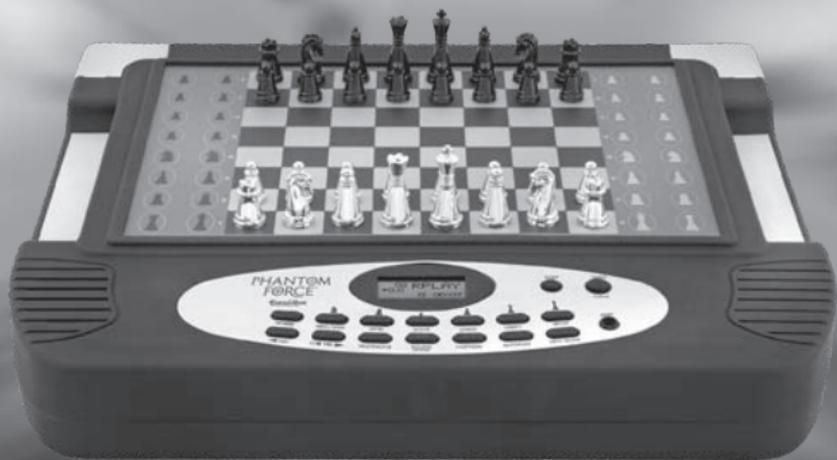


PHANTOM FORCE™



— AJEDREZ CON RESPUESTA —
INTELIGENTE Y MOVIMIENTO AUTOMÁTICO

EXCALIBUR
ELECTRONICS, INC.

MODELO 740DG-ML6

PHANTOM FORCE™



**AJEDREZ CON RESPUESTA
INTELIGENTE Y MOVIMIENTO AUTOMÁTICO**

MODELO 740DG-ML6

EXCALIBUR
ELECTRONICS, INC.

CONTENIDO

CÓMO COMENZAR	4
TECLAS DE FUNCIÓN Y CARACTERÍSTICAS ESPECIALES	6
PANTALLAS ESPECIALES	9
SITUACIONES ESPECIALES	10
NIVELES DE JUEGO	12
ENTRENADOR CON LIBRO DE APERTURAS	14
INGRESAR SUS PROPIAS APERTURAS	15
ENTRENAMIENTO SOBRE LAS PIEZAS	15
CALIFICACIONES	16
USO DEL MODO VERIFICAR	16
USO DEL MODO PROGRAMAR	17
REGLAS GENERALES DEL AJEDREZ	18
CUIDADO ESPECIAL	20
INFORMACIÓN SOBRE LA PILA	20
DECLARACIÓN Y RECICLADO	21
NOTAS	22

¡Felicitaciones por su compra de Phantom Force de Excalibur Electronics! Usted ha comprado su propio entrenador personal de ajedrez y un compañero que está siempre listo para el juego, y que puede mejorar igual que usted. El movimiento automático de las piezas de Phantom Force y la clara voz ofrecen una experiencia sin igual en el juego del ajedrez con computadora.

Encuentre las piezas

De vuelta el Phantom Force cuidadosamente con el tablero mirando hacia abajo. Encuentre el compartimiento marcado "PIECE COMPARTMENT" (COMPARTIMIENTO DE LAS PIEZAS). Ábralo y saque las piezas del ajedrez. Vuelva a cerrar el compartimiento y ponga las piezas al lado.

Traba del mecanismo

Para proteger al Phantom Force durante el envío, el mecanismo de movimiento de las piezas está trabado en su lugar. Con el Phantom Force mirando hacia abajo, busque el interruptor de la traba del mecanismo en el costado inferior derecho y póngalo en la posición UNLOCK (DESTRABADO). Las piezas ahora se podrán mover por el tablero.

Si desea volver a trabar el mecanismo del movimiento, comience un Nuevo partido. La pantalla deberá indicar **01CHESS (01AJEDREZ)**. Ahora ponga el interruptor de ON/OFF (ENCENDIDO/APAGADO) en la posición OFF. De vuelta el Phantom Force y deslice el interruptor de la traba del mecanismo a la posición LOCK (TRABADO).

Instalación de las pilas

Asegúrese de que el interruptor de ON/OFF del costado esté en la posición OFF. Con el Phantom Force mirando hacia abajo, encuentre la puerta marcada BATTERY (PILA). Use un destornillador para aflojar los dos tornillos y sacar la puerta. Ponga seis (6) pilas alcalinas nuevas tamaño C en el compartimiento de las pilas. Preste atención a la colocación de las pilas indicada en el diagrama del compartimiento. Asegúrese de que la punta positiva de cada pila está colocada junto al símbolo + en el compartimiento de las pilas para que la polaridad sea la correcta. Cuando las pilas están debidamente instaladas, cierre la puerta del compartimiento de las pilas y atorníllela.

Ahora, puede dar vuelta el Phantom Force. Si tiene el adaptador de CA/CC del Phantom Force, puede enchufarlo en el enchufe de la electricidad del Phantom Force ubicado al lado del interruptor de ON/OFF.

Por último, ponga el interruptor ON/OFF en la posición ON. Si el Phantom Force no comienza a hablar, use un objeto con punta fina y oprima la tecla **RESET** (REPROGRAMAR).

