

Saitek



Cosmic Chess

Instructions

Mode d'emploi

Bedienungsanleitung

Handleiding

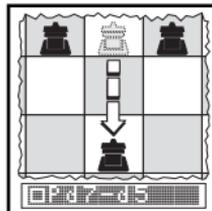
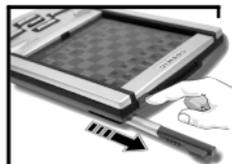
Istruzioni d'uso

Instrucciones de Funcionamiento

INICIO RÁPIDO

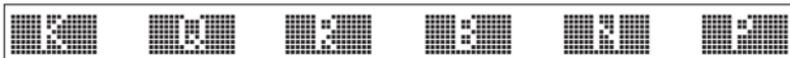
Para ponerse a jugar inmediatamente, ¡sólo tiene que seguir estos pasos!

- 1 Abra el compartimento de las pilas e inserte tres pilas alcalinas tamaño "AAA" (AM4/R03), asegurando que se observa la polaridad adecuada.
- 2 Retire el estilete de la zona de almacenamiento de la parte derecha de la unidad, como se muestra aquí.
- 3 Pulse **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]**, situado en el borde superior de la unidad, para encender el ordenador. Si no obtiene respuesta, restaure como se apunta en la Sección 11.1.
- 4 Pulse **NEW GAME [NUEVO JUEGO]** dos veces seguidas para restaurar el ordenador. *Si el tablero no se repone para una partida nueva de ajedrez, es porque ha dejado transcurrir mucho tiempo entre las pulsaciones de tecla. ¡Inténtelo de nuevo!*
- 5 Introduzca las jugadas pulsando el estilete suavemente sobre las casillas de **origen** y **destino** por cada jugada. *Tenga en cuenta que también puede utilizar las yemas de los dedos.*
- 6 Cuando el ordenador muestra la jugada, la pieza destellará brevemente en las casillas de **origen** y **destino** y luego se hará la jugada en el tablero. ¡Ahora es su turno de nuevo!



Para apagar la unidad, pulse **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]**. Cuando se muestre  Pulse de nuevo **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]** para confirmar: ¡y la partida quedará almacenada en la memoria!

¡CONOZCA LAS PIEZAS DE AJEDREZ!



REY

REINA

TORRE

ALFIL

CABALLO

PEÓN



Blancas



Negras

ÍNDICE DE MATERIAS

INICIO RÁPIDO

TECLAS Y CARACTERÍSTICAS

INTRODUCCIÓN

1. PUESTA EN MARCHA: LOS ASPECTOS BÁSICOS

- 1.1 Instalación de pilas, encendido
- 1.2 ¿Listo para jugar? ¡Así se hace!
- 1.3 El ordenador hace una jugada
- 1.4 ¿Se acabó la partida? Empiece un nuevo juego
- 1.5 ¿Demasiado fácil/difícil?
¡Cambie de nivel

2. MÁS CARACTERÍSTICAS QUE EXPLORAR

- 2.1 ¿A quién le toca? ¡Compruebe la pantalla!
- 2.2 Jugadas de ajedrez especiales
- 2.3 Jugadas ilegales/incorrectas
- 2.4 Jaque, mate y tablas
- 2.5 ¡Pruebe el sistema de auto-clasificación!
- 2.6 ¿Desea un consejo? ¡Sólo tiene que preguntar!
- 2.7 Interrupción de la búsqueda
- 2.8 Cambio de bando
- 2.9 Aperturas incorporadas
- 2.10 Pensando durante el tiempo del contrincante
- 2.11 Apagado/memoria del juego

3. EL MENÚ PRINCIPAL

4. MODO DE OPCIONES

- Selección de opciones de juego
- 4.1 Modo de dos jugadores
 - 4.2 Algoritmo de búsqueda
 - 4.3 Modo de registro automático
 - 4.4 Las blancas en la parte superior
 - 4.5 Reloj de cuenta atrás
 - 4.6 Tictac del reloj
 - 4.7 Modo de entrenamiento
 - 4.8 Sonido encendido/apagado
 - 4.9 Contraste de PCL
 - 4.10 Velocidad de PCL

- 4.11 Modo de jugada automática

5. MODO DE NIVEL

- Configuración de un nivel de juego
- 5.1 Niveles de diversión
 - 5.2 Niveles de juego casual
 - 5.3 Niveles de torneo
 - 5.4 Niveles de ajedrez veloz
 - 5.5 Niveles de resolución de problemas
 - 5.6 Nivel táctico
 - 5.7 Nivel infinito

6. MODO DE RETRACCIÓN

7. MODO DE INFORMACIÓN

- Muestras de información automáticas
- Muestras de información manuales
- 7.1 Variante principal
 - 7.2 Información de búsqueda
 - 7.3 Información de reloj de ajedrez
 - 7.4 Conteo de jugadas/
jugadas de partida
 - 7.5 Muestra de clasificación

8. MODO DE

CONFIGURACIÓN

9. MODO DE ESTUDIO

- Selección de posiciones de estudio
- Utilización del tablero para la selección

10. ¿NECESITA AYUDA? ¡BÚSQUELA AQUÍ!

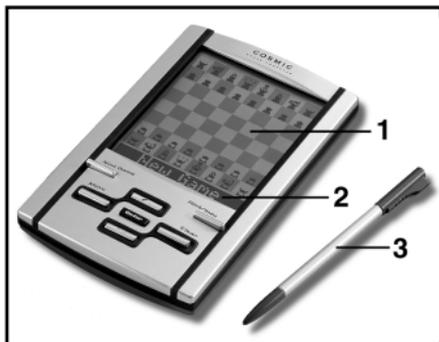
11. DETALLES TÉCNICOS

- 11.1 La función ACL
- 11.2 Cuidado y mantenimiento
- 11.3 Especificaciones técnicas

APÉNDICE: JUEGOS DEL MODO DE ESTUDIO

TECLAS Y CARACTERÍSTICAS

- 1. TABLERO DE AJEDREZ TÁCTIL:** Cada casilla registra un movimiento de pieza cuando se pulsa suavemente con el estilete o con la yema de los dedos.
- 2. LÍNEA DE INFORMACIÓN:** Muestra movimientos, información del juego y relojes de ajedrez. También se utiliza cuando se seleccionan opciones y niveles, posiciones de configuración y más cosas.
- 3. ESTILETE:** Utilizado para hacer jugadas en la pantalla táctil y también para seleccionar valores en el área de la línea de información.
- 4. TECLA DE GO/STOP [COMENZAR/PARAR]:** Púlsela para encender la unidad y púlsela dos veces para apagarla. Pulse para detener el desplazamiento de pantalla y reanude el desplazamiento con CLEAR [DESPEJAR].
- 5. ÁREA DE ALMACENAMIENTO DE ESTILETE:** Inserte el estilete en la ranura cuando no esté en uso.
- 6. FUNDA DE PCL:** Se desliza para proteger la pantalla cuando la unidad no está en uso.
- 7. ACL (Reponer):** En la base de la unidad. Utilizado para eliminar la descarga estática después de instalar pilas nuevas.
- 8. TECLA DE HINT/INFO [CONSEJOS/INFORMACIÓN]:** Púlsela durante una jugada para obtener un consejo. Púlsela repetidamente para desplazarse entre las pantallas principales de información.
- 9. TECLA DE CLEAR [DESPEJAR]:** Pulse para salir de los modos de Opciones/Información; para cancelar los modos de Niveles/Estudio sin hacer cambios; para despejar las pantallas del Modo de información; para permanecer en el Modo de estudio después de hacer una jugada errónea; para despejar el tablero en el Modo de configuración; para reanudar el desplazamiento por pantalla tras una pausa, y para reanudar el juego después de las retracciones.



- 10. COMPARTIMIENTO DE LAS PILAS:** En la base de la unidad. Utiliza tres pilas alcalinas "AAA" (AM4/R03).
- 11. TECLA DE ENTER [INTRO]:** Pulse para cambiar sitios con el ordenador. Pulse mientras el ordenador esté procesando para forzarlo a hacer una jugada. Pulse para seleccionar elementos del Menú principal; para seleccionar valores y activar/desactivar opciones en los modos de Opciones/Información; para introducir un nuevo nivel en el Modo de niveles; para seleccionar una Posición de estudio, y para salir del Modo de configuración con una nueva posición.
- 12. TECLAS ▲/▼:** Pulse para desplazarse entre las posiciones de Niveles/Estudio una de cada vez en los modos de Nivel/Estudio. Pulse para jugadas de retracción/volver a hacer jugadas en el modo de Retracción.
- 13. TECLA DE MENÚ:** Pulse para entrar en el Modo de menús y pulse de nuevo para salir.
- 14. TECLA DE NEW GAME [NUEVO JUEGO]:** Pulse dos veces, repetidamente, para reponer el ordenador.



INTRODUCCIÓN

¡Enhorabuena por la adquisición del ordenador Cosmic Chess! Con unas capacidades extraordinarias de partidas de ajedrez y una amplia serie de opciones especiales, esta unidad estilizada ofrece un interfaz de pantalla táctil para jugar cómoda y fácilmente. Portátil y siempre lista para llevar de viaje, le permitirá disfrutar de una partida de ajedrez en cualquier sitio: ¡ya esté en casa o en carretera! Una vez que se familiarice con el funcionamiento básico, explore todas las prestaciones extra que ofrece este ordenador exclusivo. ¡Pronto se dará cuenta de que disfruta del ajedrez como nunca antes había disfrutado!

1. PUESTA EN MARCHA: ¡LOS ASPECTOS BÁSICOS!

1.1 Instalación de las pilas, encendido de la unidad

El ordenador de ajedrez funciona con tres pilas “AAA” (AM4/R03). Instale las pilas en el compartimento de la base de la unidad, asegurando que observa la polaridad correcta. ¡Recomendamos utilizar pilas alcalinas nuevas para una mayor duración de las pilas!

Para encender el ordenador, pulse **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]**. Si no obtiene respuesta, reponga la unidad pulsando con un clip u otro objeto punzante en el agujero etiquetado **ACL** de la base durante un segundo como mínimo.

Para conservar las pilas, el ordenador se apagará automáticamente cuando esté inactivo durante unos 20 minutos.

1.2 ¿Listo para jugar? ¡Así se hace!

Para comenzar una partida, siga los pasos siguientes:

- Pulse **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]** para encender el ordenador.
- Para reponer el ordenador para una nueva partida de ajedrez, pulse **NEW GAME [NUEVO JUEGO]** dos veces sucesivamente. *Si transcurre mucho tiempo entre las pulsaciones de tecla, el ordenador no se repondrá y tendrá que pulsar las teclas de nuevo.* Tan pronto como la unidad se haya repuesto, visualizará brevemente **New Game** y luego el símbolo de las piezas blancas (□) y el reloj de ajedrez (♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠).
- Para hacer una jugada, pulse ligeramente con el estilite en la pieza que desea mover hasta que oiga un pitido y la pieza

destelle. Tenga en cuenta que puede usar la yema del dedo en vez del estilete, si así lo desea.

