

Users Guide for King Arthur

LEA ESTE INSTRUCTIVO ANTES DE OPERAR
ESTE PRODUCTO

EXCALIBUR

ELECTRONICS, INC.

Manual de Operaciones King Arthur



PRECAUTIONS:

- Use with adult supervision
- Do not leave unit on without supervision • Do not use the unit if it is damaged or broken
- Do not use near fire • Do not use near water or moist areas

PRECAUCIONES:

- Utilizar bajo la vigilancia de un adulto • Nunca deje al niño sin supervisión • Deje de usar el juguete si llegara a romperse o dañarse • No de utilice cerca del fuego
- No Mojar

www.ExcaliburElectronics.com

Model 915-3; 915-W
Modelo 915-3; 915-W

Congratulations! You now own King Arthur, not just a terrific chess player, but your own personal chess trainer. You'll be amazed at his strong, insightful play and delighted by his many unique features, those that make playing chess and improving fun! One of these innovative features is the LCD that automatically shows you the current board position, and lots of other information, at all times!

Take a moment to notice that every square on King Arthur's chess board has a unique "address," a letter and number that corresponds to the file and rank of the square. This is the same system used by chess masters the world over. King Arthur uses these square designations to communicate with you about the game. Of course, he shows you the moves on his unique display as well.



The legendary King Arthur brandished a magic sword, Excalibur, from which we take our company name. With this unique weapon in his hand, he could not be vanquished.

Although Excalibur Electronics can't claim the magical secrets of Merlin, King Arthur's court wizard, sometimes our patented technology may make it seem as if we could.

We make you think.

KING ARTHUR

TABLE OF CONTENTS

CHAPTER 1: QUICK START & THE BASICS.....page 6

- 1.1 Installing the batteries
- 1.2 Finding the pieces
- 1.3 Setting up the pieces
- 1.4 Making your move
- 1.5 Moving King Arthur's piece as displayed—you've got a game going!
- 1.6 Putting a game "on hold"

CHAPTER 2: KEY FUNCTIONS & GENERAL LAYOUTpage 12

CHAPTER 3: SPECIAL KEYS AND FEATURES page 14

- 3.1 Starting a new game
- 3.2 Playing the Black pieces from the start of a game
- 3.3 Switching sides during a game
- 3.4 Adjusting the display contrast
- 3.5 Playing without the physical pieces
- 3.6 Change your mind? Take your move back!
- 3.7 Changing levels of play
- 3.8 Display options
- 3.9 Forcing King Arthur to move immediately
- 3.10 Getting hints
- 3.11 Displaying threats
- 3.12 Peeking into King Arthur's brain on higher levels
- 3.13 Replaying a variation
- 3.14 Practicing blindfold chess
- 3.15 Turning off the sound
- 3.16 King Arthur versus King Arthur—"automatic pilot"
- 3.17 Human versus Human
- 3.18 Automatic shut-off
- 3.19 Flip Option: Playing Black from the LCD-Side

KING ARTHUR

TABLE OF CONTENTS

continued

CHAPTER 4: GETTING A RATING AT THE ROUND TABLE page 23

- 4.1 Viewing your rating
- 4.2 Submitting a game for rating

CHAPTER 5: SPECIAL MESSAGES FROM CAMELOT page 25

- 5.1 Check
- 5.2 Ratable game
- 5.3 Two-player mode
- 5.4 Threat
- 5.5 Draw
- 5.6 Stalemate
- 5.7 Forced checkmates
- 5.8 Other checkmates

CHAPTER 6: SOME SPECIAL CHESS MOVES page 27

- 6.1 Capturing
- 6.2 Castling
- 6.3 Promoting pawns
- 6.4 *En passant*—taking a pawn in passing

CHAPTER 7: TOO HARD? TOO EASY? ALL ABOUT LEVELS . . . page 30

- 7.1 Beginner Levels
- 7.2 Fixed-ply level
- 7.3 Timed levels
- 7.4 Infinite search
- 7.5 Fast level option
- 7.6 Random level option

CHAPTER 8: TEACHING AND TRAINING FEATURES . . . page 32

- 8.1 Piece training positions
 - The mini-games
 - The mating-practice positions
- 8.2 Mate-problem training
- 8.3 Opening book trainer: learning book openings the easy way, with King Arthur's help!
- 8.4 Multi-move: setting up your own opening positions
- 8.5 Great games

CHAPTER 9: SETTING UP SPECIAL POSITIONS page 46

- 9.1 Removing a piece
- 9.2 Changing the color of a piece
- 9.3 Adding a piece or changing the type of piece
- 9.4 Setting up special positions & problems

CHAPTER 10: IMPORTANT TECHNICAL DETAILS page 49

- 10.1 The ACL button
- 10.2 Special care
- 10.3 Battery information
- 10.4 Precautions
- 10.5 Warranty information

KING ARTHUR

CHAPTER 1: QUICK START & BASICS

Be sure to read this section. It contains information not duplicated in the rest of this manual. Chapter 1 will show you the basics of getting started. If you're impatient for the fun to begin, you'll be able to play a game of chess with King Arthur after only the few minutes reading this short chapter will take. But we recommend that you soon go on to read the entire operating manual, so that you'll get the full benefit of King Arthur's amazing features.

1.1 Installing the batteries

Turn King Arthur over carefully with his chessboard face-down, so that the small compartment lid is at the top right. This lid covers the battery compartment. Place your thumb below

the pressure-catch at the bottom of the lid. Push up and then pull out. The lid will detach. Insert three (3) fresh, alkaline AA batteries in the battery holder. Note the arrangement of the batteries called for by the diagram in the holder. Make sure that the positive tip of each battery matches up with the + sign in the battery compartment so that polarity will be correct. When the batteries are properly installed, you'll hear a series of tones as King Arthur automatically turns himself on and lets you know he's ready for action. Replace the battery compartment panel by first fitting the two small tabs at the top of the lid into their receptacles. Then place your thumb under the pressure catch, pushing up and in until the lid snaps

into place. Leave King Arthur face down.

1.2 Finding the pieces

The larger compartment lid on the left conveniently stores your chess pieces when they're not in use. Although one of King Arthur's breakthrough features permits you to play without using these pieces, let's start by using them. Open the larger lid in the same method you used in Step 1. Remove the pieces and set them to the side. Then replace the lid. Now you can turn King Arthur right side up, with the Excalibur Knight on the bottom left.

1.3 Setting up the pieces

Whichever side (color) you play in chess, a light-colored square must always be located on your right—chess players say “Light on right.” (You'll have fun noticing television and mag-

azine ads, movies and even some products that show an ignorance of this basic rule!) You'll see that King Arthur's board is of course designed correctly.

Place the chess pieces in their initial starting position, as shown in the diagram below, with the White pieces closest to you. If you need help setting up the pieces, see the “Let's Play Chess” brochure included in this package. (If you choose to play Black, go to the Section 3.2 “Playing the Black pieces from the start of the game.”)

1.4 Making your move

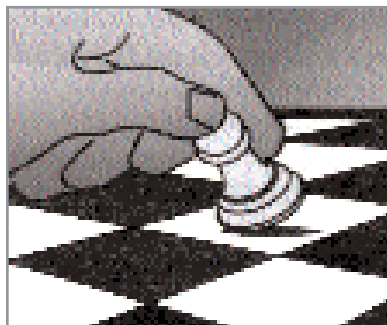
Besides deciding on a good move, you have to move the piece in a way that King Arthur will recognize what's been played. He will automatically sense your move if you follow a simple routine. Think of communicating your move as a two-

**KING ARTHUR “TIMES OUT” AFTER NOT BEING USED FOR A FEW MINUTES.
IF THIS HAPPENS, JUST PRESS THE ON/CLEAR BUTTON
ON THE BOTTOM ROW OF KEYS.**

IF YOU MAKE AN ILLEGAL MOVE, KING ARTHUR WILL SOUND A LOWER TONE AND DISPLAY THE **TO** AND **FROM** SQUARES NECESSARY TO MOVE THE PIECE BACK TO ITS PREVIOUS SQUARE. WHEN THIS HAPPENS, YOU MUST FOLLOW THE STANDARD PROCEDURE OF PUSHING ON THE **FROM** AND **TO** SQUARES TO GET THE PIECE BACK IN ITS PREVIOUS POSITION. THEN MAKE A LEGAL MOVE.

step process—registering the **FROM** square and then registering the **TO** square.

Lift the piece or pawn you want to move. (Moving the pawn in front of either your king or queen ahead two squares forward is a great first move for White.) Press the edge of the piece's base down gently on the center of its **FROM** square. You'll hear a beep, and King Arthur will display the **FROM** square—for example "E2." Then press the edge of the piece down gently on the square you want to move it to—for example, "E4."



King Arthur will beep again, confirming that he has registered your move. Place the piece gently on its new square. (Some players like to push the squares with their forefinger while holding the piece in the rest of the fingers of the same hand.)

1.5 *Moving King Arthur's piece you've got a game going!*

You'll notice that King Arthur almost immediately displays his response to your move. King Arthur decides on his own move, of course, and lets you know what it is by displaying it at the top of the LCD board. For example, if you play 1. E2-E4, he may respond E7-E5. But you need to move the piece on the

*To register your move properly, press the side of the piece's base gently down on the center of the **FROM** square, and then on the center of the **TO** square.*

IN BETWEEN MOVES, KING ARTHUR WILL DISPLAY THE TIME TAKEN FOR EACH MOVE AND THE NUMBER OF THE MOVE.

board for him. Follow the same two-step procedure you did while registering your own move—gently pushing on the **TO** and **FROM** squares and listening for the confirming tones. You're already playing a game! Enjoy the contest.

1.6 *Putting a game "on hold"*

Want to stop for a phone call, or even a weekend trip? Any time it's your move and you wish to stop playing for a while, just press the **OFF/SAVE** key. King Arthur will switch off and go into a sleep mode. He will remember the last position, including the elapsed time, as long as you do not interrupt the power supply—for example, by removing the batteries. To

resume play, just press the **ON/CLEAR** key. A word of warning—your memory of the game in progress may get a bit vague, but King Arthur will remember the game perfectly! If you've put the pieces safely away in their compartment during your break, or they may have been disturbed, just use the display to help you correctly set the pieces back up. If you do want to clear the current game at any time, just press **NEW GAME**.

KING ARTHUR'S DISPLAY WILL ALWAYS SHOW THE CORRECT POSITION AS KING ARTHUR "SEES" IT. IT'S A GOOD IDEA OCCASIONALLY TO COMPARE THE POSITION IN HIS "HEAD" TO THE ONE ON THE BOARD.

KING ARTHUR

CHAPTER 2: KEY FUNCTIONS & GENERAL LAYOUT

Physical chess pieces

SETUP KEY

Add or remove pieces and enter special positions.

HINT KEY

Obtain a hint.

AUTO KEY

Watch King Arthur play himself.

LEVEL KEY

Change skill levels.

NEW GAME KEY

Start a new game.

TAKEBACK KEY

Take back a mistake.

MOVE KEY

Switch sides or make King Arthur move immediately.

MULTI-MOVE KEY

Make moves for both sides to set up favorite openings.

OPTION KEY

Select many features.

RATING KEY

Check your rating.

SENSORY BOARD

Recognizes your moves.



CONTRAST KEY

Adjust display contrast.

WIN KEY

Rate a win.

THREAT KEY

See the threat!

MODE KEY

Access training features.

OFF/SAVE KEY

Put King Arthur in sleep mode & save your game.

ON/CLEAR KEY

Turn King Arthur on or clear an entry.

LCD BOARD DISPLAY

Shows piece positions, board and messages.

KING ARTHUR

CHAPTER 3: SPECIAL KEYS & FEATURES

3.1 Starting a new game

If you want to start a new game, simply push the **NEW GAME** button when it's not King Arthur's move. King Arthur will sound the "charge" for a new game.

3.2

Playing the Black pieces from the start of a game

Since White always moves first, you'll want to practice playing Black as well as White. To play the Black pieces, start a new game by pushing the **NEW GAME** button. Then press the **MOVE** button. King Arthur will now automatically make the first move. You'll see that the LCD shows Black at the bot-

tom. If you're using the playing board with the three dimensional pieces, set the Black pieces up at your end—close to the LCD.

Of course, the labels on the squares can't change. So when playing White, if King Arthur wants to play what normally would be "E2-E4" for White, he'll do this by communicating "E7-E5," which accurately corresponds to your board.

Make all moves and choose all options in the normal fashion.

3.3 Switching sides during a game

After the first move, whenever it's your move you can switch sides, taking over King Arthur's

game and color and giving him yours, by pushing the **MOVE** button. The pieces will remain as they are, meaning you will be playing from the top of the board. You can switch sides back and forth as often as you like.

3.4 Adjusting the display contrast

To compensate for differences in lighting and battery strength, press the **□/■ CONTRAST** key repeatedly to adjust the display contrast to one of sixteen settings. The first setting begins at level 5.

3.5 Playing without the physical pieces

You can play without the three-dimensional pieces, viewing only the display. Press the **OPTION** key until the display shows "TOUCH." Then press the **>** key. "ON" will be displayed. Now when you play, the display will show you King Arthur's move, signaling the **TO** and **FROM** squares several times

to make it clear, but you will not have to register his move. In this mode, the large playing board acts as a touch screen so that you can input your moves by pressing **TO** and **FROM** squares with your finger.

3.6 Change your mind? Take your move back!

If you've made a move and then changed your mind, simply press the **TAKEBACK** key. In fact, by repeatedly pressing the **TAKEBACK** key, you can take back a whole series of moves. For each move you wish to take back, the display will show the **TO** and **FROM** squares necessary to move the piece back to its previous square. You must follow the standard procedure of pushing on each of these squares (when a move was a capture, King Arthur will then signal the capture square, and the LCD will display the proper piece to restore) to get each piece back in its previous position.

If you change your mind back

to the original move, you can press the **MOVE** key to replay the **TAKENBACK** move or moves.

3.7

Changing levels of play

You can change levels by pressing the **LEVEL** key to increase the level one at a time. Pressing the **>** key increases the level by 10. Pressing the **<** key decreases the level by 10. (See chapter 7 for a full explanation of levels.)

3.8 Display options

You have quite a choice of information that King Arthur will display for you. All of these options are made available by pressing the **OPTION** key until they are displayed. Then press **>** to turn these options **ON** or **OFF**. Press the **CLEAR** key to exit **OPTION**.

Displaying total game time used:

Your King Arthur normally shows the time taken for each move. With the “**TotAL**” option, you can instead choose to have

the total game time displayed.

Displaying the position score:

Your display normally shows the number of the current move. If instead you want to display the piece-score of your current position to see quickly who’s ahead in material, turn on the “**SCORE**” option. The score option totals the following values: Pawns—1, Knights—3, Bishops—3, Rooks—5, and Queen—9.

3.9 Forcing King Arthur to move immediately

To interrupt King Arthur while he’s thinking and make him move immediately, press the **MOVE** key. King Arthur will make the best move he’s found so far. This feature can be very useful on higher levels, when King Arthur may take a while thinking about his moves.

3.3 Getting Hints

If you don’t know which move to make, or you simply

want to see what King Arthur would recommend, press **HINT**, and the display will show you the move King Arthur believes to be best.

To show all legal moves for a selected piece, press the **OPTION** button until **HELP** is displayed. Press the **MOVE >** key to turn on the option. The display will show **HELP**. Exit **OPTION** mode by pressing **ON/CLEAR**.

3.11 Displaying threats

King Arthur will tell you when there is a serious threat by displaying the “**!**” sign. (See also Section 5.4.) When this happens, you can push the **THREAT** key, and King Arthur will flash the threatening move.

3.12 Peeking into King Arthur’s brain on higher levels

At levels 6 and above, you can actually see what King Arthur is “thinking.” Press **OPTION** until “**lnFO**” is displayed. Turn this option on by pressing **>** or **<**. Exit **OPTION** mode by pressing **ON/CLEAR**.

When turned on, this option will display the score, depth of search (number of moves King Arthur is “thinking ahead”), best move he is considering, and clock times. These will be displayed while the computer is thinking at its higher levels.

3.13 Replaying a variation

This feature is used best when playing without the physical pieces (See 3.5, above.) When you want to take back a whole series of moves, press **AUTO** then **TAKEBACK**. King Arthur will take back all moves in his memory. If you change your mind, you can replay the entire string of moves by immediately pressing **MOVE**. (When “**rPLAY**” is no longer shown on the display, the last move of the variation has been reached.)