Jugar un partido inmediatamente

Luego de colocar el interruptor en ON, la pantalla mostrará **ENGLISH? (INGLÉS?)** preguntándole si desea hablar en inglés. Si es así, oprima la tecla **YES (SÍ)**. Si desea hablar en alemán o francés, oprima la tecla **NO** hasta que aparezca el idioma deseado, y luego oprima la tecla **YES**. Ponga las piezas de ajedrez en los cuadrados para comenzar (vea la página 16). La pantalla indicará **01CHESS**. Esto indica que se encuentra en la primer movida del partido y que está listo para jugar al ajedrez.

Si desea que el Phantom Force programe el tablero, ponga cada pieza en el óvalo que incluye la imagen y color de la pieza. Ahora oprima las siguientes teclas, una por vez: **SETUP, +OPTION, YES ►, NEW GAME (PROGRAMAR, +OPCIÓN, SÍ ►, NUEVO PARTIDO)**

A menos que le indiquen lo contrario, el Phantom Force le brinda las piezas blancas, las que están abajo en el tablero. Las blancas siempre mueven primero. ¡Está listo para jugar!



Cómo hacer una movida

Además de decidir una buena movida, tiene que mover la pieza de manera que el Phantom Force reconozca que se ha completado la jugada. Comunicar su movida es un proceso de dos pasos, marcar el cuadrado **FROM (DESDE)** y luego marcar el cuadrado **TO (HACIA)**.

Levante la pieza o peón que desea mover. Apriete el borde de la base de la pieza suavemente sobre el centro de su cuadrado **FROM**. El Phantom Force dirá y mostrará las coordenadas del cuadrado **FROM**, por ejemplo, "E2". Luego, oprima el borde de la pieza hacia abajo suavemente sobre el cuadrado al que desea moverla, por ejemplo, "E4". El Phantom Force dirá el cuadrado **TO**, para confirmar que ha registrado su movida. Ponga la pieza en su nuevo cuadrado.

SUGERENCIA: Luego de oprimir un cuadrado **FROM**, oprima dicho cuadrado de nuevo para seleccionar un cuadro **FROM** diferente.

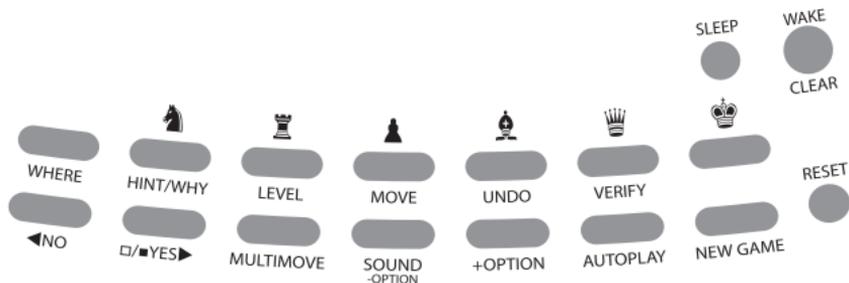
La movida del Phantom Force

Usted notará que el Phantom Force casi inmediatamente mostrará su respuesta a su movida. El Phantom Force decide su propia movida, por supuesto, y le indica cuál es en la pantalla. Por ejemplo, si usted juega 1. E2-E4, podría responder E7-E5. Como si fuera algo mágico, el Phantom Force moverá su propia pieza. Si no puede mover su pieza directamente al cuadrado TO (HACIA), moverá primero la pieza que bloquee el camino y volver a poner la pieza en su cuadrado. ¡Ya está jugando un partido! Disfrute el partido.

Cómo capturar una pieza de Phantom Force

Cuando usted captura una pieza del Phantom Force, la pantalla mostrará SIDE (COSTADO). El Phantom Force ahora esperará que usted coloque la pieza capturada en el óvalo de color correcto a lo largo del costado del tablero de ajedrez. Oprima hacia abajo en el centro del óvalo para indicar al Phantom Force que ya ha colocado la pieza.

TECLAS DE FUNCIÓN Y CARACTERÍSTICAS ESPECIALES



TECLA **NEW GAME (PARTIDO NUEVO)**

Use esta tecla para comenzar un nuevo partido.

TECLA **SLEEP (DORMIR)**

Esta tecla pone a la unidad en un estado para dormir de bajo consumo, para guardar automáticamente un partido ya comenzado. NOTA: Si no está "pensando", el Phantom Force automáticamente pasa al modo dormir después de un período de tiempo, guardando su posición en el partido. Use la tecla WAKE (DESPERTAR) para volver a activar su partido.

TECLA **WAKE/CLEAR (DESPERTAR/BORRAR)**

Si está en el modo dormir, esta tecla despierta al Phantom Force. También use esta tecla para salir de los modos especiales como OPTIONS, SETUP y LEVEL (OPCIONES, PROGRAMAR y NIVEL). Esta tecla se puede usar durante el ingreso de la movida para borrar el cuadrado FROM.

□/■TECLA YES ►(contraste)

Oprima esta tecla y luego la tecla ◀NO o YES ▶ para ajustar el contraste de la pantalla usando uno de los seis valores. Esto le permite compensar la diferencia en la iluminación y posición de visión. Use también este tecla en el modo SETUP para cambiar el color de la movida.

Use esta tecla para aumentar un valor o para responder una pregunta tal como “¿está seguro”?