- d. A continuación, pulse con el estilete en la casilla destino. Oirá otro pitido, con el que el ordenador confirma el movimiento. Ahora le toca mover al ordenador. *Notará que el ordenador a menudo mueve las piezas instantáneamente al inicio de una partida, en vez de tomarse un tiempo para pensar. Esto se debe a que está haciendo jugadas que están almacenadas en la biblioteca de aperturas. Para los detalles, véase la sección 2.9.*

1.3 El ordenador hace una jugada

Cuando el ordenador hace una jugada, antes se muestra brevemente . Mientras el ordenador piensa acerca de su jugada con las Negras, la pantalla destella el símbolo de las piezas negras () , al tiempo que muestra el reloj del ordenador. Una vez realizada la jugada, el ordenador dará un pitido y mostrará la jugada (p. ej., ) y la pieza destellará brevemente hacia adelante y hacia atrás en las casillas de **origen** y **destino**. Después de realizada la jugada en el tablero, la pantalla volverá a mostrar su reloj; y vuelve a ser su turno.

1.4 ¿Se acabó la partida? Empiece un juego nuevo

Precaución: ¡Reponiendo el ordenador se despeja la partida en curso de la memoria del ordenador!

Siempre que finaliza una partida (o si decide abandonar la partida en curso) ¡resulta fácil volver a empezar! Reponga el ordenador pulsando **NEW GAME [NUEVO JUEGO]** dos veces seguidas. Se mostrará en pantalla , indicando que el ordenador está listo para otra partida de ajedrez, utilizando el nivel de juego actualmente seleccionado.

Nota especial acerca de los niveles de torneo. Si repone para una partida nueva antes de que termine una partida de nivel de torneo, se le pedirá que confirme el resultado de la partida antes de que ordenador se reponga automáticamente. Para los detalles, véase la sección 2.5.

1.5 ¿Demasiado fácil/difícil? ¡Cambie de nivel!

La primera vez que se enciende el ordenador, se coloca automáticamente en el nivel de juego 63, con un tiempo de respuesta media del ordenador de cinco segundos por jugada. No obstante,

¡OPCIONES DE PANTALLA A RECORDAR!

- **Modo de avivar/oscurer la pantalla:** Seleccione una configuración de contraste de PCL diferente, como se apunta en la sección 4.9.
- **Modo de aminorar/acelerar una pantalla de desplazamiento:** Seleccione una configuración de velocidad de PCL diferente, como se describe en la sección 4.10.
- **Modo de detener una pantalla de desplazamiento:** Pulse **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]** una vez y pulse **CLEAR [DESPEJAR]** para reanudar el desplazamiento. ¡Tenga en cuenta que esta prestación tiene un valor especial cuando se tienen activadas varias pantallas del modo de información automático mientras el ordenador está pensando!

¡puede elegir entre 100 niveles de juego distintos! Para las descripciones de todos los niveles, así como para las instrucciones acerca de cómo cambiar los niveles de juego, véase la sección 5.

2. MÁS CARACTERÍSTICAS QUE EXPLORAR

2.1 ¿A quién le toca? ¡Compruebe la pantalla!

Cuando el ordenador procesa la jugada para las Negras, destellará una casilla de las negras (■). Después de que el ordenador haya hecho la jugada, la pantalla muestra una casilla blanca fija (□), indicando que ahora es el turno de las blancas.

2.2 Jugadas de ajedrez especiales

Se ruega tener en cuenta lo siguiente en lo relacionado a ciertas jugadas de ajedrez.

Capturas: Las capturas se muestran con una ■, como en .

Al paso: En este tipo de captura, mostrado como  después de la jugada de captura, el ordenador le recuerda que retire el peón capturado haciéndolo destellar. Pulse el peón para retirarlo del tablero.

Enroque: Después de haberse movido el rey, el caballo destellará. Haga que se mueva la torre indicada para completar la maniobra de enroque. El enroque corto se muestra como  y el enroque largo

como .

Coronación de un peón:

• **Cuando corona un peón**, primero pulse el peón en la casilla de **origen** de la forma usual. La pantalla cambiará entonces para mostrar las piezas de coronación disponibles (). Para coronar a reina sólo tiene que pulsar la tecla de **destino** para completar la jugada. Para coronar a torre, alfil o caballo, pulse uno de los símbolos de promoción mostrados. La pantalla confirmará brevemente (p. ej., ). Pulse la casilla de **destino** para completar la coronación y la pieza cambiará automáticamente en el tablero. *Nota: si cambia de idea acerca de la pieza de coronación antes de pulsar la tecla de **destino**, sólo tiene que pulsar uno de los otros símbolos.*

• **Cuando el ordenador corona un peón indica la jugada**, conjuntamente a la pieza coronada, como en .

2.3 Jugadas ilegales/incorrectas

El ordenador conoce todas las reglas del ajedrez: ¡y nunca hará trampa! Si intenta hacer una jugada ilegal, un pitido doble de tono elevado le alertará del error. Esto ocurrirá si, por ejemplo, pulsa una casilla de **origen** o **destino** ilegales, una pieza o color incorrectos o una tecla de juego inválida.

Si pulsa una casilla de **destino** ilegal, la pantalla simplemente proseguirá para indicar la casilla de **origen**. Para continuar, mueva la pieza a una casilla legal. Si pulsa una casilla de **destino** pero decide no hacer el movimiento, pulse de nuevo esa misma casilla para cancelar la instrucción. Si cambia de idea después de introducir la totalidad de la jugada, retracte la jugada como se describe en la sección 6.

2.4 Jaque, mate y tablas

Siempre que el rey esté en jaque, el ordenador mostrará  brevemente después de realizada la jugada. Si el ordenador descubre un mate forzado, mostrará brevemente un aviso de mate (p. ej., ). Cuando una partida acaba con jaque mate, el ordenador le felicitará o le compadecerá, dependiendo que haya ganado o perdido. El juego se acabará mostrando .

El ordenador reconoce las tablas por ahogado, las tablas fotográficas y la regla de las 50 jugadas. En cada uno estos casos, la pantalla correspondiente se mostrará después de haberse hecho la jugada de tablas.

2.5 ¡Pruebe el sistema de auto-clasificación!

Siempre que juegue uno de los niveles de torneo, el ordenador le proporcionará una clasificación Elo aproximada tras acabarse la partida, basado en su actuación. ¿No está seguro de lo que significa “clasificación”? Se trata de un método reconocido internacionalmente para medir la actuación de los ajedrecistas o describir la capacidad de juego relativa de los mismos. El organismo internacional que regula el ajedrez se llama FIDE, o *Fédération Internationale des Échecs*, y a menudo se hace referencia a las clasificaciones de FIDE como clasificaciones Elo. La Federación Estadounidense de Ajedrez (USCF) utiliza un sistema de clasificación similar. Las clasificaciones generalmente son números de cuatro cifras y los mejores ajedrecistas obtienen las clasificaciones más elevadas. Hacia la parte superior de la escala los maestros tienen puntuaciones de 2.200 y superiores y los Gran maestros internacionales tienen de 2.500 en adelante. ¿Desea saber su clasificación? ¡Esta es su oportunidad! Consulte la sección 5.3 para más información acerca de los niveles de torneo.

2.6 ¿Desea un consejo? ¡Sólo tiene que preguntar!

Si precisa ayuda con una jugada, ¡el Cosmic Chess se complace en ofrecérsela! Pulse **HINT/INFO [CONSEJO/INFORMACIÓN]** durante su turno y el ordenador mostrará una sugerencia de jugada. Si, por ejemplo, el consejo fuese e4xd5, se mostrará . Una “ply” es una jugada individual o una jugada por cada bando. El consejo puede tardar de uno a cinco segundos en mostrarse en el tablero. Para hacer una jugada diferente, solamente tiene que ignorar el consejo y hacer una jugada propia. También puede cancelar la visualización del consejo pulsando **CLEAR [DESPEJAR]**.

2.7 Interrupción de la búsqueda

Para interrumpir al ordenador cuando está pensando en una jugada, pulse **ENTER [INTRO]**. Esto fuerza al ordenador a hacer la mejor jugada que haya encontrado hasta el momento. Esta prestación puede ser extremadamente útil con los niveles superiores, en que el ordenador puede tardar mucho tiempo en hacer una jugada, así como en los niveles infinito y táctico, en que el ordenador piensa indefinidamente, a no ser que lo pare.

En los niveles de reproducción de problemas si se pulsa **ENTER [INTRO]** mientras el ordenador está pensando no hará que el

ordenador haga una jugada. En vez de ello, el ordenador mostrará **No move found** para indicar que se le interrumpió antes de encontrar un mate. Para continuar, cambie de nivel.

2.8 Cambio de bando

Para cambiar de bando con el ordenador, pulse **ENTER [INTRO]** cuando sea su turno: y el ordenador hará la siguiente jugada de su bando. Puede cambiar de bando tantas veces como desee pulsando **ENTER [INTRO]** repetidamente.

¿Desea que el ordenador haga la primera jugada para las blancas al inicio de una nueva partida? Pulse **NEW GAME [NUEVO JUEGO]** dos veces ¡y luego pulse **ENTER [INTRO]!**

¿Desea que el ordenador juegue una partida contra sí mismo? Pulse **ENTER [INTRO]** después de cada jugada: y observe como juega por ambos bandos del tablero, una jugada tras otra. ¡Estudie las estrategias del ordenador y podrá mejorar su juego!

2.9 Aperturas incorporadas

Al inicio de un juego, la respuesta del ordenador a menudo es instantánea en muchos niveles, debido a que hace jugadas de su *biblioteca de aperturas*. La biblioteca del ordenador incluye la mayoría de las aperturas principales y muchas posiciones de partidas de gran maestro. Si la posición del tablero actual se encuentra en la biblioteca, el ordenador hace una jugada en respuesta a esa posición desde la memoria, en vez de pensar acerca de la jugada. Tenga en cuenta que la biblioteca de aperturas se utiliza en todos los niveles, excepto en los niveles de resolución de problemas.

2.10 Pensando durante el tiempo del contrincante

Según juega, probablemente apreciará que el ordenador a veces contesta a sus jugadas inmediatamente, incluso en el medio de las partidas jugadas en los niveles superiores. Esto se debe a que el ordenador piensa durante su tiempo, utilizando el tiempo que usted dedica a pensar acerca de su jugada para planear por adelantado estrategias propias. Intenta anticipar las jugadas que vaya a hacer con mayor probabilidad y calcula las respuestas de dichas jugadas cuando usted aún está pensando qué mover. Si el ordenador ha adivinado correctamente, no tiene motivo para seguir calculando: ¡hace inmediatamente la jugada que ya ha encontrado! Tenga en cuenta que el ordenador no piensa durante el tiempo del contrincante

¡UN VISTAZO RÁPIDO AL MENÚ PRINCIPAL!

