

Favor de leer antes de usar este equipo

# INTRODUCCION

---

## CARACTERISTICAS

Su computadora de ajedrez 1650L de Radio Shack es un gran oponente, árbitro y maestro de ajedrez. Su computadora tiene las siguientes características especiales.

**Dieciseis niveles de juego** – proporciona 14 niveles de dificultad para juego normal y dos funciones para solución de problemas.

**Aplicación de reglas** – evita jugadas ilegales al jugar contra la computadora u otra persona.

**Memoria de aperturas** – permite que la computadora responda más rápido durante las jugadas de apertura en un juego.

**Verificación de posición** – ayuda a verificar la posición actual de las piezas de ajedrez en caso de perturbar accidentalmente el tablero.

**Pausa** – permite apagar la computadora y continuar el juego más tarde. Con baterías nuevas, la computadora recuerda información del juego actual hasta por un año.

**Regresamiento** – le permite regresar jugadas e intentar un nuevo planteamiento para el mismo problema.

**Ayuda** – permite pedir a la computadora que sugiera la siguiente jugada.

**Preparación** – permite preparar problemas especiales de ajedrez.

**Nota:** La máxima calificación de Elo de esta computadora es 1650. No se han determinado calificaciones de Elo para niveles individuales de juego. Además, no es posible hacer una comparación significativa de los niveles de habilidad de los diferentes niveles de juego. En general, la computadora es más poderosa a niveles de juego que le permiten buscar opciones por más tiempo.

## ANTES DE EMPEZAR

Esta computadora conoce las reglas del ajedrez, incluyendo jugadas especiales como el enroque y la captura en passant. La computadora podría parecer estar jugando irregularmente cuando está de hecho obedeciendo estas reglas.

Si usted no tiene familiaridad con las reglas del ajedrez, asegúrese de leer el panfleto incluido denominado *Las Reglas del Ajedrez*. Si necesita más información, es probable que su biblioteca local tenga varios libros sobre la materia.

# CONTENIDO

---

---

INTRODUCCION .....	2
CONTENIDO .....	3
PARA EMPEZAR.....	4
INSTALACION DE BATERIAS .....	4
GUARDADO DE LAS PIEZAS DE AJEDREZ .....	4
OPERACION BASICA .....	5
COMO JUGAR CONTRA LA COMPUTADORA .....	5
COMO SELECCIONAR EL NIVEL DE JUEGO .....	7
MAS SOBRE JUGADAS .....	8
COMO HACER UNA PAUSA EN EL JUEGO .....	9
JAQUE, JAQUE MATE Y TABLAS.....	9
CARACTERISTICAS ADICIONALES .....	11
COMO JUGAR CONTRA OTRA PERSONA .....	11
COMO CAMBIAR DE LADO.....	11
COMO OBLIGAR A LA COMPUTADORA A RESPONDER .....	12
PARA OBTENER AYUDA .....	12
COMO REGRESAR JUGADAS.....	12
COMO VERIFICAR POSICIONES .....	13
COMO COLOCAR SITUACIONES ESPECIALES.....	15
USO DE LAS FUNCIONES PARA RESOLVER PROBLEMAS .....	16
PARA APAGAR EL SONIDO .....	16
COMO REPOSICIONAR LA COMPUTADORA .....	18
MANTENIMIENTO.....	19

# PARA EMPEZAR

---

## INSTALACION DE BATERIAS

La computadora requiere de tres baterías AA. Las baterías alcalinas nuevas (Radio Shack Cat. No. 23-552) pueden proporcionar hasta 75 horas de tiempo de juego.

Siga estos pasos par instalar baterías. Oprima **STOP** par apagar la computadora antes de cambiar las baterías.

1. Abra el compartimiento de baterías oprimiendo su lengüeta como se mues-tra y quitando la cubierta

4. Abra la cubierta de la computadora separando las lengüetas situadas al frente de la computadora.

Quando se termina la auto-prueba, el indicador **WHITE** se enciende.

**Nota:** Si los indicadores no se encienden o si todos los indicadores se encienden ininterrumpidamente, reposicione la computadora. Vea “Cómo Re-posicionar la Computadora”.

Cambie las baterías cuando los indicadores se atenúan o el sonido se debilita.