3.14 Practicing blindfold chess

Very good players sometimes amaze people by playing without looking at the pieces and board. King Arthur gives you a

chance to test yourself at this feat. To use this option, clear the large playing board of pieces. Press the **BOARD** key. The pieces on the LCD chessboard will disappear—you are now “blind-folded”! Play chess by picturing in your head where the pieces are. Enter your moves as usual, and register King Arthur’s moves normally.

When your memory gets hazy, you can push **BOARD** to confirm the position. You can then play the game out normally or press **BOARD** again to continue playing “blindfold.” This exercise may help you learn to visualize better when you play “without a blind-fold.”

Note: Do not turn on the **TOUCH** option (see 3.5 above) while trying blindfold chess, since you must see King Arthur’s move coordinates on the display.

3.15 Turning off the sound

You may now select between three styles of sound effects for King Arthur. Do so by pressing **OPTION** until “SOUND” is dis-

played. Select between “2” - All sound on, “1” - No sound on, or “0” - No sound except for error buzzes. Turn this option off by pressing >. Exit **OPTION** mode by pressing **ON/CLEAR**.

Even when the sound option is turned off, King Arthur will continue to announce that he has found a move by making his normal sound. He will also sound an alarm when an illegal move is made, and make the “in check” warning sound.

3.16 King Arthur versus King Arthur—“automatic pilot”

You can choose to have King Arthur play both sides of the game. (This feature can be used from the beginning of the game or at any point in a game.) The feature can also be used after setting up a special position (see Chapter 10).

To choose this feature, press the **AUTO** key. You’ll notice that the display reads “OPLAYr.” This indicates that no humans will be playing. (If you change

your mind, you can press **AUTO** again, and you will see the display read “1PLAYr.”) Press **MOVE**. King Arthur will play himself. King Arthur will become fully automatic, not needing any move-registration help from you. You can see his moves on the display. You can stop auto play by pressing the **MOVE** key again. All other options remain available to you.

3.17 Human versus human

You can play another human using King Arthur’s board. He’ll monitor the game for you, making sure all moves are legal, and will provide hints and elapsed time. Access these in the normal ways.

To play a friend in this manner, simply press **MULTI-MOVE**. Notice that the display reads “2PLAYr.” This indicates that two humans will be playing. You and your friend can begin play. (If you change your mind, you can press **MULTI-MOVE** again, and you will see the display read “1PLAYr.”)

3.18 Automatic shut-off

To save battery power, King Arthur will turn himself off when no key has been pressed for a while. You can decrease or increase the timing of this automatic shut-off or turn it off altogether. Press **OPTION** until “SLEEP” is displayed. Then press the > key to select a delay from 1 (shortest) to 14 (longest). Or select 0 to eliminate the automatic shut-off.

3.19 Flip option: Playing Black from the LCD Side of the Board

Pressing the **OPTION** key repeatedly will display all selectable options. To play Black from the LCD-side of the board, press **OPTION** until “FLIP” is displayed. Use this option to flip the chessboard around.

Chess players who play in official tournaments receive a rating. Similarly, King Arthur will rate your play.

KING ARTHUR

CHAPTER 4: GETTING A RATING AT THE ROUND TABLE

4.1

Viewing your rating

Press the **RATING** key to view your current rating. But understand that your rating won't change until you "submit" games to the Round Table for rating.

4.2 *Submitting a game for rating*

Like any official tournament game, to be eligible for rating, your game must be played with no **HINTS** or **TAKE-BACKS**. When you finish such a game, King Arthur will confirm that it is eligible for rating by displaying a "O" symbol.

To enter a game for rating, immediately after finishing it, simply press the **RATING** key and

then press the appropriate key: **WIN**, **DRAW**, or **LOSS**, depending on your result in the game. That's all there is to it. King Arthur will automatically adjust your rating. However, when you checkmate King Arthur, he will display "LOSE." Before updating your rating, you must press the **NEW GAME** key and then the **RATING** key to register your win. The "O" symbol will remain on, even when **NEW GAME** is pressed.

Arthur weighs your first three rated games the most heavily in order to establish a rough estimate of your strength quickly. Winning your first rated game increases your rating by 300 points. Winning your second game sends your rating up 200

points. You get 100 points for winning your third rated game. After that, rating adjustments are more modest.

On any given level, you cannot improve your rating by more than 400 points. When you notice that your rating does not go up when you submit a game that you've won, increase

your playing level by 10 when you play rated games. King Arthur is telling you that you've improved and you need to move up to a tougher level of play!

King Arthur will send you helpful messages while you play.

KING ARTHUR

CHAPTER 5: SPECIAL MESSAGES FROM CAMELOT

General-information messages

5.1 *Check*

When you are in check, King Arthur will alert you by displaying a "+" sign.

5.2 *Ratable Game*

When a game is ratable (see Chapter 4), King Arthur will display a "O."

5.3 *Two-player mode*

To remind you when you are in two-player (human versus human) mode (see 3.17, above), "=" will be displayed.

5.4 *Threat*

King Arthur will tell you when there is a serious threat by displaying the "!" sign. (See also Section 3.11.) When this

happens, you can push the **THREAT** key, and King Arthur will flash the threatening move.

Draw Messages

5.5 Draw

When King Arthur recognizes that a three-fold repetition of the position has occurred, he will display “DRAW.” Additionally, when King Arthur recognizes that 50 moves have been played without exchanges or pawn moves, he will display “DRAW.” In either case, you can accept the draw or ignore it by continuing to play.

5.6 Stalemate

When either opponent has been stalemated, “STALE” will be displayed. (Stalemate occurs when one of the players has no legal moves but is not in check. Stalemate is one of the ways a game can be drawn.)

Game-ending Messages

5.7 Forced checkmates

King Arthur will announce when he can force a mate-in-two (“MAtE2”) or a mate-in-three (“MAtE3”). He will display “MatE,” along with “+” when executing a checkmate.

5.8 Other checkmates

When you checkmate King Arthur, he will display “LOSE.” When you want to claim a win, draw, or want to resign—press the **NEW GAME** key.

It’s useful to focus on four chess moves—capturing, castling, promoting pawns, and *en passant*—to make sure you understand how to operate your King Arthur when employing these moves. If you need a fuller explanation of the chess moves themselves, please see the US Chess Federation’s “Let’s Play Chess” brochure enclosed with your King Arthur.

KING ARTHUR

CHAPTER 6:

SOME SPECIAL

CHESS MOVES

6.1 Capturing

To win at chess, you’ve got to know how to take your opponent’s men! Capturing men while playing your King Arthur is really the same process as moving, except, of course, the captured piece has to be removed. To capture one of King Arthur’s pieces, simply lift your piece off its **FROM** square, pressing the square to properly register the move. Then lift the piece being captured off the **TO** square, and set your piece down on the **TO** square, pressing the square. Set the captured piece aside, off the board.

When King Arthur displays his move and there is one of your pieces on his **TO** square, he knows he’s capturing that piece.

Follow the normal procedure: Lift his piece off the **FROM** square, pressing the square. Lift your piece from King Arthur’s **TO** square, and then set King Arthur’s piece down on its **TO** square, pressing the square. Set the captured piece off the board.

6.2 Castling

Castling is a special and important move in chess. It whisks the king away to safety while getting the rook into the game. Castling while playing King Arthur is just like moving any other piece, except that in castling, you move two pieces, and you have to move the king first.

Whether you’re castling king-side or queenside, first move

and press your king down on its **FROM** square (if castling kingside, E1). Then move and press your king down on its **TO** square (if castling kingside, G1). King Arthur automatically recognizes castling maneuvers after the king is moved two squares. He then reminds you, by displaying the proper **FROM** square, to complete castling by moving the rook. Move the rook in the routine manner, pushing on its **TO** and **FROM** squares normally. Remember, you must always move the King first when castling!

6.3 Promoting Pawns

When a pawn reaches the other end of the board, official chess rules say that you can promote it to a more valuable piece. To promote a pawn, make your pawn move to the last rank in the normal manner. King Arthur will automatically promote the pawn to a queen, since this is the best choice in nearly every case. In the unlikely event you want to promote your pawn to a piece

other than a queen, use King Arthur's **SETUP** feature. (See Chapter 9.)

King Arthur immediately recognizes your new piece, and begins thinking about the position in order to move. When the computer pushes a pawn to your back row or rank, it will always promote to a queen. Remember to change the piece on the board after either side promotes a pawn. When promoting a pawn to a queen and the original queen is still on the board, chess players frequently mark the new queen with an upside-down rook.

6.4 *En Passant* — *taking a pawn in passing*

For an *en passant* capture, press the **FROM** and **TO** squares of the capturing pawn. The square of the pawn being captured will then appear on the display. This is to remind you to remove the captured pawn. You must press down on the captured pawn before removing it from the board.

You already know, from Chapter 3, section 3.7, how to select the level King Arthur is playing at. With his 72 levels of play, King Arthur can adjust himself to play you a competitive game, no matter what your level of skill! It's more fun and more educational to select a

level that gives both you and King Arthur a reasonable chance of winning. Try to find a level at which you win about half the time. As you get better, simply adjust King Arthur's playing level so he can "improve" as you do!

KING ARTHUR

CHAPTER 7:

TOO HARD? TOO EASY?

ALL ABOUT LEVELS

7.1 Beginner levels

The first four levels (1, 2, 3 and 4) are beginner levels and take approximately 4, 8, 12 and 16 seconds per move, respectively.

7.2 Fixed ply levels

Level 5 is a fixed 1-ply (one-half move) search.

7.3 Timed levels

Levels 6 through 15 take about 1 second per level number, so level 10 will average about 10 seconds per move. Levels 16 through 72 take about 2 seconds per level numbers. The amount of time taken will vary depending on the position, the stage of the game, and whether or not the **FAST** level option is on.

7.4 Infinite search

LEVEL 73 is an infinite level. King Arthur will take as long to move as you want him to, or until he finds a mate position in his search. **LEVEL 73** is perfect for problem solving (see Chapter 10). You can also play against it. When you are tired of waiting for King Arthur to move, press the **MOVE** key while the computer is thinking, and the computer will stop thinking and play the best move it's found so far.

7.5 Fast level option

Pressing **LEVEL**, then **OPTION**, will give you two level options.

First the display will show the "FAST" option. "FAST" uses a more selective search for thinking. In this mode, King Arthur will search faster and look more deeply into the position. Press > or < to turn **FAST** on or off. Press **CLEAR** to exit options mode.

7.6 Random level option

Press the **OPTION** key until the display shows "RAND," which stands for "random." "RAND" allows King Arthur to choose between good moves randomly so that you get to practice and play against different responses. Press > or < to turn "RAND" on or off. Press the **CLEAR** key to exit options mode.

King Arthur offers four major teaching and training programs that provide you unique and enjoyable ways to get to be a very strong chess player. You can access all of them by pressing the **MODE** key and selecting the training feature you want by using the > key.

KING ARTHUR

CHAPTER 8:

TEACHING AND TRAINING FEATURES

8.1 Piece Training Positions

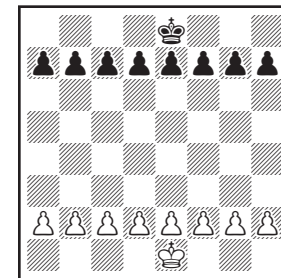
You can practice in eight different training positions. There are five special mini-games and three mating-practice positions.

The mini-games

The most famous and successful chess teachers in the world take their beginning students from the simple to the complex by having them play "mini-games" of chess that concentrate on just one or more types of pieces. Even advanced players practice these basics, just as a concert pianist continues to practice the scales so that they remain second nature. Like any great trainer, your King Arthur will play you these special practice games.

Press **MODE** until "TrAln" is displayed. Then press >. Look at the LCD to see which of the mini-games are displayed. You'll see that the mini-games always include the king and pawns for both sides. In fact, one mini-game contains just this material. The other four mini-games use kings and pawns, but add a different single piece to the exercise—knight, bishop, rook, and then queen.

Start with the basic king-and-pawns mini-game. Press > until your display looks like the diagram below.



Make your first move. Your object, as in regular chess, is to checkmate the king. Normally, this means both sides will try to force a pawn through to the other side of the board safely to promote it to a queen. You'll learn lots of principles, tricks, and traps in this training mode that will win you many full-fledged chess games!

The mating-practice positions

To win at chess, you have to know how to checkmate! Just knowing that you have enough material to mate doesn't earn you the point. King Arthur's mating-practice exercises will make sure you know the techniques.

After pressing **MODE** until "TrAln" appears, again press > until you come to positions without pawns and with the Black king in the middle of the board. These are the mate-training positions. The three different mate-training positions give White, besides his king, either

two bishops, two rooks, or the queen. These are excellent exercises, used by the greatest chess teachers in the world. In all three positions you can force mate in a number of ways. Work on these mate-training exercises until you can mate Black efficiently.

8.2 Mate-problem training

You can further hone your checkmating skills and have fun at the same time by solving the 32 separate problems available on King Arthur. At the start of a game, press **MODE** until "MATE" is displayed. Then press > or < to select the problem you'd like to solve. Problems 1-31 are mate-in-two problems, which means White can force mate in two moves. There may or may not be other ways to win, but you're looking for the two moves that will result in checkmate. Most of the time, the first of these moves is the hardest to find. Problem 32 is a mate-in-three.

If you can't find the solution, make King Arthur show you the

correct moves to a problem by setting his level to 73, and then pressing the **MOVE** key.

8.3 Opening book trainer: learning book openings the easy way, with King Arthur's help

One of the most stunning innovations of King Arthur is his special ability to teach you "book openings." Book openings are the beginning patterns of moves that have been worked out by chess masters over the centuries as the best ways to begin a game. Previously, play-

ers had to spend tedious hours searching out lines of play from hard-to-follow columns in books. This practice required a confusing process of looking back and forth between a book and a chessboard. But with your King Arthur's special training feature, you'll find yourself learning the openings extremely quickly, saving yourself many hours—and having fun while you learn! Use this training mode as often as you wish—keep improving your knowledge of opening play!

At the beginning of a game, you may choose to learn one of 34 popular book openings. Press

ALL OF THESE TRAINING MODES CAN BE MADE EVEN MORE EFFECTIVE BY COMBINING THEM WITH OTHER TEACHING FEATURES OF KING ARTHUR:

ASK FOR A HINT ANY TIME IT'S YOUR MOVE.

**GET KING ARTHUR'S POSITION SCORE.
(SEE SECTION 3.8.)**

SWITCH SIDES WHEN YOU WANT TO PRACTICE FROM THE BLACK SIDE.

MODE until “OP En” is displayed. Then press > until the number of the opening (see list below) you want to learn or review is displayed in the upper left of the display. (You can use < to “loop” backward in the list. For example, if you want to select opening 30, it’s faster to use the < key.)

Now play a move. If your move is not correct, an error buzz will sound and the move will NOT be made. You can take another guess, or learn the correct move by pressing **HINT**. When the computer comes back with its move, you will briefly see the word “OP En” on the screen if you have another opening move to make. If “OP En” does not appear, you may continue normal play or go on to another opening. You have

completed the training for that opening line.

Below are the numbers and names of openings that you can study with King Arthur’s Book Opening Trainer.

1. Ruy Lopez, Exchange Variation
2. Ruy Lopez, Closed Defense
3. Ruy Lopez, Open Defense
4. Ruy Lopez Archangel Defense
5. Giuoco Piano
6. Scotch Game
7. Four Knights
8. Petroff Defense
9. Vienna Game
10. Sicilian, Classical Defense
11. Sicilian, Accelerated Dragon
12. Sicilian, Rossolimo Attack
13. Sicilian, Dragon Variation
14. Sicilian, Scheveningen Variation
15. Sicilian, Najdorf Variation
16. Sicilian, Moscow Variation
17. Caro-Kann Defense
18. Panov-Botvinnik Attack
19. French Defense, Winawer Variation
20. French Defense, Classical Defense
21. French Defense,

22. McCutcheon Variation
23. French Defense, Tarrasch Variation
24. Queen’s Gambit Accepted
25. Queen’s Gambit Declined
26. Queen’s Gambit, Semi-Slav Defense
27. Queen’s Gambit, Tarrasch Defense
28. Queen’s Gambit, Slav Defense
29. Nimzo-Indian Defense, Rubinstein Variation
30. Queen’s Indian Defense
31. Queen’s Indian Defense, Petrosian Variation
32. Bogu-Indian Defense
33. Gruenfeld Defense
34. King’s Indian Defense

These openings and the explanations of each move, along with example games by chess masters, are given in many books on chess available at bookstores and libraries.