- : Explore una serie de opciones de juego estimulantes.
 - Modo de dos jugadores
 - Modo de entrenamiento
 - Algoritmo de búsqueda
 - Sonido activado/desactivado
 - Modo de registro automático
 - Contraste de PCL
 - Blancas arriba
 - Velocidad de PCL
 - Reloj de cuenta atrás
 - Modo de jugada automática
 - Tictac del reloj
- : Elija entre 100 niveles de juego diferentes.
- : Retracte cualesquiera jugadas (o la totalidad) anteriores.
- : Seleccione varias pantallas de información automáticas.
 - Mostrar jugadas
 - Mostrar el progreso
 - Mostrar nodos
 - Mostrar la evaluación
 - Mostrar el tiempo por jugada
- : Configurar o cambiar alguna posición de tablero.
- : Examínese con 64 posiciones de estudio exclusivas.

en los niveles de diversión.

2.11 Apagado/memoria del juego

Puede interrumpir el juego y apagar el ordenador pulsando **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]**. La pantalla mostrará  y pulsando **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]** una vez más para confirmar se apagará la unidad. Entonces el juego se detiene y el ordenador almacenará la partida por espacio de hasta un año. Cuando vuelva a encender el ordenador, ¡podrá continuar donde dejó la partida! Si decide no apagar el ordenador después de pulsar **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]** una vez, sólo tiene que pulsar **CLEAR [DESPEJAR]** para cancelar.

Si no se pulsa ninguna tecla o se hace alguna jugada durante 20 minutos, la prestación de apagado automático apagará el ordenador. Para continuar pulse **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]** para volver a encender el ordenador. Tenga en cuenta que el ordenador no se

apagará automáticamente mientras esté pensando acerca de una jugada o mientras se muestre en pantalla .

3. EL MENÚ PRINCIPAL: ACCESO A LOS MODOS ESPECIALES

El Cosmic Chess ofrece muchos modos y opciones seleccionables por parte del usuario, todos accesibles a través del Menú principal integrado. Cuando pulse **MENU** se desplazará directamente a , el primero de los seis elementos del Menú principal. Pulse **▼** (o **▲**) repetidamente para desplazarse cíclicamente a través de todos los elementos del menú:

ELEMENTO DEL MENÚ PRINCIPAL	REFERENCIA	PANTALLA
Modo de opciones	Sección 4	
Modo de niveles	Sección 5	
Modo de retracción	Sección 6	
Modo de información	Sección 7	
Modo de configuración	Sección 8	
Modo de estudio	Sección 9	

Para seleccionar uno de los elementos del Menú principal, pulse **ENTER [INTRO]**. En cada caso, pasará a un submenú, donde puede hacer selecciones subsiguientes. Algunos de los elementos (p. ej., el modo de opciones) le ofrecerá una serie de elecciones y subelecciones diferentes, mientras que otros (p. ej., el modo de configuración) le permitirá activar una prestación del juego en particular. Dado que las instrucciones para la selección de elementos de menú variará en función del elemento elegido, se ruega consultar los números de sección a los que se hace referencia para los detalles completos acerca de estas prestaciones principales. Tras seleccionar todas las opciones deseadas y/o cambiar los valores del juego, pulse **MENU** de nuevo para salir del Menú principal y regresar a jugar una partida.

4. MODO DE OPCIONES: ¡AÑADA VARIEDAD A SUS PARTIDAS!

¿Desea explorar todo tipo de opciones de partida intrigantes? ¡Eche un vistazo al modo de opciones! Primeramente, aprenda a seleccionar y activar estas opciones seleccionables por el usuario antes o durante el juego de una partida y luego prosiga para aprender más acerca de las opciones individuales, como se describe en esta sección.

¡PRACTIQUE CONFIGURANDO UNA OPCIÓN!

Menu



1. Pulse **MENU** para entrar en el Menú principal. La pantalla mostrará `OPTION`.

Enter



2. Pulse **ENTER [INTRO]** para entrar en el Modo de opciones. *Para este ejemplo, elijamos la opción de tictac de reloj.*



3. Pulse **▼** cinco veces hasta que la pantalla muestre `ticks:off`.

Enter



4. Pulse **ENTER [INTRO]** para activar esta opción y la pantalla cambia a mostrar `ticks:on`.

Clear



Menu



5. Pulse **CLEAR [DESPEJAR]** para salir del modo de opciones y pulse **MENU** para salir del Modo de menú: ¡y comenzará el tictac de reloj simulado! *Nota: Para apagar esta opción, repita los pasos anteriores.*

Para más detalles, véase la sección 4.6.

Selección de opciones de juego

Pulse **MENU** para entrar en el Menú principal y la pantalla mostrará automáticamente `OPTION` para el Modo de opciones. Pulse **ENTER [INTRO]** para entrar en el Modo de opciones y verá la primera de 11 opciones, como se muestran a continuación. Pulse **▼** (o **▲**) repetidamente para desplazarse cíclicamente a través de todas las opciones:

OPCIÓN	REFERENCIA	PANTALLA POR DEFECTO
Modo de dos jugadores	Sección 4.1 ...	<code>player: 2-0</code>
Algoritmo de búsqueda	Sección 4.2 ...	<code>search: select</code>
Modo de registro automático ..	Sección 4.3 ...	<code>book: on</code>
Blancas arriba	Sección 4.4 ...	<code>top: black</code>
Reloj de cuenta atrás	Sección 4.5 ...	<code>clock: up</code>
Tictac del reloj	Sección 4.6 ...	<code>ticks: off</code>
Modo de entrenamiento	Sección 4.7 ...	<code>coach: off</code>
Sonido activado/desactivado ..	Sección 4.8 ...	<code>sound: on</code>
Contraste de PCL	Sección 4.9 ...	<code>contrast: 2</code>
Velocidad de PCL	Sección 4.10 ..	<code>lcd speed: 2</code>

Modo de jugada automática.... Sección 4.11 . 

Para activar/desactivar una opción o seleccionar los valores de la opción (si algunos), pulse **ENTER [INTRO]** cuando se muestre la opción. Pulsando **ENTER [INTRO]** repetidamente se desplazará cíclicamente a través de todas las elecciones de la opción mostrada. Cuando aparezca la elección deseada, puede pulsar **▼** o **▲** para pasar a una opción diferente o pulse **CLEAR [DESPEJAR]** para regresar al Menú principal y luego pulse **MENU** para regresar al juego de partidas normal. Para detalles acerca de estas opciones, vea los números de las secciones a los que se hace referencia. *Nota: Cuando se repone el ordenador para una partida nueva, la mayoría de las opciones seleccionadas pasan a la partida siguiente. La única excepción es el Modo de dos jugadores, que regresa automáticamente a jugador contra ordenador siempre que se inicia una nueva partida.*

4.1 Modo de dos jugadores

Opciones:  (Jugador contra el ordenador)

 (Jugador contra jugador)

Generalmente, el ordenador responde automáticamente con una contrajugada después de que haga usted su jugada. No obstante, si activa la opción , puede introducir cualquier número de jugadas, una tras otra, sin permitir que el ordenador responda. Esta prestación se puede utilizar en una serie de maneras interesantes:

- *Juegue en partidas de maestros. ¡Pulse **ENTER [INTRO]** para ver lo que haría el ordenador en cualquier posición!*
- *Mantenga registros de sus propios juegos de ajedrez. Cuando se haya acabado una partida, juegue en ciertas posiciones del tablero para ver cómo podrían haber afectado el resultado otras jugadas o estrategias diferentes.*
- *Estudie tipos de apertura introduciéndolos manualmente.*
- *Juegue con un amigo, con el ordenador actuando de árbitro. ¡El ordenador verificará la legalidad de todas las jugadas y mantendrá un registro del tiempo de ambos bandos!*

Si juega contra otra persona y desea ver lo que haría el ordenador en su lugar, pulse **ENTER [INTRO]** para que el ordenador haga la jugada siguiente. Una vez que el ordenador haya hecho la jugada, el Modo de dos jugadores permanece en funcionamiento y puede seguir con la partida. Tenga en cuenta que esta opción revierte automáticamente a los valores por defecto de jugador contra

ordenador siempre que reponga para una nueva partida.

4.2 Algoritmo de búsqueda

Opciones: `Search:select / brute`

El programa de este ordenador de ajedrez normalmente utiliza un *algoritmo de búsqueda selectiva*. Con este tipo particular de búsqueda, el ordenador se concentra especialmente en aquellas jugadas que vayan a tener éxito más probablemente, permitiendo ver combinaciones que de otra manera tardaría mucho más en computar. También puede cambiar al algo más lento pero muy poderoso *algoritmo de fuerza bruta*, que puede reducir al mínimo el riesgo de inadvertencias ocasionales.

4.3 Modo de registro automático

Opciones: `Book:on / off`

Esta prestación exclusiva en realidad controla su juego durante la etapa de apertura de la partida: ¡y le da la oportunidad de practicar las aperturas que le resulten más difíciles. ¡Es cómo tener su propio “entrenador de aperturas adaptable” personal! Con la opción de registro automático activada, el ordenador observará sus jugadas de apertura cuando juegue.

La próxima vez que acabe en una posición mala tras unas pocas jugadas al final de una variante de apertura, el ordenador “recordará” dicha línea de apertura particular. Entonces, en el futuro el ordenador jugará la misma apertura siempre que resulte posible. Esto le permite intentar jugadas y estrategias diferentes, intentando familiarizarse con dicha apertura, ¡fortaleciendo así su juego!

4.4 Blancas arriba

Opciones: `Top:White / White`

¿Desea cambiar la norma general y que el ordenador juegue con las piezas blancas en la parte de arriba del tablero? ¡Entonces pruebe esta prestación seleccionando `Top:White` al inicio de una partida nueva! Comience la partida pulsando **ENTER [INTRO]** y el ordenador hará la primera jugada con las Blancas en la parte de arriba del tablero.

Nota: Cuando el ordenador juegue con las Blancas en la parte de arriba del tablero, apreciará que los reyes y las reinas están colocados de manera diferente y la anotación del tablero se invierte automáticamente.

4.5 Reloj de cuenta atrás

Opciones: `clock:up` / `down`

Normalmente, el ordenador tiene el valor por defecto de la opción `clock:up`, mostrando el tiempo transcurrido. No obstante, activando la opción de reloj de cuenta atrás, en vez de ello se mostrará el tiempo restante. Esta es la forma de distinguir rápidamente entre los símbolos de reloj:

 /  Relojes de cuenta normal (Blancas/Negras)

 /  Relojes de cuenta atrás (Blancas/Negras)

Tenga en cuenta que la opción de reloj de cuenta atrás solamente está disponible en combinación con los niveles de torneo y ajedrez veloz.

