Verwenden Sie einen Mitte-Positiv-Adapter mit Sicherheitstrenntransformator. Die Polaritätssymbole, welche die Zentrallage der positiven Polarität bestätigen, sollten deutlich auf dem Adapter markiert sein; der Adapter muss mit der CEE Veröffentlichung 15 übereinstimmen.

Der Adapter sollte regelmäßig auf eventuelle Gefahrenquellen wie Beschädigungen an Stecker, Kabel oder Schnur, Gehäuse oder andere Bestandteile untersucht werden.

Waarschuwing: Gebruik een centraal positieve adaptor met, een veiligheidsgeïsoleerde transformator. De polariteitsymbolen die de centrale positiviteit bevestigen, moeten duidelijk aangeduid zijn op de adaptor en de adaptor moet beantwoorden aan de CEE uitgave 15.

De adaptor moet regelmatig nagekeken worden voor mogelijke gevaren zoals beschadiging aan de stekker, de kabel of het snoer, de verpakking of andere delen, In geval van beschadiging mag de adaptor niet gebruikt worden.

Avvertenza: Utilizzate un adattatore a centro positivo con trasformatore isolante di sicurezza. I simboli delle polarità attestanti il centro positivo devono essere indicati chiaramente sull'adattatore, e l'adattatore deve rispondere ai requisiti della pubblicazione 15 della CEE. L'adattatore dovrebbe essere controllato periodicamente onde evitare potenziali pericoli, quali il danneggiamento della spina del cavo, del rivestimento o di altre componenti. In caso di danneggiamento, non utilizzate l'adattatore.

Precaucion: Utilice un adaptador positivo en el centro con un transformador aislante. Los simbolos de polaridad confirmando su centro deben estar claramente marcados en el adaptador y el adaptador debe cumplir con la publicación 15 del CEE.

El adaptador se debe examinar regularmente en caso de que haya riesgos potenciales, tales como el enchufe esté dañado, el cable o el cordón u otras partes. En caso de que haya algo dañado el adaptador no debe utilizarse.

P/N 430100-61000

© 1998 Saitek Ltd
5/F Lladro Centre
72 Hoi Yuen Road
Kwun Tong
Hong Kong



0398
Art No. K04
Printed in China
P/N: 41K040-46000
德荷西意+