TECLA HINT/WHY (SUGERENCIA/POR QUÉ)

Oprima esta tecla si desea recibir una sugerencia del Phantom Force. Aparece HINT (SUGERENCIA) en la pantalla y luego la recomendación de una movida en la pantalla. Si la sugerencia es una movida de un libro o una nueva jugada, aparecerá OPEN (ABRIR) O RPLAY (REJUGAR) en lugar de HINT. Use también esta tecla cuando la advertencia de amenaza: !PLAY (¡JUGAR!) aparece para averiguar por qué está la advertencia.

TECLA UNDO (CANCELAR)

Esta tecla le permite cancelar una movida o movidas que ya no desea. Oprima repetidamente esta tecla para continuar cancelando movidas. Luego de cancelar una movida, puede usar la tecla MOVE (MOVER) para volver a jugar las movidas o movida cancelada.

TECLA MOVE (MOVER)

Cuando le toque su movida, oprima esta tecla para cambiar de costado (colores) con el Phantom Force. Mientras el Phantom Force piensa, mueva la tecla MOVE para forzar al Phantom Force a dejar de pensar. También use la tecla MOVE para rehacer movidas en el modo cancelar movidas (vea UNDO (CANCELAR) más arriba).

TECLA SETUP (PROGRAMAR)

Oprima esta tecla para programar posiciones especiales (vea la página 9). También puede usar esta tecla para convertir a un peón que llega a la última hilera en una pieza que no sea una Dama. (La conversión a una Dama es la más común, por lo tanto es automática.)

TECLA LEVEL (NIVEL)

Oprima esta tecla para verificar el nivel de juego. Use la tecla ◀NO o YES▶ para cambiar el nivel. Oprima la tecla LEVEL (NIVEL) repetidamente para cambiar el tipo de nivel (para más información, vea “niveles de juego”, en la página 11).

TECLA MULTIMOVE (MÚLTIPLES MOVIDAS)

Oprima esta tecla para pasar entre 2PLAYR (2 JUGADORES) y 1PLAYR (1 JUGADOR). Mientras se encuentra en el modo 2 jugadores, aparecerá el símbolo “=”. Use el modo de 2 jugadores para jugar contra otra persona o para usar una apertura favorita (vea la página 11).

TECLA *WHERE* (DONDE)

Para determinar hacia donde puede mover una pieza, primero oprima esta tecla y luego oprima el cuadrado de la pieza repetidamente para ver todas las opciones.

Si aparece la advertencia de amenaza ¡PLAY, use esta tecla para determinar donde se encuentra la pieza amenazada. Oprima la tecla WHY (POR QUÉ), luego cuando aparezca ¡WHERE, oprima la tecla WHERE.

TECLA *AUTOPLAY* (JUGAR AUTOMÁTICAMENTE)

Cuando aparece PLAY, oprima esta tecla para que el Phantom Force juegue por los dos jugadores. Durante la jugada automática, esta tecla también se puede oprimir para detener el juego automático.

TECLA *SOUND*/-*OPTION* (SONIDO/-OPCIÓN)

Use esta tecla para apagar el sonido. Sin embargo, se escucharán algunos mensajes de advertencia. Durante la selección de Option, use esta tecla para pasar a la Opción anterior.

TECLA ◀*NO*

Use esta tecla para reducir un valor o para responder una pregunta tal como “¿está seguro?”

TECLA *VERIFY* (VERIFICAR)

Use esta tecla para verificar la ubicación de las piezas en el tablero de ajedrez (vea la página 16).

TECLA *+OPTION* (+OPCIÓN)

Oprimir la tecla +OPTION muestra la última opción cambiada. Para seleccionar o cambiar una opción use la tecla NO o la tecla YES (Sí). Para ver una opción diferente, oprima repetidamente la tecla +OPTION o la tecla -OPTION.

Opciones ANTES de que comience el partido

OPEN (APERTURA): Seleccione una de 32 líneas de juego de apertura (vea la página 11).

TRAIN (ENTRENAR): Seleccione una de las cinco posiciones de entrenamiento (vea la página 13).

Opciones ANTES Y DURANTE el partido

SCORE (PUNTAJE): Si desea ver el puntaje de piezas de su posición actual, active esta opción. El puntaje se calcula usando los siguientes valores: Peones–1, Caballos–3, Alfiles–3, Torres–5, y Dama–9.

g

INFO (INFORMACIÓN): Cuando está activada, esta opción mostrará el puntaje, profundidad de la búsqueda (número de movidas futuras que calcula el Phantom Force) y la mejor movida que planea hacer. Las mismas aparecerán mientras la computadora

piensa usando sus más altos niveles.

MMOVE (MÚLTIPLES MOVIDAS): Use esta opción para activar Múltiples Movidas (2PLAYR) o desactivarla (1PLAYR). Mientras se encuentra en el modo Multi-Move (Múltiples movidas), aparecerá el símbolo “=”.

RATE (CLASIFICACIÓN): Vea su calificación actual. ACTIVE esta opción le permitirá actualizar su clasificación si selecciona un nivel de torneo o muerte súbita para jugar en contra. Apague esta opción cuando desea practicar usando dichos niveles. Durante un partido clasificado, aparecerá el símbolo “O” como recordatorio. Cuando el símbolo “O” está activado, escuchará la advertencia “ESTÁ SEGURO” si desea cancelar errores, agregar piezas en el modo Programar, pedir una Sugerencia o trata de empezar un NEW GAME (NUEVO PARTIDO) antes de completar el partido. Si el puntaje es superior a 9,0, puede lograr una victoria con la tecla NEW GAME (NUEVO PARTIDO).