4.6 Tictac del reloj

Opciones: `ticks:off` / `on`

Activando esta opción sonará un tictac que simula un reloj de ajedrez. ¡Puede crear la atmósfera de un torneo de campeonato de ajedrez en su sala de estar!

4.7 Modo de entrenamiento

Opciones: `coach:off` / `novice` / `inter` / `adv`

Activando el modo de entrenamiento, ¡el ordenador puede vigilar la forma en que juega usted, observando la partida y ofreciendo ayuda si la necesita! Con esta capacidad exclusiva, el ordenador le avisa si se encuentra en peligro de perder una pieza o si piensa que su jugada va a llevar a una pérdida de material. Podría ver visualizaciones como `Your Queen is in Jeopardy!` o `Watch your Knight!` [¡La reina corre peligro!], [¡Cuidado con el caballo!].

Si se podría beneficiar de una situación particular, incluso podría ver el mensaje `He's giving you a big chance!` [¡Se lo está poniendo en bandeja!]. En algunas ocasiones el ordenador le pedirá que confirme o cancele una jugada evidentemente ilógica. ¡Si elige cancelar, la jugada se retractará y puede intentar otra!

Para elegir una de las opciones de entrenamiento, pulse **ENTER [INTRO]** repetidamente hasta que se muestre el nivel deseado. Una vez que salga del modo de opciones y regrese a jugar una partida, será efectiva la última opción de entrenamiento mostrada. A continuación se indican los valores disponibles.

- **coach:off**: No hay prestaciones de entrenamiento activadas.
- **coach:novice**: Aquí el ordenador supone que está usted familiarizado con muchos conceptos tácticos y estratégicos, así que sólo le informará de los conceptos menos obvios y más avanzados, como sacrificios y combinaciones.
- **coach:intermediate**: En este caso, el ordenador ofrece la cantidad de asistencia que juzga apropiada para los jugadores que pueden darse cuenta de los puntos más obvios, pero que también necesitan que se les haga ver otros.
- **coach:advanced**: Esta configuración dará avisos y consejo siempre que el ordenador lo juzgue necesario, como cuando comete una equivocación o una pieza se encuentra en peligro.

Cuando se activa el Modo de entrenamiento, el ordenador dará pitidos intermitentes durante su turno con las Blancas, a modo de recordatorio de que está esperando que haga una jugada.

4.8 Sonido activado/desactivado

Opciones: **sound:on / off**

Seleccionando una de estas configuraciones de sonido, le ofrece la opción a jugar al ajedrez con o sin efectos de sonido.

4.9 Contraste de PCL

Opciones: **contrast:1 / 2 / 3 / 4 / 5**

Esta opción le permite ajustar el contraste de la pantalla PCL, siendo 1 el más claro y 5 el más oscuro. Si le parece que el valor por defecto de 3 es demasiado claro u oscuro para leer cómodamente, cámbielo pulsando **ENTER [INTRO]** repetidamente, hasta que se muestre la configuración deseada.

4.10 Velocidad de PCL

Opciones: **speed:1 / 2 / 3 / 4**

Puede controlar la velocidad de desplazamiento de la pantalla PCL configurando esta opción, siendo 1 la más lenta y 4 la más rápida. Si le parece que el valor 2 por defecto es demasiado lento o rápido para leer, puede cambiarlo pulsando **ENTER [INTRO]** repetidamente, hasta que se muestre la configuración deseada.

4.11 Modo de jugada automática

Opciones: **automove:on / off**

Generalmente, cuando el ordenador hace una jugada, destella brevemente la pieza en las casillas de **origen** y **destino** y luego hace la jugada automáticamente en el tablero. No obstante, si cambia a , el ordenador anunciará sus jugadas de la forma usual: pero tendrá que encargarse usted de mover las piezas del ordenador en el tablero. Después de que el ordenador haya anunciado su jugada, destellará la pieza en la casilla de **origen**. Pulse la pieza destellante y muévala a la casilla de **destino**. Pulse en la casilla de **destino** para completar la jugada del ordenador.

5. MODO DE NIVEL: ¡ELIJA ENTRE 100 NIVELES!

¡El ordenador de ajedrez dispone de 100 niveles de juego exclusivos entre los que elegir! Los niveles se dividen en dos grupos básicos:

- **NIVELES DE DIVERSIÓN (1-60):** *Estos niveles ofrecen a los principiantes y jugadores medios una oportunidad de mejorar su conocimiento del ajedrez. En muchos de los niveles de diversión verá que el ordenador comete errores intencionadamente: ¡de manera que pueda aprender de estos errores!*
- **NIVELES DE COMPETICIÓN (61-100):** *Estos niveles van dirigidos a los jugadores intermedios y más avanzados. Se incluyen niveles de juego casual y de torneo, resolución de problemas, ajedrez veloz e incluso niveles especiales para experimentar! Cuando seleccione niveles, recuerde que cuando el ordenador dispone de más tiempo para pensar acerca de las jugadas, se hace más fuerte y juega mejor: ¡igual que un ajedrecista!*

Configuración de un nivel de juego

Pulse **MENU** para entrar en el menú principal y pulse ▼ hasta que la pantalla muestre . Pulse **ENTER [INTRO]** para entrar en el Modo de nivel y verá el nivel actualmente seleccionado, como en  (el nivel por defecto cuando se arranca el ordenador). Para cambiar el nivel pulse ▲ o ▼ para incrementar/reducir los niveles de uno en uno o utilice el estilite para pulsar  o  para incrementar/reducir los niveles de diez en diez. Tenga en cuenta que pulsando y manteniendo pulsado ▲ o ▼ los niveles se incrementarán/reducirán automáticamente uno de cada vez, hasta que se deje de pulsar la tecla. Cuando se muestre el nivel deseado, pulse **ENTER [INTRO]** para introducir la selección de nivel en el

CÓMO CAMBIAR DE NIVEL: ¡ES FÁCIL!

Menu



1. Pulse **MENU** para entrar en el Menú principal. La pantalla mostrará .



2. Pulse **▼** una vez y la pantalla mostrará .



3. Pulse **ENTER [INTRO]** para entrar en el Modo de nivel y se visualizará el nivel actual. *Consulte la sección 5, si fuera necesario, para identificar el nivel actual.*



4. *Busquemos Ajedrez de velocidad, Nivel 81.* Pulse **▲** o **▼** para aumentar o disminuir en uno los niveles; pulse **↵** o **↵** para aumentar o disminuir en diez los niveles. Mire la pantalla hasta que aparezca .



5. Cuando se visualice , pulse **ENTER [INTRO]**. Después pulse **MENU** para salir del Modo de menú ¡y ya está listo para probar un nivel nuevo!

Menu



Para más detalles, vea la sección 5.

ordenador. La pantalla confirmará con  y regresará al Menú principal. Pulse **MENU** para regresar al modo de jugar partidas.

Si entra en el Modo de nivel para verificar el nivel pero en realidad no desea cambiar de nivel, pulse **CLEAR [DESPEJAR]** para regresar al Menú principal. Una vez que salga del Menú principal con **MENU**, regresará a la partida sin haber cambiado el nivel ni la configuración del reloj.

Se ruega tener también en cuenta lo siguiente en relación con la selección de nivel:

- *Puede cambiar el nivel siempre que le toque hacer una jugada. Cambiando el nivel siempre se reponen los relojes de ajedrez.*
- *Si cambia niveles mientras el ordenador está pensando, éste cancelará la búsqueda y repondrá el reloj.*

NIVELES DE DIVERSIÓN

5.1 Niveles de diversión

<i>Nivel</i>	<i>Descripción</i>	<i>Pantalla</i>
1	Nivel de diversión 1	[Fun Level 1]
2	Nivel de diversión 2	[Fun Level 2]
3	Nivel de diversión 3	[Fun Level 3]
<i>...y así sucesivamente hasta...</i>		
58	Nivel de diversión 58	[Fun Level 58]
59	Nivel de diversión 59	[Fun Level 59]
60	Nivel de diversión 60	[Fun Level 60]

Los niveles de diversión están pensados especialmente para los principiantes y jugadores jóvenes. En estos niveles, el Cosmic Chess es mucho más “humano” que la mayoría del resto de los ordenadores de ajedrez: da la oportunidad a que ganen todos, en un mundo en el que las máquinas de ajedrez suelen ser implacables y a menudo muy difíciles de derrotar. Aunque en general se suele admitir que los ordenadores nunca cometen fallos, ¡en algunos de estos niveles este ordenador realmente los comete!

En estos niveles se incorporan dificultades, demostrando errores comunes entre los principiantes. Puede ver cómo el ordenador ignora deliberadamente el valor material de las piezas e ignora conceptos clave como la estructura de los peones, la centralidad, movilidad y la seguridad del rey. Puede no apreciar o meterse en situaciones de jaque, desarrollar la reina muy pronto o hacer capturas o dar jaques impulsivos. Los libros de ajedrez a menudo aconsejan acerca de reglas básicas, pero los jugadores ven cómo sus contrincantes rompen las reglas y se salen con la suya. Los niveles de diversión proporcionan una manera de practicar el castigo de estos errores típicos, ¡dando la posibilidad a los principiantes a que fortalezcan su juego contra los contrincantes humanos con los que probablemente se enfrentarán! En algunos de los niveles de diversión más sencillos, el ordenador no sólo dejará piezas sin proteger, sino que podría intentar realmente perder material.

Según ascienden los niveles, se regala material de manera menos consistente. Progresivamente se comienza a tomar más y más en consideración el valor material de las piezas hasta que al final sólo se regalan piezas ocasionalmente. En los niveles de diversión superiores, el ordenador no regalará ningún material, pero jugará más como un principiante que ha aprendido los aspectos básicos del juego. Aún podrá seguir viendo cómo el ordenador comete errores, como quedarse expuesto a amenazas de jaque o de jaque mate. Por

qué no explora todos los niveles de diversión: ¡y trata de aprender de los errores del ordenador!

NIVELES DE COMPETICIÓN

5.2 Niveles de juego casual

Nivel	Tiempo medio por jugada	Pantalla
61	1 segundo por jugada	00:01/move
62	2 segundos por jugada	00:02/move
63	5 segundos por jugada	00:05/move
64	10 segundos por jugada	00:10/move
65	15 segundos por jugada	00:15/move
66	30 segundos por jugada	00:30/move
67	45 segundos por jugada	00:45/move
68	1 minuto por jugada	01:00/move
69	2 minutos por jugada	02:00/move
70	3 minutos por jugada	03:00/move

Cuando selecciona uno de los niveles anteriores, escoge un tiempo de respuesta medio para el ordenador. Tenga en cuenta que la media de los tiempos de respuesta se calcula utilizando un gran número de jugadas. En la apertura y el final de partida, el ordenador tenderá a jugar más rápido, pero en las posiciones complicadas de mitad de juego puede tardar más en mover.

