

Ajedrez electrónico



Ref.: CG1300

INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO

Guardar este manual de instrucciones para posibles consultas futuras.

LISTADO DE PIEZAS

- 1 tablero
- 32 piezas

ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

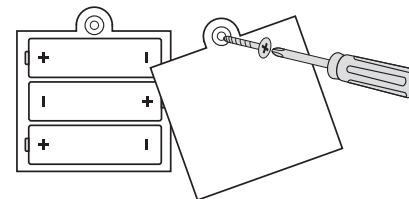
ADVERTENCIA: No conviene para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas. Un mal uso del transformador puede causar descargas eléctricas.

Advertencias: Los colores y contenidos pueden ser diferentes de los ilustrados. Retire el envoltorio, bolsas, bridas y alambres antes de dar el juguete al niño. Conserve las instrucciones y el envoltorio para futura referencia. El transformador solo debe ser utilizado por un adulto. El transformador es solo para uso en interiores. El transformador utilizado con el juguete ha de ser examinado regularmente para detectar deterioros de cable, clavija, envoltivo y otras partes. En caso de tales deterioros, no tiene que ser usado hasta que el daño sea reparado. El juguete no ha de ser conectado a un número de fuentes de alimentación superior al recomendado. El transformador no es un juguete. No mojar el juguete. Limpiar el juguete con un trapo húmedo. El juguete no tiene que ser utilizado más que con el transformador recomendado. Antes de limpiar el juguete hay que desconectar el transformador. El juguete solo debe ser usado con un transformador para juguetes. El juguete no está destinado a niños menores de 3 años. Desconecte el adaptador en caso de no utilizarlo prolongadamente con el fin de evitar cualquier calentamiento.

Advertencia a los padres: Los transformadores y adaptadores para juguetes no están destinados a ser utilizados como juguetes. Su uso debe realizarse bajo supervisión parental.

COLOCACIÓN DE LAS PILAS

Pilas: 3 x 1,5 V AA (LR6) no incluidas.



El cambio de pilas debe realizarlo un adulto. Apague el juguete antes de poner las pilas.

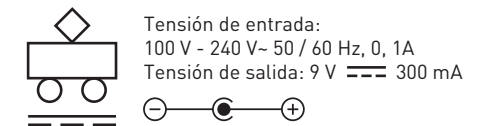
Afloje el tornillo con la ayuda de un destornillador (no incluido) para abrir el compartimento de las pilas situado en la parte trasera del tablero. Coloque / sustituya las pilas en el compartimento dedicado a tal efecto y respetando el esquema de polaridad que se indica en la ilustración. Cierre el compartimento y atorníllelo de nuevo.

INSTRUCCIONES IMPORTANTES RELACIONADAS CON LAS PILAS

- No mezclar pilas nuevas y usadas.
- No mezclar pilas alcalinas, estándar (carbono-zinc) o recargables (níquel-cadmio).
- Si no va a utilizar las pilas durante un periodo largo, sáquelas.
- No se deben recargar las pilas no recargables.
- Retirar las pilas recargables de dentro del juguete antes de recargarlas.
- Las pilas recargables solo deben ser cargadas bajo la supervisión de un adulto.
- Solo deben usarse pilas recomendadas del mismo tipo o equivalentes.
- El cambio de pilas debe ser realizado por un adulto.
- Las pilas deben insertarse con la polaridad correcta.
- Las pilas agotadas deben ser retiradas del juguete.
- No deben cortocircuitarse los terminales de alimentación.

USO DE UN ADAPTADOR (OPCIONAL)

Este ajedrez electrónico también puede utilizarse con un adaptador para juguetes de 9 V (no incluido).



Para conectarlo, siga estas instrucciones:

1. Asegúrese de que el aparato este apagado.
2. Conecte la toma del adaptador en la conexión situada en el lateral.
3. Conecte el adaptador a una toma de corriente.
4. Ponga el juego en marcha.

ADVERTENCIA: Las interferencias fuertes de señales de radio o descargas electrostáticas pueden provocar un mal funcionamiento de la unidad o que se pierda el contenido de la memoria. En caso de que se produzca un funcionamiento anormal, retire y vuelva a colocar las pilas, o desenchufe el adaptador CA/CC de la toma de red y vuelva a enchufarlo de nuevo.

