

NOVAG

citrine

INSTRUCCIONES

TABLA DE CONTENIDOS

- 1. INFORMACIÓN GENERAL**
CONTENIDO
MEMORIA
PANTALLA LCD
- 2. INTRUCIONES RÁPIDAS**
- 3. UTILIZACIÓN DEL SISTEMA MENÚ**
MUY IMPORTANTE
ACCESO AL MENÚ
- 4. JUGADAS IMPOSIBLES E ILEGALES**
Enroque
Comer al paso
Promoción y subpromoción
Tablas
Jaque al rey
Jaque mate
Abandonar
Posicionamiento de la piezas
- 5. CARACTERÍSTICAS**
- 6. SELECCIÓN DEL NIVEL**
Casilla A8: Selección de niveles
Casilla B8: Función aleatoria.
Casilla C8: Debilitar.
Casilla D8: Sonido
Casilla E8: Modo arbitraje
Casilla F8: Partida automática.
Casilla G8: Revisión
Casilla H8: Jugar con negras.
Casilla A7: Setup (introducir posiciones)

INFORMACIÓN DE PANTALLA

Ejemplos y aplicaciones del LCD

DATOS TECNICOS Y CARACTERISTICAS

1. INFORMACIÓN GENERAL

Contenido

Esta caja contiene un tablero en madera, un conjunto de piezas de madera, un mando de Función, una pantalla externa, un cable de conexión de la pantalla, un adaptador, un cable de conexión al ordenador y un manual de instrucciones.

Conserve la caja para proteger la máquina del polvo y humedad y para poderla enviar al servicio técnico en el caso, improbable, de anomalías.

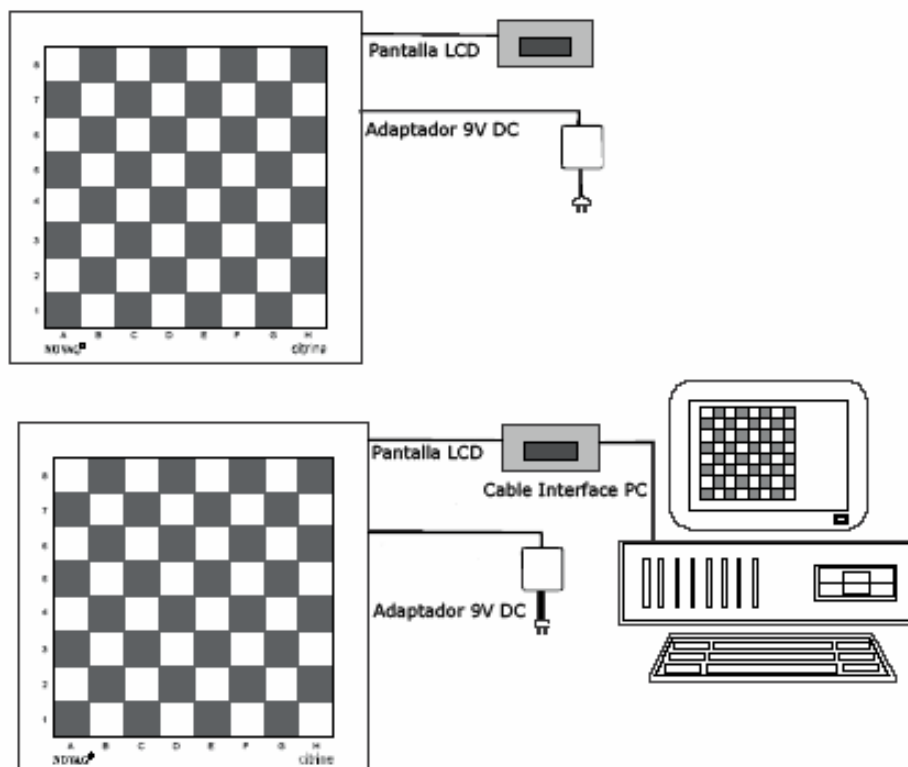
El adaptador

Debe ser de corriente continua 9V estabilizada, con un factor de rizado inferior al 1% que suministre en régimen permanente 400 mA y con centro negativo.

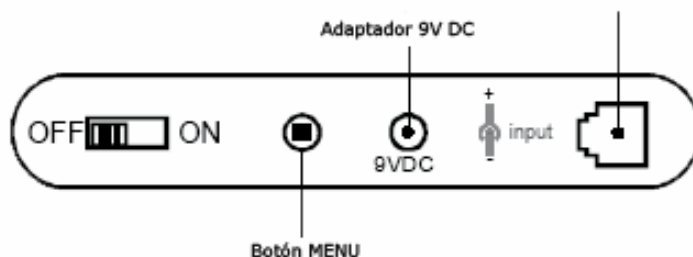
(Si no utiliza el adaptador especificado perderá la garantía).