5.3 Niveles de torneo

Nivel	Número de jugadas/tiempo total	Pantalla
71	40 jugadas en 1 hora 20 min.	40 in 1:20
72	40 jugadas en 1 hora 30 min.	40 in 1:30
73	35 jugadas en 1 hora 45 min.	35 in 1:45
74	40 jugadas en 1 hora 45 min.	40 in 1:45
75	35 jugadas en 1 hora 30 min.	35 in 1:30
76	40 jugadas en 2 horas	40 in 2:00
77	45 jugadas en 2 horas 30 min.	45 in 2:30
78	50 jugadas en 2 horas	50 in 2:00
79	40 jugadas en 2 horas 30 min.	40 in 2:30
80	40 jugadas en 3 horas	40 in 3:00

Los Niveles de torneo requieren que realice una serie de jugadas en un tiempo específico. Si un jugador supera el tiempo asignado para una serie de jugadas, la pantalla lo indicará así y se terminará el juego.

Como se describe anteriormente en la sección 2.5, ¡este ordenador utiliza un Sistema de auto-clasificación siempre que usted

juegue una partida de Nivel de torneo! Después que se ha terminado una partida de torneo y pulsa **NEW GAME [NUEVO JUEGO]** dos veces para reponer la unidad, el ordenador mostrará brevemente su clasificación antes de visualizar el nuevo juego. Si no ve la pantalla de clasificación, puede pulsar **HINT/INFO [CONSEJO/ INFORMACIÓN]** cinco veces para ver la clasificación de nuevo en cualquier momento. Para despejar la pantalla, pulse **CLEAR [DESPEJAR]**.

Si repone el ordenador a un juego nuevo durante una partida de torneo, *antes de que se haya terminado la partida*, el ordenador le permitirá dictar el resultado, como sigue:

- Pantalla = `Rate as draw?` [¿Clasificar como tablas?].
Si pulsa **ENTER [INTRO]**, se mostrará la clasificación.
Si pulsa ▲:
- Pantalla = `Rate as win?` [¿Clasificar como una victoria?].
Si pulsa **ENTER [INTRO]**, se mostrará la clasificación.
Si pulsa ▲:
- Pantalla = `Machine wins?` [¿Gana la máquina?].
Si pulsa **ENTER [INTRO]**, se mostrará la clasificación.
Si pulsa ▲:
La pantalla volverá a mostrar `Rate as draw?`.

¡Para obtener una clasificación, tendrá que contestar una de las preguntas anteriores con **ENTER [INTRO]**! Si por algún motivo no quiere que se clasifique la partida, pulse **CLEAR [DESPEJAR]** en respuesta a cualquiera de las preguntas anteriores. El ordenador confirmará esto mostrando `Game not rated` [Partida no clasificada].

5.4 Niveles de ajedrez veloz

Nivel	Tiempo total por partida	Pantalla
81	5 minutos por jugada	<code>5 min/game</code>
82	7 minutos por jugada	<code>7 min/game</code>
83	10 minutos por jugada	<code>10 min/game</code>
84	15 minutos por jugada	<code>15 min/game</code>
85	20 minutos por jugada	<code>20 min/game</code>
86	30 minutos por jugada	<code>30 min/game</code>
87	45 minutos por jugada	<code>45 min/game</code>
88	60 minutos por jugada	<code>60 min/game</code>
89	90 minutos por jugada	<code>90 min/game</code>
90	100 minutos por jugada	<code>100 min/game</code>

En los Niveles de ajedrez veloz, usted fija el tiempo total para toda

la partida. Si se supera el tiempo de partida, el ordenador muestra qué bando ha perdido por tiempo, como por ejemplo **White time out** [Se terminó el tiempo para las blancas]. En estos niveles puede querer activar la opción de Reloj de cuenta atrás para mostrar el tiempo cuenta atrás en vez del tiempo transcurrido (véase la sección 4.5).

5.5 Niveles de resolución de problemas

Nivel	Problema	Pantalla
91	Mate en 1 jugada	Mate in 1
92	Mate en 2 jugadas	Mate in 2
93	Mate en 3 jugadas	Mate in 3
94	Mate en 4 jugadas	Mate in 4
95	Mate en 5 jugadas	Mate in 5
96	Mate en 6 jugadas	Mate in 6
97	Mate en 7 jugadas	Mate in 7
98	Mate en 8 jugadas	Mate in 8

Al seleccionar uno de estos niveles se activa un programa especial de encontrar mates. Si se encuentra en una posición en la que puede que haya un mate y le gustaría que el ordenador lo encontrase, configure el ordenador en uno de los Niveles de resolución de problemas. El ordenador puede resolver mates en hasta ocho jugadas. Los mates en una a cinco jugadas se encuentran bastante rápido, mientras que las soluciones que requieren de seis a ocho pueden tardar bastante. Si no hay un mate o el ordenador no puede hallarlo, mostrará brevemente **No move found** [¡No se encontró jugada!]. Puede continuar jugando, si lo desea, cambiando a otro nivel.

5.6 Nivel táctico

Nivel	Descripción	Pantalla
99.....	Jugada táctica (sin límite de tiempo)	tactical

En el Nivel táctico, la meta del ordenador es encontrar la mejor secuencia táctica más rápidamente que lo haría en un nivel de juego normal. El ordenador buscará indefinidamente hasta que encuentre una victoria de dos peones o más o hasta que usted pare la búsqueda pulsando **ENTER [INTRO]**. El Nivel táctico es estupendo para experimentar, ¡ya que permite que el ordenador se concentre totalmente en posiciones tácticas especiales!

5.7 Nivel infinito

Nivel	Descripción	Pantalla
100	Infinito (sin límite de tiempo)	

En el Nivel infinito el ordenador busca indefinidamente hasta que encuentra un mate forzado o hasta que usted pare la búsqueda pulsando **ENTER [INTRO]**. Si se para la búsqueda, el ordenador realiza la jugada que cree que es mejor en ese momento. Pruebe a experimentar con este nivel: configure posiciones especiales en el tablero y ¡deje que el ordenador las analice! Pensará durante horas e incluso días, intentando encontrar la mejor jugada posible.

6. MODO DE RETRACCIÓN: CÓMO ANULAR JUGADAS

Cuando juega al ajedrez contra el ordenador, nada es “incambiabile”: ¡puede cambiar de idea o decidir realizar una jugada diferente cuando quiera! Cuando sea su turno, simplemente pulse **MENU** para entrar en el Menú principal y pulse ▼ repetidamente hasta que la pantalla muestre . Pulse **ENTER [INTRO]** para entrar en el Modo de retracción y verá la última jugada que realizó. Para anularla, pulse ▼ y se anulará la jugada en el tablero. Entonces la pantalla mostrará la siguiente jugada a anular.

Puede continuar pulsando ▼ para anular tantas jugadas como desee, hasta el comienzo de la partida si así lo desea. Si llega hasta el principio, la pantalla mostrará [Final de la retracción] y se le devolverá automáticamente al Menú principal. Tenga en cuenta que, siempre que no regrese al principio del todo de la partida, siempre puede pulsar ▲ para avanzar de nuevo por las jugadas, si así lo desea. Para reanudar la partida en cualquier punto de la posición actual del tablero, pulse **CLEAR [DESPEJAR]** y después **MENU**.

Como atajo al Modo de retracción, también puede pulsar simplemente en la casilla de **destino** de la última jugada que se realizó. La pantalla mostrará brevemente y después mostrará la última jugada realizada. Para anular la jugada, pulse ▼. Al igual que anteriormente, el pulsar repetidamente ▼ le llevará a jugadas anteriores, si así lo desea. Para reanudar la partida en cualquier punto, pulse **CLEAR [DESPEJAR]**.

7. MODO DE INFORMACIÓN: ¡VEA AL ORDENADOR PENSAR!

Imagine esto: Está jugando al ajedrez con un amigo y es la

UN ESBOZO DEL MODO DE INFORMACIÓN

INFORMACIÓN DE LA VARIANTE PRINCIPAL:

Hint/Info



- Línea de juego esperada: Jugada 1
- Línea de juego esperada: Jugada 2
- Línea de juego esperada: Jugada 3
- Línea de juego esperada: Jugada 4

INFORMACIÓN DE BÚSQUEDA:

Hint/Info



- Evaluación de la posición (puntuación)
- Profundidad de la búsqueda; y jugada que está estudiando en ese momento (si el ordenador está pensando)
- Tiempo transcurrido para la jugada actual; y número de nodos buscados por segundo (si el ordenador está pensando)

INFORMACIÓN DEL RELOJ DE AJEDREZ:

Hint/Info



- Tiempo transcurrido para ambos bandos
- Tiempo restante para ambos bandos*
**Niveles de ajedrez veloz/de torneo solamente*

INFORMACIÓN DE CONTEO DE JUGADAS:

Hint/Info



- Número de jugada actual + última jugada realizada
- Hacia adelante y hacia atrás por las jugadas de la partida actual

INFORMACIÓN DE CLASIFICACIÓN:

Hint/Info



- Clasificación de Elo (después de jugar una partida de Nivel de torneo)

jugada de éste. Le encantaría saber qué jugada está considerando y le gustaría saber su opinión acerca de la posición actual del tablero. Pero, por supuesto, no se lo preguntará: ¡porque simplemente eso no se hace! Pues, ¿sabe qué? Cuando juega al ajedrez con este ordenador, le puede preguntar lo que quiera ¡y recibirá todas las respuestas! De hecho, puede obtener una cantidad de información increíble acerca del proceso de pensamiento del ordenador ¡y el estudiar esta información le puede ayudar a aprender mucho más acerca del juego!

Puede acceder información sobre la partida en cualquier momento a través del Modo de información. Como se describe a continuación, puede pedir esta información manualmente pulsando **HINT/INFO [CONSEJO/INFORMACIÓN]** o puede seleccionar que se muestren automáticamente las opciones de Modo de información cada vez que el ordenador estudie su próxima jugada.

Muestras de información automáticas

El activar cualquiera de o todas las opciones siguientes del Modo de información ocasiona que el ordenador muestre automáticamente esa información cada vez que piensa acerca de su jugada: ¡puede ver al ordenador “pensar en voz alta”!

***Importante:** ¡las opciones del Modo de información seleccionadas para la muestra automática sólo se activan mientras el ordenador piensa!*

Pulse **MENU** para entrar en el Menú principal y pulse ▼ repetidamente hasta que la pantalla muestre . Pulse **ENTER [INTRO]** para entrar en el Modo de información y verá las primeras cinco opciones, como se muestra a continuación. El pulsar ▼ (o ▲) repetidamente le desplazará cíclicamente a través de estas opciones, como sigue:

- **Mostrar jugadas:** Muestra la línea de juego esperada del ordenador, hasta cuatro jugadas individuales. Véase la sección 7.1.