## GUARDADO DE LAS PIEZAS DE AJEDREZ

2. Instale las baterías, como lo indican los diagramas dentro del compartimiento.

La computadora suena un tono y se aplica a sí misma una breve prueba.

3. Coloque la cubierta de compartimiento de baterías de nuevo en su lugar.

El compartimiento de almacenamiento es práctico para guardar las piezas del ajedrez. Para abrir la puerta, deslícela como se muestra.

# OPERACION BASICA

---

Lea “Cómo Jugar Contra la Computadora” para aprender los pasos básicos para jugar un juego contra la computadora. Luego, lea el resto de esta sección para obtener información más detallada.

Vea “Características Adicionales” para obtener instrucciones para el juego entre dos personas e información acerca de las características especiales de la computadora.

## COMO JUGAR CONTRA LA COMPUTADORA

Siga estos pasos para jugar contra la computadora.

1. Coloque las piezas en el tablero como se muestra. Asegúrese de que la piezas blancas estén en el lado localizado más cerca de usted (con el tablero girado de manera que los nombres de control estén con el lado correcto hacia arriba).

2. Oprima **GO** para prender la computadora.

Luego, oprima **NEW GAME**. Esto borra toda información del juego pasado.

El indicador **WHITE** se ilumina para indicar que éste es su turno de jugar.

**Nota:** Normalmente, usted juega las piezas blancas y la computadora juega las piezas negras. Sin embargo, se puede cambiar de lado como se describe en “Cómo cambiar de lado”.

3. Seleccione la pieza blanca que desea mover, y oprímala sobre su cuadro actual en el tablero de ajedrez. Los indicadores de fila y columna se iluminan para confirmar la pieza que usted ha seleccionado.
4. Mueva la pieza a su nueva posición y oprímala hacia abajo.
5. El indicador **BLACK** parpadea mientras la computadora planea su jugada. Después, los indicadores de fila y columna se iluminan para mostrar cuál pieza desea mover la computadora.

Oprima hacia abajo la pieza indicada.

**Nota:** Durante las jugadas de apertura en un juego, la computadora opera a partir de su memoria de aperturas e indica su jugada casi inmediatamente.

6. Nuevos indicadores de fila y columna se encienden para mostrar dónde la computadora desea mover la pieza.

Mueva la pieza a la posición indicada  
y oprímala hacia abajo.

- 
- 
7. Continúe jugando hasta que el juego termine. Vea “Jaque, Jaquemate y Tablas”. Luego, oprima **STOP** para apagar la computadora.

U oprima **STOP** para hacer una pausa en el juego. Para reanudar el juego más tarde, oprima **GO**. Para más información, vea “Cómo Hacer una Pausa en el Juego”.

## COMO SELECCIONAR EL NIVEL DE JUEGO

La computadora tiene 16 niveles de juego – 14 niveles de dificultad para jugar contra la computadora y 2 funciones especiales para resolver problemas.

Después de instalar baterías o reposicionar la computadora, la computadora está en el Nivel 3. Después, la computadora permanece en el último nivel seleccionado.

Para confirmar el nivel actual, oprima **LEVEL** una vez. Un indicador de fila y columna se ilumina para mostrar el nivel actual.

Para cambiar el nivel, oprima repetidamente **LEVEL**.

**Nota:** No se puede confirmar o cambiar el nivel durante el turno de la computadora.

Los niveles de juego se describen a continuación:

- **Principiante (A-G):** En estos niveles, aún los principiantes tienen oportunidad de éxito. La computadora comete los errores comunes del principiante, tales como dejar material desprotegido, no capturar material desprotegido, o capturar material a costa de dejar al rey desprotegido.

Al subir el nivel, la computadora comete menos errores.

- **Experto (1-6):** En estos niveles, la computadora usa las habilidades de un jugador experimentado. Al subir el nivel, la computadora aplica mejores tácticas, planea más adelante y considera más posibilidades.

**Nota:** Al subir el nivel, la computadora se toma más tiempo para planear sus jugadas. El tiempo de respuesta promedio para los Niveles 1-6 oscila de 1 segundo a 2 minutos. (Recuerde que éstos son promedios. Durante un juego, los tiempos de respuesta son a menudo más cortos o más largos.)