INTRODUCCIÓN

El juego posee 64 niveles de dificultad repartidos en 4 estilos de juego diferentes (normal, agresivo, defensivo y aleatorio) y comprende:

- Cinco niveles "principiante" destinados a los niños y a los jugadores principiantes donde el ordenador sacrifica piezas deliberadamente.
- Ocho niveles de juego normales para jugadores principiantes o experimentados con tiempos de respuesta desde 5 segundos hasta varias horas.
- Un nivel de análisis que analiza la posición hasta 24 horas.
- Un nivel MAT, para resolver situaciones de mate en un máximo de 5 movimientos.
- Un nivel MULTI MOVE, que permite a dos jugadores jugar uno contra el otro mientras que el ordenador toma el papel de árbitro.
- Un modo TRAINING, para aprender jugadas.
- Un panel de juego sensitivo, que graba automáticamente un desplazamiento cuando se pulsa en la casilla de origen y en la casilla de llegada de dicho movimiento.
- Indicadores luminosos que indican las coordenadas de las jugadas de jugador y las del ordenador.
- La función HINT (pista), en la que el ordenador le propone un movimiento.
- La función TAKE BACK (vuelta atrás) que permite volver sobre hasta dos movimientos anteriores completos (o cuatro medias-jugadas).
- La función MOVE, que le permite aprender mirando al ordenador jugar contra sí mismo.
- La función SET UP, para programar posiciones con el fin de resolver un problema o un ejercicio.
- Una biblioteca con 20 salidas diferentes.

Además, el ordenador cumple las funciones siguientes:

- Detecta los empates, las partidas que acaban en tablas según la regla de los 50 movimientos y los nulos por repetición.
- Reconoce los mates de Rey y Dama contra Rey, los mates de Rey y Torre contra Rey y los mates Rey y Alfil contra Rey.
- Reflexiona durante el turno del adversario

PROPÓSITO DEL JUEGO

El ajedrez es un juego para dos jugadores. Nos referiremos al jugador que juega con las piezas de color blanco como "las blancas" y al que juega con las piezas negras como "las negras". Las blancas siempre efectúan el primer movimiento al inicio de la partida y, a continuación, los jugadores se turnan para desplazar una sola pieza a la vez.

El objetivo del juego es dar jaque mate (capturar) al Rey del adversario.

DESPLAZAMIENTO DE LAS PIEZAS

Cada una de las piezas se desplaza de una manera característica. A excepción del caballo, ninguna pieza puede saltar por encima de otra. Si tras haber desplazado correctamente una pieza, esta acaba en una casilla ya ocupada por una pieza de su adversario, dicha pieza será capturada y se retirará del tablero.

- El Rey puede desplazarse una sola casilla en cualquier dirección.
- La Reina puede desplazarse el número de casillas que se desee en cualquier dirección.
- La Torre puede desplazarse el número de casillas que desee en una fila (horizontalmente) o columna (verticalmente).
- El Alfil puede desplazarse el número de casillas que desee en sentido diagonal.
- El Caballo se desplaza siguiendo una trayectoria en forma de L; es decir, moviéndose dos casillas en sentido horizontal o vertical y una casilla en sentido perpendicular al sentido del desplazamiento efectuado.
- El Peón se desplaza únicamente hacia delante. La primera vez que se desplaza cualquier peón, podrá avanzar dos casillas. Tras esto, solo avanzará una casilla a la vez. Para capturar alguna pieza del adversario, el peón se desplaza hacia delante una casilla en sentido diagonal.

PREPARACIÓN DEL JUEGO E INICIO DE UNA PARTIDA

1. Pulse el botón de encendido ON para poner en marcha el ajedrez electrónico.
2. A continuación, pulse el botón correspondiente a cada tipo de pieza situado en el lateral derecho del tablero de juego; observará cómo se iluminan las filas y columnas del mismo para indicar la posición de las piezas.
3. Coloque las piezas en sus respectivas casillas.
4. Pulse sobre la tecla NEW GAME. Se escucha una melodía y un indicador rojo (el indicador luminoso correspondiente a la línea 1) se enciende abajo a la izquierda, indicando que les toca jugar a las blancas.