8.4

MULTI-MOVE: setting up your own opening positions

King Arthur also allows you to set up any book opening you want—or even an opening you invent—to practice. Press **MULTI-MOVE**. Your display will read “PLAYr.” Make sure the number of players is set to 2.

Then make moves for both sides until the opening position you want to practice is reached. Then press **MULTI-MOVE** again to set the number of players to 1. Press **CLEAR** and play against the computer in this position.

8.5 *Great Games*

One of the many extra features offered by King Arthur that is both great chess training and a lot of fun is the Great Games. Over the centuries there have been many chess masterpieces that players have recorded, studied, and passed down to following generations. Top chess players know many such games by heart.

King Arthur gives you 16 such games to enjoy and study. What’s more, *you* play the winning side in these masterpieces and try to find the same ingenious moves the great masters did! Don’t worry; King Arthur will help you whenever you want. Just push the **HINT** key to find the next move. (Don’t feel bad about pushing the **HINT** key often—after all, these are among

AFTER THE FIRST MOVE OF ANY OPENING,
WHENEVER IT’S YOUR MOVE, YOU CAN SWITCH SIDES
WITH KING ARTHUR BY PRESSING **MOVE**.
IN THIS WAY, YOU CAN PRACTICE BOTH SIDES OF THESE
IMPORTANT, STANDARD CHESS OPENINGS.

the world's most brilliant games!)

To access this feature, at the beginning of a game, press **MODE** until "GA ME" is displayed. Then press > until the number of the great game (see list below) you want to see is displayed in the upper left of the display. (You can use < to "loop" backward in the list. For example, if you want to select Great Game 15, it's faster to use the < key.)

Along with the game number, you will see the position of the game after the first two moves were played. King Arthur will automatically give you the winning side. Make the best move you find!

King Arthur will give you points for each correct move that you make. The display will show your total great-game score in two digits (zero at the start) on the left. On the right, the display also shows the amount of points you will win if you play the correct next great-game move.

If you don't play the correct great-game move, an error buzz will sound, the incorrect move will NOT be played, and the points for this move will be divided in half. If the bonus goes to zero, the correct move will automatically flash. Most moves start with 4 bonus points, but some brilliant moves start with 8 points.

These famous games by some of the most brilliant chess masters of all time can be found, along with full explanations of the reasoning behind the brilliant moves, in many books on chess.

The numbers, players, locations, and dates of the great games are given below, along with a brief explanation of each game by popular chess writer Al Lawrence. (All game explanations are ©2000, 2003, 2006 by Al Lawrence; all rights reserved.)

1. Adolf Anderssen vs. Lionel Kieseritsky, London, 1851

This marvelous attacking game, a King's Gambit, is widely known as "The Immortal Game." Both players show the 19th-century

preference for attack at all costs, and Anderssen was one of the most ingenious attackers of all time. After 18. Bd6, he gives away both of his rooks and his queen! In the final position, his tiny force is deployed in just the right way to bring the complete Black army to its knees.

2. Adolf Anderssen vs. J. Dufresne, Berlin, 1852

Again we see Anderssen bamboozling his opponent. The game starts as an Evan's Gambit, a form of the Giuoco Piano. White's 19th move, Rad1!! is one of the most celebrated in the history of the game. With his reply, ... Qxf3, Black actually wins a knight and threatens mate. You'd think that would be enough! But Anderssen follows with a rook and queen sacrifice that forces checkmate in a shower of brilliant blows. This classic is known as the "Evergreen Game."

3. Paul Morphy vs. Duke Karl & Count Isouard, Paris, 1858

While in Paris at the opera, the brilliant, unofficial world champion from New Orleans plays an offhand game against two noblemen. In this case, we're sure it was over before the fat lady sang! In a Philidor Defense, the team of two played a weak 3. ... Bg5 that left Morphy with superior *development* (more of his pieces are deployed) and the *bishop pair* (two bishops against a bishop and knight). These two important advantages were all Morphy needed. After Black wastes even more time with another pawn move, 9. ... b5?, Morphy hits the duo with a series of brilliant sacrifices to mate. Victory of mind over material is the poetry of chess.

4. Wilhelm Steinitz vs. Kurt von Bardeleben, Hastings, 1895

Wilhelm Steinitz, the first official world champion, begins this game as a Giuoco Piano. He maneuvers deftly to keep his opponent from castling into safety. Then he sacrifices his pawn on d5 so that he can make the square available for his knight. But

the most brilliant move of the game is 22. Rxe7+. At first glance, it simply looks like a blunder. All of White's pieces are attacked, and if Black wasn't in check, he could play ... Rxc1+ with mate next. But if Black can't take the rook—with either his king or queen—he loses in all variations. And by not taking it, he is eventually mated anyway. If you're interested in these complex lines, you can find a complete explanation of this classic game in many books.

5. Alexander Alekhine vs. O. Tenner, Cologne, 1911

World Champion Alekhine was a chess fanatic (he even named his cat "Chess") and one of the greatest attacking players of all time. Here he plays the unusual Bishop's Opening and seems to be developing quietly. Black even appears to be getting a good game just at the time Alekhine is able to play the swashbuckling 11. Nxe5, allowing Black to capture his queen. Black's king is forced to march to the center of the board, an unhealthy spot for a monarch when so many pieces are still on the board, where he is mated. It's important to understand that such sacrifices don't just happen illogically. White's pieces again had a dominating command of the board, and Black allowed White's pressure on f7, Black's most sensitive defensive square when he hasn't castled, to build into an explosion.

6. Gaudersen vs. Paul, Melbourne, 1928

This "miniature" of only 15 moves, starts off as a French Defense in which White plays the Advance Variation, placing his pawns on d4 and e5. Black's 8th move, castling, was in this case a blunder because his kingside is attacked by many pieces and not effectively defended. White's sparkling 9. Bxh7+ is an example of a bishop sacrifice that's happened so often it has a name—the "Greek Gift." White's 14. Nxe6+ is an example of a *discovered check*, the dive bomber of the chessboard. White's amusing 15th move is a very rare example of checkmate with the *en passant capture*.

**7. Edward Lasker vs.
George Thomas, London, 1910**

This masterpiece, a Dutch Defense, features a famous example of the king's walk to mate. Edward, an American distant cousin of the great world champion Emmanuel Lasker, gets his pieces activated against Black's kingside while the English champion Thomas *develops* (gets his pieces off the back rank and into play) too slowly. By 10. Qh5, White is already threatening an all-out blitzkrieg. His brilliant queen sacrifice 11. Qxh7 is followed by a devastating *discovered double check*, 12. Nxf6++. Then Black's king has to walk the plank, all the way across the board to g1, the normal spot for the White king! Here he breathes his last.

**8. Wilhelm Steinitz vs. A. Mongredien,
London, 1862**

This game starts out as a Center Counter (also called Scandinavian Defense). Black loses too much time developing his pieces, while White gets his into play aggressively. Indeed, White's army dominates the all-important center of the board as well as the king's side. This sets the stage for a mating attack. White's two-move maneuver 13. Rf3 and 14. Rh3 is called a *rook lift*, and is a typical attacking strategy. This rook then sacrifices itself on h7 in a way that allows Steinitz to bring his other rook quickly into the fray. White is a rook down, but all of his forces take part in the assault, while the Black queen's rook and bishop seem to be waiting for the next game. They don't have long to wait.

**9. Aaron Nimzovich vs.
S. Alapin, Riga, 1913**

Another French Defense. In this one, the great Latvian player and writer Nimzovich (after whom the Nimzo-Indian Opening is named—see page 6) plays an opponent who wastes time stealing a pawn with 9. ... Qxg2. "Nimzo" plays a punishing 12. O-O-O!, sacrificing his knight. He finishes up with a convincing queen sacrifice that forces checkmate.

**10. Jose Capablanca vs. Herman Steiner,
Los Angeles, 1933**

The handsome Cuban World Champion Jose Capablanca had a deceptively simple style. Here we see him playing the old-fashioned Four Knights' game and opening up his opponent's kingside pawn protection by move 11! His first rook sacrifice, 17. Rxf6!, can't be refused and forces Black's king into a deadly crossfire. With 23. Qxb7!, Capa offers a second rook, which can't be taken immediately because of 23. ... Qxf6? 24. Qb4 checkmate. But Black is forced to take the rook a move later and mate follows on the same square.

**11. Mikhail Botvinnik vs. Paul Keres,
The Hague, 1948**

Botvinnik won the world championship a record three times. His opponent here is possibly the strongest 20th-century chess player who did not become world champion. The opening is a Nimzo-Indian. White's *doubled pawns* are potentially a long-term weakness, but in the short term they control a good many all-important central squares. White plays cleverly to keep a grip on the position and breaks through on the queenside with his pawn-push 17. c4-c5. This gives him a chance to bring his queenside rook into action. He swings it against the kingside, sacrificing it on g7 to win. In the final position, Black's king will be mated by the White queen, supported by the bishop on c1. Where did Black go wrong? Take a look at his "unemployed" queen and rook on a8 and b8!

12. J. Banas vs. P. Lukacs, Trnava, 1986

In a Four Knights' Game, Black gets his king into safety by castling and takes advantage of White's awkward piece placement by sacrificing his knight with 9. ... Nf3+. Then he allows White to take his bishop on c5. But by that time, White's king is surrounded. In the final position, after 13. ... Ng4, White's only effective defender, his knight on e3, is forced from its square, allowing ... Qg2 mate.

**13. Anatoly Karpov vs.
Victor Kortchnoi, Moscow, 1974**

Twentieth-century chess perfected defense.

It is no longer typical to see top-level players playing *only* for the attack. In fact, Korchnoi at the time of this game was one of the best in the world, and his *forte* was defense. Many fine players would attack him ingeniously, only to break up on his rock-like fortifications. Still, World Champion Karpov crushes him in only 27 moves with a mating attack! In a classic manner against Black's Sicilian Dragon defense (so named probably because of the "tail" of control Black's bishop makes from g7 to a1), Karpov plays the St. George attack, castling queenside and prying open the h-file to slay the dragon.

**14. Boris Spassky vs. Tigran Petrosian,
Moscow, 1969**

Spassky won the world championship from Petrosian in the match that produced this game. In this English Opening that becomes a Queen's Gambit, you'll see that once again White gets a *strong center* and quick *development* of his pieces. As early as 13. Rd1, you can sense that Black is in danger. His king has no piece defenders; his forces seem passive while White's are aggressively coordinated. As often happens in such situations, White breaks through with a pawn push in the center, in this case 15. d4-d5!. It clears the board for White's more active forces. Petrosian, one of the best defenders of all time, tries repeatedly to trade queens, but White wisely rebuffs these offers, which would take much of the power off the board. White's d-pawn becomes a star, advancing all the way to the 7th rank. Because of this queening threat, White is able to sacrifice his queen for one of Black's defending rooks. In the final position, it's hopeless for Black because White will either promote his pawn to a queen or capture whatever Black uses to block on d8.

**15. Robert Fischer vs. Reuben Fine,
New York, 1963**

Nine years before winning the world championship, Bobby Fischer played this Evan's Gambit (a variation of the Giuoco Piano) against his famous elder. Bobby sacrifices two pawns in order to get his pieces out

quickly. Then he plays 14. h2-h4!, sacrificing another pawn to force the Black queen away from the g7-square. After that, Black's king will be stuck in the center and in danger of the h4-d8 diagonal. Bobby's final move, 17. Qg3!, forces Fine to resign, because he must move his queen from the critical black diagonal h4-d8. Even on 17. ... Qxg3, White ignores the capture of his own queen and plays 18. Bf6 mate!

**16. Lajos Portisch vs. Johannessen,
Havana, 1966**

During the first half of this game, a Queen's Gambit Slav, the great Hungarian grandmaster Lajos Portisch locks up the center with a d4-e5 structure by move 14. This gives him a "beachhead" on e5 and makes it hard for Black to counterattack in the center, which is the standard antidote for an attack on the wing. The next stage starts with 16. h4. Portisch announces his intention to attack on the kingside. He refrains from castling his own king into safety because he knows it's safe enough in the center, at least for the time it will take him to break through with his attack. When Black tries to trade off pieces with 17. ... Bxf3, Portisch sacrifices a knight for an unstoppable attack with 18. Bxh6 and then calmly moves his king to the second rank to bring his other rook into the game. His Rxh4 was another brilliant sacrifice that crushes any hope of defense. In the final position, Black resigns because White will simply play 26. Rxh6+, winning the Black queen. If 26. ... Qxh6, then White plays 27. Qxh6+ and will mate on h7.

At any time during a game when it is your move, you may change the position on the board by adding a piece or pieces, removing one or more pieces, or even changing any of the pieces—for example, from a knight to a queen. Obviously,

this feature lets you strengthen your side of the game or the computer's, resurrect lost pieces, or even move your king out of an imminent checkmate threat.

Using the **SETUP** key, you can also set up a problem you want

KING ARTHUR

CHAPTER 9:

SETTING UP SPECIAL POSITIONS

9.1 Removing a piece

Press the **SETUP** key. Then, on the large, sensory board, press the square the piece is on until the square on your display is empty. Press **CLEAR** to continue the game.

9.2 Changing the color of a piece

Press the **SETUP** key. Press the key that shows the same type of piece as the one that you want to change the color of. (The piece keys are located to the left of the display.) On the sensory board,

King Arthur to solve or a position you want to practice with King Arthur. Your LCD board display makes it easy to see the position and verify it as you're setting it up. The whole process takes only a minute.

then press the square of the piece until it appears the right color on your display. Press **CLEAR** to continue.

9.3 Adding a piece or changing the type of a piece

To add or change a piece, press **CLEAR**, then press the key that indicates the type of piece you want to place on the board. Then press the square on the sensory board until the piece appears as the correct color on your display board. Press **CLEAR** to continue the game.

9.4 Setting up special positions & problems

Using the three techniques above, you can easily relocate a piece by choosing its square, making it blank, and then choosing another square and setting up the piece once again.

This is another terrific feature that allows you to solve problems that you see in magazines or newspapers, or that you make up yourself. It also allows you to enter game positions you want to play, or that you want King Arthur to look at, perhaps using his Infinite Search level (see Chapter 7).

Normally, it is easier to start from an empty board to set up such problems. So first, press **OPTION** until "CLr Br" (clear board) is displayed. Then press the **SETUP** key. You'll see that your display board is automati-

cally cleared. The word "nOnE" will appear.

You're ready to set up the kings in the new position. (Notice that the **SETUP** key is also the king key.) Press the sensory board square on which one of the kings should stand. Push the square until the king is the proper color on your display. Then press the square on which the other king should stand; press it until the king is the correct color. (You won't be permitted to leave the **SETUP** mode until both the White and Black king are placed.)

Next, pick out another piece in the problem or position you want to set up, and press the appropriate piece key to the left of the display. Then press the square on the sensory board where this piece should stand. Press the square until the piece

USING THE ABOVE THREE TECHNIQUES, YOU CAN EASILY RELOCATE A PIECE BY CHOOSING ITS SQUARE, MAKING IT BLANK, AND THEN CHOOSING ANOTHER SQUARE AND SETTING UP THE PIECE ONCE AGAIN.

appears in the right color on your display.

Follow this procedure until all the pieces in the problem or position are completely set up. Make sure that King Arthur knows which color is to move—press **CONTRAST** to change the side to move. Finally, press **CLEAR** to play or to have King Arthur analyze the position.

NEARLY ALL OPERATIONAL PROBLEMS ARE CAUSED BY INCORRECTLY REGISTERING MOVES! KING ARTHUR CAN'T SEE YOUR MOVES, HE HAS TO "FEEL" THEM. REMEMBER—ALWAYS FOLLOW THE SIMPLE TWO-STEP

PROCEDURE:

- 1. PUSH THE FROM SQUARE; LISTEN FOR THE CONFIRMING, HIGH-PITCHED BEEP.**
- 2. PUSH THE TO SQUARE; LISTEN FOR THE CONFIRMING, HIGH-PITCHED BEEP.**

IF A LOW-PITCHED BEEP SOUNDS, LOOK CAREFULLY AT THE LCD AND FOLLOW THE DIRECTIONS DISPLAYED TO REPLACE THE ILLEGALLY MOVED PIECE. THEN MAKE A LEGAL MOVE.

KING ARTHUR

CHAPTER 10:

IMPORTANT TECHNICAL DETAILS

10.1 The ACL button

King Arthur may occasionally “freeze up” or refuse to function properly because of static electric discharge. If this happens, press the **ALL CLEAR (ACL)** button.