El botón RESET borra la memoria de la máquina y desbloquea el ordenador. Se encuentra detrás de la máquina y se presiona con un objeto puntiagudo, como un clip, palillo, lápiz fino, etc.

Colocación de los elementos:



Conector de interface a PC (ordenador Personal) o a pantalla LCD.



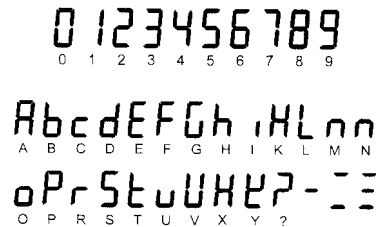
Memoria:

La máquina retiene las últimas posiciones si no se desconecta el adaptador.
Para jugar se aconseja conectar la pantalla LCD o un PC,

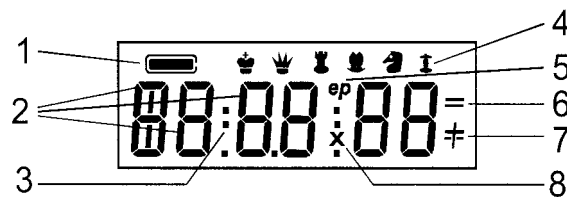
PANTALLA LCD:

Se encuentra dentro de una caja y se puede conectar en cualquier momento de la partida (es posible jugar sin conectar dicha pantalla ni un ordenador PC).

Consta de 6 dígitos y las letras se representan de la siguiente manera:



Tener especial cuidado con la representación de la **m**, **k**, **v** y **x**.



- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| 1. Símbolo de "color" | 5. Símbolo de "comer al paso" |
| 2. Símbolo de los dígitos y letras | 6. Símbolo de "nulo" |
| 3. Símbolo de separación | 7. Símbolo de "mate" |
| 4. Símbolo de las piezas | 8. Símbolo de "captura" |

Símbolos de las piezas con su denominación en inglés:



peón, caballo, alfil, dama, rey.

Importante: El símbolo ≡ significa que se confirma que una determinada función está activada. Como se verá más adelante, las tres rayas quieren decir que el valor tres de dicha función está seleccionado. (En algunos casos se usará = para indicar que una función está activada en el valor dos).

2. INTRUCIONES RÁPIDAS

Jugar una partida:

- 1) Comprobar que el ordenador está apagado. Colocar la pantalla, el adaptador de corriente y posicionar las piezas.
- 2) Las piezas negras se deben colocar arriba (ver figura) y las otras abajo simétricamente



- 3) Encender la máquina gracias al interruptor que se encuentra en la derecha poniéndolo en la posición ON: la máquina reconocerá las piezas y la pantalla marcará: 01.---- Si alguna pieza está mal colocada se encenderán las luces de la casilla correspondiente: céntralas e las casillas.
Si, al centrar las piezas, las casillas se mantienen encendidas, desconecte el cable de alimentación del tablero y vuelva a conectarlo para borrar la memoria.
- 4) Juegue con las blancas levantando la pieza deseada: los LEDs de las esquinas de la casilla de origen se encenderán y cuando coloque la pieza en la casilla de destino esta también se encenderá. (además aparece el movimiento indicado en la pantalla)
- 5) La máquina responderá encendiendo de forma permanente la casilla de la pieza que desea que usted le mueva y encendiendo de forma alternante la casilla de destino (además se escribe la jugada en la pantalla): levántele su pieza, la maquina apagará entonces la casilla de origen y seguirá parpadeando la casilla donde deberá depositarla. (En el caso de capturar una pieza proceda de la misma forma pero, justo antes de dejar la pieza retire primero la pieza capturada sustituyéndola por la pieza que come.
Importante: Levante primero la pieza que va a efectuar una captura).

3. UTILIZACIÓN DEL SISTEMA MENU

El ordenador Novag utiliza un sistema de menú que se controla con las casillas de la fila superior (desde A8 hasta H8) y la casilla A7. Estas casillas cumplen la función de teclas, para actuar en dichas casillas se procede de la siguiente forma, según los casos:

Muy importante ↓ (como “actuar” en una casilla):

1) Si no hay ninguna pieza en dicha casilla:

Se coge una pieza de otro sitio y se sitúa un momento en dicha casilla.