VOICE (VOZ): Use esta opción para cambiar el idioma que habla el Phantom Force. Además, úsela para apagar la mayor parte del habla. Algunas advertencias, tales como “jaque” y “¿está seguro?” se podrán seguir escuchando. 1 - Inglés, 2 - Alemán, 3 - Francés, y 4 - ninguna.

SNDEF (SONIDOS): Use esta opción para apagar los sonidos.

ANNC (ANUNCIO): Use esta opción para apagar los anuncios de las movidas.

COACH (ENTRENAR): Active esta opción para escuchar un mensaje de advertencia cuando se ataca una de las piezas. La advertencia de la amenaza “!” se activará cuando la opción COACH está activada.

SOUND (SONIDO): Use esta opción para apagar o encender los sonidos.

SLEEP (DORMIR): Ajuste el tiempo de apagado automático con esta opción. Ponerlo en “0” desactivará el apagado automático.

SPEED (VELOCIDAD): Ajuste la velocidad de la pantalla.

PANTALLAS ESPECIALES

Mensajes sobre movidas

Algunas veces mientras el Phantom Force usa su mecanismo para las movidas debajo del tablero de ajedrez, aparecerá la palabra WAIT (ESPERAR).

Mensajes de empate

Durante el partido, el Phantom Force mostrará la palabra DRAW (EMPATE) si ocurre una repetición de tres veces de la movida o si no se movió un peón y no se intercambiaron piezas durante 50 movidas. Cuando ocurra una de estas situaciones, las normas del

ajedrez dicen que un jugador puede pedir el empate. Si lo desea, puede ignorar el mensaje y seguir con el partido. Cuando se llega a tablas, aparecerá en la pantalla STALE (TABLAS).

Mensajes al final del partido

El Phantom Force anunciará el mate en dos (MATE2) y mate en tres (MATE3). También mostrará +MATE cuando ejecuta un jaque mate o cuando usted hace jaque al Phantom Force. Cuando desea pedir un triunfo, empate o desea entregarse, oprima la tecla NEW GAME (NUEVO PARTIDO).

Símbolos de la pantalla

Cuando aparece un “+” en la pantalla, es un recordatorio que está en jaque. Cuando parece una “0” en la pantalla, se puede clasificar el partido que está jugando. Cuando aparece un “=”, indica que está en el modo de dos jugadores humanos. Cuando aparece “!” en la pantalla, se le advierte que una de sus piezas corre el peligro de ser capturada. (Esto es similar al amistoso “de guardia” que algunas veces usan los jugadores humanos cuando atacan a la Dama del rival).

SITUACIONES ESPECIALES

Comenzar el partido con las piezas negras

Cuando desea jugar con las piezas negras (para dejar que el Phantom Force mueva primero), oprima la tecla MOVE (MOVER) antes de hacer su primer movida con las blancas. Aparecerá en la pantalla 01TOP? (01 ¿ARRIBA?). El Phantom Force pregunta si desea que las piezas blancas estén arriba.

Si oprime **YES ▶**

Después de oprimir **YES ▶**, verá en la pantalla 01SWAP? (01 ¿CAMBIAR?). Ahora debe decidir si desea cambiar las piezas de lugar usted mismo o dejar que Phantom Force lo haga. Si desea hacerlo usted mismo, mueva las piezas blancas a la parte de arriba del tablero y las piezas negras a la parte de abajo y luego oprima **◀NO**. Caso contrario, oprima **YES ▶**, y el Phantom Force moverá las piezas blancas a la parte de arriba y las piezas negras a la parte de abajo del tablero de ajedrez.

Si mueve las piezas usted mismo, no olvide la reglamentación de que la Dama siempre ocupa el espacio de su mismo color.

Si oprime **◀NO**

Usted ha elegido que las piezas blancas permanezcan abajo. El Phantom Force realizará una movida con las piezas blancas abajo, cerca de la pantalla.

Si las piezas blancas estuvieran en la parte de arriba del tablero, cuando usted oprime

◀**NO**, el Phantom Force mostrará 01SWAP? para ver si desea mover las piezas blancas a la parte de abajo del tablero de ajedrez.

Enroque

Recuerde, debe mover siempre el Rey primero cuando hace un enroque. Oprima primero el Rey hacia abajo en el cuadrado FROM (si hace un enroque, E1). Luego, mueva y oprima su Rey hacia abajo en el cuadrado TO (si hace el enroque hacia el lado del Rey, G1). El Phantom Force reconoce las maniobras de enroque luego de que el Rey se ha movido dos cuadrados. Luego le recuerda que debe completar el enroque moviendo la Torre. Mueva la Torre como siempre, empujando los cuadrados FROM y TO normalmente.

Al pasar – eliminar un peón al pasar

Para lograr una captura de paso, luego de oprimir los cuadrados FROM y TO del peón capturado, la pantalla mostrará SIDE. El Phantom Force ahora esperará que usted coloque el Peón capturada en el óvalo de color correcto a lo largo del costado del tablero de ajedrez. Oprima hacia abajo en el centro del óvalo para indicar al Phantom Force que ya ha colocado la pieza.