Opciones:  /  /  /  / 4 moves

- **Mostrar nodos:** Muestra el número de nodos (posiciones) que se buscan por segundo. Véase la sección 7.2.

Opciones: nodes: off / on

- **Mostrar el tiempo por jugada:** Muestra el tiempo utilizado hasta el momento para la jugada actual. Véase la sección 7.3.

Opciones: time/move: off / on

- **Mostrar progreso:** Muestra la profundidad de la búsqueda del ordenador y la jugada que se está considerando en ese momento. Véase la sección 7.4.

Opciones:  / 

- **Mostrar evaluación:** Muestra la puntuación para la jugada actual. Véase la sección 7.2.

Opciones:  / 

Para activar/desactivar una opción o seleccionar la configuración de opciones (de haberla), pulse **ENTER [INTRO]** cuando se muestre la opción. El pulsar **ENTER [INTRO]** repetidamente le desplazará cíclicamente por todas las elecciones de la opción mostrada. Cuando se visualiza la opción deseada, pulse **▼** o **▲** para ir a una opción diferente o pulse **CLEAR [DESPEJAR]** para regresar al Menú principal y después **MENU** para volver a jugar la partida normal. Para detalles completos de cada una de estas opciones, véanse los números de secciones a los que se hace referencia.

Puede activar un número cualquiera de las Opciones de modo de información anteriores o todas ellas. Si activa más opciones de las que cabrían en la pantalla de una sola vez, la pantalla se desplazará continuamente mientras el ordenador considera su próxima jugada. Si la pantalla se desplaza demasiado rápido, cambie la Velocidad de PCL, como se muestra en la sección 4.10. También puede pulsar **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]** para parar la pantalla y después pulse **CLEAR [DESPEJAR]** para que vuelva a desplazarse. Cuando no esté disponible la información que se solicita, la pantalla mostrará .

Muestra de información manual

Pulse **HINT/INFO [CONSEJO/INFORMACIÓN]** en cualquier momento y se mostrará la primera jugada de la línea de juego esperada del ordenador (como se describe en la sección 7.1). La información de la partida se divide en varios grupos diferentes y el pulsar **HINT/INFO [CONSEJO/INFORMACIÓN]** repetidamente le desplazará cíclicamente de un grupo a otro. Las teclas **▲** y **▼** se pueden utilizar para desplazarse a través de las pantallas de cada grupo. A continuación se trata en detalle de cada uno de los grupos. Pulse **CLEAR [DESPEJAR]** para regresar a la pantalla de reloj normal.

7.1 Variante principal

Cuando pulsa por primera vez **HINT/INFO [CONSEJO/**

INFORMACIÓN], verá la primera jugada de la variante principal (la línea de juego esperada del ordenador), que aparecerá como .

Una “ply” es una jugada individual, o una jugada por cada bando, y la profundidad de búsqueda del ordenador se describe con relación al número de jugadas por bando que planea por adelantado. En una búsqueda de dos jugadas, una por cada bando, por ejemplo, el ordenador planeará dos jugadas individuales (una jugada para las negras y una para las blancas). Tenga en cuenta que esta visualización de primera jugada por bando también se puede utilizar como un consejo, ya que es la jugada que el ordenador espera que usted realice.

Si comprueba esta visualización mientras el ordenador está pensando, verá la jugada que el ordenador está considerando en ese momento. Si la comprueba durante su turno, verá la jugada que el ordenador espera que usted realice. En cualquier caso, el pulsar ▲ repetidamente le desplazará cíclicamente por todo el resto de las jugadas en la línea de juego esperada, hasta cuatro jugadas, dos por cada bando:

Línea de juego esperada: Jugada 1

Línea de juego esperada: Jugada 2

Línea de juego esperada: Jugada 3

Línea de juego esperada: Jugada 4

7.2 Información de búsqueda

Después de pulsar **HINT/INFO [CONSEJO/INFORMACIÓN]** para acceder al Modo de información, púselo de nuevo para ver información acerca de la búsqueda del ordenador. La pantalla inicial mostrará la puntuación actual; el pulsar ▲ repetidamente le desplazará cíclicamente a través del resto de la información:

- La puntuación actual: Una evaluación numérica de la posición actual, basada en que un peón tiene un valor de 1,0 puntos; un número positivo indica que las blancas van ganando. Ejemplo: Si las blancas van ganando por dos peones, la pantalla mostrará . Tenga en cuenta que la puntuación no es válida en los Niveles de resolución de problemas.
- Pantalla de dos partes: (a) La profundidad de búsqueda actual o el número de jugadas individuales que está planeando el ordenador. Por ejemplo: Si el ordenador está planeando 439 jugadas individuales, verá , con la  significando profundidad (“depth” en inglés). (b) La jugada que se está

estudiando (si el ordenador está pensando en ese momento).

- Pantalla de dos partes: (a) El tiempo utilizado hasta ese momento para la jugada actual. (b) El número de nodos, o posiciones, que se buscan por segundo (si el ordenador está pensando en ese momento).

7.3 Información de reloj de ajedrez

Después de pulsar **HINT/INFO [CONSEJO/INFORMACIÓN]** para acceder al Modo de información, pulse dos veces más para ver la información de reloj de ajedrez. La pantalla mostrará el tiempo total transcurrido para ambos bandos. Tenga en cuenta que el símbolo del reloj de ajedrez en el medio muestra qué bando tiene que jugar y el tipo de reloj en uso. El pulsar ▲ le desplazará cíclicamente a través de dos pantallas, como se muestra a continuación:

- Tiempo total transcurrido para las blancas/negras (Reloj normal)
Blancas a mover , Negras a mover .
- Tiempo total restante para las blancas/negras (Reloj de cuenta atrás: Niveles de resolución de problemas/ajedrez veloz solamente)

Blancas a mover , Negras a mover .

Si el Reloj de cuenta atrás no está activado en ese momento, la segunda pantalla simplemente mostrará un reloj en blanco (.

Los relojes pararán por varios motivos durante una partida, como por ejemplo si anula una jugada, comprueba la configuración de nivel, selecciona opciones, configura una posición o apaga el ordenador. No obstante, se retienen los tiempos en la memoria y los relojes se ponen otra vez en marcha tan pronto como se reanuda el juego. Siempre que cambie los niveles de juego o que reponga el ordenador para un nuevo juego, los relojes se volverán a configurar en cero.

7.4 Conteo de jugadas/jugadas de partida

Después de pulsar **HINT/INFO [CONSEJO/INFORMACIÓN]** para acceder el Modo de información, pulse tres veces más para ver el número de jugada actual y la última jugada realizada. Después puede pulsar ▼ para desplazarse por las jugadas de su partida, si así lo desea, o pulsar ▲ para ir hacia adelante de nuevo en cualquier momento. ¡Esto le ofrece la oportunidad de ir hacia atrás y anotar las jugadas de una partida que se convierta en estupenda de manera inesperada!

- Número de jugada actual y última jugada realizada.
- Jugadas de la partida actual.

7.5 Muestra de clasificación

Después de pulsar **HINT/INFO [CONSEJO/INFORMACIÓN]** para acceder al Modo de información, pulse cuatro veces más para ver su clasificación actual. Tenga en cuenta que las clasificaciones se basan en partidas del Nivel de torneo, según se describe en la sección 5.3.

8. MODO DE CONFIGURACIÓN: ¡CAMBIE EL TABLERO!

El Modo de configuración le permite colocar posiciones de tablero especiales en las que jugar ¡o problemas que le gustaría que resolviese el ordenador!

Precaución: *Se borrarán todas las jugadas en su partida actual si realiza cambios a la posición del tablero durante un juego.*

Puede cambiar o colocar una posición de tablero siempre que sea su turno de mover. Pulse **MENU** y pulse **▼** repetidamente hasta que la pantalla muestre . Pulse **ENTER [INTRO]** para entrar en el Modo de configuración y verá una pantalla mostrando el color y los símbolos de las piezas (.

- **Para sacar una pieza del tablero**, simplemente pulse en la pieza y desaparecerá del tablero.
- **Para mover una pieza de una casilla a otra**, pulse en la pieza, haciendo que desaparezca. Después pulse en la nueva casilla y la pieza aparecerá en esa posición.
- **Para añadir una pieza al tablero**, primero pulse directamente en el color y símbolo de pieza mostrado que quiera añadir y después pulse en la casilla a la que quiera añadir la pieza. Para añadir otra pieza del mismo tipo y color, simplemente pulse en otra casilla. Para añadir una pieza diferente, pulse otro símbolo de pieza y/o color y siga los mismos pasos que anteriormente.
- **Para despejar el tablero**, pulse **CLEAR [DESPEJAR]** mientras se encuentra en el Modo de configuración. La pantalla le pedirá que confirme con el mensaje  [¿Despejar tablero?]. Pulse **ENTER [INTRO]** y la pantalla mostrará  [Despejado]. Entonces puede añadir cualquier número de piezas, como se describe anteriormente. Si decide que, después de todo, no quiere despejar el tablero,

simplemente pulse **CLEAR [DESPEJAR]** de nuevo para cancelar y verá **Not Cleared** [No despejado]. Note que esta función puede resultar útil para configurar posiciones con tan sólo unas pocas piezas, ¡donde sería mucho más sencillo comenzar con un tablero vacío!

- **Una vez que haya cambiado la posición como se describe anteriormente**, tenga en cuenta que el color para el bando que tiene que mover se determina según el color de la última pieza que colocó. Cambie el color, si fuera necesario, pulsando **■** para las negras o **□** para las blancas.
- **Para salir del Modo de configuración**, pulse **ENTER [INTRO]**. Cuando el ordenador le pida confirmación con **New Position** [¿Nueva posición?] pulse **ENTER [INTRO]** para regresar a la forma de jugar normal con la nueva configuración del tablero. **New Position** confirma esto. Si pulsa **CLEAR [DESPEJAR]**, la pantalla mostrará **Resume** [Prosiga] y permanecerá en el Modo de configuración.

Tenga en cuenta que se puede configurar cualquier posición legal de tablero utilizando los procedimientos anteriores. El ordenador no le permitirá configurar una posición ilegal, como una en la que haya un número superior de piezas al prescrito para una partida normal o una en la que el rey está en jaque y no le toca mover. En dichos casos, después que haya pulsado **ENTER [INTRO]** para salir del Modo de configuración y después **ENTER [INTRO]** para confirmar, el ordenador mostrará **Illegal**. ¡No se le permitirá salir del Modo de configuración hasta que haya configurado una posición de tablero legal!

Si entra en el Modo de configuración pero todavía no ha realizado ningún cambio en el tablero, puede salir pulsando **ENTER [INTRO]**. La pantalla confirmará esto con **Unchanged** [Sin cambiar] y se le devolverá al Menú principal. Pulse **MENU** de nuevo para regresar al modo de jugar normal.