Puede comenzar una nueva partida en cualquier momento pulsando la tecla NEW GAME. En este caso, solo el nivel y el estilo de juego serán guardados.

NOTA: El ordenador guarda en su memoria la posición de las piezas cuando se apaga. Si al encenderlo de nuevo no quiere continuar la partida sino iniciar una nueva, pulse NEW GAME.

CÓMO GRABAR UN MOVIMIENTO

1. Ejercer una ligera presión sobre la casilla de la pieza que usted quiere desplazar. Lo más sencillo es inclinar ligeramente la pieza y pulsar suavemente con el borde de la pieza sobre el centro de la casilla. También puede pulsar sobre una casilla con el dedo. Escuchará un sonido característico y se encenderán dos indicadores luminosos. Estos indican la línea y la columna de la casilla de origen de su jugada.
2. Ponga la pieza sobre su casilla de llegada y pulse ligeramente sobre el centro de la casilla. Oirá de nuevo un "bip" indicando que el ordenador ha grabado su movimiento. El ordenador piensa entonces en su jugada siguiente.

NOTA : Una presión ligera es suficiente, con la condición de que pulse en el centro de la casilla. Si pulsa demasiado fuerte, el tablero podría estropearse.

LOS MOVIMIENTOS DEL ORDENADOR

Al comienzo de la partida, el ordenador indica inmediatamente su movimiento gracias a su biblioteca de salidas, que contiene 20 posiciones diferentes. Más adelante, el indicador situado arriba a la izquierda (indicador luminoso de la línea 8) parpadeará durante el tiempo de reflexión del ordenado, indicando que les toca jugar a las negras y que el ordenador está reflexionando.

Cuando el ordenador indica su jugada sonará un pitido característico.

1. Dos indicadores se encienden indicando la línea y la columna de la casilla de origen de la pieza que el ordenador quiere mover. Presione ligeramente esta casilla y coja la pieza.
2. Después se encenderán los indicadores que indican las coordenadas de la casilla de destino de su pieza. Coloque la pieza en esa casilla, presionando ligeramente. El indicador 1 se encenderá de nuevo indicándole que ahora le toca jugar.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Capturas

Las capturas de piezas forman parte de los movimientos.

1. Pulse sobre la casilla de origen y seleccione la pieza.
2. Pulse sobre la casilla de llegada y ponga la pieza sobre esta casilla. Retire del tablero la pieza tomada sin pulsar ninguna casilla.

Capturas al paso

La explicación aquí seguida es también válida para las capturas al paso, salvo que el ordenador le recuerde retirar el peón eliminado.

1. Pulse la casilla de origen y tome el peón.
2. Pulse la casilla de llegada y ponga el peón sobre esta casilla. El ordenador le recuerda que retire el peón capturado al encenderse los indicadores luminosos correspondientes a la casilla del peón capturado al paso. Pulse sobre esta casilla y retire el peón del tablero.

Enroque

Ejecute el enroque desplazando primero el Rey como lo haría normalmente. Una vez que usted haya pulsado la casilla de origen y la casilla de llegada del Rey, el ordenador le recordará desplazar la Torre.

Para hacer un enroque pequeño (enroque con Torre-Rey) con las blancas:

1. Pulse sobre la casilla E1 y tome el Rey.
2. Ponga el Rey en G1 y pulse sobre la casilla.
3. El ordenador le recordará que mueva la Torre al encenderse los indicadores luminosos correspondientes a la casilla H1. Presione la casilla H1 y coja la Torre.
4. En el tablero se iluminarán las coordenadas de la casilla F1. Coloque la Torre en F1 y presione esa casilla.

Para hacer un gran enroque (enroque con Torre-Dama) con las blancas:

1. Pulse sobre la casilla E1 y escoja el Rey.
2. Ponga el Rey en C1 y pulse en la casilla.
3. El ordenador le recuerda que mueva la Torre al encenderse la casilla correspondiente. Presione A1 y coja la Torre.
4. En el tablero se iluminarán las coordenadas de la casilla D1. Coloque la Torre en D1 y presione esa casilla.

Promoción de los peones

El ordenador se encarga automáticamente de promocionar a los peones.