2) Si existe una pieza en dicha casilla:

(Como es en el caso al empezar una partida), levante brevemente dicha pieza y vuelva a depositarla).

Acceso al menú

Pulsando sobre el botón menú (en el lateral derecho del ordenador), se activa el menú de las funciones (que aparecerán de forma rotativa en la pantalla) y se encenderá la casilla asociada a dicha función en el tablero: **actuando en la casilla deseada se **pondrá disponible la función** correspondiente.**

Funciones

Casilla A8: Selección de niveles (la pantalla muestra el nivel, p.e. [LE.tr 1])

B8: Aleatorio (la pantalla muestra [rAnd])

C8: Modalidad fácil (la pantalla muestra [EASY])

D8: Sonido (la pantalla muestra [SOUND])

E8: Arbitraje (La pantalla muestra [rEF])

F8: Juego automático (la pantalla muestra [nor])

G8: Revisión de la partida (la pantalla muestra [or iG in])

H8: Cambio de color / Cambio de tiempos. (la pantalla muestra [FLiP])

A7: Sirve para posicionar un problema de ajedrez (la pantalla muestra [SETuP])

En caso de error para escoger una función, pulse el botón MENU para salir del modo función. Después vuelva a pulsar MENU para volver a comenzar.

Para cambiar de función pulse una vez en menú: saldrá de la función actual. Pulsando una segunda vez menú podrá seleccionar entonces la nueva función. Para modificar una función activa actúe en la casilla correspondiente basta que aparezca en la pantalla el valor deseado (como se verá mas adelante).

Para confirmar la modificación de una función seleccionada salga del menú pulsando el botón menú.

Para poner en marcha los relojes de una nueva partida, levante brevemente el Rey.

Nota: Cuando el ordenador calcula la respuesta la parte superior izquierda de la pantalla parpadea y el modo Menú está entonces inaccesible. (Para actuar en él debe esperar que sea su turno)

- Para cambiar el nivel consulte el capítulo correspondiente a la casilla A8.
- Para hacer marcha atrás debe esperar que sea su turno y deshacer la jugada de la máquina, después el suyo (o más)
- Para deshacer la jugada de la máquina simplemente haga el movimiento contrario que ella hizo, si no lo recuerda puede observarlo en la pantalla. (Importante: Si hubiese captura debe reponer piezas según le valía indicando la máquina con los símbolos de las piezas en la pantalla.) La máquina le indicará como ir deshaciendo todas las jugadas que desee. Para salir de esta modalidad basta:
 - **en el caso que sea su turno:** dejar de obedecer la indicación de la máquina (que le seguiría indicando como deshacer la siguiente jugada) y efectuar la jugada que desee.
 - **si es el turno de la máquina:** hacerla jugar (levantando brevemente el rey blanco, si la maquina juega con negras.)

4. JUGADAS IMPOSIBLES E ILEGALES

La máquina no acepta jugadas, ni movimientos ilegales (en este caso aparecerá error y sonará tres bips): deberá hacer la rectificación oportuna.

Enroque: para enrocar es necesario mover primero el rey saltando la casilla donde situará a continuación la torre. Recuerde que en algunas circunstancias el enroque es ilegal.

Comer al paso: Si usted hace la captura: mueva el peón suyo en diagonal: el ordenador entenderá que debe ser retirado su peón comido. En el caso que sea el ordenador el que captura le avisará la pantalla con las letras EP (al paso) y el símbolo x (por), siempre se debe retirar el peón comido.

Promoción y subpromoción: Cuando un peón suyo alcanza la octava fila debe indicar a la máquina en que pieza desea convertirlo (en algunos casos, poco frecuentes, obtener una dama puede producir tablas por ahogado), actúe en las casillas de las primeras filas para escoger la pieza deseada, **A1** para la torre, **B1** caballo, **C1** alfil, **D1** dama, (note que estas son las posiciones de partida de dichas piezas). si es el ordenador el que promociona será él, el que indique la pieza que desea, con las coordenadas de las casillas de salida de dicha pieza. Efectué la jugada del ordenador y ponga en el lugar del peón la pieza escogida.

Tablas: El ordenador anuncia tablas con las letras DR (Draw) seguida de la siguiente información:

- **drStl:** ahogado.
- **drins:** insuficiente material.
- **dr50:** 50 movimientos sin captura ni mover ningún peón.
- **Dr3rd:** 3 repeticiones de posición.