To do this, turn King Arthur upside-down so the battery compartment is on the upper right. The **ALL CLEAR** button is recessed. You'll see a "dimple" toward the bottom right. It has a small hole in it. Gently push a ballpoint pen or a straightened paper clip into the hole and then release. You'll again hear King Arthur's ready tones.

SPECIAL NOTE: After you push the ACL button, King Arthur will have forgotten any game positions that may have been in his memory.

10.2 Special Care

- ◆ Avoid rough handling such as bumping or dropping.
- ◆ Avoid moisture and extreme temperatures. Store away from windows and other direct sources of heat and cold, such as heating, air vents or direct sunlight. For best results, use between the temperatures of 39° and 100° Fahrenheit (4° and 38° Celsius).
- ◆ Clean using only a slightly damp cloth. Do not use cleaners with chemical agents.

10.3 Battery Information

- ◆ Your King Arthur Chess Computer uses 3 “AA” batteries.
- ◆ Do not mix old and new batteries.
- ◆ Do not mix alkaline and standard (carbon zinc) or rechargeable (nickel cadmium) batteries.
- ◆ Install batteries so that the polarity (+ and -) matches the diagrams in the battery compartment.
- ◆ Weak batteries should be replaced immediately.
- ◆ Before changing batteries, turn the unit off.
- ◆ Do not attempt to recharge nonrechargeable batteries.
- ◆ Remove rechargeable batteries from the unit before charging them.
- ◆ Charge rechargeable batteries only under adult supervision.
- ◆ Use only batteries of the same equivalent type.
- ◆ Remove exhausted batteries from the unit.
- ◆ Do not short circuit supply terminals.
- ◆ Keep the packaging—it contains important information.

10.4 Precautions

- ◆ Use with adult supervision ◆ Do not leave unit on without supervision ◆ Do not use the unit if it is damaged or broken
- ◆ Do not use near fire ◆ Do not use near water or moist areas

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.



RadioShack®

Radio Shack of Mexico

GUARANTEE POLICY

**AV. JARDÍN No. 245
COL. TLATILCO, C.P. 02860
MÉXICO, D.F. TEL.: 5354-5500**

RADIO SHACK OF Mexico, LTD OF C.V. guarantees this product for a term of a year or ninety days in all its parts and labor against any defect of production and operation from the purchase date of the consumer.

CONDITIONS

I. You are required to present this policy and the unit to Radio Shack, Inc. of Mexico's or the service center for Radio Shack of Mexico, INC. of C.V. located in WORN VALLEJO 1361 (ENTERING FOR STREET, URANIUM) WINE CELLAR K CABBAGE. NEW INDUSTRIAL VALLEJO C.P. 007700, GUSTAVO A. BEAM, MEXICO, D.F. TEL: 5724-9163, 5724-9180, 5369-1721, FAX 5369-1462, this is where the service center can locate parts, components and accessories.

II. This policy allows for the repair of the product including any part or faulty components, without any charge to the customer. Cost of freight and shipment of this product will be covered by Radio Shack of Mexico, INC. of C.V.

III. Repair and services should not be over 30 days from the time the unit is received and where the warranty is honored.

- IV. This Guarantee will not be valid for the following reasons:
- a) When the product has been used in not normal conditions.
 - b) When instructions for the product has not been followed properly
 - c) When the product has been altered or repaired unauthorized dealers/repair centers.

V. If your Guarantee has been lost or misplaced, the customer can contact the dealer and receive another Guarantee Policy. The customer must present a receipt or proof of purchase.

*NOTE: This unit has a guarantee of one year from purchase. The batteries have a guarantee of 90 days.

Product: _____	BRANCH OFFICE SEAL
Framework: _____	
Catalog No. _____	
Series No. _____	
Factory No. _____	DELIVERY DATE

¡Felicitaciones! Usted ahora posee su propio King Arthur (Rey Arturo), no solo un maravilloso jugador sino su propio entrenador personal de ajedrez. Usted estará asombrado de su aguda perspicacia de juego y encantado con sus muchas funciones únicas, ¡funciones que hacen incrementar la diversión en el juego de ajedrez! ¡Una de sus funciones innovadoras es el LCD que automáticamente le muestra su posición actual en el tablero y mucha otra información en todo momento!

Tome un momento para notar que cada recuadro del tablero de ajedrez de King Arthur tiene una dirección, una letra y un número únicos, que corresponden al archivo y rango del recuadro. Este es el mismo sistema utilizado por los maestros de ajedrez alrededor del mundo. King Arthur usa estos diseños en sus recuadros para comunicarse con usted acerca del juego. Por supuesto, él le muestra las jugadas en su pantalla única también.



El legendario Rey Arturo agitaba una espada mágica, Excalibur, de donde nosotros tomamos nuestro nombre. Con esta arma única en sus manos nunca pudo ser derrotado.

Aunque Excalibur Electronics no cuenta con los secretos mágicos de Merlín, el hechicero de la corte del Rey Arturo, algunas veces nuestra tecnología patentada pareciera que sí lo hace. El “Casino Conecte y Juegue 15 en 1” es otra inigualable innovación de Excalibur Electronics. ¡Nosotros los hacemos pensar!

KING ARTHUR

INDICE

CHAPTER 1: INCIO RAPIDO E INSTRUCCIONES

FUNDAMENTALES.....Página 44

- 1.1 Instalación de baterías
- 1.2 Encontrando las piezas
- 1.3 Alistando las piezas
- 1.4 Haciendo su jugada
- 1.5 Moviendo la pieza de King Arthur como es mostrada
¡Usted tiene un juego en acción!
- 1.6 Deteniendo el juego.

CAPITULO 2: FUNCIONES DEL TECLADO Y DISPOSICION

GENERAL.....Página 48

CAPITULO 3: TECLADO ESPECIAL Y CONFIGURACION

.....Página 50

- 3.1 Iniciando un nuevo juego
- 3.2 Jugando las piezas Negras desde el principio del juego
- 3.3 Cambiando lados durante el juego
- 3.4 Ajustando el contraste de la pantalla
- 3.5 Jugando sin las piezas
- 3.6 ¿Cambió de idea? ¡Retroceda su jugada!
- 3.7 Cambiando los niveles de la jugada
- 3.8 Opciones de la pantalla
- 3.9 Forzando a King Arthur a jugar inmediatamente
- 3.10 Tomando consejos
- 3.11 Mostrando las amenazas
- 3.12 Metiéndose en los niveles más altos del cerebro de King Arthur
- 3.13 Jugando una variación nuevamente
- 3.14 Practicing blindfold chess
- 3.15 Practicando ajedrez a ciegas
- 3.16 King Arthur contra King Arthur – “piloto automático”
- 3.17 Jugador contra jugador
- 3.18 Apagado automático
- 3.19 Jugando con las Negras desde el lado de LCD – Opción “Flip”

KING ARTHUR

CONTINUACION INDICE

CAPITULO 4: TOMANDO UNA CLASIFICACION EN MESA REDONDAPágina 56

- 4.1 Viendo su clasificación
- 4.2 Sometiendo un juego a clasificación

CAPITULO 5: MENSAJES ESPECIALES DE CAMELOTPágina 57

- 5.1 Jaque
- 5.2 Juego clasificativo
- 5.3 Función de dos jugadores
- 5.4 Amenaza
- 5.5 Retiro del juego
- 5.6 Juego trancado
- 5.7 Jaque Mate forzado
- 5.8 Otros Jaque Mates

CAPITULO 6: ALGUNAS JUGADAS ESPECIALES DE AJEDREZPágina 59

- 6.1 Capturando
- 6.2 Enrocando
- 6.3 Promoviendo peones
- 6.4 *En passant* – Llevándose un peón en pase

CAPITULO 7: MUY DIFICIL MUY FACIL TODO ACERCA DE LOS NIVELES.....Página 61

- 7.1 Niveles de principiantes
- 7.2 Nivel ajustado-doble (fixed-ply)
- 7.3 Niveles con tiempo
- 7.4 Búsqueda infinita
- 7.5 Opción nivel rápido
- 7.6 Opción nivel al azar

CAPITULO 8: CONFIGURACION DE ENSEÑANZA Y ENTRENAMIENTO.....Página 63

- 8.1 Entrenamiento de posiciones de piezas
 - Los mini-juegos
 - Las posiciones de práctica de mate
- 8.2 Entrenamiento de problemas en mates.
- 8.3 Abriendo el libro entrenador: aprendiendo las aperturas del libro de manera fácil, ¡con la ayuda de King Arthur!
- 8.4 Jugada-múltiple: alistando sus propias posiciones de apertura
- 8.5 Juegos maravillosos

CAPITULO 9: ALISTANDO POSICIONES ESPECIALES.....Página 73

- 9.1 Removiendo una pieza
- 9.2 Cambiando el color de una pieza
- 9.3 Agregando o cambiando el tipo de pieza
- 9.4 Alistando posiciones especiales y problemas

CAPITULO 10: DETALLES TECNICOS IMPORTANTES .Página 75

- 10.1 El botón ACL
- 10.2 Cuidado especial
- 10.3 Infamación sobre baterías
- 10.4 Precautions
- 10.5 Información sobre garantía

KING ARTHUR

CAPITULO 1:

INICIO RAPIDO E INSTRUCCIONES FUNDAMENTALES

Asegúrese de leer esta sección. Contiene información no duplicada en el resto de este manual. El Capítulo I le mostrará las instrucciones fundamentales para poder empezar a jugar. Si usted está impaciente para que la diversión comience, usted podrá jugar un juego de ajedrez con King Arthur después de leer este corto capítulo que solo le tomará unos minutos. Aunque nosotros recomendamos que lea pronto el manual de operaciones completo, para que pueda obtener el mayor beneficio sobre todas las maravillosas funciones de King Arthur.

1.1 Instalación de baterías

Voltee a King Arthur cuidadosamente con el tablero de ajedrez boca abajo, para que la pequeña tapa del compartimiento quede arriba a la derecha. Esta tapa

cubre el compartimiento de baterías. Coloque su dedo pulgar debajo de la hendidura de presión en la parte inferior de la tapa. Presione hacia arriba y luego hacia fuera. La tapa se separará. Inserte tres (3) baterías alcalinas nuevas AA en el compartimiento. Note el arreglo de las baterías de acuerdo al diagrama en el compartimiento. Asegúrese que el extremo positivo de cada batería combine con el símbolo + en el compartimiento de baterías, para que la polaridad esté correcta. Cuando las baterías estén propiamente instaladas, usted escuchará una serie de tonalidades mientras King Arthur se enciende automáticamente y le deja saber que ya está listo para la acción. Coloque el panel del compartimiento de baterías poniendo primero las dos pequeñas lengüetas en la parte

superior de la tapa dentro de sus receptáculos. Luego coloque su dedo pulgar en la hendidura de presión, empujando hacia arriba y hacia adentro, hasta que la tapa caiga en su sitio. Deje a King Arthur boca abajo.

1.2 Encontrando las piezas

El compartimiento más grande a la izquierda, contiene convenientemente las piezas de ajedrez cuando no están en uso. Aunque una de las funciones descubiertas por King Arthur le permite jugar sin utilizar las piezas, comencemos haciéndolo. Abra la tapa del compartimiento más grande con el mismo método que utilizó en el paso 1. Remueva las piezas y póngalas a un lado. Luego coloque la tapa. Ahora puede voltear a King Arthur al derecho, con el Caballero Excalibur abajo a la izquierda.

1.3 Alistando las piezas

En cualquier lado (color) que usted juegue ajedrez, un recuadro de color claro debe estar siempre localizado en su derecha- los jugadores de ajedrez dicen “Claro a la derecha” (Usted se divertirá notando anuncios de televisión, revistas, cine y ¡hasta algunos productos que muestran la ignorancia de esta regla básica!) Usted verá que, por supuesto, el tablero de King Arthur está diseñado correctamente.

Coloque las piezas de ajedrez en su posición inicial para empezar, como Lo muestra el diagrama a la derecha, con las piezas Blancas más cerca de usted. Si necesita ayuda alistando las piezas, Vea el folleto “Juguemos Ajedrez” incluido en este paquete. (Si decide jugar (DIAGRAMA) con las Negras, vaya a la sección 3.2 “Jugando con las piezas Negras desde El comienzo del juego”).

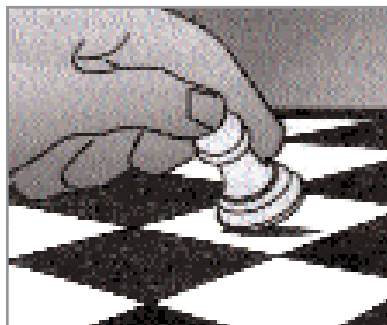
KING ARTHUR SE SUSPENDE EN TIEMPO DESPUÉS DE NO HABER SIDO UTILIZADO POR UNOS MINUTOS. SI ESTO SUCEDE, SOLO PRESIONE EL BOTÓN ON/CLEAR EN LA FILA DE ABAJO DEL TECLADO.

SI USTED HACE UNA JUGADA ILEGAL, KING ARTHUR EMITIRÁ UNA TONADA SUAVE Y MOSTRARÁ LOS CUADROS **TO** Y **FROM** NECESARIOS PARA MOVER LA PIEZA DE VUELTA A SU PREVIO CUADRO. CUANDO ESTO SUCEDE, USTED DEBERÁ SEGUIR EL PROCEDIMIENTO REGULAR DE PRESIONAR LOS CUADROS **FROM** Y **TO** PARA TOMAR UNA PIEZA DE VUELTA EN SU POSICIÓN PREVIA. LUEGO HAGA SU JUGADA LEGAL.

1.4 Haciendo su jugada

Además de decidir una buena jugada, usted tiene que mover la pieza de manera que King Arthur reconozca la jugada. El automáticamente sentirá su jugada si usted sigue una rutina simple. Piense en comunicar su jugada como un proceso de dos pasos – registrando el cuadro **FROM** y luego registrando el cuadro **TO**.

Levante la pieza o peón que desea mover. (Mover el peón dos cuadros hacia delante en frente de un rey o reina es una jugada fabulosa para los Blancos). Oprima el final de la base de la pieza suave-



mente hacia abajo en el centro de su cuadro **FROM**. Usted escuchará un “beep” y King Arthur le mostrará el cuadro **FROM** – por ejemplo: “E2”. Luego oprima la parte de abajo de la pieza suavemente hacia abajo en el cuadro adonde quiere moverla- por ejemplo: “E4”. King Arthur sonará de nuevo, confirmando que ha registrado su jugada. Coloque la pieza suavemente en su nuevo cuadro. (A algunos jugadores les gusta presionar los cuadros con su dedo índice mientras sostienen la pieza con el resto de los dedos de la misma mano).

1.5

Moviendo la pieza de King Arthur como es mostrada - ¡Ya tiene un juego en acción!

Usted notará que King Arthur le muestra su respuesta a su jugada casi inmediatamente. King Arthur

PARA REGISTRAR SU JUGADA APROPIADAMENTE, PRESIONE EL LADO DE LA BASE DE LA PIEZA SUAVEMENTE HACIA ABAJO EN (DIAGRAMA) EL CENTRO DEL CUADRO **FROM** Y LUEGO EN EL CENTRO DEL CUADRO **TO**.

decide su propia jugada y le deja saber cuál es mostrándosela en la parte superior del tablero LCD. Por ejemplo, si usted juega 1. E2-E4, él puede responder E7-E5. Pero usted tiene que mover la pieza en el tablero por él. Siga el mismo procedimiento de dos pasos que hizo cuando registró su propia jugada – presione suavemente los cuadros **TO** y **FROM** y escuche los sonidos de confirmación. ¡Ya está jugando un juego! Disfrute la competencia.