1. Pulse sobre la casilla de origen y escoja el peón.
2. Busque una Dama del color adecuado entre las piezas eliminadas (si ninguna Dama del color adecuado está disponible, puede utilizar una Torre puesta del revés). Pulse sobre la casilla de llegada y ponga la Dama sobre ella.

El ordenador supone que el jugador siempre querrá que el peón se convierta en Dama. Si desea elegir una Torre, un Alfil o un Caballo para la promoción de su peón, puede hacerlo modificando las posiciones (ver ejemplo en el apartado PROGRAMACIÓN DE POSICIÓN). El ordenador elegirá siempre una Dama para la promoción de sus propios peones.

MOVIMIENTO ILEGALES

Si intenta hacer un movimiento ilegal o imposible, oírás una señal de error indicándole que ese no es un movimiento autorizado y que el ordenador no lo ha tenido en cuenta.

Si intenta acometer un movimiento ilegal o si trata de desplazar una pieza de su adversario, simplemente oírás una señal de error. Puede continuar jugando y realizar otro movimiento en su lugar.

Si escucha la señal de error y el ordenador le indica una casilla con una señal lumínica, debe presionar la casilla indicada antes de reiniciar el juego.

JAQUE, MATE Y NULO

Cuando el ordenador anuncia jaque, emite un "bip" y se ilumina el piloto CHECK. En caso de jaque mate, toca una pequeña melodía y se iluminan los pilotos CHECK y DRAW/MATE. Si el ordenador es mate, los pilotos se iluminan permanentemente; si el jugador es mate, los pilotos parpadean.

Si el Rey está ahogado, el indicador DRAW/MATE se enciende, lo que indica tablas.

Si la misma posición se repite tres veces consecutivas, o si se han realizado 50 movimientos sin toma o eliminación de peón, el piloto DRAW/MATE se ilumina igualmente, pero puede continuar jugando si lo deseara.

OFF / SAVE

Cuando termine una partida, puede pulsar sobre NEW GAME para comenzar una nueva, o bien apagar el ordenador pulsando la tecla SAVE/OFF. En realidad, el ordenador no está completamente apagado. Se guarda en memoria la posición en curso, tarea que consume un mínimo de corriente. Dicho de otro modo, puede interrumpir una partida a la mitad, apagar el ordenador y volver a ponerlo en marcha más tarde para continuar su partida. Siempre tendrá que pulsar NEW GAME después de haber puesto en marcha el ordenador si quiere comenzar una nueva partida.

SONIDOS Y EFECTOS LUMINOSOS

Si prefiere jugar en silencio, pulse brevemente sobre la tecla SOUND/COLOUR. Los efectos sonoros del ordenador se cortarán. Para reactivar el sonido, pulse de nuevo en la tecla SOUND/COLOUR. El sonido se restablecerá igualmente cuando pulse sobre la tecla NEW GAME.

LOS NIVELES

El ordenador contiene 64 niveles organizados de la siguiente manera: 13 niveles diferentes y 3 niveles de juego especiales.

		ESTILO			
NIVEL	ESPERA DE RESPUESTA POR TIRADA	NORMAL	AGRESIVO	DEFENSIVO	ALETORIO
1	PRINCIPIANTE 1	A1	C1	E1	G1
2	PRINCIPIANTE 2	A2	C2	E2	G2
3	PRINCIPIANTE 3	A3	C3	E3	G3
4	PRINCIPIANTE 4	A4	C4	E4	G4
5	PRINCIPIANTE 5	A5	C5	E5	G5
6	5 segundos	A6	C6	E6	G6
7	10 segundos	A7	C7	E7	G7
8	30 segundos	A8	C8	E8	G8
9	1 minuto	B1	D1	F1	H1
10	3 minutos	B2	D2	F2	H2
11	10 minutos	B3	D3	F3	H3
12	30 minutos	B4	D4	F4	H4
13	2 horas	B5	D5	F5	H5
14	24 horas	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

- Los niveles del 1 al 5 están destinados a los niños y a los principiantes. El ordenador comete errores deliberadamente, poniendo piezas sobre casillas donde serán abatidas inmediatamente, por ejemplo.