Jaque al rey: El ordenador lo anuncia con el símbolo en la derecha de la pantalla

Jaque mate: se señala con mate alternándolo con el último movimiento que lo produjo. El ordenador le anuncia una red de mate poniendo 'n' seguido del número de jugadas necesarias para efectuar el jaque mate. Por ejemplo: "n5" significa jaque mate dentro de 5 jugadas. Cuando esto ocurre no tendrá ninguna posibilidad, y si no hace la mejor jugada el jaque mate podrá llegar incluso antes.

Abandonar: En el caso, esperemos que frecuente, de que usted supere de forma aplastante al ordenador, este podrá resignarse para no aburrirle, y aparecerá "resign" pero podrá usted seguir jugando si desea "rematarle".

Posicionamiento de las piezas: Al empezar la partida todas las piezas deberán estar bien situadas.

En el caso de que una casilla se ilumine deberá centrar la pieza.

5. CARACTERÍSTICAS

Nueva partida: Al poner todas las piezas en posición inicial el ordenador comprende que se comienza una nueva partida, **toda la memoria se borra exceptuando la información del nivel.**

Selección de niveles: casilla A8

La máquina juega ocho conjuntos de modalidades distintas y 64 cronometrajes para adaptarse a todo tipo de partidas y jugadores:

NIVEL TR (Torneo) TR1 – TR8

Es la forma oficial de jugar: Se deben completar un determinado número de jugadas en un tiempo fijo. Se aconseja siempre jugar en esta modalidad, en la casilla A1 la maquina tarda 7,5 segundos de media por jugada. (aunque al principio juegue instantáneamente por conocer las aperturas), si usted no cumple su tiempo, aunque moralmente ha perdido puede continuar jugando e intentar ganar a la maquina fuera del tiempo.

NIVEL de tiempo medio AT. AT1 – AT8

Esta categoría sólo se recomienda para resolver posiciones de problemas.

AT significa AVERAGE TIME/TIEMPO MEDIO. Dispone de un tiempo de reflexión que el ordenador debe gestionar durante la partida (ver tabla adjunta). El ordenador tiene tendencia a jugar muy rápido al principio y al final de la partida.

NIVEL SD (Sudden Death) Muerte súbita. SD1 – SD8

Toda la partida aunque se componga de muchas jugadas) debe acabarse en un tiempo determinado, el jugador que agote este tiempo pierde y la pantalla escribirá FLAG (Bandera) sonaran tres bips (aunque ha perdido podrá seguir jugando).

NIVEL de profundidad fija FD1 – FD8

En esta modalidad el ordenador calcula las jugadas hasta una determinada profundidad de análisis sin basarse en el tiempo, en uno o dos juega por lo tanto muy mal y puede servir para que los jugadores principiantes se motiven pudiendo ganar a la maquina.

NIVEL AN (Análisis) AN1 – AN8

El jugador profundiza mucho más y se puede utilizar para resolver problemas complicados (pero puede tardar mucho)

NIVEL EA (Easy), fácil EA1 – EA8

Este nivel está diseñado para que el ordenador analice posicionalmente solo media jugada, y profundice la cuenta de capturas hasta el número especificado. Por ejemplo: EA-5 permite analizar lo que ocurre si un pieza está atacada por dos y defendida por tres.

NIVEL BE (Beginner) BE1 – BE8

Similar al anterior pero posicionalmente la máquina analiza dos medias jugadas.

Se aconseja al principiante jugar en esta categoría (de B2 a B5) y después intentar pasar a TR1 con la función Easy activada. (Que debilita el ordenador)

Nota: Todos los niveles mencionados pueden ser modificados por la función EASY (fácil).

Esta función impide al ordenador calcular una respuesta mientras que usted piensa, debilitando así su respuesta.

NIVEL MATE

Estos niveles utilizan un programa particular, diferente del empleado para las partidas: éstos deben permitir al ordenador encontrar el MATE más “corto”.

Los otros niveles de juego encontrarán verdaderamente un Mate en menos tiempo (y lo mismo a veces demasiado menos tiempo), pero no es seguro que será el MATE MAS CORTO..

Así, en la posición de los diagramas adjuntos, el ordenador, regulado sobre el nivel “en 4”, emplea 40 segundos en encontrar **Fxa7** y anuncia Mate en 3 movimientos. Pero regulado sobre un nivel de partida, no necesitará más que 11 segundos para encontrar **e2e4**. Por el contrario, esta jugada llevará al Mate en 5 movimientos. (Figura 1).

Sin embargo, el Mate en 6 movimientos es mucho más rápido mediante la función “Encontrar el Mate Nivel 6” (Figura 2). En general, encontrar el mate niveles 5, 6, 7 y 8 toma su tiempo.