1.6 Deteniendo el juego

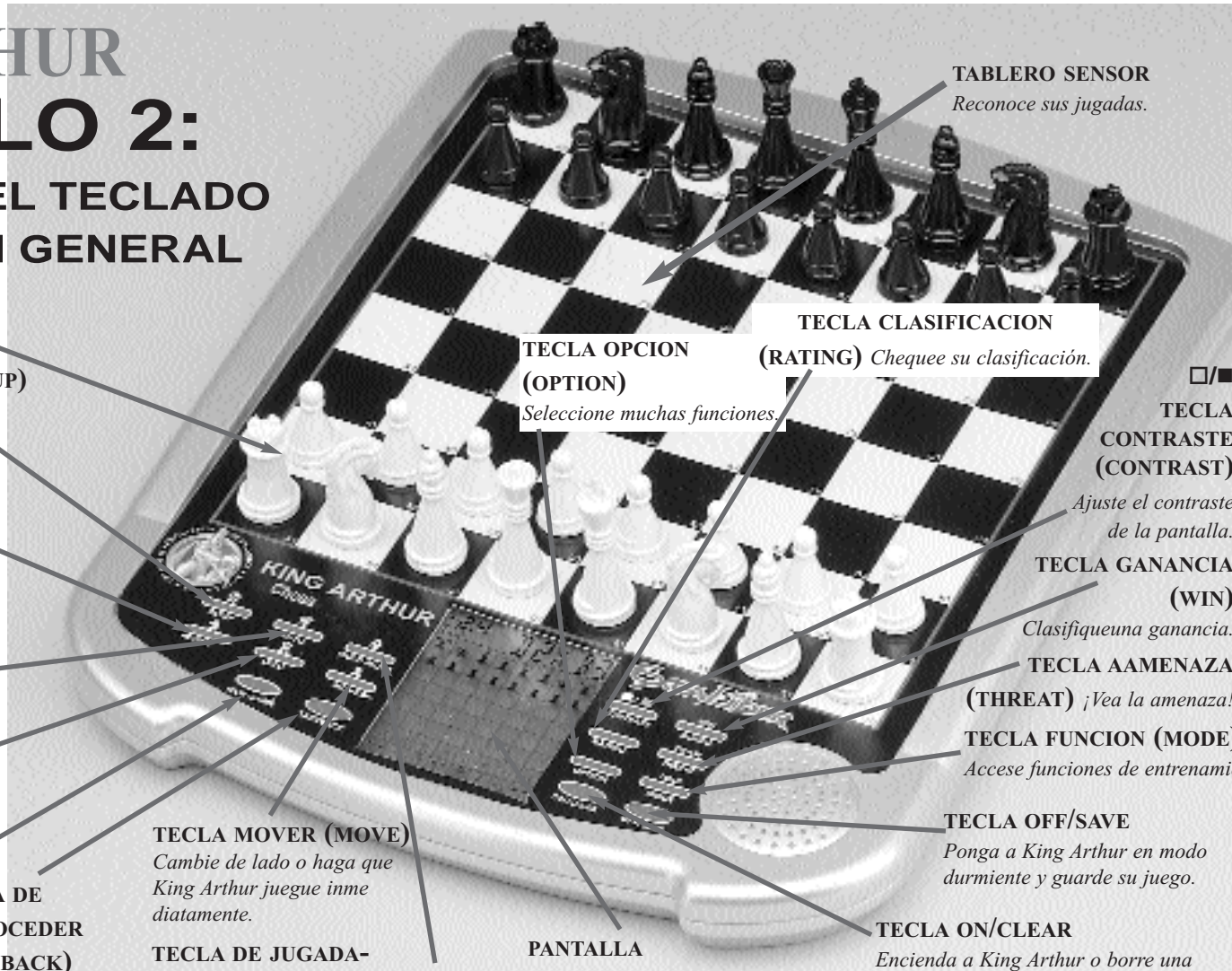
¿Quiere parar por una llamada telefónica o hasta por un viaje de fin de semana? En cualquier momento, siendo su turno, si usted desea detener el juego por un rato, simplemente presione la tecla

OFF/SAVE. King Arthur se apagará e irá a un modo durmiente. El recordará la última posición, incluyendo el tiempo transcurrido, en tanto como usted no interrumpa la fuente de poder – por ejemplo, removiendo las baterías. Para volver al juego, solo oprima la tecla **ON/CLEAR**. Una palabra de advertencia –su memoria del juego en progreso puede tornarse un poco vaga, ¡pero King Arthur recordará el juego perfectamente! Si usted ha colocado las piezas seguramente en su compartimiento durante su descanso, o si han sido movidas, simplemente utilice la pantalla para ayudarle a colocarlas nuevamente de la manera correcta. Si lo que usted desea es anular el juego en progreso, solo oprima **NEW GAME** en cualquier momento.

LA PANTALLA DE KING ARTHUR SIEMPRE LE MOSTRARÁ LA POSICIÓN CORRECTA TAL COMO KING ARTHUR LA VE. ES UNA BUENA IDEA COMPARAR OCASIONALMENTE LA POSICIÓN EN SU “CABEZA” CON LA DEL TABLERO.

KING ARTHUR

CAPITULO 2: FUNCIONES DEL TECLADO Y DISPOSICION GENERAL



Piezas de Ajedrez

TECLA DE ALISTAMIENTO (SETUP)

*Agregue o remueva piezas y
Entre en posiciones especiales.*

TRCLA DE CONSEJOS (HINT)

Obtenga un consejo.

TECLA AUTO

*Observe a King Arthur
Jugar por si mismo.*

TECLA DE NIVEL (LEVEL)

Cambie los niveles de destreza.

**TECLA DE NUEVO JUEGO
(NEW GAME)**

Inicie un juego nuevo.

**TECLA DE
RETROCEDER
(TAKEBACK)**

Arregle su error.

TECLA MOVER (MOVE)

*Cambie de lado o haga que
King Arthur juegue inme
diatamente.*

**TECLA DE JUGADA-
MULTIPLE MOVE
(MULTI-MOVE)**

*Haga jugadas por ambos
lados para alistar su
Apertura favorita.*

**TECLA OPCION
(OPTION)**

Seleccione muchas funciones.

**TECLA CLASIFICACION
(RATING)**

Chequee su clasificación.

**PANTALLA
DEL TABLERO LCD**

*Muestra las posiciones de las
piezas, del tablero y mensajes.*

TABLERO SENSOR
Reconoce sus jugadas.



**TECLA
CONTRASTE
(CONTRAST)**

*Ajuste el contraste
de la pantalla.*

**TECLA GANANCIA
(WIN)**

Clasifique una ganancia.

**TECLA AAMENAZA
(THREAT)**

¡Vea la amenaza!

TECLA FUNCION (MODE)

Accese funciones de entrenamiento.

TECLA OFF/SAVE

*Ponga a King Arthur en modo
durmiente y guarde su juego.*

TECLA ON/CLEAR

*Encienda a King Arthur o borre una
comando.*

KING ARTHUR

CAPITULO 3: TECLADO ESPECIAL Y CONFIGURACION

3.1

Iniciando un juego nuevo

Si usted quiere iniciar un juego nuevo, simplemente oprima el botón **NEW GAME** cuando no sea el turno de King Arthur. King Arthur emitirá el sonido “charge” para un juego nuevo.

3.2

Jugando las piezas Negras desde el principio del juego

Como Blanco siempre juega primero, usted deseará practicar jugando las Negras tanto como las Blancas. Para jugar la piezas Negras, inicie un juego nuevo oprimiendo el botón **NEW GAME**. Luego oprima el botón **MOVE**. Ahora, King Arthur hará su primera jugada automáticamente. Usted verá que el LCD mostrará Negro en la parte de inferior. Si

usted está utilizando el tablero de juego con las piezas tridimensionales, coloque las piezas negras arriba en su lado-cerca del LCD.

Por supuesto, las etiquetas en los cuadros no pueden cambiar. Por lo tanto, cuando el Blanco está jugando, si King Arthur quiere jugar lo que normalment sería “E2-E4” por Blanco, hará esto comunicando “E7-E5”, que precisamente corresponde a su tablero. Haga todas sus jugadas y elija todas las opciones de manera normal.

3.3 *Cambiando de lado durante un juego*

Después de la primera jugada, usted puede cambiar de lado cuando sea su turno, apoderándose del juego y color de King Arthur, dándole el suyo, presionando el botón **MOVE**. Las piezas se

quedarán como están, queriendo decir que usted estará jugando desde la parte superior del tablero. Usted puede cambiar de lado tantas veces como guste.

3.4 *Ajustando el contraste en la pantalla*

Para compensar las diferencias de iluminación y la potencia de las baterías, oprima la tecla **□/■** **CONTRAST** repetidamente para ajustar el contraste en la pantalla a una de 16 posiciones. La primera posición comienza en el nivel cinco.

3.5 *Jugando sin las piezas*

Usted puede jugar sin las piezas tridimensionales, viendo solo la pantalla. Oprima la tecla **OPTION** hasta que la pantalla muestre “TOUCH”. Luego oprima la tecla **>**. La pantalla mostrará “ON”. Ahora, cuando usted juegue, la pantalla le mostrará la jugada de King Arthur, señalando los cuadros **FROM** y **TO** varias veces para que se esté claro, pero usted no tendrá que registrar su jugada. En esta función, el tablero de juego grande actúa como una pantalla al tacto, para que usted pueda

ingresar sus jugadas presionando los cuadros **FROM** y **TO** con su dedo.

3.6 *¿Cambió de idea? ¡Retroceda su jugada!*

Si usted ha efectuado una jugada y ha cambiado de idea con respecto a la misma, simplemente oprima la tecla **TAKEBACK**. De hecho, oprimiendo repetidamente la tecla **TAKEBACK**, usted puede devolver una serie completa de jugadas. Por cada jugada que usted desee retroceder, la pantalla le mostrará los cuadros **TO** y **FROM** necesarios para devolver la pieza a su cuadro anterior. Usted debe seguir el procedimiento regular de presionar en cada uno de estos cuadros (cuando la jugada sea una captura, King Arthur le señalará el cuadro capturado y la pantalla LCD mostrará la pieza apropiada a ser repuesta) para poner cada pieza de vuelta a su posición anterior. Si cambia de parecer para su jugada original, puede oprimir la tecla **MOVE** para jugar nuevamente la jugada o jugadas devueltas.

3.7

Cambiando los niveles de juego

Usted puede cambiar los niveles de juego oprimiendo la tecla **LEVEL** para incrementar el nivel uno a uno. Presionando la tecla > incrementa el nivel en 10. Presionando la tecla < disminuirá el nivel en 10 (Ver el capítulo 7 para una explicación completa de niveles).

3.8 Opciones de la pantalla

Usted tiene una vasta selección de información que King Arthur mostrará para usted en la pantalla. Todas estas opciones están disponibles presionando la tecla **OPTION** hasta que sean mostradas. Luego oprima > para activar o desactivar estas opciones. Presione la tecla **CLEAR** para salir de **OPTION**.

Mostrando el total de tiempo utilizado en el juego:

Su King Arthur normalmente muestra el tiempo transcurrido en cada jugada. Con la opción “**TotAL**” usted puede en su lugar elegir el tiempo total de juego mostrado en la pantalla.

Mostrando el puntaje de posición:

Su pantalla normalmente muestra el número de su jugada actual. Si en su lugar usted prefiere mostrar el puntaje de la pieza en su posición actual para ver rápidamente quién está más adelantado en material, encienda la opción “**SCORE**”. La opción de puntaje totaliza los siguientes valores: Peones-1, Caballos-3, Alfiles-3, Torres-5 y Reina-9.

3.9 Forzando a King Arthur a jugar inmediatamente

Para interrumpir a King Arthur mientras está pensando y hacerlo jugar inmediatamente, oprima la tecla **MOVE**. King Arthur efectuará la mejor jugada que ha encontrado hasta el momento. Esta configuración puede ser de mucha utilidad en niveles altos, cuando King Arthur pudiera demorarse pensando sus jugadas.

3.10 Tomando consejos

Si usted no sabe qué jugada hacer o simplemente quiere ver qué jugada le recomendaría King Arthur, presione **HINT** y la pantalla le mostrará la jugada que King Arthur cree que es la mejor.

Para mostrar todas las jugadas legales o válidas de una pieza seleccionada, oprima el botón **OPTION** hasta que **HELP** es mostrado en la pantalla. Oprima la tecla **MOVE** > para activar la opción. La pantalla mostrará **HELP**. Salga de la función **OPTION** presionando **ON/CLEAR**.

3.11 Mostrando amenazas

King Arthur le dirá cuándo haya una amenaza seria mostrando el símbolo “!” en la pantalla. (Vea también la sección 5.4). Cuando esto sucede, usted puede presionar la tecla **THREAT** y King Arthur le mostrará la jugada amenazante intermitentemente.

3.12 Metiéndose en los niveles más altos del cerebro de King Arthur

De los niveles 6 hacia arriba, usted puede verdaderamente ver lo que King Arthur está “pensando”. Presione **OPTION** hasta que “**lnFO**” aparezca en la pantalla. Active esta opción oprimiendo > ó <. Salga de la función **OPTION** oprimiendo **ON/CLEAR**.

Cuando es activada, esta opción mostrará el puntaje, la dificultad de la búsqueda (el número de

jugadas que King Arthur está “pensando por adelantado”), la mejor jugada que él está considerando y el tiempo en los relojes. Esto aparecerá en la pantalla mientras la computadora está pensando en sus niveles más altos.

3.13 Jugando una variación nuevamente

Esta función es mejor cuando se utiliza jugando sin las piezas (Ver 3.5 arriba). Cuando usted quiere devolver o retroceder una serie de jugadas, oprima **AUTO** y luego **TAKEBACK**. King Arthur retrocederá todas las jugadas en su memoria. Si cambia de idea, usted puede volver a jugar esa totalidad de jugadas si inmediatamente oprime **MOVE**. (Cuando “**rPLAY**” ya no es mostrado en la pantalla, la última jugada de la variación ya ha sido alcanzada).

3.14 Practicando ajedrez a ciegas

Los mejores jugadores a veces sorprenden a la gente jugando sin mirar las piezas del tablero. King Arthur le da una oportunidad de probarse a sí mismo en esta hazaña. Para usar esta opción, borre

las piezas de la pantalla grande del tablero. Presione la tecla **BOARD**. Las piezas en el tablero de ajedrez LCD desaparecerán –¡usted está ahora a ciegas! Juegue ajedrez imaginándose dónde están las piezas. Accese sus jugadas como lo hace usualmente y registre las jugadas de King Arthur normalmente.

Cuando su memoria se torne vaga, puede presionar **BOARD** para confirmar su posición. Entonces usted podrá jugar su juego de manera normal u oprima **BOARD** nuevamente para continuar jugando “a ciegas”. Este ejercicio le puede ayudar a aprender a visualizar mejor cuando esté jugando sin estar “a ciegas”.

Nota: No active la opción **TOUCH** (ver 3.5 arriba) mientras trata de jugar ajedrez a ciegas, ya que usted debe ver a King Arthur mover las coordenadas en la pantalla.

3.15 Apagando el sonido

Ahora usted podrá seleccionar entre tres estilos de sonido emitidos por King Arthur. Puede hacer oprimiendo **OPTION** hasta que “**SOUND**” aparezca en la pantalla. Seleccione entre: “2”-Todo

los sonidos encendidos; “1”-Ningún sonido encendido al oprimir las teclas; “0”-Ningún sonido, excepto cuando hay errores. Apague esta opción presionando >. Salga de la función **OPTION** oprimiendo **ON/ CLEAR**.

Aun cuando la opción de sonido está apagada, King Arthur continuará anunciando que ha encontrado una jugada emitiendo un sonido normal. también sonará una alarma cuando una jugada ilegal ha sido efectuada y hará un sonido de advertencia “en jaque”.

3.16 King Arthur contra King Arthur – “piloto automático”

Usted puede elegir que King Arthur juegue en ambos lados del juego. (Esta función puede ser utilizada desde el comienzo o en cualquier momento del juego) Esta función también puede ser utilizada después de haber alistado una posición especial (ver Capítulo 10).

Para seleccionar esta opción, oprima la tecla **AUTO**. Notará que la pantalla lee “**OPLAYr**”. Esto indica que no hay seres humanos jugando. (Si cambia de opinión, puede presionar **AUTO** nueva-

mente y verá que la pantalla lee “**1PLAYr**”. Oprima **MOVE** y King Arthur jugará. King Arthur se volverá totalmente automático y no necesitará su ayuda para registrar ninguna jugada. Usted podrá ver sus jugadas en la pantalla. Usted puede parar el juego automático oprimiendo la tecla **MOVE** nuevamente. Todas las demás opciones quedarán disponibles para usted.

3.17

Jugador contra jugador

Usted puede jugar con otro jugador utilizando el tablero de King Arthur. El monitoreará el juego por usted, asegurándose de que todas las jugadas sean legales y le proveerá consejos y el tiempo transcurrido. Esto es accesado de manera normal.

Para jugar con un amigo de esta forma, simplemente oprima **MULTI-MOVE**. Note que la pantalla lee “**2PLAYr**”. Esto indica que dos personas estarán jugando. Usted y su amigo pueden empezar a jugar. (Si cambia de opinión, puede oprimir **MULTI-MOVE** nuevamente y verá que la pantalla lee “**1PLAYr**”.