- En nivel 1, el ordenador comete muchos errores, tales como poner una pieza sobre una casilla donde esta quedará eliminada en el movimiento siguiente por un peón. Este nivel ayuda al jugador a familiarizarse con la manera de desplazar las piezas.
- En el nivel 2, el ordenador comete igualmente muchos errores, pero no pondrá nunca una pieza sobre una casilla donde esta quede eliminada en el movimiento siguiente por un peón.
- En el nivel 3, el ordenador no cometerá más que algunos errores por partida.
- En el nivel 4, el ordenador no cometerá, generalmente, más de un error por partida, y colocará su Dama sobre una casilla donde pueda ser abatida.
- En el nivel 5, el ordenador dejará que se den ciertas tentativas y amenazas de mate, pero nunca sacrificará una pieza. En este nivel el ordenador reacciona casi instantáneamente.

- Los niveles del 6 al 13 proponen una espera de respuesta de desde 5 segundos hasta 2 horas por partida. Estos niveles se dirigen a jugadores de todos los niveles.

- Por ejemplo, el nivel 6 es un nivel de reflejos (5 segundos por movimiento), el nivel 8 es un nivel de juego rápido (30 segundos por movimiento) y el nivel 10 es un nivel de torneo (3 minutos por movimiento). Los tiempos de esperas indicados son esperas de respuesta medias y aproximativas. El ordenador reflexionará un poco más en el caso de las jugadas difíciles y un poco menos en el caso de jugadas simples o al final de la partida. El ordenador es capaz de reflexionar mientras juega el jugador, así que es posible que reaccione inmediatamente tras la jugada de su adversario. También reacciona de manera inmediata cuando juega con un movimiento de la biblioteca de aperturas.

- El nivel 14 es un nivel de análisis que estudia una posición durante aproximadamente 24 horas, o bien hasta que usted ponga fin a la búsqueda pulsando sobre la tecla MOVE (ver apartado PARA INTERRUPTIR EL ANÁLISIS DEL ORDENADOR).

- El nivel 15 es un nivel MAT, destinado a resolver situaciones de mate.

- El nivel 0 es el nivel MULTI MOVE, que permite a dos personas jugar la una contra la otra mientras que el ordenador toma el papel de árbitro y

verifica la legalidad de los movimientos.

- El ordenador posee igualmente cuatro estilos de juego diferentes:

- En el estilo NORMAL, el ordenador no actúa en ninguno de los modos defensivo y ofensivo.
- En el estilo AGRESIVO, el ordenador tiene un juego ofensivo y evita en la medida de lo posible cambiar las piezas.
- En el estilo DEFENSIVO, el ordenador tiene la prioridad de construirse una defensa sólida. Desplaza mucho sus peones y cambia piezas con soltura.
- En el estilo ALEATORIO, el ordenador desplaza mucho sus peones y opta a veces por un movimiento inesperado en vez de hacer la mejor jugada posible.

Al encender el ajedrez electrónico por primera vez, la partida comienza automáticamente en el nivel 6 y con un estilo de juego NORMAL. En lo sucesivo, el ordenador retendrá el nivel y el estilo de juego en curso incluso después de apagado, o cuando pulse la tecla NEW GAME. Para cambiar de nivel o de estilo de juego, siga las instrucciones siguientes:

- Pulse la tecla LEVEL para entrar en el modo de selección del nivel. El ordenador enciende los indicadores luminosos correspondiendo al nivel actual (así, la casilla A6 corresponde al nivel 6, estilo de juego normal).
- Consulte la tabla de la página 6 para conocer la casilla correspondiente al nivel y al estilo de juego deseados. Pulse la casilla deseada.
- Pulse de nuevo la tecla LEVEL para salir del modo de selección del nivel. Comience a jugar haciendo su primer movimiento, o bien pulse MOVE para dejar al ordenador jugar el primero.

Si quiere verificar el nivel y el estilo elegidos sin modificarlos, siga el proceso siguiente:

- Pulse la tecla LEVEL. El ordenador indica el nivel actual al encenderse los indicadores luminosos de la casilla correspondiendo al nivel.
- Pulse una segunda vez la tecla LEVEL para volver al juego.

Puede modificar o verificar el nivel de juego en cualquier momento de la partida cuando sea su turno de jugar.