Si no existe el mate en el número de jugadas propuesto, la pantalla LCD presentará [no nE]. La solución en el esquema 2 es Rb8, el ordenador emplea 46 segundos en encontrarle en la función encontrar mate nivel 6, pero esto puede llevar varias horas con una búsqueda normal.

Figura 1:



Figura 2:



6. SELECCIÓN DEL NIVEL

La selección de nivel se hace en modo selección de nivel: Pulse sobre el botón MENU (al lado derecho de la consola), después pulse la casilla A8 con la pieza mando de Función. El nivel se representa en la pantalla LCD. Es suficiente escoger la casilla con cualquier otro nivel para cambiar (Ver la tabla de niveles a continuación). Por ejemplo, para escoger el nivel 4, se pone en modo SET LEVEL, después escoger la casilla B4 [LE.At4] aparece en la pantalla LCD. Pulsar sobre la función MENU para grabar este nivel y salir de la función Selección de Nivel.

Nota: Es posible cambiar el nivel durante una partida, salvo cuando el ordenador está calculando una respuesta. Cambiar el nivel vuelve a poner el reloj a cero. Si apaga el ordenador o comienza una nueva partida, el nivel permanece igual.

Tabla de selección de niveles

Nivel		Casilla	Control de tiempo	Nivel		Casilla	Control de tiempo
TORNEO	TR 1	a1	40 jugadas en 5 minutos	ANÁLISIS	AN 1	e1	9 medias jugadas
	2	a2	40 jugadas en 15 minutos		2	e2	10 medias jugadas
	3	a3	40 jugadas en 30 minutos		3	e3	11 medias jugadas
	4	a4	40 jugadas en 60 minutos		4	e4	12 medias jugadas
	5	a5	40 jugadas en 90 minutos		5	e5	13 medias jugadas
	6	a6	40 jugadas en 100 minutos		6	e6	14 medias jugadas
	7	a7	40 jugadas en 120 minutos		7	e7	15 medias jugadas
	8	a8	40 jugadas en 170 minutos		8	e8	Búsqueda infinita
TIEMPO MEDIO	AT 1	b1	2 segundos por jugada	(EASY) FÁCIL	EA 1	f1	1 media jugada + 2 capturas
	2	b2	5 segundos por jugada		2	f2	1 media jugada + 3 capturas
	3	b3	10 segundos por jugada		3	f3	1 media jugada + 4 capturas
	4	b4	15 segundos por jugada		4	f4	1 media jugada + 5 capturas
	5	b5	30 segundos por jugada		5	f5	1 media jugada + 6 capturas
	6	b6	1 minuto por jugada		6	f6	1 media jugada + 7 capturas
	7	b7	2 minutos por jugada		7	f7	1 media jugada + 8 capturas
	8	b8	3 minutos por jugada		8	f8	1 media jugada + 9 capturas
MUERTE SUBITA	SD 1	c1	La partida en 3 minutos	PRINCIPIANTE	BE 1	g1	2 medias jugadas + 2 capturas
	2	c2	La partida en 5 minutos		2	g2	2 medias jugadas + 3 capturas
	3	c3	La partida en 10 minutos		3	g3	2 medias jugadas + 4 capturas
	4	c4	La partida en 15 minutos		4	g4	2 medias jugadas + 5 capturas
	5	c5	La partida en 30 minutos		5	g5	2 medias jugadas + 6 capturas
	6	c6	La partida en 60 minutos		6	g6	2 medias jugadas + 7 capturas
	7	c7	La partida en 90 minutos		7	g7	2 medias jugadas + 8 capturas
	8	c8	La partida en 120 minutos		8	g8	2 medias jugadas + 9 capturas
NIVEL DE PROFUNDIDAD	FD 1	d1	1 media jugada	BUSCAR MATE	IN 1	h1	Mate en 1
	2	d2	2 medias jugadas		2	h2	Mate en 2
	3	d3	3 medias jugadas		3	h3	Mate en 3
	4	d4	4 medias jugadas		4	h4	Mate en 4
	5	d5	5 medias jugadas		5	h5	Mate en 5
	6	d6	6 medias jugadas		6	h6	Mate en 6
	7	d7	7 medias jugadas		7	h7	Mate en 7
	8	d8	8 medias jugadas		8	h8	Mate en 8

8	TR8	AT8	SD8	FD8	AN8	EA8	BE8	IN8
7	TR7	AT7	SD7	FD7	AN7	EA7	BE7	IN7
6	TR6	AT6	SD6	FD6	AN6	EA6	BE6	IN6
5	TR5	AT5	SD5	FD5	AN5	EA5	BE5	IN5
4	TR4	AT4	SD4	FD4	AN4	EA4	BE4	IN4
3	TR3	AT3	SD3	FD3	AN3	EA3	BE3	IN3
2	TR2	AT2	SD2	FD2	AN2	EA2	BE2	IN2
1	TR1	AT1	SD1	FD1	AN1	EA1	BE1	IN1
	A	B	C	D	E	F	G	H

Casilla B8: ALEATORIA.