9. MODO DE ESTUDIO: ¡PRUEBE A EXAMINARSE!

¿Busca una herramienta de aprendizaje estupenda?
¡Definitivamente querrá probar el Modo de estudio! El ordenador trae incorporadas ocho partidas famosas, cada una con ocho puntos críticos, proporcionando un total de 64 Posiciones de estudio diferentes. ¡A usted le toca jugar las partidas y realizar las jugadas correctas que hizo el bando ganador en los juegos originales! Esta

prestación le ofrece un gran potencial para mejorar su conocimiento del ajedrez, a la vez que le permite aprender a realizar la mejor jugada en una posición en particular. Y, para hacer que esta prestación sea todavía más emocionante, el ordenador le marcará su actuación según juega.

Por cierto, si necesita ayuda para resolver cualesquiera de las Posiciones de estudio, simplemente consulte la lista completa de todas las Partidas de modo de estudio del Apéndice. Recuerde, no obstante, que estas partidas se incluyen a modo de herramienta de referencia: ¡y sólo se hará trampa a sí mismo si mira las soluciones antes de intentar resolver las Posiciones de estudio por sí solo!

Selección de posiciones de estudio

Sugerencia: También puede seleccionar las Posiciones de estudio pulsando ciertas casillas del tablero, como se describe más adelante en esta sección!

Pulse **MENU** para entrar en el Menú principal y pulse **▼** (o **▲**) repetidamente hasta que la pantalla muestre **STUDY** [Estudio]. Pulse **ENTER [INTRO]** para entrar en el Modo de estudio y verá la primera Posición de estudio, **88888888**. Para cambiar la Posición de estudio, pulse **▲** o **▼** para aumentar/reducir los estudios en uno o use su estilite para pulsar **↵** o **↶** para aumentar/reducir los estudios en ocho. Cuando se visualice la Posición de estudio deseada, pulse **ENTER [INTRO]** y la pantalla confirmará esto con **88888888** [¿Comenzar estudio?]. El pulsar **ENTER [INTRO]** en este momento iniciará la Partida de estudio, como se describe a continuación, o el pulsar **CLEAR [DESPEJAR]** lo cancelará y le devolverá a la pantalla principal de Modo de estudio.

Tras pulsar **ENTER [INTRO]**, el ordenador comenzará automáticamente a realizar jugadas de la Partida de estudio seleccionada. Tan pronto como se alcanza la primera Posición de estudio, la pantalla mostrará brevemente **Your Move** [Su jugada] y comenzará el reloj. ¡Es la hora de adivinar la jugada que se realizó en esa posición en la partida original! Funciona de la siguiente manera:

- Sólo hay una jugada “correcta” por cada Posición de estudio.
- Una vez que se ha alcanzado la Posición de estudio, el símbolo de color que aparece indica qué bando tiene que mover.
- **Si realiza la jugada correcta**, se visualizará **Well Done** [Bien jugado]. Entonces el ordenador realizará las siguientes

¡USE EL TABLERO PARA SELECCIONAR LAS POSICIONES DE ESTUDIO!

Para utilizar un método sencillo de selección de Posición de estudio, simplemente entre en el Modo de estudio y pulse una de las casillas correspondientes, como se muestra a continuación.

8	1-8	2-8	3-8	4-8	5-8	6-8	7-8	8-8
7	1-7	2-7	3-7	4-7	5-7	6-7	7-7	8-7
6	1-6	2-6	3-6	4-6	5-6	6-6	7-6	8-6
5	1-5	2-5	3-5	4-5	5-5	6-5	7-5	8-5
4	1-4	2-4	3-4	4-4	5-4	6-4	7-4	8-4
3	1-3	2-3	3-3	4-3	5-3	6-3	7-3	8-3
2	1-2	2-2	3-2	4-2	5-2	6-2	7-2	8-2
1	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1
	a	b	c	d	e	f	g	h

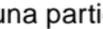
jugadas de la partida hasta llegar a la siguiente Posición de estudio a resolver.

- Si realiza una jugada equivocada, se visualizará  [Jugada equivocada] brevemente y después  [¿Salir del Estudio?].

• Para permanecer en el Modo de estudio e intentar otra jugada, pulse **CLEAR [DESPEJAR]**. Se descontarán puntos por la jugada incorrecta, su pieza volverá a la casilla original

y podrá realizar una jugada diferente.

- **Para salir del Modo de estudio y continuar con una partida normal utilizando la jugada que ha realizado, pulse ENTER [INTRO].** El ordenador comenzará a pensar su próxima jugada.
- **Puntuación:** Cada vez que resuelve una Posición de estudio correctamente, se añadirán puntos a su puntuación. Conseguirá la máxima puntuación si resuelve la Posición de estudio a la primera. Por cada jugada incorrecta que realice antes de la correcta, se dividirá su puntuación a la mitad. No obstante, si en algún momento llega a cero, su puntuación no bajará más, sin importar cuántas jugadas más intente.
- **Para comprobar su puntuación actual, pulse HINT/INFO [CONSEJO/INFORMACIÓN]** dos veces. Tenga en cuenta que la primera pulsación le mostrará la última jugada que realizó el otro bando. El pulsar **CLEAR [DESPEJAR]** cancelará la visualización de la puntuación.

Si resuelve una Partida de estudio que termina en jaque mate,  permanecerá en pantalla después de una serie de mensajes de felicitación. En ese momento, puede (a) preparar una partida nueva, (b) usar el Modo de información para documentar las jugadas en sentido inverso (como se describe en la sección 7.4), o (c) anular cualquiera de las jugadas y reanudar una partida normal desde cualquier posición. Si resuelve la última Posición de estudio en una partida, pero ésta no se ha terminado, la pantalla mostrará  [Final de partida] y el ordenador comenzará automáticamente a pensar la siguiente jugada, permitiéndole continuar la partida de forma normal.

Utilización del tablero para la selección

Cada Posición de estudio también se puede activar individualmente pulsando la casilla del tablero correspondiente. Como se muestra en el Diagrama del modo de estudio, cada una de las 64 casillas representa una Posición de estudio. Entre en el Modo de estudio pulsando **MENU** y **▼** (o **▲**) hasta que se visualice  y después pulse **ENTER [INTRO]**. A continuación, consulte el diagrama y pulse una de las casillas del tablero para seleccionar esa Posición de estudio. Pulse **ENTER [INTRO]** y la pantalla confirmará esto con  [¿Iniciar estudio?]. Pulse **ENTER [INTRO]** de nuevo y se iniciará la Partida de estudio, como se describe anteriormente.

10. ¡NECESITA AYUDA? ¡BÚSQUELA AQUÍ!

Con fines de resolución de problemas, hemos compilado la siguiente lista de situaciones con las que podría encontrarse, junto con algunas soluciones posibles.

- a. **El ordenador no reacciona, se comporta de manera errática o se “congela” durante una partida.**
 - Vuelva a introducir las pilas o reemplácelas con unas alcalinas nuevas.
 - Una descarga de electricidad estática podría haber causado un bloqueo. Pulse el agujero marcado **ACL** para reiniciar la unidad (véase la sección 11.1).
- b. **La pantalla está oscura y/o resulta difícil de leer.**
 - Cambie las pilas por unas alcalinas nuevas.
 - Seleccione una Opción de contraste de PCL diferente (véase la sección 4.9).
- c. **He activado algunas Pantallas de información automáticas para ver cómo piensa el ordenador, pero la pantalla se desplaza demasiado rápidamente.**
 - Seleccione una opción de Velocidad de PCL diferente (véase la sección 4.10).
 - Pulse **GO/STOP [COMENZAR/PARAR]** para parar la pantalla en cualquier momento; pulse **CLEAR [DESPEJAR]** para que vuelva a desplazarse.
- d. **El ordenador no realiza una jugada.**
 - La unidad sólo responde automáticamente si el Modo de dos jugadores está configurado en  para jugar contra el ordenador (vea la sección 4.1).
 - Puede que se encuentre en un nivel en el que el ordenador tarda mucho en pensar. Puede forzarlo a mover, si así lo desea, pulsando **ENTER [INTRO]**.
- e. **El ordenador no acepta mi jugada.**
 - Está intentando realizar una jugada ilegal. Compruebe las reglas.
 - ¿Tiene el rey en jaque? ¿Pondrá su jugada a su rey en jaque? ¿Está haciendo un enroque incorrectamente? Revise la posición.
 - ¿Es su turno? Si el símbolo de color destella, el ordenador está pensando. Pulse **ENTER [INTRO]** para interrumpir, si así lo desea.

- f. La anotación del tablero está invertida cuando realizo jugadas. ¿Por qué?**
- Tiene la opción de **White:top** activada. Vaya a Modo de opción y cámbiela a **Black:top** (véase la sección 4.4).
- g. He repuesto un nuevo juego, pero el ordenador muestra **White:top** en vez de reponerse.**
- Ha interrumpido una partida de Nivel de torneo y necesita decirle al ordenador cómo quiere que se clasifique la misma. Para detalles, véase la sección 5.3.
- h. El ordenador ha mostrado su jugada pero su pieza destella y no se ha realizado la jugada en el tablero.**
- Cuando se desactiva la Opción de jugada automática, tiene que mover usted las piezas del ordenador en el tablero. Para volver a activar Jugada automática, consulte la sección 4.11.
- i. El ordenador muestra **No Move Found** en vez de realizar una jugada.**
- Seleccione una Opción de contraste de PCL diferente (véase la sección 4.9). Se encuentra en el Nivel de resolución de problemas y el ordenador no ha hallado un mate. Si no está intentando resolver un problema de mate, cambie a un nivel de jugar normal (vea la sección 5).
- j. Estoy intentando salir del Menú principal pulsando CLEAR [DESPEJAR], pero obtengo un pitido de error.**
- ¡Está pulsando la tecla equivocada! La única manera de salir del Menú principal es pulsando **MENU**.
- k. El ordenador emite un pitido intermitentemente aunque me toca mover a mí.**
- Cuando el Modo de entrenamiento está activado, el ordenador emitirá 30 pitidos de aviso durante su turno.
- l. El ordenador no emite pitidos cuando mueve.**
- Vaya al Modo de opción para activar el sonido (véase la sección 4.8).
- m. El ordenador no me permite salir del Modo de configuración.**
- Ha configurado una posición ilegal (p. ej.: puede que un rey esté en jaque, que haya demasiados peones en el tablero, etc.). Cambie el tablero configurando una posición válida (véase la sección 8).

11. DETALLES TÉCNICOS

11.1 La función ACL

Los ordenadores a veces se bloquean debido a descargas de electricidad estática u otros tipos de perturbaciones eléctricas. Si sucediera esto, utilice un alfiler u otro objeto afilado para pulsar en el agujero marcado **ACL** en la base de la unidad durante al menos un segundo. Esto reinicializa el ordenador.