3.18 Apagado automático

Para ahorrar la carga de las baterías, King Arthur se apagará automáticamente cuando ninguna tecla ha sido presionada por un tiempo. Usted puede incrementar o disminuir el tiempo de este apagado automático o apagarlo del todo si desea. Oprima **OPTION** hasta que aparezca “**SLEEP**” en la pantalla. Luego oprima la tecla > para seleccionar el tiempo desde 1 (el más corto) hasta 14 (el más largo). 0 seleccione o para eliminar el apagado automático.

3.19 Jugando con las Negras desde el lado de LCD – Opción “Flip”

Al oprimir la tecla **OPTION** repetidamente le mostrarán todas las opciones a seleccionar. Para jugar Negro del lado LCD del tablero, oprima **OPTION** hasta que “**FLIP**” aparezca en la pantalla. Utilice esta opción para voltear el tablero de ajedrez.

Los jugadores de ajedrez que juegan en torneos oficiales, reciben una clasificación. Asimismo, King Arthur clasificará su jugada.

KING ARTHUR

CAPITULO 4:

TOMANDO UNA CLASIFICACION EN MESA REDONDA

4.1 Viendo su clasificación

Oprima la tecla **RATING** para ver su clasificación actual. Entienda que su clasificación no cambiará hasta que usted “someta” los juegos a la Mesa Redonda para su clasificación.

4.2 Sometiendo un juego a clasificación

Como en cualquier juego de torneo oficial, para ser elegible para clasificación, su juego debe ser jugado sin consejos (**HINTS**) o devolviendo jugadas (**TAKE-BACKS**). Cuando usted finaliza este tipo de juego, King Arthur le confirmará si es elegible para clasificación mostrando un símbolo “O” en la pantalla.

Para entrar en un juego de clasificación, inmediatamente después de terminarlo, simplemente oprima la tecla **RATING** luego pre-

sione la tecla apropiada: **WIN (GANAR)**, **DRAW (RETIRARSE)** o **LOSS (PERDER)**, dependiendo de su resultado en el juego. Eso es todo lo que tiene que hacer. King Arthur automáticamente Ajustará su clasificación. De cualquier manera, cuando usted le hace jaque mate a King Arthur, el mostrará “LOSE” en la pantalla. Antes de poner al día su clasificación, debe presionar la tecla **NEW GAME** y luego la tecla **RATING** registrará su juego ganado. El símbolo “O” quedará encendido, aunque haya oprimido la tecla **NEW GAME**.

Arthur sopesa sus tres primeros juegos clasificados como los más pesados, para de esta manera establecer rápidamente un estimado aproximado de su destreza. Ganar su primer juego clasificado incrementa su promedio en 300

puntos. Ganar su segundo juego eleva su promedio 200 puntos. Usted ganará 100 puntos por ganar su tercer juego clasificado. Después de eso, los ajustes de los promedios son más modestos.

En cualquier nivel adoptado, usted no puede mejorar su promedio en más de 400 puntos. Cuando usted nota que su promedio no sube después de haber sometido un juego ganado, incrementa su nivel de juego a 10 al

jugador clasificados. ¡King Arthur le está diciendo que usted ha mejorado y que necesita moverse hacia un nivel de dificultad más alto de juego! King Arthur will send you helpful messages while you play.

King Arthur le enviará mensajes para ayudarlo mientras juega.

KING ARTHUR

CAPITULO 5: MENSAJES ESPECIALES DE CAMELOT

Mensajes de Información General

5.1 Jaque

Cuando usted está en Jaque, King Arthur lo alertará mostrando el signo “+” en la pantalla.

5.2 Ratable Game

Cuando un juego es clasificativo (ver Capítulo 4), King Arthur mostrará un “O” en la pantalla.

5.3 Función de dos jugadores

Para recordarle cuando usted se encuentra en la función de juego de dos jugadores (jugador contra jugador) (ver 3.17, arriba) el signo “=” será mostrado en la pantalla.

5.4 Amenaza

King Arthur le dirá cuándo existe una amenaza seria

mostrando el símbolo “!” en la pantalla. (Ver también sección 3.11) Cuando esto Sucede, usted puede oprimir la tecla **THREAT** y King Arthur le mostrará la jugada amenazante de modo intermitente.

Mensajes de Retiro del Juego

5.5 Retiro del juego

Cuando King Arthur reconoce que una repetición triple de la posición ha ocurrido, mostrará “DRAW”. Adicionalmente, cuando King Arthur reconoce que 50 jugadas han sido jugadas sin cambios o movidas de peones, él le mostrará “DRAW” en la pantalla. En cualquier caso, usted puede aceptar o ignorar el retiro (DRAW) y continuar jugando.

5.6 Juego trancado

Cuando cualquier oponente ha sido trancado “STALE” aparece en la pantalla. (El tranque ocurre cuando uno de los jugadores no tiene más jugadas legales sin estar en jaque. Un juego trancado es una manera en que el juego puede ser retirado –“drawn”).

Mensajes de final del juego

5.7 Jaque Mate forzado

King Arthur anunciará cuando él puede formar un mate-en-dos (“MAtE2”) o un mate-en-tres (“MAtE3”). El mostrará “MatE” conjuntamente con “+” al ejecutar un jaque mate.

5.8 Otros Jaque Mates

Cuando usted le hace jaque mate a King Arthur, él mostrará “LOSE” en la pantalla. Cuando usted desee reclamar su juego ganado, retirado o quiere renunciar- presione la tecla **NEW GAME**.

Es de mucha utilidad enfocar en cuatro jugadas de ajedrez- captura, enroque, promoción de peones y en passant- para asegurarse de entender cómo operar su King Arthur cuando emplee estas jugadas. Si usted necesita una explicación más completa de las propias jugadas de ajedrez, por favor vea el folleto de “US Chess Federation Let’s Play Chess” (Federación de Ajedrez de los Estados Unidos – folleto “Juguemos al Ajedrez”) incluido con su King Arthur.

KING ARTHUR

CAPITULO 6:

ALGUNAS JUGADAS

ESPECIALES DE AJEDREZ

6.1 Capturando

Para ganar en ajedrez, usted tiene que saber cómo quitarle las piezas a su oponente! Capturar piezas mientras juega con su King Arthur es realmente el mismo proceso de una jugada, excepto que por supuesto, la pieza capturada debe ser removida. Para capturar una de las piezas de King Arthur, simplemente levante su pieza de su cuadro **FROM**, presionando el cuadro para registrar la jugada apropiadamente. Luego levante la pieza que está siendo capturada del cuadro **TO** y coloque su pieza en el cuadro **TO**, presionando el mismo. Coloque la pieza capturada a un lado, fuera del tablero.

Cuando King Arthur muestra su jugada y hay una de sus piezas en el cuadro **TO** de King Arthur, él sabe que está capturando esa pieza. Siga el procedimiento

usual: Levante la pieza de King Arthur del cuadro **FROM**, presionando el cuadro. Levante su pieza del cuadro **TO** de King Arthur y luego coloque la pieza de King Arthur en su cuadro **TO**, presionando este cuadro. Coloque la pieza capturada fuera del tablero.

6.2 Enrocando

Enrocar es una jugada especial e importante en el ajedrez. Esta salva y saca al rey rápidamente, poniendo a la torre a jugar. Enrocar mientras se juega con King Arthur es como mover cualquier otra pieza, excepto que al enrocar usted mueve dos piezas y debe mover al rey primero.

Si está enrocando el rey o la reina, primero mueva y oprima su rey hacia abajo en su cuadro **FROM** (si se enroca al rey E1). Luego mueva y presione su rey en su

cuadro **TO** (si se enroca rey G1). King Arthur reconoce automáticamente las maniobras del enrocado después que el rey se ha movido dos cuadros. Entonces él le recuerda, mostrando el cuadro **FROM** apropiado, completar el enrocado moviendo la torre. Jugar la torre de manera rutinaria, presionando en sus cuadros **TO** y **FROM** como es usual. ¡Recuerde que usted siempre debe mover el Rey primero cuando enroca!

6.3 Promoviendo peones

Cuando un peón llega al otro lado del tablero, las reglas oficiales de ajedrez dicen que lo puede promover a una pieza de más valor. Para promover un peón, haga que su peón se mueva de manera normal al último rango. King Arthur promoverá automáticamente al peón en reina, ya que esta es la mejor opción en casi todos los casos. En el caso remoto que usted quiera promover su peón en otra pieza aparte de la reina, utilice la opción de alistado “**SETUP**” de King Arthur (ver Capítulo 9).

King Arthur reconoce automáticamente su pieza nueva y comienza a pensar acerca de la posición

para poder jugar. Cuando la computadora empuja al peón a su última fila o rango, se promoverá siempre en reina. Recuerde cambiar la pieza del tablero después que cada lado promueva un peón. Cuando se promueve un peón en reina y la reina original está aun en el tablero, los jugadores de ajedrez frecuentemente señalan a la reina nueva con una torre al revés.

6.4 *En passant* – *Llevándose un peón en pase*

Para una captura *passant*, oprima los cuadros **FROM** y **TO** del peón capturando. El cuadro del peón que está siendo capturado aparecerá entonces en la pantalla. Esto es para recordarle remover al peón capturado. Usted debe presionar el peón capturado hacia abajo antes de sacarlo del tablero.

For an *en passant* capture, press the **FROM** and **TO** squares of the capturing pawn. The square of the pawn being captured will then appear on the display. This is to remind you to remove the captured pawn. You must press down on the captured pawn before removing it from the board.

KING ARTHUR

CAPITULO 7:

MUY DIFICIL MUY FACIL

TODO ACERCA DE LOS NIVELES

Usted ya sabe, desde el Capítulo 3, sección 3.7, cómo seleccionar el nivel en que está jugando King Arthur. Con sus 72 niveles de juego, King Arthur puede ajustarse a sí mismo para jugarle un juego competitivo. ¡No importa cuál sea su nivel de destreza! Es más divertido y más educacional seleccionar un nivel que le dé a ambos, usted y King Arthur, una oportunidad razonable para ganar el juego. Trate de encontrar un nivel en el que usted pueda ganar más o menos la mitad del tiempo. ¡A medida que usted mejore, simplemente ajuste el nivel de juego de King Arthur para que él pueda “mejorar” como usted!

7.1 *Niveles de principiantes*

Los primeros cuatro niveles (1, 2, 3 y 4) son niveles de prin-

cipiantes y toman aproximadamente 4, 8 y 12 segundos por jugada respectivamente.

7.2 *Nivel ajustado-doble (fixed-ply)*

El nivel 5 es una búsqueda de 1-ply ajustado (media jugada)

7.3 *Niveles con tiempo*

Los niveles 6 hasta 15 toman alrededor de 1 segundo por número de nivel, por lo que el nivel 10 promediará aproximadamente 10 segundos por jugada. Los niveles 16 hasta 72 toman alrededor de 2 segundos por número de nivel. El total del tiempo incurrido variará dependiendo de la posición, el escenario del juego y de que la opción nivel rápido (**FAST**) esté activada o no.

7.4 Búsqueda infinita

LEVEL 73 is an infinite level.

El **NIVEL 73** es un nivel infinito. King Arthur tomará tanto tiempo para jugar como usted lo desee o hasta que él consiga una posición de mate en su búsqueda. El **NIVEL 73** es perfecto para resolver problemas (ver Capítulo 10). también, usted puede jugar en su contra. Cuando esté cansado de esperar que King Arthur haga su jugada, oprima la tecla **MOVE** mientras la computadora está pensando y juegue la mejor jugada que se ha encontrado hasta el momento.

7.5 Opción nivel rápido

Presionando **LEVEL** y luego **OPTION** le brindará dos opciones de niveles.

Primero, la pantalla le mostrará la opción rápida (“FAST”). “FAST” utiliza una búsqueda más selectiva para pensar. En esta función, King Arthur buscará una posición más rápida y profundamente. Oprima > ó < para activar o desactivar la función **FAST**. Presione **CLEAR** para salir de esta

opción.

7.6 Opción nivel al azar

Oprima la tecla **OPTION** hasta que la pantalla muestre “RAND”, que quiere decir “al azar”. “RAND” le permite a King Arthur elegir entre buenas jugadas al azar para que usted pueda practicar y jugar contra diferentes respuestas. Oprima > ó < para activar o desactivar la función “RAND”. Presione la tecla **CLEAR** para salir de esta opción.

King Arthur ofrece cuatro grandes programas de enseñanza y entrenamiento que le proveen maneras únicas y divertidas de ser un buen jugador de ajedrez. Puede acceder a todos estos programas oprimiendo la tecla **MODE** y seleccionando la función de entrenamiento deseada utilizando la tecla >.

KING ARTHUR

CAPITULO 8:

CONFIGURACION DE ENSEÑANZA Y ENTRENAMIENTO

8.1 Entrenamiento de posiciones de piezas

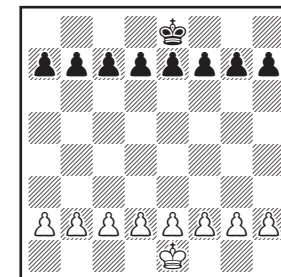
Usted puede practicar en 8 posiciones de entrenamiento diferentes. Existen cinco mini-juegos especiales y tres posiciones de práctica-de-mate.

Los mini-juegos

Los maestros de ajedrez más famosos y exitosos del mundo, llevan a sus alumnos principiantes desde lo más simple hasta lo más complejo jugando “mini-juegos” de ajedrez, que se concentran en uno o más tipos de piezas. Hasta los jugadores avanzados practican estos juegos básicos, así como un concertista de piano continúa practicando sus escalas para que permanezcan como su segunda naturaleza. Como cualquier gran entrenador, su King Arthur jugará con usted estos juegos especiales de práctica.

Oprima **MODE** hasta que “TrAln” aparezca en la pantalla. Luego presione >. Mire su LCD para ver cuáles de los mini-juegos son mostrados. Usted verá que los mini-juegos siempre incluyen al rey y los peones en ambos lados. De hecho, un mini-juego contiene este material. Los otros cuatro mini-juegos utilizan reyes y peones, pero agregan otra pieza diferente en el ejercicio – caballo, alfil, torre y luego la reina.

Comience con el juego básico del rey y los peones. Oprima > hasta que su pantalla luzca como el siguiente diagrama:



Haga su primera jugada. Su objetivo, como en el ajedrez regular, es hacerle jaque mate al rey. Normalmente, esto quiere decir que los dos lados tratarán de forzar a que el peón llegue al otro lado del tablero a salvo para promoverlo en reina. ¡Usted aprenderá muchos principios, trucos y trampas en esta función de entrenamiento, que lo harán ganar muchos juegos de ajedrez con toda su destreza!

Las posiciones de práctica-de-mate

Para ganar en ajedrez, ¿tiene que saber como hacer jaque mate! Simplemente sabiendo que usted tiene suficiente material para

hacer un mate no le hace ganar un punto. Los ejercicios de práctica-de-mate de King Arthur se asegurarán de que usted aprenda las técnicas.

Después de presionar **MODE** hasta que “TrAln” aparezca, oprima nuevamente > hasta que usted esté en posición en el medio del tablero sin peones. Estas son las posiciones de entrenamiento de mate. Las tres diferentes posiciones de entrenamiento de mate le dan al Blanco, excepto su rey, dos alfiles, dos torres o la reina. Estos ejercicios son excelentes, utilizados por los mejores maestros de ajedrez del mundo. En las tres posiciones usted puede forzar un mate en numerosas maneras.

TODAS ESTAS FUNCIONES DE ENTRENAMIENTO PUEDEN SER HECHAS MÁS EFICIENTEMENTE COMBINÁNDOLAS CON OTRAS FUNCIONES DE ENSEÑANZA DE KING ARTHUR:

PIDA UN CONSEJO (HINT) EN CUALQUIER MOMENTO EN QUE SEA SU TURNO DE JUGAR.

SEPA EL PUNTAJE DE LA POSICIÓN DE KING ARTHUR (VER SECCIÓN 3.8)

CAMBIE DE LADO CUANDO DESEE PRACTICAR EN EL LADO NEGRO.

Practique estos ejercicios de entrenamiento de mate hasta que pueda matear al Negro eficientemente.