Cuando el ordenador juega, después de evaluar sus jugadas, ejecuta la que cree mejor. Activando la función aleatoria el ordenador hace un sorteo entre varias jugadas que considere suficientemente buenas. En general esto le hace jugar algo peor, pero permite que las partidas **no** se repitan. (Se aconseja que cuando el ordenador ha modificado una jugada respecto a la partida anterior se desconecte dicha función)

Para poner en marcha la función aleatoria actuar la casilla B8 (después de haber pulsado el botón menú) aparecerá **rAnd / rAnd - / rAnd = / rAnd ≡**. El nivel **rAnd** es el menos aleatorio. Pulsar sobre el botón MENU para grabar este nivel y salir de la función Selección e Nivel.

Casilla C8: DEBILITAR.

Con esta función se impide que el ordenador utilice el tiempo del humano para pensar, debilitando de esta forma los niveles. Pulsando C8 (después de haber pulsado el botón menú) aparece "**EASY ≡**" con tres rayas lo que quiere decir que la función está activada, si no aparecerá "**EASY**".

Easy y **rAnd** se pueden combinar con cualquier nivel para disminuir considerablemente la fuerza de la máquina.

Pulsar sobre el botón MENU para grabar este nivel y salir de la función Selección de Nivel.

Casilla D8: SONIDO

Actuando en ella sucesivamente (después de haber pulsado el botón menú) se obtienen cuatro modalidades:

- Sound** Ningún sonido
- Sound -** Solo suena cuando el ordenador hace su jugada
- Sound =** Suena cuando el ordenador o usted hace una jugada y cuando se actúa cualquier casilla
- Sound ≡** Está diseñado para principiantes además de los sonidos anteriores anuncia en pantalla las piezas que ataca y emite doble bip en ese caso.

Casilla E8: MODO ARBITRAJE

Si desea jugar contra otro jugador, el ordenador arbitro controla entonces los tiempos de la

partida –si han sido fijados- y sobre todo la LEGALIDAD de los movimientos. Esto es importante en el caso de dos jugadores principiantes que cometen a menudo faltas jugando movimientos ilegales. Rehusando estos movimientos, obligando a los jugadores a corregir sus errores, el ordenador ejerce un ROL PEDAGÓGICO esencial. Hay otras posibilidades de utilización de esta función más sofisticadas. Por ejemplo si desea entrar una serie de movimientos sin que el ordenador responda a ellos, lo que puede ser con ocasión de entrar una variante de apertura. Una vez en modo arbitraje (ver Función MENU adjunta) pulse sobre la casilla E8 y aparecerá **rEF≡**.

Casilla F8: PARTIDA AUTOMÁTICA.

Su ordenador puede jugar contra sí mismo:

Función “**Auto ≡**” = Partida automática: El ordenador juega una partida contra sí mismo (una sola partida).

Función “**Demo ≡**” = Demostración: El ordenador juega contra sí mismo de manera continua (al final de cada partida vuelve a comenzar).

Función “**nor**” Modo de juego normal. Las funciones Demo y Auto no funcionan.

Para activar la función partida automática pulsar sobre MENU (a la derecha de la consola) después pulsar la casilla F8. Pulsar de nuevo sobre MENU y el ordenador comienza la partida inmediatamente.

Todas las jugadas son indicadas mediante los indicadores luminosos del tablero y la pantalla LCD. Si su tablero está conectado a un PC, podrá seguir la partida sobre su pantalla, si no podrá seguirla sobre el tablero.

Para salir de esta función durante los movimientos de apertura, coloque las piezas en sus posiciones de salida. Esta maniobra tiene por efecto anular la partida en curso.

Una vez que la partida está más avanzada, podrá detener la función Automática/Demostración a través de la función GO/DEPART (levantar brevemente su rey). El movimiento en curso debe ser ejecutado antes de la salida de la función.

Nota: La función Autoplay / Demo puede ser puesta en marcha en cualquier momento de la partida.