RESOLUCIÓN DE SITUACIONES DE MATE

El nivel 15 es un nivel de MATE que le permite resolver situaciones de mate hasta mates en cinco movimientos.

1. Coloque las piezas sobre el tablero y grabe sus posiciones.
2. Elija el nivel 15 pulsando en la tecla LEVEL, después en la casilla B7, D7, F7 o H7 y luego en la tecla LEVEL de nuevo.
3. Pulse la tecla MOVE. El ordenador comienza entonces su análisis.

El ordenador reflexionará hasta que encuentre un mate, después jugará el primer movimiento en vista del mate. Luego le toca mover al jugador y después el ordenador efectuará el movimiento siguiente en vista del mate. Si la posición no permite hacer el mate, el ordenador seguirá analizando jugadas. Las esperas aproximadas de resolución de un problema de mate son:

Mate en 1 movimiento: 1 segundo.

Mate en 2 movimientos: 1 minuto.

Mate en 3 movimientos: 1 hora.

Mate en 4 movimientos: 1 día.

Mate en 5 movimientos: 1 mes.

NIVEL MULTI MOVE

El nivel 0 es el nivel MULTI MOVE. En este nivel, el ordenador no juega. Es un modo para dos jugadores. Puede utilizar esta función para jugar una apertura determinada, o bien para volver a jugar una partida. También puede utilizar el ordenador como un ajedrez normal para jugar contra otra persona. En este caso el ordenador juega el papel del árbitro y verificará la legalidad de los movimientos.

Para elegir el nivel MULTI MOVE :

1. Elija el nivel 0 pulsando la tecla LEVEL, después la casilla B8, D8, F8 o H8, y finalmente en la tecla LEVEL de nuevo.
2. Juegue su partida junto con su adversario.
3. Cuando haya terminado, salga del nivel MULTI MOVE pulsando de nuevo sobre la tecla LEVEL y elija otro nivel.

CAMBIO DE BLANCAS A NEGRAS

Para que el ordenador efectúe una jugada, debe pulsar la tecla MOVE. Si quiere que, después de esto, el ordenador juegue un movimiento por usted, pulse MOVE de nuevo. Si usted pulsa de

nuevo sobre la tecla MOVE, el ordenador jugará su turno de nuevo, y así sucesivamente. De esta manera puede hacer que el ordenador juegue una partida entera contra sí mismo.

También puede hacer que el ordenador juegue toda la partida con las blancas procediendo de la siguiente manera:

1. Pulse la tecla NEW GAME e instale las piezas blancas en lo alto del tablero y las piezas negras abajo. Asegúrese de que la Dama blanca esta sobre una casilla blanca y la Dama negra sobre una casilla negra.
2. Después, pulse MOVE. El ordenador jugará con las blancas y usted con las negras.

ANULACIÓN DE MOVIMIENTOS

Si pulsa sobre la casilla de origen de una pieza para desplazarla, pero decide finalmente jugar otra, pulse una segunda vez sobre la misma casilla. Los indicadores que marcan las coordenadas se apagarán y podrá realizar otra jugada.

Si ha jugado su movimiento pero luego ha cambiado de decisión, y el ordenador está o bien reflexionando o bien ya ha encendido las coordenadas de la casilla de origen de su jugada, haga lo siguiente:

1. Pulse la tecla TAKE BACK. El ordenador interrumpe entonces su reflexión y se enciende el indicador de la casilla de destino de su última jugada.
2. Presione esa casilla y coja la pieza.
3. El ordenador indica a continuación las coordenadas de la casilla de origen. Presione esa casilla y coloque la pieza ahí.
4. Si desea anular una captura o una captura al paso, el ordenador le recordará que tiene que volver a colocar la pieza en el tablero, indicándole las coordenadas de la casilla donde se encontraba la pieza. Presione esa casilla y coloque la pieza en el tablero.
5. Si anula un enroque, debe desplazar a su Rey y luego a su Torre pulsando sobre las casillas de cada una de ellas.
6. Si anula una promoción de peón, no olvide cambiar su Dama por un peón.