Convertir Peones

Cuando un Peón llega al otro lado del tablero, el Phantom Force automáticamente convertirá el Peón en una Dama, debido a que es la mejor opción en casi todos los casos. Si tiene una Dama en el lugar de las piezas capturadas, puede cambiarla por el Peón.

Cuando el Phantom Force llega con un Peón hasta su última línea, siempre será convertido en una Dama. Si tiene una Dama en el lugar de las piezas capturadas, puede cambiarla por el Peón.

Poner un partido “en suspenso”

En cualquier momento que sea su turno y desee dejar de jugar por un rato, simplemente oprima la tecla SLEEP. El Phantom Force se apagará y pasará al modo dormir. Recordará la última posición, incluyendo el tiempo transcurrido, siempre que usted no interrumpa el suministro de energía, por ejemplo, sacando las pilas. Para reactivar el partido, oprima la tecla WAKE/CLEAR.

NIVELES DE JUEGO

El Phantom Force tiene seis tipos de niveles. Dos de los tipos de niveles (PLY y MATE) son para análisis. Los otros cuatro tipos de niveles son para jugar.

Oprima LEVEL para ver el nivel actual.

Oprima LEVEL repetidamente para cambiar a un tipo diferente de nivel.

Oprima CLEAR para volver al juego normal.

Los tipos de nivel Beginner, Fixed, Sudden y Tournament (Principiante, Fijo, Repentino y Torneo) se pueden ajustar de acuerdo a tres tipos diferentes. Mientras mira el nivel use la tecla +OPTION (+OPCIÓN) para seleccionar "E" para fácil, "A" para normal y "H" para difícil.

Tipo del nivel principiante

Oprima la tecla ◀ o ▶ para seleccionar 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, ó 15 segundos por movida.

BE001 BE002 BE003 BE004
BE005 BE007 BE010 BE015
BA001 BA002 BA003 BA004
BA005 BA007 BA010 BA015
BH001 BH002 BH003 BH004
BH005 BH007 BH010 BH015

Tipo de nivel con horario fijo

Oprima la tecla ◀ o ▶ para seleccionar 1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 30 ó 45 segundos y 1:00, 1:30, 2:00, 2:30, 3:00 y 5:00 por movida. El nivel de tiempo fijo "inf" es tiempo infinito y el Phantom Force solamente dejará de pensar cuando se oprima la tecla MOVE (MOVER) o se encuentre un mate.

FE001 FE002 FE003 FE005
FE010 FE015 FE020 FE030
FE045 FE100 FE130 FE200
FE230 FE300 FE500 FEinF
FA001 FA002 FA003 FA005
FA010 FA015 FA020 FA030
FA045 FA100 FA130 FA200
FA230 FA300 FA500 FAinF
FH001 FH002 FH003 FH005
FH010 FH015 FH020 FH030
FH045 FH100 FH130 FH200
FH230 FH300 FH500 FHinF

Tipo de nivel muerte súbita

Oprima la tecla ◀ o ▶ para seleccionar la cantidad de tiempo, en minutos, para todo el partido. Si se queda sin tiempo, usted pierde. FORFT (PERDER) aparecerá en la pantalla.

SE 05 SE 10 SE 15 SE 20
SE 30 SE 45 SE 60 SE 90
SA 05 SA 10 SA 15 SA 20
SA 30 SA 45 SA 60 SA 90
SH 05 SH 10 SH 15 SH 20
SH 30 SH 45 SH 60 SH 90

Tipo de nivel torneo

Oprima la tecla ◀ o ▶ para seleccionar la cantidad de tiempo usando el formato HORAS MINUTOS para jugar la cantidad de movidas que aparecen en el costado izquierdo de la pantalla. Si se queda sin tiempo antes de jugar la cantidad de movidas indicadas, usted pierde. FORFT aparecerá en la pantalla.

40 TE030 45 TE045 40 TE100 40 TE130
35 TE130 45 TE155 40 TE200 45 TE225

40 TA030 45 TA045 40 TA100 40 TA130
35 TA130 45 TA155 40 TA200 45 TA225

40 TH030 45 TH045 40 TH100 40 TH130
35 TH130 45 TH155 40 TH200 45 TH225

Tipo de nivel "Ply"

Oprima la tecla ◀ o ▶ para seleccionar la profundidad de la búsqueda de 1 a 8 ply. Una "ply" es media movida.

PLY 1 PLY 2 PLY 3 PLY 4
PLY 5 PLY 6 PLY 7 PLY 8

Tipo de nivel Resolución de MAtE

Oprima la tecla ◀ o ▶ para seleccionar el número de movidas de mate que buscará el programa. NONE (NINGUNA) aparecerá si no se encuentra ningún mate.

LAS COMPUTADORAS A VECES SE TRABAN DEBIDO A UNA DESCARGA DE ESTÁTICA U OTRO PROBLEMA ELÉCTRICO. SI OCURRIERA, USE UN OBJETO DELGADO CON PUNTA PARA OPRIMIR EL BOTÓN QUE INDICA "RESET" (REPROGRAMAR).