Casilla G8: REVISIÓN DE LA PARTIDA (ORIGEN)

Esta función permite volver a jugar su partida. la memoria del ordenador retiene 112 medias jugadas, lo que en principio le permitirá volver a la posición de partida. Por el contrario, si la partida ha comenzado desde una posición de colocación (SETUP) o si han sido jugados más de 112 medios movimientos, la función no permite volver a la posición “Nueva partida”.

Para activar la función “Revisión de la partida” presione sobre Menú (a la derecha de la consola), después levante brevemente la pieza situada sobre la casilla G8 (o utilice la pieza acceso a Función). En la pantalla aparecerá “**or iG in**”. Repetir el procedimiento sobre la casilla G8 y en la pantalla aparecerá “**beG in**” para indicar que la función está activada. Pulse sobre Menú (a la derecha de la consola) para salir de la función y remontar a la posición de origen. Una vez alcanzada la posición original, levante brevemente su rey para comenzar la revisión de la partida. El ordenador le indica los movimientos en el orden (mediante las casillas del tablero y la pantalla LCD). Al final de la partida la pantalla LCD presentará “**end**”.

Nota: Si escoge entrar un nuevo movimiento para su color, la memoria se borra.

Casilla H8: CAMBIO DE CAMPOS/CAMBIO DE COLOR [FLIP]

Tablero inverso

En principio el ordenador juega las negras y usted la blancas. si desea jugar con negras en una nueva partida, coloque las negras sobre las filas 1 y 2 y las blancas sobre las fila 7 y 8. Para indicar al ordenador que usted ha cambiado de color, es preciso entrar la función H8.

Presione sobre Menú a la derecha de la consola y después pulse la casilla H8. Vuelva a pulsar sobre la función Menú para grabar este nivel y salir de la función Selección de Nivel.

Para comenzar la partida y pedirle al ordenador que haga el primer movimiento, levante brevemente su rey negro.

NOTA: En esta configuración el MENU es el siguiente:

H1 = Nivel

G1 = Aleatorio

F1 = Fácil

E1 = Sonido

D1 = Arbitraje

C1 = Partida automática

B1 = Evaluación de la partida

A1 = Cambio de campo/Cambio de color

H2 = Colocación

Cambio de color (comienzo de la partida)

Si desea jugar con negras sin invertir la posición de las piezas, las blancas permanecen sobre las fila 1 y 2 y las negras sobre las casillas 7 y 8, es suficiente ordenar al ordenador comenzar la partida. Basta elevar brevemente el rey negro. La pantalla LCD y las casillas indicarán el movimiento del ordenador.

Cambio de color (durante la partida)

Puede cambiar de color en cualquier momento de la partida. El histórico de los movimientos es borrado y la partida comienza en el momento del cambio.

Para activar esta función presiones sobre el botón Menú a la derecha de la consola y pulse la casilla H8.

Casilla A7: SET UP (INTRODUCIR POSICIONES)

Esta función sirve para poner posiciones de problemas con el fin de que la máquina los resuelva (una posición ilegal hace aparecer error y sonará tres bips) para acceder a esta función coloque primero todas las piezas, presione menú y pulse la casilla A7. Quite todas las piezas de una en una (mejor usando una sola mano), salvo los reyes.

Posicione primero el rey blanco, levantándolo y volviéndolo a dejar varias veces hasta que aparezca el símbolo de rey. Entonces levántelo de nuevo y posicónelo donde el problema lo requiera.

- Para introducir las piezas blancas primero se debe actuar en el rey blanco varias veces hasta que aparezca en la pantalla la pieza deseada, después coger dicha pieza (que estaba retirada el tablero) y colocarla en la casilla adecuada: la pantalla pondrá “set xx” y la casilla se encenderá alternativamente. Solo cuando se apague proceda con la siguiente pieza.
- Para las piezas negras actúe de forma similar empezando por el rey negro y actuando sobre él.
- Para eliminar una pieza es suficiente retirarla físicamente del tablero aparecerá “clr xx”. Para escoger quien debe empezar a jugar en la posición introducida actúe sobre la casilla del rey blanco o negro.

- Para empezar a jugar pulse menú (en el caso de que la posición sea ilegal aparecerá error y el ordenador emitirá tres bips). Si desea que el ordenador juegue primero y el tiene las negras actúe sobre la casilla del rey blanco. (si no al contrario). Para salir de la modalidad “**set up**” basta quitar las piezas y colocarlas en la posición de inicio.