Si quiere anular su movimiento pero el ordenador ya ha movido, pulse sobre la tecla TAKE BACK y anule el movimiento del ordenador siguiendo el proceso descrito arriba. Después pulse de nuevo sobre la tecla TAKE BACK para anular su propio movimiento. Si ya ha presionado la casilla de origen de la jugada del ordenador y

que este marca ya la casilla de destino, tiene que rematar primero la jugada del ordenador, luego presionar TAKE BACK una vez para anular la jugada del ordenador, y luego otra vez para anular su propia jugada.

Si quiere anular dos movimientos, pulse la tecla TAKE BACK una tercera vez para anular el antepenúltimo movimiento del ordenador. Pulse luego la tecla TAKE BACK una cuarta vez para anular su antepenúltimo movimiento. Si intenta anular más movimientos, el ordenador emitirá una señal de error. Si desea anular más de dos movimientos, debe utilizar la función SET UP para cambiar la posición (ver apartado PROGRAMACIÓN DE POSICIÓN).

FUNCIÓN HINT

Para pedir al ordenador que le aconseje algún movimiento o que juegue en su lugar, puede hacer lo siguiente:

1. Pulse la tecla HINT.
2. Las coordenadas de la casilla de origen de la jugada que le propone el ordenador se iluminarán en el tablero. Presione esa casilla (o bien presione una segunda vez la tecla HINT).
3. El ordenador enciende a continuación las coordenadas de la casilla de destino de la jugada. Presione esa casilla (o bien otra vez la tecla HINT).
4. Ahora ya puede ejecutar el movimiento sugerido por el ordenador pulsando otra vez la casilla de origen y de llegada, o bien realizar otro movimiento.

También puede seguir la lógica del ordenador cuando este analiza una posición. Para ello, haga lo siguiente:

1. Pulse la tecla HINT mientras que el ordenador reflexiona.
2. En el tablero se iluminarán las coordenadas de la casilla de origen de la jugada que el ordenador examina en este momento. Presione esa casilla (o bien presione otra vez HINT).
3. Las coordenadas de la casilla de destino de la jugada se iluminarán en el tablero. Presione esta casilla (o bien otra vez la tecla HINT).

MODOS TRAINING

Con el modo TRAINING activado, el ordenador le señala cuáles son sus movimientos "buenos". Un buen movimiento es un movimiento que, según el ordenador, mejora su posición, o bien por ser el mejor movimiento posible o dando por hecho que es imposible mejorar su posición.

Para entrar en el modo TRAINING, pulse la tecla TRAINING una vez. El piloto GOOD MOVE se ilumina para indicarle que el modo TRAINING queda activado. Para salir del modo TRAINING, pulse sobre la tecla TRAINING de nuevo. Cuando se pulsa sobre NEW GAME, el modo TRAINING está desactivado; por lo tanto, no se olvide de pulsar de nuevo la tecla TRAINING si desea que el ordenador evalúe sus movimientos durante su nueva partida.

Cuando esté activado el modo TRAINING y el ordenador considere su movimiento como bueno, se iluminará el piloto GOOD MOVE después de haber indicado la casilla de origen de su movimiento. Es posible que su movimiento sea bueno pero que el piloto no se ilumine. Eso significa que existe al menos un movimiento mejor que el que usted ha realizado. Si desea saber de qué movimiento se trata, pulse sobre la tecla TAKE BACK para anular el movimiento realizado y después sobre la tecla HINT. Tras recibir la pista, puede decidir si ejecuta el movimiento recomendado por el ordenador, el movimiento que había pensado de antemano, o bien uno totalmente diferente. Eso sí, pulse siempre la tecla TAKE BACK antes de ejecutar el movimiento aconsejado por el ordenador, si no, el modo HINT no estará disponible después de anular su movimiento.

El modo TRAINING asociado a la función HINT le permitirá mejorar su técnica: el modo TRAINING le indica si su movimiento es bueno o no, y la función HINT le propone una solución mejor.

PARA INTERRUMPIR EL ANÁLISIS DEL ORDENADOR

Si pulsa la tecla MOVE durante el tiempo de reflexión del ordenador, este interrumpe inmediatamente su análisis y jugará el movimiento que considere mejor en ese momento (dicho de otro modo, el movimiento que sería aconsejado si pulsase sobre la tecla HINT).