- Tiempo de respuesta indefinido (7): En este nivel, la computadora tiene las avanzadas habilidades de juego del Nivel 6 y el poder adicional de un tiempo de respuesta indefinido. Puede dejar que la computadora planee su próxima jugada por horas o aún días.

---

---

Cuando desee que la computadora haga una jugada, oprima **PLAY**. La computadora luego indica la jugada que considera la mejor, basada en la investigación que ha hecho hasta ese momento.

**Nota:** Si la computadora busca todas las soluciones posibles o agota la memoria, indica la jugada antes de que usted oprima **PLAY**.

- **Solución de problemas (H y 8):** Vea “Uso de las Funciones para Resolver Problemas”.

## MAS SOBRE JUGADAS

Lea esta sección para obtener información acerca de varias jugadas.

### Jugadas Ilegales

Si intenta hacer una jugada ilegal, los indicadores de fila y columna continuarán indicando la posición previa de la pieza. Regrese la pieza al cuadro indicado y oprima hacia abajo. Los indicadores se apagan. Puede ahora mover ésta o cualquiera otra pieza.

Si no lleva a cabo la jugada de la computadora, la computadora seguirá indicando la jugada que ella desea.

### Captura

Para capturar, oprima hacia abajo en su cuadro original la pieza que efectúa la captura. Retire del tablero la pieza capturada.

Luego, oprima la pieza que realiza la captura hacia abajo en su nuevo cuadro.

### Captura en passant

Se captura en passant como se explica a continuación.

1. Oprima hacia abajo, en su cuadro original, al peón que realiza la captura. Luego, oprímalo hacia abajo en su nuevo cuadro.

Los indicadores de fila y columna del peón capturado se encienden.

2. Oprima hacia abajo al peón capturado y retírelo del tablero.

### Enroque

Siga estos pasos para enrocar.

1. Oprima hacia abajo al rey en su cuadro actual. Luego, oprímalo hacia abajo en su nuevo cuadro. Los indicadores de fila y columna de la torre se iluminan.
2. Oprima hacia abajo la torre en su cuadro actual. Los indicadores de fila y columna del nuevo cuadro de la torre se encienden.
3. Mueva la torre al cuadro indicado y opríma hacia abajo.

### Sub-Promoción

*Sub-promover* es declarar a un peón avanzado como cualquier pieza que no sea la reina.

Cuando sub-promueva, haga lo siguiente.

1. Oprima hacia abajo al peón en su cuadro actual y retírelo.

2. Oprima el botón de la torre (  ), el alfil (  ) o el caballo (  ) para indicar a qué pieza desea promover el peón.
3. Oprima hacia abajo la pieza elegida en el nuevo cuadro.

Cuando la computadora sub-promueve, los indicadores de fila y columna del peón parpadean después de que usted oprime al peón hacia abajo en su nuevo cuadro.

Oprima los botones de la torre (  ), el alfil (  ) o el caballo (  ) sucesivamente hasta que los indicadores dejen de parpadear. Esto indica a qué pieza la computadora desea promover el peón.

Sin oprimir hacia abajo, coloque la pieza escogida en el nuevo cuadro.

## COMO HACER UNA PAUSA EN EL JUEGO

Para conservar la energía de la batería, apague la computadora cada vez que planee detener el juego por más de unos pocos minutos.

Para apagar la computadora, oprima **STOP**. Todos los indicadores se apagan.

Para reanudar el juego, oprima **GO** y proceda a jugar de la manera usual.

## JAQUE, JAQUE MATE Y TABLAS

La computadora indica jaque, jaque mate y tablas por ahogamiento del rey o por triple repetición.

### Jaque

Cuando se pone a un rey en jaque, se iluminan **CHECK** y el indicador de color del lado en jaque.

### Jaque Mate

Cuando un juego termina en jaque mate, se iluminan **CHECK**, **END**, y el indicador de color del lado que está en jaque mate.

### Tablas

Cuando un juego termina en tablas por ahogamiento del rey o por triple repetición

(la misma posición en el tablero aparece tres veces seguidas), **END** se enciende.

# CARACTERISTICAS ADICIONALES

---

## COMO JUGAR CONTRA OTRA PERSONA

Puede usted jugar un juego completo contra otra persona o cambiar a jugar entre dos personas durante un juego. Durante un juego entre dos personas, puede usar las mismas características que están disponibles durante el juego contra la computadora.