ENTRENADOR CON LIBRO DE APERTURAS

¡El Phantom Force facilita el aprendizaje de las mismas aperturas que usan los campeones internacionales de ajedrez! Al comienzo de un partido, puede elegir aprender una de 32 aperturas populares, maneras de comenzar el partido, que usan los maestros del ajedrez. Oprima repetidamente +OPTION para que aparezca OPEN y luego oprima la tecla ◀ o ▶ para seleccionar el número de la apertura que desea aprender. (Vea la lista que sigue.) Oprima la tecla CLEAR para volver al juego normal.

Ahora, haga una movida. El Phantom Force le indicará si su movida no es la movida correcta de la apertura. Para aprender la movida correcta, oprima CLEAR y luego oprima HINT. Cuando la computadora responde con la movida, usted verá brevemente la palabra OPEN en la pantalla si tiene que hacer otra movida de apertura. Si la palabra OPEN no aparece, puede continuar con el juego normal. Usted ha completado el entrenamiento de dicha línea de apertura.

Los nombres de las aperturas son:

1. Ruy Lopez, Defensa abierta
2. Ruy Lopez, Defensa Zaitsev
3. Ruy Lopez, Cambio
4. Apertura escocesa
5. Apertura escocesa con cuatro caballos
6. Apertura italiana
7. Defensa dos caballos
8. Apertura cuatro caballos
9. Defensa de Petroff
10. Defensa siciliana, variante Alapin
11. Defensa siciliana, variante Najdorf
12. Defensa siciliana, variante Dragon
13. Defensa siciliana, ataque Keres
14. Defensa Caro-Kann
15. Ataque Panov-Botvinnik
16. Variante Caro-Kann del cambio
17. Táctica de Dama, rehusado
18. Defensa Lasker, táctica de Dama, rehusado
19. Táctica de Dama, rehusado, variante del cambio
20. Defensa eslava
21. Táctica de Dama, aceptado
22. Defensa Nimzo-India, variante clásica
23. Defensa Nimzo-India, variante Rubinstein
24. Defensa semieslava
25. Defensa India de Dama
26. Defensa India de Dama, variante Petrosian
27. Defensa Bogo-India
28. Apertura Catalana
29. Defensa Gruenfeld
30. Defensa India de Rey
31. Defensa Benoni Moderna
32. Táctica Benko

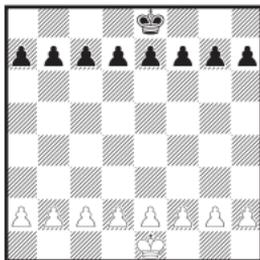
INGRESAR SUS PROPIAS APERTURAS

El Phantom Force también le permite programar cualquier apertura de libro que desee, incluso una apertura que usted invente, para que la pueda practicar. Oprima MULTIMOVE, luego haga las movidas de ambos lados hasta que llegue a la posición de apertura que desea practicar. Ahora oprima MULTIMOVE de nuevo. Oprima CLEAR y juegue en contra de la computadora en esta posición

ENTRENAMIENTO SOBRE LAS PIEZAS

Hay cinco minijuegos especiales. Los más famosos y exitosos maestros de ajedrez del mundo llevan a sus estudiantes desde lo más simple hasta lo más complejo haciéndoles jugar “minijuegos” de ajedrez que se concentran en uno o más tipos de piezas. Incluso jugadores experimentados practican estas movidas básicas de la misma manera que un concertista de piano continúa practicando las escalas para que sigan siendo simples. Igual que cualquier excelente entrenador, el Phantom Force jugará estos juegos especiales para practicar.

Primero, asegúrese de que se encuentra al comienzo del partido oprimiendo NEW GAME. Ahora oprima +OPTION hasta que aparezca TRAIN Luego oprima la tecla (Dama, Alfil, Caballo, Torre o Peón) del minijuego que desea probar. Estos minijuegos siempre incluyen al Rey y los Peones de ambos lados. De hecho, un minijuego contiene solamente este material (oprime PAWN).



Los otros cuatro minijuegos usan Reyes y Peones, pero agregan una pieza diferente al ejercicio: Caballo, Alfil, Torre y luego Dama.

Comience con el minijuego básico del Rey y los Peones.

Haga su primera movida. Su objetivo, como en un partido común, es lograr hacer jaque mate al Rey. Normalmente, esto quiere decir que ambos tratarán de forzar a un Peón hasta el otro lado del tablero para convertirlo en una Dama. ¡Aprenderá muchos principios, trampas y artillos en este modo de entrenamiento que le permitirá ganar muchos partidos de ajedrez!

CALIFICACIONES

Para ver su calificación, oprima +OPTION hasta que aparezca RATE (CLASIFICAR). Aparece en la pantalla su clasificación actual.

Para cambiar la clasificación, debe completar un juego clasificado en el nivel torneo o muerte repentina.

Cuando está listo para jugar un partido clasificado, seleccione la opción RATE.

1. Oprima la tecla +OPTION repetidamente hasta que vea la palabra RATE.
2. Oprima la tecla ◀ o ▶ para activar la opción.
3. Oprima CLEAR.

Por último seleccione el nivel Torneo o el nivel de muerte repentina contra el que desea jugar.

Cuando parece una "O" en la pantalla, se puede clasificar el partido que está jugando. Debido a que el partido que está jugando se puede clasificar, no puede pedir un HINT ni UNDO una mala movida ni usar SETUP para mejorar su posición. Tampoco puede usar la tecla NEW GAME para comenzar de nuevo durante un partido clasificado.