8.2 Entrenamiento de problemas en mates

Usted puede afilar ampliamente su habilidad en jaque mate y divertirse al mismo tiempo resolviendo los 32 problemas separados disponibles en King Arthur. Al comienzo del juego, oprima **MODE** hasta que “MATE” aparezca en la pantalla. Luego oprima > ó < para seleccionar el problema que desea resolver. Los problemas del 1-31 son mate-entos, lo que quiere decir que el Blanco puede forzar un mate en dos jugadas. Pueden existir o no otras maneras de ganar, pero usted está buscando las dos jugadas que resultarán en jaque mate. La mayor parte del tiempo, la primera de estas jugadas es la más difícil de encontrar. El problema 32 es un mate-en-tres.

Si usted no puede encontrar la solución, haga que King Arthur le muestre las jugadas correctas ajustando su nivel a 73 y luego oprima la tecla **MOVE**.

8.3 Abriendo el libro entrenador: aprendiendo las aperturas del libro de la manera fácil, ¡con la ayuda de King Arthur!

Una de las más sorprendentes innovaciones de King Arthur es su habilidad especial de enseñarle las “aperturas del libro”. Estas son el comienzo de los patrones de las jugadas que han sido practicadas por los maestros de ajedrez a través de los siglos como las mejores formas de empezar un juego. Anteriormente, los jugadores tenían que pasar tediosas horas buscando datos precisos de jugadas en las complicadas columnas de los libros. Esta práctica requería un proceso complicado de ir de atrás hacia delante entre los libros y los tableros de ajedrez. Pero con la función especial de entrenamiento de King Arthur, usted se encontrará aprendiendo las aperturas de juego extremadamente rápido, ahorrándose muchas horas ¡y divirtiéndose mientras aprende! Utilice esta función de entrenamiento tanto como lo desee ¡y manténgase mejorando su conocimiento en la apertura del juego!

Al comienzo de un juego, usted puede elegir uno de las 34 aperturas de juego más populares por el libro. Oprima **MODE** hasta que “OP En” aparezca en la pantalla. Luego oprima > hasta que el número de la apertura que desea aprender o revisar aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla (vea la lista más adelante). (Puede utilizar < para ir de atrás hacia delante en la lista. Por ejemplo, si usted quiere seleccionar la apertura 30, lo hará más rápido si usa la tecla <).

Ahora juegue una jugada. Si su jugada no es correcta, un sonido de error sonará y la jugada NO será hecha. Puede tratar de adivinar nuevamente o aprender la jugada correcta oprimiendo **HINT**. Cuando la computadora regresa con su jugada, verá la palabra **OP En** brevemente en la pantalla si usted tiene otra jugada de apertura que hacer. Si “OP En no

aparece, puede continuar jugando normalmente o pasar a otra jugada de apertura. Usted habrá completado el entrenamiento para esa línea de apertura.

Abajo están los números y nombres de aperturas que usted puede estudiar con el Libro Entrenador de Aperturas de King Arthur.

1. Ruy López, Variación de Cambios
2. Ruy López, Defensa Cerrada
3. Ruy López, Defensa Abierta
4. Ruy López, Defensa Arcángel
5. Giuoco Piano
6. Juego Escocés
7. Cuatro Caballos
8. Defensa Petroff
9. Juego Viena
10. Defensa Clásica Siciliana
11. Dragón Acelerado Siciliano
12. Ataque Rossolimo Siciliano
13. Variación Dragón Siciliana
14. Variación Scheveningen Siciliana
15. Variación Najdorf Siciliana
16. Variación Moscú Siciliana
17. Defensa Caro-Kann
18. Ataque Panov-Botvinnik
19. Defensa Francesa, Variación

DESPUÉS DE LA PRIMERA JUGADA DE CUALQUIER APERTURA, CUANDO SEA SU JUGADA, USTED PUEDE CAMBIAR DE LADO CON KING ARTHUR PRESIONANDO **MOVE**. DE ESTA MANERA, PUEDE PRACTICAR AMBOS LADOS EN ESTAS IMPORTANTES APERTURAS DE AJEDREZ REGULARES.

- Winawer
20. Defensa Francesa, Defensa Clásica
21. Defensa Francesa, Variación McCutcheon
22. Defensa Francesa, Variación Tarrasch
23. Gambit de la Reina, Aceptado
24. Gambit de la Reina, Rechazado
25. Gambit de la Reina, Defensa Semi-Slav
26. Gambit de la Reina, Defensa Tarrasch
27. Gambit de la Reina, Defensa Slav
28. Defensa Nimzo-Indian, Variación Rubinstein
29. Defensa Nimzo-Indian, Variación Clásica
30. Defensa Indio de la Reina
31. Defensa Indo de la Reina, Variación Petrosian
32. Defensa Indio-Bogo
33. Defensa Gruenfeld
34. Defensa Indio del Rey

Estas aperturas y las explicaciones de cada jugada, conjuntamente con muestras de juegos de los maestros de ajedrez, son ofrecidas en muchos libros acerca del ajedrez, disponibles en bibliotecas y tiendas de libros.

8.4 *JUGADA-MULTIPLE: alistan sus propias posiciones de apertura*

King Arthur también le permite alistar cualquier apertura del libro

que usted desee – o hasta una apertura que usted invente – para así practicar. Oprima **MULTI-MOVE**. Su pantalla mostrará “PLAYr”. Asegúrese que el número de jugadores esté ajustado en 2. Después haga las jugadas para ambos lados hasta que la posición de apertura que usted desea practicar sea alcanzada. Luego presione **MULTI-MOVE** nuevamente para alistar el número de jugadores a 1. Oprima **CLEAR** y juegue contra la computadora en esta posición.

8.5 GRANDES JUEGOS

Una de las muchas funciones adicionales ofrecidas por King Arthur que es tanto un magnífico entrenamiento de ajedrez como un sin número de diversión es los Grandes Juegos. A través de los siglos, han habido muchas piezas maestras de ajedrez que jugadores han marcado, estudiado y pasado a las generaciones siguientes. Los mejores jugadores de ajedrez saben este tipo de juegos de memoria.

King Arthur le brinda 16 de estos juegos para que los disfrute y estudie. Es más, usted juega en el lado ganador de estas piezas

maestras ¡y trate de encontrar las jugadas ingeniosas que los maestros hicieron! No se preocupe, King Arthur lo ayudará cuando usted lo desee. Solo oprima la tecla **HINT** para encontrar la próxima jugada. (No se sienta mal por oprimir la tecla de consejos (**HINT**) muy a menudo, ¡después de todo estos están entre los juegos más brillantes del mundo!

Para acceder esta función, al principio del juego, oprima **MODE** hasta que “GA ME” aparezca en la pantalla. Luego presione > hasta que el número del gran juego (vea la lista abajo) que usted desee ver sea mostrado en la parte superior izquierda de la pantalla. (Puede utilizar < para retroceder en la lista. Por ejemplo, si usted quiere seleccionar el Gran Juego 15, lo hará más rápidamente usando la tecla <).

Conjuntamente con el número de juego, usted verá la posición del juego después que las dos primeras jugadas han sido efectuadas. King Arthur automáticamente le dará el lado ganador. ¡Haga la mejor jugada que encuentre!

King Arthur le dará puntos por cada jugada correcta que usted

haga. La pantalla le mostrará el puntaje de los grandes-juegos en dos dígitos (cero al empezar) a la izquierda. En la derecha, la pantalla también muestra el total de puntos que usted ganará si juega correctamente el próximo gran juego.

Si usted no juega correctamente el gran juego, se emitirá un sonido de error, la jugada incorrecta NO será efectuada y los puntos por esta jugada serán divididos a la mitad. Si el bono va a cero, la jugada correcta automáticamente se iluminará. La mayoría de las jugadas comienzan con 4 puntos de bono, pero algunas jugadas brillantes empezaron con 8 puntos.

Estos juegos famosos, de algunos de los más brillantes maestros de ajedrez de todos los tiempos, pueden ser encontrados conjuntamente con la explicación completa del razonamiento detrás de cada jugada, en muchos libros de ajedrez. Los números, jugadores, lugares y fechas de los grandes juegos se las damos a continuación, con una breve explicación de cada juego por el popular escritor de ajedrez Al Lawrence. (Todas las explica-

ciones de los juegos son © 2000, 2003, 2006 por Al Lawrence; derechos reservados).

1. Adolfo Anderssen vs. Lionel Kieseritsky, Londres 1851

Este maravilloso juego de ataque, un Gambit del Rey, es ampliamente conocido como “El Juego Inmortal”. Ambos jugadores muestran la preferencia de ataque a cualquier precio del siglo 19 y Anderssen fue uno de los atacantes más ingeniosos de todos los tiempos. ¡Después de 18. Bd6, el regala sus torres y la reina! En la posición final, su pequeña fuerza es empleada sencillamente de la manera correcta para traer a la armada Negra completa a sus pies.

2. Adolfo Anderssen vs. J. Dufresne, Berlín 1852

Nuevamente vemos a Anderssen embaucando a su oponente. El juego comienza como en el Gambit de Evan, una forma del Giuoco Piano. La 19 Blanca juega. ¡Rad1 es una de las más celebradas en la historia del juego. Con su respuesta... Qxf3, La Negra precisamente gana un caballo y amenaza con mate. ¡Usted pensará que eso es suficiente! Pero Anderssen continúa con el sacrificio de la torre y la reina que obliga el jaque mate con una lluvia de brillantes golpes. Este clásico es conocido como el “Juego Evergreen”.

3. Paul Morphy vs. Duke Kart & Count Isouard, Paris 1858

Durante la opera en Paris, el brillante no-oficial campeón mundial de Nueva Orleans juega un juego informal contra dos hombres de la nobleza. ¡En este caso, estamos seguros de que el juego terminó antes de que la mujer gorda cantara! En una defensa Philidor, el equipo de dos jugó un 3 débil... Bg5, que dejó a Morphy con un desenvolvimiento superior (más de sus piezas son desplegadas) y el par de alfiles (dos alfiles contra un alfil y un caballo). Estas dos ventajas importantes eran todo lo que Murphy necesitaba. Después que el Negro perdía aun más tiempo con otra jugada de peón, 9...b5?, Morphy

le pega al dúo con una serie de sacrificios brillantes para matear. La victoria de la mente sobre lo material es la poesía del ajedrez.

4. Wilhelm Steinitz vs. Kart von Bardeleben, Hastings 1895

Wilhelm Steinitz, el primer campeón mundial oficial, comienza este juego como un Giuoco Piano. El maniobra profundamente para mantener a su oponente sin enrocar poniéndolo a salvo. Luego sacrifica su peón en d5 para poder poner el cuadro disponible para su caballo. Pero la jugada más brillante del juego es 22, Rxe7+. A primera vista, simplemente parece un disparate. Todas las piezas Blancas son atacadas y si Negro no estaba en jaque, podría jugar... Rxc1+ con mate después. Pero si Negro no puede tomar la torre (con su rey o reina) él pierde en todas las variaciones. Y si no tomándola sería eventualmente mateado de cualquier modo. Si usted está interesado en estas líneas complejas, puede encontrar una explicación completa de este juego clásico en muchos libros.

5. Alexander Alekhine vs. O. Tenner, Cologne 1911

El campeón Mundial Alekhine era un fanático del ajedrez (hasta llamó “Ajedrez” a su gato) y fue uno de los mejores jugadores atacantes de todos los tiempos. Aquí él juega la apertura inusual del Alfil y aparenta estar en desarrollo calladamente. El Negro parece estar teniendo un buen juego solo hasta que Alekhine está dispuesto a jugar el “swash-buckling 11”. Nxe5, permitiendo al Negro capturar su reina. El rey Negro es obligado a marchar al centro del tablero, un lugar nada sano para un monarca cuando quedan todavía tantas piezas en el tablero, para ser ahí mateado. Es importante entender que semejantes sacrificios no suceden ilógicamente. Las piezas Blancas tienen un comando dominante nuevamente en el tablero y el Negro permitió la presión del Blanco en f7, el cuadro más sensitivo y defensivo del Negro cuando no se ha enrocado para edificar una explosión.

6. Gaudersen vs. Paul, Melbourne, 1928
Esta "miniatura" de solo 15 jugadas comienza como Defensa Francesa, en la que Blanco juega una Variación Avanzada, colocando sus peones en d4 y en e5. La octava jugada Negra, un enrocado, fue en este caso un disparate, ya que el lado de su rey fue atacado por muchas piezas y no fue defendido efectivamente. El centellante 9 Blanco, Bxh7+ es un ejemplo del sacrificio del alfil que ha sucedido tantas veces que se le ha puesto un nombre- "El Regalo Griego". El 14 Blanco, Nxe6+ es un ejemplo de jaque descubierto, la buceada explosiva del tablero de ajedrez. La sorprendente jugada 15 del Blanco es un muy raro ejemplo de jaque mate con la captura en passant. (Ver la sección 6.4)

7. Edgard Lasker vs. George Thomas, Londres 1910
Esta pieza maestra, la Defensa Escocesa, presenta un famoso ejemplo de la caminata del rey al mate. Edgard, un americano y primo lejano del gran campeón mundial Emmanuel Lasker, activa sus piezas contra el lado del rey del Negro, mientras que el campeón inglés Thomas desarrolla (saca sus piezas del rango trasero y las pone a jugar) muy lentamente. Por 10, Qh5, el Blanco ya está amenazando un "blitzkrieg" completo. Su sacrificio brillante de la reina 11. Qxh7 es seguido por un devastador jaque doble descubierto, 12 Nxf6++. Luego el rey Negro tiene que atravesar la pasarela a lo largo de todo el tablero hacia g1, ¡el lugar normal para el rey Blanco! Aquí toma su último aliento.

8. Wilhelm Steinitz vs. A. Mongredien, Londres 1862
Este juego comienza como Contador Central (también llamado Defensa Escandinava). El Negro pierde mucho tiempo desarrollando sus piezas, mientras que el Blanco pone las suyas a jugar agresivamente. Ciertamente, la armada Blanca domina todo lo importante del centro del tablero y el lado del rey. Esto monta el escenario para un ataque de mate. La maniobra de dos-jugadas del Blanco 13, Rf3 y 14, Rh3 es llamada levantamiento de

la torre (rook lift) y es una estrategia típica de ataque. Luego esta torre se sacrifica a sí misma en h7 en una forma que le permite a Steinitz traer su otra torre rápidamente al combate. El Blanco tiene una torre caída, pero toda su fortaleza toma parte en el asalto, mientras que la torre y el alfil de la reina Negra aparentan estar esperando por el próximo juego. No tienen mucho tiempo que esperar.

9. Aaron Nimzoich vs. S. Alapin, Riga 1913
Otra Defensa Francesa. En esta, el gran jugador y escritor letón Nimzovich (por quien se puso el nombre de la Apertura Indio-Nimzo- ver sección 8.3) juega contra un oponente que pierde tiempo robando un peón con 9... Qxg2. ¡"Nimzo" juega un castigador 12. 0-0-0!, sacrificando su caballo. Luego termina con el sacrificio convincente de la reina que fuerza el jaque mate.

10. José Capablanca vs. Herman Steiner, Los Ángeles 1933
El buen mozo campeón Mundial cubano José Capablanca tenía un simple estilo engañoso. Aquí lo vemos jugar el antiguo juego de Cuatro Caballos, ¡abriendo el lado del rey protector de peones de su oponente con la jugada 11! ¡Su primer sacrificio de la torre 17. Rxf6! no puede ser negado, forzando al rey Negro a un cruce de fuego mortal. Con 23, Qxb7, Capa ofrece su segunda torre, que no puede ser tomada inmediatamente por el 23... Qxf6? 24. Qb4 jaque mate. Pero el Negro es forzado a hacer la jugada de la torre después, seguido por el mate en el mismo cuadro.

11. Mikhail Botvinnik vs. Paul Keres, The Hague, 1948
Botvinnik ganó el record mundial tres veces. Aquí, su oponente es posiblemente el más fuerte jugador de ajedrez del siglo 20 quien no llegó a ser campeón mundial. La apertura es un Indio-Nimzo (ver sección 8.3). Los peones-dobles Blancos son potencialmente una debilidad a largo plazo, pero en corto plazo controlan muchos buenos e impor-

tantes cuadros centrales. El Blanco juega inteligentemente para mantenerse agarrado en la posición e irrumpe en el lado de la reina con su empuje-de-peón 17. c4-c5. Esto le da una oportunidad de poner en acción a la torre del lado de su reina. El le pega contra el lado del rey, sacrificándolo en g7 para ganar. En la posición final, el rey Negro será mateado por la reina Blanca, apoyado por el alfil c1. ¿Dónde se equivocó el Negro? ¡Déle una mirada a su reina y su torre "no empleadas" en a8 y b8!