Para seleccionar un juego entre dos personas, oprima **NON-AUTO** de manera que el indicador **SET UP** se ilumine.

Para regresar a jugar contra la computadora, oprima **NON-AUTO** de manera que el indicador **SET UP** se apague. Si es el turno de la computadora, oprima **PLAY**.

**Nota:** No se puede cambiar a jugar entre dos personas durante el turno de la computadora.

## COMO CAMBIAR DE LADO

Normalmente, la computadora juega las piezas negras y usted juega las piezas blancas. Si desea jugar las piezas negras, siga estos pasos.

1. Coloque las piezas del ajedrez en el tablero como se indica. Asegúrese de que las piezas negras estén en el lado más cercano a usted (con el tablero girado de manera que los nombres de control estén con el lado correcto hacia arriba).
2. Oprima **NEW GAME**. El indicador **WHITE** se enciende.
3. Oprima **PLAY**. La computadora indica la primera jugada para las piezas blancas.
4. Haga la jugada de la computadora. El indicador **BLACK** se ilumina y la computadora espera a que usted haga su jugada. Proceda con el juego.

---

---

**Nota:** Cada vez que oprime **PLAY** durante un juego, la computadora juega para el lado que tiene el turno par jugar, de manera que puede cambiar de lado en cualquier momento. ¡Puede aún hacer que la computadora juegue contra sí misma!

## COMO OBLIGAR A LA COMPUTADORA A RESPONDER

Mientras la computadora planea una jugada, usted puede acortar su búsqueda y obligarla a jugar inmediatamente. Cuando el indicador de color de la computadora parpadee, oprima **PLAY**.

### Notas:

- Esto impide que la computadora funcione en el nivel seleccionado de juego, así que podría ser mejor seleccionar un nivel menos difícil.
- No puede usar esta característica cuando la computadora está en el Nivel 8 o H.

## PARA OBTENER AYUDA

Durante un juego, siga estos pasos para hacer que la computadora sugiera su siguiente jugada.

- 1 Mientras el indicador de su color está encendido, oprima **PLAY**.

El indicador de su color parpadea mientras la computadora piensa. Luego, los indicadores de fila y columna se iluminan para indicar la jugada sugerida por la computadora.

- 2 Haga la jugada sugerida.

3. Cuando el indicador del color de la computadora se ilumine, oprima **PLAY**. El indicador del color de la computadora parpadea mientras la computadora piensa. Luego, la computadora indica la jugada elegida.

Proceda con el juego de la manera usual.

### Notas:

- Si prefiere hacer una jugada distinta a la sugerida, puede regresar la jugada sugerida. Vea “Cómo Regresar Jugadas”.
- También puede hacer que la computadora resuelva problemas especiales de ajedrez. Vea “Uso de las Funciones para Resolver Problemas”.

## COMO REGRESAR JUGADAS

Si ha indicado la pieza de ajedrez que desea jugar pero aún no la ha movido a su cuadro nuevo, puede cancelar fácilmente su jugada. Puede también regresar una jugada que ya haya terminado.

### Después de Indicar la Pieza

Después de indicar la pieza que desea mover, cancele la jugada oprimiendo otra vez hacia abajo en el mismo cuadro. Los indicadores de fila y columna se apagan. Puede ahora mover cualquier pieza.

### Después de Terminar la Jugada

Siga estos pasos para regresar una jugada.

1. Oprima **TAKE BACK**. Los indicadores de fila y columna muestran la última

pieza movida.

2. Oprima hacia abajo la pieza indicada. Los indicadores de fila y columna muestran la posición previa de la pieza.
3. Regrese la pieza al cuadro indicado y oprima hacia abajo.

Puede regresar hasta seis posiciones.

## COMO VERIFICAR POSICIONES

Si mueve accidentalmente las piezas del ajedrez, puede verificar sus posiciones correctas.

### Notas:

- No puede verificar las posiciones de las piezas durante el turno de la computadora.
- Si una pieza está fuera de su lugar, regrésela al cuadro indicado sin oprimirla hacia abajo. Si una pieza capturada se deja erróneamente en el tablero, retírela sin oprimirla hacia abajo.