Estas condiciones le permiten experimentar cómo es jugar un partido contra un contrario en un torneo. En torneos clasificados siempre se usa un reloj para ajedrez, de manera que usted hace sus movidas dentro de un límite de tiempo aceptado. El Phantom Force tiene un reloj de ajedrez incorporado.

Si trata de usar las teclas HINT, SETUP, UNDO o NEW GAME durante su partido clasificado, el Phantom Force le preguntará "¿ESTÁ SEGURO?" y dirá qué resultado (empate, triunfo o derrota) se anotará si oprime la tecla YES.

Durante un partido clasificado, si usted gana por 9.0 o más puntos y desea que el Phantom Force pierda, oprima NEW GAME. El Phantom Force dirá "¿ESTÁ SEGURO QUE PIERDO?" El Phantom Force esperará que usted oprima la tecla YES.

USO DEL MODO VERIFICAR

En cualquier momento durante su movida, oprimir VERIFY mostrará la posición de las coordenadas de la Dama negra. La letra B aparecerá si una pieza es negra y una W para las piezas blancas. Oprimir VERIFY por segunda vez verificará la posición de la Dama blanca.

Para verificar las posiciones de las otras piezas del tablero, simplemente oprima repetidamente la tecla marcada con el símbolo de la pieza deseada encima.



Si se ha capturado una pieza, aparecerá una letra S (de costado) al lado de la letra de colores junto con las coordenadas del lugar de captura. Por ejemplo, si se ha capturado un Peón blanco, verificará como WS J8.

Para salir del modo verificación, oprima la tecla WAKE/CLEAR.

USO DEL MODO PROGRAMAR

En cualquier momento durante un partido cuando le toca el turno, puede cambiar la posición del tablero agregando una pieza, sacando una pieza o cambiando cualquiera de las piezas, por ejemplo, de una Dama a un Caballo.

Cómo sacar una pieza

Oprima la tecla SETUP. Luego en el tablero de ajedrez, oprima el cuadrado donde se encuentra la pieza y luego el óvalo correcto en la zona de captura en el costado izquierdo o derecho con el color e imagen de dicha pieza. Oprima CLEAR para continuar el partido.

Cómo agregar o cambiar una pieza

Oprima la tecla SETUP. Para agregar una pieza, oprima el óvalo de la pieza en el lugar de la pieza capturada. Luego, oprima el cuadrado vacío del tablero de ajedrez donde quiere colocar la pieza. Si desea cambiar una pieza, primero muévelo del tablero de ajedrez al óvalo correcto en la zona de captura, luego agregue un tipo de pieza diferente de la zona de captura al cuadrado vacío del tablero de ajedrez. Oprima CLEAR para continuar el partido.

Cómo programar posiciones especiales

Esta es otra función especial que le permite resolver problemas que ven en revistas o diarios o que puede crear por su cuenta. También le permite ingresar posiciones del partido que desea jugar o que desea que el Phantom Force evalúe, quizás usando el nivel de búsqueda infinita.

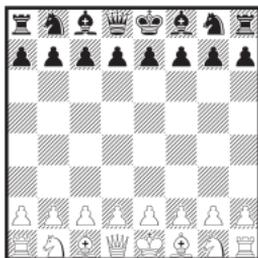
Normalmente, es más fácil comenzar con un tablero vacío para programar dichos problemas. Por lo tanto, primero, oprima la tecla SETUP luego la tecla +OPTION. La pantalla mostrará CLRBR (tablero vacío). Ahora oprima la tecla YES ►. Verá que la pantalla mostrará KINGS (REYES) indicando que no hay ningún Rey. Ponga las piezas en los óvalos correctos en el costado del tablero de ajedrez.

Ahora oprima el óvalo del Rey blanco en la zona de captura y luego oprima el cuadrado del tablero de ajedrez donde debería estar el Rey blanco. Ahora oprima el óvalo del Rey negro en la zona de captura y luego oprima el cuadrado del tablero de ajedrez donde debería estar el Rey negro. Use este procedimiento para mover las piezas desde la zona de captura al cuadrado del tablero de ajedrez, hasta que todas las piezas del problema o posición estén completamente programadas.

Asegúrese que el Phantom Force sepa qué color debe mover. Usted puede cambiar el color del costado que mueve oprimiendo la tecla □/■.

Por último, oprima CLEAR para jugar o pedir que el Phantom Force analice la posición.

ADVERTENCIA: DEBE PONER UN REY BLANCO Y UN REY NEGRO EN EL TABLERO PARA SALIR DEL MODO SETUP.



REGLAS GENERALES DEL AJEDREZ

1. Los dos jugadores deben turnarse para hacer una movida por vez. El jugador con las piezas blancas mueve primero para comenzar el partido.
2. A excepción del enroque (ver a continuación), una movida es la transferencia de una pieza de un cuadrado a otro que esté vacío u ocupado por una pieza del enemigo.
3. Ninguna pieza, excepto el Caballo, podrá cruzar un cuadrado ocupado por otra pieza.
4. Una pieza movida a un cuadrado ocupado por una pieza del enemigo lo captura como parte de la misma movida. El jugador que completa la captura debe sacar inmediatamente la pieza capturada del tablero de ajedrez.
5. Cuando un jugador pasa a una posición en la que puede atacar al Rey, el Rey está en "jaque". El rival debe:

- a) mover el Rey
 - b) bloquear el camino de la pieza que ataca con otra pieza, o
 - c) capturar a la pieza que ataca.
6. El partido termina cuando el Rey no tiene escapatoria ante una pieza que ataca. Esto se conoce como “jaque mate”.
7. El partido termina cuando el Rey del jugador que tiene que mover no está en jaque y el jugador no puede realizar ninguna movida. Esto se conoce como “empate” y se considera que el partido ha sido empatado.

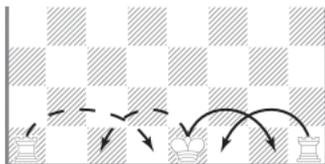
Movidas individuales

Use la tecla WHERE (vea la página 3) y todas las movidas legales de cada pieza seleccionada aparecerán una por vez. Pronto aprenderá “al usarlas” los movimientos de todas las piezas.

1. La Dama puede moverse a cualquier cuadrado en la misma hilera, columna o diagonales en la que está parada, pero no puede saltar a una pieza enemiga.
2. La Torre puede moverse a cualquier cuadrado en la misma hilera o columna en la que está parada, pero no puede saltar a una pieza enemiga. También vea Enroque (a la derecha).
3. El Alfil puede moverse a cualquier cuadrado en las diagonales en el que está parado, pero no puede saltar a una pieza enemiga.
4. El Caballo se mueve usando una “L”, moviéndose dos cuadrados hacia arriba o abajo y luego un cuadrado al costado. También puede moverse un cuadrado hacia arriba o abajo y luego dos cuadrados al costado.
5. El Peón se mueve un cuadrado hacia adelante. En su primera movida, puede moverse dos cuadrados hacia adelante. Cuando se realiza una captura, se mueve diagonalmente (hacia adelante) un cuadrado. También vea al pasar (a continuación).
6. El Rey puede moverse un cuadrado en cualquier dirección, siempre que no resulte atacado por una pieza enemiga. También vea Enroque (a continuación).

Movidas especiales

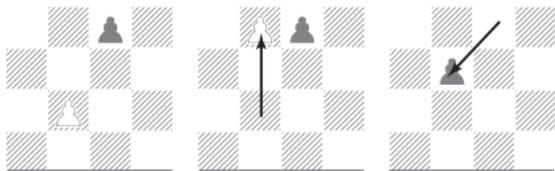
1. El Enroque es una movida del Rey y la Torre que se cuenta como una sola movida (del Rey) y se ejecuta como se indica a continuación:



No se puede hacer un Enroque si:

- el Rey ya se ha movido.
- la Torre ya se ha movido.
- hay una pieza entre el Rey y la Torre.
- el cuadrado original del Rey o el cuadrado que debe cruzar el Rey o el que ocupará resultará atacado por una pieza enemiga.

2. Un Peón puede realizar una captura al pasar si la movida es una respuesta a una movida doble de un Peón, y es un Peón que está al costado del Peón que hizo la movida doble. La captura de un Peón blanco se diagrama a continuación:



3. Un Peón puede convertirse si avanza hasta el final del tablero en el otro lado. Se convierte inmediatamente, como parte de la misma movida, en una Dama, Torre, Alfil o Caballo, lo que decida el jugador. Debido a que la Dama es la pieza más poderosa, es casi siempre elegida como la pieza lograda. A través de este proceso, podría haber más de una Dama del mismo color en el tablero al mismo tiempo.

Cuidado especial

- Evite un tratamiento brusco tal como golpearlo o dejarlo caer.
- Evite la humedad y temperaturas extremas. Para obtener mejores resultados, úselo entre las temperaturas de 39° F y 100 ° F (4° C y 38° C).
- Límpielo usando solamente un trapo apenas húmedo. No use limpiadores con agentes químicos.

Información sobre la pila

- El Phantom Force usa 6 pilas tamaño "C".
- No mezcle pilas viejas y nuevas.
- No mezcle pilas alcalinas y comunes o recargables.
- Instale pilas de manera que la polaridad (+ y -) corresponda a los diagramas en el compartimiento de las pilas.
- Use solamente pilas del mismo tipo y equivalencia.
- Saque las pilas gastadas de la unidad.
- No cree cortos circuitos en los terminales de las pilas.

Declaración de la Comunidad Europea

Importado a la Comunidad Europea por:

Franklin Electronic Publishers GmbH
Kapellenstr. 13
85622 Feldkirchen, Germany



Por favor, visite www.excaliburelectronics.de
<<http://www.excaliburelectronics.de>> y www.franklin.com/eu
<<http://www.franklin.com/eu>> para obtener la información más reciente sobre el producto.

Nota sobre el reciclado

Este dispositivo debe desecharse a través de su sistema local de reciclado.

No lo tire a un tacho para la basura.



Por favor, guarde esta Guía del usuario y todos los materiales de empaquetado ya que incluyen información de importancia. En caso de desecharlo, por favor consulte a su sistema local de reciclado.

Las pilas gastadas deben desecharse a través de su sistema local de reciclado, no las tire al tacho de la basura.

EXCALIBUR
ELECTRONICS, INC.