12. J. Banas vs. P. Lukacs, Trnava, 1986
En un Juego de Cuatro Caballos, el Negro toma su rey en una posición segura enrocando y tomando ventaja de la rara posición de las piezas Blancas, sacrificando su caballo con 9... Nf3+. Luego le permite al Blanco tomar su alfil en c5, Pero para ese momento, el rey Negro está rodeado. En la posición final, después de 13... Ng4, el único defensor efectivo del Blanco, su rey en e3, es forzado fuera de su cuadro, permitiendo... el mate Qg2.

13. Anatoly Karpov vs. Víctor Kortchnoi, Moscú 1974
Esta es la defensa de ajedrez perfeccionada del siglo veinte. Ya no es tan típico ver a jugadores de alto nivel jugando solo por ataque. De hecho, en el momento de este juego, Kortchnoi fue uno de los mejores en el mundo y su "forte" era la defensa. Muchos buenos jugadores lo atacarían ingenuamente, solo para romperle sus fortificaciones de tipo-enrocado. ¡De cualquier modo, el campeón Mundial Karpov lo aplasta en solo 27 jugadas con un ataque de mates! De manera clásica contra la defensa Negra Dragón Siciliano (llamada así probablemente por la "cola" de control que el alfil Negro hace desde g7 hasta a1), Karpov juega el ataque St. George, enrocando el lado de la reina y palanqueando para abrir h-file para matar al dragón.

14. Boris Spassky vs. Tigran Petrosian, Moscú 1969
Spassky ganó el campeonato mundial contra Petrossian en el partido que produjo este

juego. En esta Apertura Inglesa que se torna en un Gambit de Reina, usted verá que una vez más que el Blanco toma un centro fuerte y un desarrollo rápido de sus piezas. Tan pronto como 13. Rd1, usted puede presentar que el Negro está en peligro. Su rey no tiene defensores, sus fuerzas parecen pasivas mientras que las Blancas están agresivamente coordinadas. Como sucede a menudo en estas situaciones, el Blanco irrumpe con un empuje del peón en el centro, ¡en este caso 15, d4-d5! Limpia el tablero para las fuerzas más activas del Blanco. Petrosian, uno de los defensores mejores de todos los tiempos, trata repetidamente de cambiar las reinas, pero el Blanco sabiamente rechaza estas ofertas, que tomarían gran parte del poder fuera del tablero. El peón-d Blanco se torna una estrella, adelantando totalmente hasta el 7mo. rango. Por esta amenaza de la reina, el Blanco puede sacrificar su reina por una de las torres defensoras Negras. En la posición final, no hay esperanzas para el Negro, porque el Blanco promoverá su peón en reina o capturará lo que el Negro utilice para bloquear en d8.

15. Robert Fischer vs. Reuben Fine, Nueva York 1963
Nueve años antes de ganar el campeonato mundial, Bobby Fischer jugó su Gambit Evan (una variación de Giuoco Piano; ver sección 8.3) contra los famosos mayores que él. Bobby sacrifica dos peones para poder sacar sus piezas rápidamente. ¡Luego él juega 14. h2-h4!, sacrificando otro peón para forzar la reina Negra fuera del cuadro g-7. Después de eso, el rey Negro estará atascado en el centro y en peligro del h4-d8 diagonal. La jugada final de Bobby, 17. ¡Qg3! Que fuerza a Fine a renunciar, porque él debe mover su reina del crítico diagonal negro h4-d8. Hasta en 17... Qxg3, el Blanco ignora la captura de su propia reina y juega 18. ¡Mate Bf6!

16. Lajos Portisch vs. Johnnessen, Habana, 1966
Durante la primera mitad de este juego, un

Slav Gambit de la Reina (ver sección 8.3), el gran maestro Húngaro, Lajos Portisch, cierra el centro con una estructura d4-e5 de jugada. Esto le da un punto de inicio de batalla en e5 y le hace difícil al Negro de contra-atacar en el centro, que es el antídoto regular en un ataque en el ala. El próximo paso comienza con 16. h4. Portisch anuncia su intención de ataque en el lado del rey. El se abstiene de enrocar a su propio rey para salvarlo, porque sabe que está suficientemente a salvo en el centro, al menos por el tiempo que le tome irrumpir con su ataque. Cuando el Negro trata de cambiar sus piezas con 17... Bxf3, Portisch sacrifica un caballo para un ataque imparable con 18. Bxh6 y entonces calmadamente mueve su rey al segundo rango, para traer a su otra torre al juego. Su Rxh4 fue otro sacrificio brillante que destruye cualquier esperanza en la defensa. En la posición final, el Negro renuncia porque el Blanco simplemente juega 26. Rxh6+, ganando la reina Negra. Si 26... Qxh6, entonces Blanco juega 27. Qxh6+ y hará mate en h7.

En cualquier momento durante un juego y cuando sea su turno, usted puede cambiar la posición

KING ARTHUR

CHAPTER 9: SETTING UP SPECIAL POSITIONS

9.1 Removiendo una pieza

Oprima la tecla **SETUP**. Luego, en el tablero sensor grande, presione el cuadro donde se encuen-

en el tablero agregando una pieza o piezas, removiendo una o más piezas, o hasta cambiando cualquiera de las piezas – por ejemplo, de un caballo a una reina. Obviamente, esta función le permite fortalecer su lado del juego o el de la computadora, resucitar piezas perdidas o hasta mover su rey fuera de una inminente amenaza de jaque mate.

Utilizando la tecla **SETUP**, usted puede también alistar un problema que desea que King Arthur resuelva o una posición que usted desea practicar con King Arthur. La pantalla de su tablero LCD le facilita

tra la pieza hasta que el cuadro en su pantalla esté vacío. Oprima **CLEAR** para continuar el juego.

9.2 Cambiando el color de una pieza

Oprima la tecla **SETUP**. Presione la tecla que muestra el mismo tipo de pieza que la que usted desea cambiarle el color. (Las teclas de las piezas están localizadas a la izquierda de la pantalla). En el tablero sensor, presione entonces el cuadro de la pieza hasta que aparezca el color correcto en su pantalla. Oprima **CLEAR** para continuar.

9.3 Agregando o cambiando el tipo de pieza

Para agregar o cambiar una pieza, oprima **SETUP**, luego presione la tecla que indica el tipo de pieza que usted desea poner en el tablero. Entonces presione el cuadro en el tablero sensor hasta que la pieza aparezca del color correcto en su tablero de la pantalla. Oprima **CLEAR** para continuar el juego.

9.4 Alistando posiciones especiales y problemas

Esta es otra función espectacular que le permite resolver problemas que usted ve en revistas o periódicos o que usted mismo crea. también le permite entrar en posiciones de juego que usted quiere jugar o que quiere que King Arthur vea, tal vez utilizando el nivel de Búsqueda Infinito (ver Capítulo 7).

Normalmente, es más fácil empezar desde un tablero vacío para alistar semejantes problemas. Luego primero, oprima **OPTION** hasta que “CLr Br” (borrar pantalla) aparezca en su pantalla. Luego presione la tecla **SETUP**. Verá cómo su tablero estará automáticamente en blanco. La palabra “nOnE” aparecerá en la pantalla.

Usted está listo para alistar los reyes en su nueva posición. (Note que la tecla **SETUP** también es la tecla del rey). Presione el tablero sensor en el que uno de los reyes debe estar. Presione el cuadro hasta

UTILIZANDO LAS TRES TÉCNICAS ARRIBA MENCIONADAS,
USTED PUEDE REUBICAR UNA PIEZA FÁCILMENTE,
ESCOGIENDO SU CUADRO, PONIÉNDOLO EN BLANCO Y LUEGO
ESCOGIENDO OTRO CUADRO Y ALISTANDO
LA PIEZA DE NUEVO.

que el rey esté del color apropiado en su pantalla. Luego oprima el cuadro en donde el otro rey debe estar; presiónelo hasta que el rey esté del color correcto. (A usted no se le permitirá retirarse de la función **SETUP** hasta que los reyes Blancos y Negros estén colocados).

Después, escoja otra pieza en el problema o posición que usted desea alistar y oprima la tecla de la pieza apropiada a la izquierda de la pantalla. Luego presione el cuadro en el tablero sensor donde esta

pieza debe estar. Presione el cuadro hasta que la pieza aparezca del color correcto en su pantalla.

Siga este procedimiento hasta que todas las piezas en el problema o en la posición estén completamente alistadas. Asegúrese de que King Arthur sepa qué color moverá – oprima **CONTRAST** para cambiar el lado a jugar. Finalmente, oprima **CLEAR** para jugar o para que King Arthur analice la posición.

¡CASI TODOS LOS PROBLEMAS OPERACIONALES SON CAUSADOS POR REGISTRAR LAS JUGADAS INCORRECTAMENTE! KING ARTHUR NO PUEDE VER SUS JUGADAS, ÉL TIENE QUE “SENTIRLAS”. RECUERDE-SIGA SIEMPRE EL SIMPLE PROCEDIMIENTO DE DOS-PASOS:

- 1. PRESIONE EL CUADRO FROM; ESCUCHE LA CONFIRMACIÓN DEL SONIDO ALTO.**
- 2. PRESIONE EL CUADRO TO; ESCUCHE LA CONFIRMACIÓN DEL SONIDO ALTO.**

SI LOS SONIDOS SON SUAVES, VEA CUIDADOSAMENTE LA PANTALLA LCD Y SIGA LAS INSTRUCCIONES MOSTRADAS PARA REEMPLAZAR LA JUGADA ILEGAL QUE EFECTUÓ LA PIEZA. LUEGO HAGA UNA JUGADA LEGAL.

KING ARTHUR

CAPITULO 10:

DETALLES TECNICOS

IMPORTANTES

10.1 El botón ACL

Ocasionalmente King Arthur puede “congelarse” o negarse a funcionar apropiadamente debido a descargas de estática eléctrica. Si esto sucede, oprima el botón **ALL CLEAR (BOTÓN ACL)**.

Para hacer esto, voltee a King Arthur al revés para que el compartimiento de baterías quede hacia arriba. El botón **ALL CLEAR** es una hendidura que verá hacia abajo a la derecha. Suavemente presione un lapicero de punta circular o un gancho de papel estirado dentro del hueco y luego suéltelo. Usted escuchará los sonidos de que King Arthur está listo.

NOTA ESPECIAL: Después de presionar el botón ACL, King Arthur se habrá olvidado cualquier posición de juego que haya estado en su memoria.

10.2 Cuidado Especial

- ◆ Evite el manejo brusco como golpes o caídas.
- ◆ Evite humedad y temperaturas extremas. Conserve lejos de las ventanas o cualquier otra fuente de calor o frío, como calentadores, ventiladores de aire o luz solar directa. Para mejores resultados, utilícelo en temperaturas entre 39 y 100 Fahrenheit (4 y 38 Celsius).
- ◆ Limpie solo con un trapo húmedo. No use limpiadores con agentes químicos.

10.3 Información sobre baterías

- ◆ Las baterías deben ser removidas y reemplazadas por adultos solamente.
- ◆ Su Computadora de Ajedrez King Arthur utiliza 3 baterías AA.
- ◆ No mezcle baterías viejas con las nuevas.
- ◆ No mezcle baterías alcalinas, regulares (carbono-zinc) o recargables (níquel-cadmio).
- ◆ Instale las baterías combinando la polaridad correcta (+ y -) combinando los diagramas del compartimiento de baterías.
- ◆ Las baterías débiles deben ser reemplazadas inmediatamente.
- ◆ Antes de cambiar las baterías, apague la unidad.
- ◆ No intente recargar baterías no-recargables.
- ◆ Remueva las baterías recargables de la unidad antes de cargarlas.
- ◆ Cargue las baterías recargables solo bajo la supervisión de un adulto.
- ◆ Utilice solo baterías equivalentes al mismo tipo.
- ◆ Remueva las baterías gastadas de la unidad.
- ◆ No haga corto circuitos en los terminales de poder.
- ◆ Conserve el empaque, ya que contiene información importante.

10.4 Precautions

- ◆ Use with adult supervision ◆ Do not leave unit on without supervision
- ◆ Do not use the unit if it is damaged or broken ◆ Do not use near fire
- ◆ Do not use near water or moist areas

Este dispositivo se conforma con la Parte 15 de las Reglas de FCC. La operación es susceptible al siguiente dos condiciones: (1) este dispositivo no puede causar interferencia perjudicial, y (2) este dispositivo debe aceptar ninguna interferencia recibida, inclusive interferencia que puede causar undesired operación. La NOTA: Este equipo se ha probado y ha sido encontrado para conformarse con los límites para una Clase B dispositivo digital, para Despedir conforme a 15 de las Reglas de FCC. Estos límites se diseñan para proporcionar interferencia L razonable en una instalación residencial. Este equipo engendra, los usos y puede irradiar energía de frecuencia de radio y, si no instalado y utilizado de acuerdo con las instrucciones, pueden causar interferencia perjudicial a comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía que esa interferencia no ocurrirá en una instalación particular. Si este equipo causa interferencia perjudicial a la recepción de la radio o la televisión, que puede ser determinada girando el equipo de y en, el usuario es alentado a tratar de corregir la interferencia por uno o por más de las medidas siguientes:

- Reorienta o traslada la antena recipiente.
- Aumenta la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecta el equipo en una salida en un circuito diferente de eso a que el receptor se conecta.
- Consulta el comerciante o a un técnico experimentado de la radio/televisión para la ayuda.



RadioShack®

Radio Shack de México

PÓLIZA DE GARANTÍA

**AV. JARDÍN No. 245
COL. TLATILCO, C.P. 02860
MÉXICO, D.F. TEL.: 5354-5500**

RADIO SHACK DE MÉXICO, SA DE C.V. garantiza este producto por el término de un año o noventa días en todas sus partes y mano de obra contra cualquier defecto de fabricación y funcionamiento a partir de la fecha de entrega al consumidor.

CONDICIONES

I. Para hacer efectiva esta garantía no podrán exigirse mayores requisitos que la presentación de esta póliza junto con el producto en cualquier tienda de Radio Shack de México, S.A. de C.V. ó en el Centro de Reparación de Radio Shack de México, S.A. de C.V. ubicado en CALZADA VALLEJO 1361 (ENTRANDO POR CALLE, URANIO) BODEGA K COL. NUEVA INDUSTRIAL VALLEJO C.P. 007700, GUSTAVO A. MADERO, MEXICO, D.F. TEL: 5724-9163, 5724-9180, 5369-1721, FAX 5369-1462, donde también se podrán encontrar partes, componenetes, consumles y accesorios.

II. La empresa se compromete a reparar el producto así como las piezas y componentes defectuosos del mismos, sin ningún cargo al consumidor, los gastos del flete del producto que se deriven de su cumplimiento serán cubiertos por Radio Shack de México, S.A. de C.V.

III. El tiempo de reparación en ningún caso deberá ser mayor de 30 días a partir de la recepción del producto en cualquier sitio en donde se pueda hacer efectiva la garantía.

IV. Esta garantía no es válida en los siguientes casos:

- a) Cuando el producto ha sido utilizado en condiciones distintas a las normales.
- b) Cuando el producto no ha sido operado siguiendo las indicaciones del instructivo proporcionado.
- c) Cuando el producto ha sido alterado o reparado por personas no autorizadas por Radio Shack de México, S.A. de C.V.

V. En caso de que la presente garantía se extraviara, el consumidor puede recurrir a su proveedor para que se le expida otra póliza de garantía, previa presentación de la nota de compra o factura.

*NOTA: Los aparatos eléctrico-domésticos tienen un año de garantía y los de baterías 90 días.

Producto: _____	SELLO DE LA SUCURSAL
Marco: _____	
No. de catálogo: _____	
No. de serie: _____	
No. de factura: _____	FECHA DE ENTREGA

NOTES

NOTES

EXCALIBUR ELECTRONICS

EXCALIBUR ELECTRONICS, INC.
13755 SW 119TH AVENUE
MIAMI, FLORIDA 33186 U.S.A.

WE MAKE YOU THINK

Nosotros Le Hacemos Piensa.

PHONE: 305.477.8080

FAX: 305.477.9516

EL TELÉFONO: 305.477.8080

FAX DE : 305.477.9516



Play games live at:

www.ExcaliburElectronics.com

Los juegos del juego venen en

www.ExcaliburElectronics.com

915-3 (MA) KingArthur Radioshack 070206 V2SP