11.2 Cuidado y mantenimiento

Su ordenador es un dispositivo electrónico de precisión y no se debería someter a una manipulación tosca o exponer a temperaturas extremas o a humedad. No utilice agentes químicos o líquidos para limpiar la unidad, ya que podrían dañar el plástico. Asegúrese de quitar las pilas antes de limpiar la unidad.

Las pilas gastadas se deberían reemplazar inmediatamente, ya que pueden perder y dañar el ordenador. Rogamos también tener en cuenta lo siguiente, respecto al uso de pilas. *Precaución: Use tan sólo pilas alcalinas o de carbón-zinc. No mezcle tipos diferentes de pilas o nuevas con usadas. No recargue pilas no recargables. Use tan sólo las pilas recomendadas o equivalentes. Asegúrese de observar la polaridad correcta al insertar las pilas. Las pilas gastadas se deberían sacar inmediatamente de la unidad. No cortocircuite las terminales de suministro.*

11.3 Especificaciones técnicas

Teclas:	8
Tablero de ajedrez:	Membrana de contacto 9x8 (panel táctil)
Pantalla de PCL:	Matricial de puntos de 11 caracteres, 68 x 79 mm
Pilas:	3 x AAA/AM4/R03
Dimensiones:	131 x 83 x 22 mm
Peso:	220 gramos

Rogamos retener esta información para futura referencia.

Saitek se reserva el derecho a realizar cambios técnicos sin previo aviso para mejorar el producto.

APPENDIX: STUDY MODE GAMES (Section 9)**ANNEXE: PARTIES DU MODE ETUDE** (Chapitre 9)**ANHANG: GESPEICHERTE PARTIEN** (Abschnitt 9)**APPENDIX: GEANALYSEERDE PARTIJEN** (Hoofdstuk 9)**APÉNDICE: JUEGOS DEL MODO DE ESTUDIO** (Sección 9)**APPENDICE: GIOCO IN MODO STUDIO** (Sezione 9)

#1			#2		
1.	e2-e4	e7-e5	1.	e2-e4	e7-e5
2.	g1-f3	d7-d6	2.	g1-f3	b8-c6
3.	d2-d4	c8-g4	3.	f1-c4	f8-c5
4.	d4xe5! (1-1)	4.	c2-c3	g8-f6
	g4xf3	5.	d2-d4	e5xd4
5.	d1xf3	d6xe5	6.	c3xd4	c5-b4+
6.	f1-c4	g8-f6	7.	b1-c3	d7-d5
7.	f3-b3! (1-2)	8.	e4xd5	f6xd5
	d8-e7	9.	0-0	c8-e6
8.	b1-c3	c7-c6	10.	c1-g5	b4-e7
9.	c1-g5! (1-3)	11.	c4xd5	e6xd5
	b7-b5	12.	c3xd5	d8xd5
10.	c3xb5! (1-4)	13.	g5xe7	c6xe7
	c6xb5	14.	f1-e1	f7-f6
11.	c4xb5+	b8-d7	15.	d1-e2	d5-d7
12.	0-0-0	a8-d8	16.	a1-c1	c7-c6
13.	d1xd7!! (1-5)	17.	d4-d5! (2-1)
	d8xd7		c6xd5
14.	h1-d1	e7-e6	18.	f3-d4	e8-f7
15.	b5xd7+! (1-6)	19.	d4-e6	h8-c8
	f6xd7	20.	e2-g4	g7-g6
16.	b3-b8+! (1-7)	21.	e6-g5+! (2-2)
	d7xb8		f7-e8
17.	d1-d8++	(1-8)	22.	e1xe7+! (2-3)
				e8-f8
			23.	e7-f7+! (2-4)
				f8-g8
			24.	f7-g7+! (2-5)

.....	g8-h8	
25.	g7xh7+!	(2-6)
.....	h8-g8	
26.	h7-g7+ g8-h8	
27.	g4-h4+!	(2-7)
.....	h8xg7	
28.	h4-h7 g7-f8	
29.	h7-h8+ f8-e7	
30.	h8-g7+ e7-e8	
31.	g7-g8+ e8-e7	
32.	g8-f7+ e7-d8	
33.	f7-f8+ d7-e8	
34.	g5-f7+!	(2-8)
.....	d8-d7	
35.	f8-d6++	

#3

1.	d2-d4 d7-d5	
2.	g1-f3 e7-e6	
3.	e2-e3 c7-c5	
4.	c2-c4 b8-c6	
5.	b1-c3 g8-f6	
6.	d4xc5 f8xc5	
7.	a2-a3 a7-a6	
8.	b2-b4 c5-d6	
9.	c1-b2 0-0	
10.	d1-d2 d8-e7	
11.	f1-d3	
.....	d5xc4 (3-1)	
12.	d3xc4 b7-b5	
13.	c4-d3 f8-d8	
14.	d2-e2 c8-b7	
15.	0-0	
.....	c6-e5! (3-2)	
16.	f3xe5 d6xe5	
17.	f2-f4	

.....	e5-c7 (3-3)	
18.	e3-e4 a8-c8	
19.	e4-e5 c7-b6+	
20.	g1-h1	
.....	f6-g4! (3-4)	
21.	d3-e4	
.....	e7-h4 (3-5)	
22.	g2-g3	
.....	c8xc3!! (3-6)	
23.	g3xh4	
.....	d8-d2!! (3-7)	
24.	e2xd2 b7xe4+	
25.	d2-g2	
.....	c3-h3! (3-8)	

#4

1.	e2-e4 e7-e5	
2.	g1-f3 b8-c6	
3.	f1-b5 g8-f6	
4.	0-0	(4-1)
.....	d7-d6	
5.	d2-d4 c8-d7	
6.	b1-c3 f8-e7	
7.	f1-e1 e5xd4	
8.	f3xd4 c6xd4	
9.	d1xd4 d7xb5	
10.	c3xb5 0-0	
11.	d4-c3!	(4-2)
.....	c7-c6	
12.	b5-d4 f6-d7	
13.	d4-f5!	(4-3)
.....	e7-f6	
14.	c3-g3!	(4-4)
.....	d7-e5	

15.	c1-f4	d8-c7	
16.	a1-d1	a8-d8	
17.	d1xd6!	(4-5)
	d8xd6	
18.	f4xe5	d6-d1	
19.	e1xd1	f6xe5	
20.	f5-h6+!	(4-6)
	g8-h8	
21.	g3xe5!	(4-7)
	c7xe5	
22.	h6xf7+	(4-8)
#5			
1.	e2-e4	e7-e5	
2.	g1-f3	d7-d6	
3.	d2-d4	e5xd4	
4.	d1xd4	b8-c6	
5.	f1-b5	c8-d7	
6.	b5xc6	d7xc6	
7.	b1-c3	g8-f6	
8.	0-0	f8-e7	
9.	c3-d5	c6xd5	
10.	e4xd5	0-0	
11.	c1-g5	c7-c6	
12.	c2-c4!	(5-1)
	c6xd5	
13.	c4xd5	a7-a5	
14.	f1-e1	f8-e8	
15.	e1-e2	a8-c8	
16.	a1-e1	d8-d7	
17.	g5xf6	(5-2)
	e7xf6	
18.	d4-g4!!	(5-3)
	d7-b5	
19.	g4-c4!!	(5-4)

.....	b5-d7		
20.	c4-c7!!	(5-5)
	d7-b5	
21.	a2-a4!	(5-6)
	b5xa4	
22.	e2-e4!	(5-7)
	a4-b5	
23.	c7xb7	(5-8)
#6			
1.	d2-d4	g8-f6	
2.	c2-c4	g7-g6	
3.	g2-g3	c7-c6	
4.	f1-g2	d7-d5	
5.	c4xd5	c6xd5	
6.	b1-c3	f8-g7	
7.	e2-e3	0-0	
8.	g1-e2	b8-c6	
9.	0-0	b7-b6	
10.	b2-b3	
.....	c8-a6!	(6-1)
11.	c1-a3	
.....	f8-e8!	(6-2)
12.	d1-d2	
.....	e7-e5!	(6-3)
13.	d4xe5	c6xe5	
14.	f1-d1	
.....	e5-d3!	(6-4)
15.	d2-c2	
.....	d3xf2!!	(6-5)
16.	g1xf2	f6-g4+	
17.	f2-g1	g4xe3	
18.	c2-d2	
.....	e3xg2!!	(6-6)

19.	g1xg2	
	d5-d4	(6-7)
20.	e2xd4	a6-b7+	
21.	g2-f1	
	d8-d7!!	(6-8)
#7			
1.	b2-b3	e7-e5	
2.	c1-b2	b8-c6	
3.	c2-c4	g8-f6	
4.	g1-f3	
	e5-e4!	(7-1)
5.	f3-d4	f8-c5	
6.	d4xc6	
	d7xc6!	(7-2)
7.	e2-e3	c8-f5	
8.	d1-c2	d8-e7	
9.	f1-e2	
	0-0-0	(7-3)
10.	f2-f4	
	f6-g4!	(7-4)
11.	g2-g3	
	h7-h5!	(7-5)
12.	h2-h3	
	h5-h4!	(7-6)
13.	h3xg4	h4xg3	
14.	h1-g1	
	h8-h1!!	(7-7)
15.	g1xh1	g3-g2	
16.	h1-f1	e7-h4+	
17.	e1-d1	g2xf1/Q+	
18.	e2xf1	
	f5xg4+	(7-8)
19.	d1-c1	h4-e1+	

20.	c2-d1	e1xd1++	
#8			
1.	d2-d4	d7-d5	
2.	c2-c4	e7-e6	
3.	b1-c3	g8-f6	
4.	g1-f3	c7-c5	
5.	c4xd5	f6xd5	
6.	e2-e3	b8-c6	
7.	f1-d3	f8-e7	
8.	0-0	0-0	
9.	c3xd5	d8xd5	
10.	e3-e4	d5-d8	
11.	d4xc5	e7xc5	
12.	e4-e5	c5-e7	
13.	d1-e2	c6-b4	
14.	d3-b1	(8-1)
	c8-d7	
15.	a2-a3!	(8-2)
	b4-d5	
16.	e2-e4	g7-g6	
17.	c1-h6	f8-e8	
18.	h2-h4!	(8-3)
	d8-b6	
19.	h4-h5!	(8-4)
	f7-f5	
20.	e5xf6 ep!	(8-5)
	d5xf6	
21.	e4-e1	(8-6)
	f6xh5	
22.	f3-e5	d7-b5	
23.	b1xg6!	(8-7)
	h5-f6	
24.	g6xh7+!	(8-8)

©2002 Saitek Ltd.
5/F Lladro Centre
72 Hoi Yuen Road
Kwun Tong
Hong Kong
www.saitek.com

Saitek

Art. No. K21
0302
Printed in China
P/N 41K210-61000
英法德意西荷