Para verificar las posiciones de las piezas, haga lo siguiente.

1. Oprima el botón apropiado, como se indica aquí:

Peón	Alfil
Torre	Reina
Caballo	Rey

Los indicadores de fila y columna se iluminan (en el caso de las piezas blancas) o parpadean (en el caso de las piezas negras) para mostrar la posición actual de una de las piezas de ese rango.

2. Oprima el botón correspondiente a la misma pieza varias veces para verificar las posiciones de otras piezas del mismo rango y color.

Cuando los indicadores de fila y columna se apagan, la computadora ha terminado de mostrar las posiciones de todas las piezas de ese rango y color.

Si es necesario, oprima el botón correspondiente a la pieza varias veces para ver las posiciones de nuevo.

3. Para revisar las posiciones de otras piezas del mismo color, repita los Pasos 1 y 2.
4. Para revisar las posiciones de las piezas del otro color, oprima **COLOR**. El indicador del otro color se ilumina.

Los indicadores de fila y columna se iluminan o parpadean para mostrar la posición de la pieza que usted seleccionó la vez anterior.

Verifique las posiciones para este color como se describe en los Pasos 1 a 3.

5. Oprima **COLOR** para iluminar el indicador de color del lado que tiene el turno de jugar. Los indicadores muestran la posición de la última

pieza que usted seleccionó. Proceda con el juego de la manera usual.

---

---

## COMO COLOCAR SITUACIONES ESPECIALES

Use el siguiente procedimiento para colocar situaciones especiales que quiera jugar o problemas especiales que quiera que la computadora resuelva.

**Nota:** No se pueden colocar situaciones especiales durante el turno de la computadora.

### 1. Comience como sigue:

- Para colocar una situación usando la mayoría de las piezas de ajedrez, coloque las piezas en el tablero como lo hace al comienzo de un juego. Luego, oprima **NEW GAME** y **SET UP** en ese orden.
- Para colocar una situación usando sólo unas pocas piezas de ajedrez, retire todas las piezas del tablero. Luego, oprima **NEW GAME**, **SET UP**, y **TAKE BACK** en ese orden.
- Para cambiar posiciones de piezas durante un juego, oprima **SET UP**.

El indicador **SET UP** parpadea.

### 2. Oprima **COLOR** para encender el indicador del lado cuyas piezas desea colocar.

Luego, mueva, retire o añada piezas como sigue:

- Para mover una pieza, oprímala hacia abajo en su cuadro actual. (Los indicadores de fila y columna no se iluminan.) Luego, oprima la pieza hacia abajo en su nuevo cuadro. (Los

indicadores de fila y columna que corresponden a la nueva posición se iluminan. Estos indicadores se apagan la siguiente vez que usted selecciona una pieza.)

- Para retirar una pieza, oprímala hacia abajo en su cuadro actual. (Los indicadores de fila y columna no se iluminan.) Luego, retire la pieza del tablero.
- Para añadir una pieza, oprima el botón apropiado para la pieza. (Los indicadores de fila y columna que corresponden a la posición actual de una de estas piezas se encienden, como lo hacen cuando verifica las posiciones de las piezas.) Luego, oprima la pieza hacia abajo en el cuadro deseado. (Los indicadores de fila y columna de la posición que usted selecciona se encienden. Estos indicadores se apagan la siguiente vez que selecciona una pieza.)

### 3. Repita el Paso 2 para colocar las piezas del otro lado.

### 4. Oprima **COLOR** para iluminar el indicador del lado que tiene el turno para la siguiente jugada.

### 5. Oprima **SET UP** para regresar a juego normal. El indicador **SET UP** se apaga. Si el indicador **SET UP** no se apaga, ha usted colocado una situación inválida. Revise la posición y añada, mueva, o retire piezas como sea necesario. Luego, oprima **SET UP** de nuevo.

---

---

**Nota:** La computadora no detecta todas las situaciones inválidas, así que revise cuidadosamente las posiciones de las piezas antes de oprimir **SET UP** para regresar a juego normal.

6. Si es su turno, haga la jugada como de costumbre. Si es el turno de la computadora, oprima **PLAY**. Luego, proceda de la manera usual.

## USO DE LAS FUNCIONES PARA RESOLVER PROBLEMAS

Dos funciones especiales (Niveles 8 y H) le permiten usar la computadora para resolver problemas de ajedrez.

En el Nivel 8, la computadora determina si el lado seleccionado puede dar jaque mate al rey del oponente en cuatro jugadas o menos, sin importar la defensa del oponente.

En el Nivel H, la computadora determina si el lado seleccionado puede hacer una jugada que mejorará su posición por dos peones o más. Si no puede encontrar una, determina si el lado seleccionado puede dar jaque mate al rey del oponente en cuatro jugadas o menos, sin importar la defensa del oponente.

Siga los Pasos 1 a 5 en “Cómo Colocar Situaciones Especiales” para preparar problemas tales como aquellos que se encuentran en los libros y columnas de ajedrez. Luego, especifique el Nivel 8 o H para hacer que la computadora resuelva el problema.

Puede también especificar el Nivel 8 o H para obtener ayuda durante un juego.

Siga estos pasos para usar el Nivel 8 o H.

1. Oprima repetidamente **LEVEL** para seleccionar la función para resolver problemas como sigue:

8.....Jaque mate obligado

H.....Avance de dos peones  
o jaque mate obligado

2. Oprima **PLAY**.
3. El indicador de color parpadea mientras la computadora piensa.

Si la computadora encuentra una solución, los indicadores de fila y columna se iluminan para mostrarle cada jugada. Juegue las piezas como se indica para ver la solución de la computadora.

Si la computadora no encuentra una solución, suena un tono.

### Notas:

- Si no quiere esperar a que la computadora resuelva el problema, oprima **PLAY** de nuevo. El indicador de color deja de parpadear y la computadora deja de intentar resolver el problema.
- Para regresar a juego normal, oprima repetidamente **LEVEL** hasta que el indicador del nivel deseado se ilumine. Si es su turno para jugar, proceda con el juego como de costumbre. Si es el turno de la computadora, oprima **PLAY**. Luego, proceda de la manera usual.

## PARA APAGAR EL SONIDO

Oprima **SOUND** para apagar los tonos de error y confirmación. Oprima **SOUND** de nuevo para prender el sonido.

**Nota:** No puede prender o apagar el sonido durante el turno de la computadora.

# COMO REPOSICIONAR LA COMPUTADORA

---

Si la computadora no se reposiciona apropiadamente después de instalar baterías o si no responde a ningún botón, reposicione la computadora como sigue.

1. Use el extremo de un sujetador de papel enderezado para oprimir y mantener oprimido el botón **ACL** localizado en el fondo de la computadora. Todos los indicadores se apagan.
2. Libere el botón **ACL**. La computadora se aplica a sí misma una breve prueba. Cuando termina la prueba, el indicador **WHITE** se enciende ininterrumpidamente.

Esto borra toda información de la memoria de la computadora.

# MANTENIMIENTO

---

Su computadora de ajedrez 1650L de Radio Shack es un ejemplo de diseño superior y fabricación maestra. Las siguientes sugerencias le ayudarán a cuidar su computadora para que la pueda disfrutar por años.

Mantenga la computadora seca. Si se moja, séquela inmediatamente.

Algunos líquidos podrían contener minerales que pueden corroer los circuitos electrónicos.

Use y la computadora sólo en ambientes de temperatura normal. Los extremos de temperatura pueden acortar la vida de los aparatos electrónicos, y deformar o derretir las partes plásticas.

Maneje la computadora delicada y cuidadosamente. Dejarla caer puede dañar los circuitos impresos y provocar que la computadora funcione incorrectamente.

Mantenga a la computadora alejada del polvo y la tierra, lo que podría causar desgaste prematuro de las partes.

Pase un paño húmedo ocasionalmente por la computadora para mantenerla luciendo como nueva. No use químicos ásperos, solventes de limpieza, o detergentes fuertes para limpiar la computadora.

Use sólo baterías nuevas del tamaño y tipo requeridos. Siempre quite las baterías viejas o débiles. Pueden dejar escapar químicos que pueden destruir los circuitos electrónicos.

Modificar o alterar los componentes internos de la computadora puede provocar un desperfecto y podría invalidar su garantía. Si su computadora no funciona como debiera, llévela a su tienda local Radio Shack para obtener asistencia.