VERIFICACIÓN DE POSICIÓN

Si las piezas del tablero se han movido por accidente y no recuerda su posición, puede solicitar al ordenador que le indique dónde estaba cada pieza.

1. Presione la tecla correspondiendo al tipo de pieza buscado. El ordenador indica la posición de cada pieza de este tipo encendiendo uno de los indicadores de línea o uno o varios indicadores de columna. Un indicador encendido permanentemente indica una blanca, un indicador que parpadea indica una negra.
2. Pulse una vez más para que el ordenador le indique la posición de las piezas de este tipo con el color negro.
3. Pulse una tercera vez para que el ordenador salga del modo verificación de las posiciones e indique el color que debe jugar.

PROGRAMACIÓN DE POSICIÓN

Para modificar la posición de las piezas o programar una posición totalmente nueva puede hacer lo siguiente:

1. Pulse la tecla SET UP para entrar en el modo de programación de posición. El piloto SET UP se ilumina.
2. Si quiere programar una nueva posición, pulse sobre la tecla TAKE BACK para vaciar el tablero. El ordenador emite una melodía que anuncia una nueva partida.
3. Pulse ahora sobre una de las seis teclas de pieza. Si hay una o varias piezas de este tipo sobre el tablero, el ordenador le muestra cómo colocar las piezas, como en el modo VERIFICACIÓN DE POSICIÓN.
4. Para retirar una pieza de este tipo del tablero, pulse simplemente sobre la casilla que contiene la pieza. El piloto correspondiente se apagará.
5. Para desplazar una pieza de este tipo de una casilla hacia otra, anule la posición de origen pulsando sobre la casilla. Después pulse sobre la casilla de llegada sobre la cual usted quiere poner la pieza. El piloto correspondiente se iluminará.
6. Para agregar una pieza de este tipo sobre el tablero, pulse sobre una casilla libre. El piloto correspondiente se iluminará. Si este se ilumina permanentemente, indica que es una pieza blanca; si parpadea, indica que es una pieza negra. Si el color indicado es erróneo, retire la pieza del tablero pulsando de nuevo la casilla, después cambie el color pulsando la tecla SOUND / COLOUR, y al final pulse de

nuevo la casilla vacía para grabar la pieza. Para agregar otra pieza del mismo color y del mismo tipo, pulse simplemente la casilla vacía sobre la cual usted desea colocar la pieza.

7. Cuando haya terminado su programación, verifique que los dos Reyes están presentes sobre el tablero y que el jugador que va a mover no puede tomar al Rey de su contrincante.
8. El color de la última pieza retirada, desplazada o colocada determina el color que posee el turno. Para cambiar el color, retire y ajuste una pieza del color deseado, o bien pulse sobre la tecla SOUND / COLOUR.
9. Cuando haya terminado de colocar las piezas, salga del modo de programación de posición pulsando de nuevo sobre la tecla SET UP. El piloto SET UP se apagará. Ya puede ejecutar un movimiento o bien permitir al ordenador jugar el primero pulsando sobre la tecla MOVE.

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO

El ordenador de ajedrez necesita muy poco mantenimiento. Estos pequeños consejos le permitirán conservarlo en buen estado durante muchos años:

Proteja el ordenador de la humedad. Si se mojará, séquelo inmediatamente. No lo deje a pleno sol, ni lo exponga a una fuente de calor. Manipúlelo con cuidado. No lo deje caer. No intente desmontarlo. Para limpiarlo, utilice un trapo humedecido con agua. No utilice detergentes. En caso de mal funcionamiento, pruebe a cambiar las pilas. Si el problema persistiera, relea atentamente el manual con el fin de verificar que no se está haciendo nada incorrecto.

IMPACTO MEDIOAMBIENTAL



Cuando sea el momento de desechar el producto, por favor considere el impacto medioambiental y llévelo a un punto adecuado para reciclar. Los plásticos y metales utilizados en la construcción de este aparato pueden ser separados para permitir su reciclaje. Pregunte a su centro más cercano para más detalles. Todos nosotros podemos participar en la protección del medio ambiente.



El Corte Inglés, S.A.
Hermosilla, 112 - 28009 Madrid
España · NIF: A-28017895.
Fabricado en China.

Ref.: CG1300