MUY IMPORTANTE: Cada vez que introduzca una pieza debe asegurarse que el ordenador ha registrado la anterior y ha dejado de parpadear

Para comprobar cualquier pieza durante la partida basta levantarla brevemente: la pantalla indicará el color y el símbolo de la pieza.

VERIFICAR

Para verificar una pieza durante una partida , es suficiente levantarla del tablero. La pantalla LCD deberá representar la pieza (color, personaje) GO/DEPART

EL REY BLANCO (GO/DEPART)

Tiene varias utilidades según el entorno, para utilizarla actúe en el rey, sirve para:

- Hacer que la máquina empiece a jugar para buscar un mate o analizar una posición establecida con “set up”.
- Para hacer que la máquina juegue en lugar de usted (actuando repetidamente la máquina jugará contra si misma).
- Para interrumpir el proceso de pensamiento de la máquina y obligarla a jugar en ese instante (el ordenador puede que no haga entonces una jugada de acuerdo con el nivel programado).
- Para acceder a las funciones comprobar, AUTOPLAY y demo, en este caso previamente se ha debido pulsar menú.
- Para que el ordenador juegue con blancas desde el principio (pero sin cambiar las piezas de lado).

INFORMACIÓN DE PANTALLA

Cuando el ordenador piensa de forma rotativa aparece en la pantalla:

- Tiempo de reflexión empleado en la jugada actual.
 - Las tres medias jugadas siguientes más probables, es decir:
 - la mejor jugada que ha seleccionado hasta el momento
 - la jugada que el ordenador espera que usted responda
 - la que él hará a continuación si no encuentra otra mejor.
 - Evaluación de la posición: El ordenador da una valoración de la partida considerando el material y también la posición en unidades de peón (considerando el material y también la posición).
- Por ejemplo, si le saca una torre de ventaja podrá marcar aproximadamente + 4.
 - Si está la posición igualada y tiene previsto comerle una pieza también se dará ventaja Esta particularidad es muy importante porque sirve para aprender. En efecto, si después de hacer usted una jugada, antes de que el ordenador responda el se da repentinamente una valoración grande usted puede interrumpir la máquina, retroceder, pensar porque su jugada era mala y modificarla.

Ejemplos y aplicaciones del LCD

El ordenador esta preparado para jugar y le toca a usted.

Se muestra que usted ha levantado la pieza que estaba en E2

Se muestra que deja la pieza que estaba en E2 en la casilla E4

Respuesta del ordenador

Muestra el tiempo utilizado por las negras

La mejor jugada encontrada de momento por el ordenador

La jugada que el ordenador piensa que usted contestara

La siguiente jugada que haría el ordenador, si no cambia la línea

Negras ganan por 3 centésimas de peón y están pensando

Se esta profundizando hasta 5 medias jugadas

De 43 jugadas quedan 39 por analizar a la profundidad anterior

Juegan blancas que pierden por 5 centésimas de peón

Muestra el tiempo total utilizado por las blancas

12. A1

El ordenador promociona un peón a torre (y no a dama)

bEG in

muestra que la partida se ha retrocedido hasta el principio

End

Muestra que no se han jugado mas movimientos

LE

Indica que se va a seleccionar un nivel

LE.tr 10

Nivel de torneo 10

LE.At 11

Nivel de tiempo medio 11 para posiciones

LE.Ft 12

El nivel de juego 12 a tiempo fijo ha sido seleccionado.

LE.Sd 13

Nivel de tiempo fijo para toda la partida 13

LE.Fd 2

Nivel de profundidad de análisis fija 2

LE.An 3

Nivel de profundidad de análisis fija 8+3

LE.EA 5

Nivel fácil 5

LE.bE 4

Nivel principiante 4

LE.Fn 5

nAtE 1

El ordenador anuncia mate en 1

FLAG

Bandera: pierde por tiempo pero puede seguir jugando

DATOS TECNICOS Y CARACTERISTICAS

Corriente:.....	9V continua y 50 mA
Aperturas:.....	24000 plys
Niveles:.....	64x2 (con EASY)
Marcha atrás:.....	112 medias jugadas
Resuelve mates:.....	hasta en 8
Anuncia mates:.....	hasta en 8
Profundidad de búsqueda:.....	hasta 18 medios movimientos
Medidas:.....	37cm x 37cm x 3,5cm
Pantalla externa informativa.	

El fabricante se reserva en derecho de modificaciones sin previo aviso

ATENCION AL CLIENTE: 91 316.40.30

De Lunes a Viernes (9 a 14 horas)

**Distribuido por:
COMPUDID, S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid**