



Ordenador de ajedrez

ChessGenius

(M810)



Instrucciones de uso y juego

ÍNDICE

1. Información importante.....	3
1.1 Indicaciones de seguridad.....	3
1.2 Indicaciones sobre el manejo de las baterías.....	3
1.3 Indicaciones sobre la limpieza.....	4
1.4 Indicaciones sobre el funcionamiento con adaptador.....	4
1.5 Contenido.....	4
1.6 Uso de las piezas.....	4
1.7 Descripción de los dispositivos.....	5
1.8 Los botones y sus funciones.....	5
2. Antes de empezar.....	6
2.1 Colocar las baterías.....	6
2.2 Seleccionar idioma.....	7
2.3 Encender y apagar.....	7
2.4 Iluminación de la pantalla.....	7
3. Jugar con el ordenador.....	8
3.1 Información general.....	8
3.2 Jugadas especiales.....	8
3.3 Información sobre el proceso de pensamiento del ordenador (INFO).....	8
3.4 Empezar nueva partida (NEW).....	9
3.5 Consejos (HINT).....	9
3.6 Anular jugadas o volver a simular (⇐ / ⇒).....	9
3.7 Función de ayuda (HELP).....	9
4. El menú principal.....	10
4.1 Niveles de dificultad (NIVEL).....	10
4.2 Jugadas alternativas (ALTERNO).....	11
4.3 Girar el tablero (INVERT).....	11
4.4 Encender/apagar el reloj de ajedrez (RELOJ).....	12
4.5 Modo de análisis (ANALYS).....	12
4.6 Funciones especiales (OPCIONES).....	12
4.6.1 Idioma (IDIOMA).....	13
4.6.2 Volumen (SONIDO).....	13
4.6.3 TUTOR.....	13
4.6.4 ECO (ECO).....	14
4.6.5 Contraste (CONT.).....	14
4.7 Introducción de posición (POSICIÓN).....	14
5. Eliminación de residuos.....	15
6. Garantía, servicio e importación.....	16
7. Especificaciones técnicas.....	16

1. Información importante

Lea con atención las siguientes indicaciones de seguridad y las instrucciones de uso antes de poner el dispositivo en funcionamiento, sígala meticolosamente y consévelas junto con el dispositivo para futuras referencias. Si da el dispositivo a otro usuario, entréguele también estas instrucciones.

1.1 Indicaciones de seguridad

Recuerde que este producto no es un juego en el sentido de la directiva 2009/48/CE. Si va a dejar que sus hijos utilicen el dispositivo, enséñeles a usarlo adecuadamente y preste atención a que solo usen el dispositivo con los fines previstos.

¡AVISO! Este dispositivo contiene imanes o piezas magnéticas. La unión de imanes entre sí o con un objeto metálico dentro del cuerpo humano puede provocar lesiones graves o incluso mortales. Solicite atención médica si se traga o inspira imanes.

- Mantenga la bolsa y las hojas alejadas de bebés y niños pequeños, ¡existe peligro de asfixia!
- Para evitar daños, no exponga el dispositivo al calor, p. ej. no lo coloque sobre radiadores, ni lo exponga a la radiación directa del sol y de ningún modo que quede expuesto a la humedad.
- Para evitar fallos en el funcionamiento, no utilice el dispositivo sobre ni muy cerca de dispositivos que generen campos magnéticos o radiación electromagnética, como p. ej., televisores, altavoces, teléfonos móviles, instalaciones WLAN y otros aparatos.
- De ningún modo abra el dispositivo, no contiene ninguna pieza individual que requiera mantenimiento. En caso de mal funcionamiento, diríjase a la dirección de servicio indicada.

1.2 Indicaciones sobre el manejo de las baterías

- **¡PRECAUCIÓN!** Peligro de explosión si las baterías no se cambian correctamente. ¡Deshágase de las baterías usadas siguiendo las instrucciones!
- Las baterías no recargables no deben volver a cargarse. ¡Peligro de explosión!
- Las baterías recargables sólo deben cargarse bajo la vigilancia de un adulto.
- Las baterías recargables deben sacarse del juguete antes de cargarse.
- Cambie siempre todas las baterías a la vez.
- ¡Coloque las baterías siempre con la polaridad correcta! (+ con +, - con -)
- No deben usarse juntas baterías de distintos tipos ni baterías nuevas y usadas.
- Las baterías alcalinas y las normales (zinc-carbono), así como las baterías recargables no deben mezclarse.
- Mantener las baterías alejadas de los niños pequeños, no arrojarlas al fuego, ponerlas en cortocircuito ni desmontarlas.
- Limpiar los contactos de los dispositivos y las baterías antes de colocarlas cuando sea necesario.
- ¡Los bornes de las baterías nunca deben estar en cortocircuito!
- ¡No exponer las baterías a condiciones extremas, p. ej. a radiadores o a la radiación solar directa! ¡Riesgo elevado de derrame!
- Extraer inmediatamente las baterías agotadas del dispositivo. ¡Riesgo elevado de derrame!
- Evitar el contacto con la piel, los ojos y las mucosas. En caso de contacto con un líquido de la batería, lavar en el acto las zonas afectadas con abundante agua limpia y acudir a un médico inmediatamente.
- Extraer las baterías del dispositivo en caso de un periodo largo de inactividad.
- Sólo los adultos pueden colocar y cambiar las baterías.

1.3 Indicaciones sobre la limpieza

- Limpie las superficies del dispositivo cuando sea necesario solo con un paño ligeramente húmedo y fíjese en que la humedad no entra en el dispositivo.
- No utilice ningún disolvente ni ningún otro producto de limpieza agresivo ni abrasivo porque, de hacerlo, las superficies y la inscripción pueden dañarse.

1.4 Indicaciones sobre el funcionamiento con adaptador

También puede utilizar ChessGenius con adaptador.

Utilice solo el adaptador M811, disponible como accesorio opcional de Millennium 2000 GmbH en www.millennium2000.de

La conexión se encuentra en la parte trasera del dispositivo, aproximadamente a la altura del botón ENT.

El adaptador tiene las siguientes características: Salida 5V CC 0,6A

Siga las siguientes indicaciones cuando maneje el adaptador de red:

- El enchufe debe encontrarse junto al dispositivo y tener un fácil acceso.
- El dispositivo no debe estar conectado a más fuentes de alimentación que las recomendadas.
- Los contactos de la conexión no deben estar en cortocircuito.
- Es obligatorio extraer el dispositivo de red de la fuente de alimentación antes de limpiarlo.
- Compruebe con regularidad que el producto y el adaptador no presentan daños y no los utilice si están dañados. Nunca lo abra.
- En caso necesario siga las indicaciones de seguridad del adaptador de red.

1.5 Contenido

El envase contiene los siguientes componentes:

- 1 ordenador de ajedrez ChessGenius
- 16 piezas de ajedrez blancas
- 16 piezas de ajedrez negras
- 3 baterías R6, tamaño "AA", 1,5 V
- 1 instrucciones de uso y juego
- 1 tarjeta de garantía

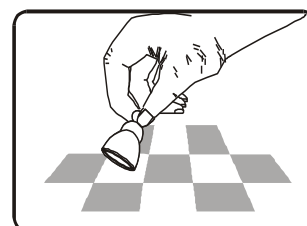
Después de abrir el envase compruebe que el contenido esté completo y no haya posibles daños debidos al transporte, en caso de quejas, diríjase inmediatamente al vendedor al que ha comprado el producto.

1.6 Uso de las piezas

Las piezas pueden colocarse en el tablero del dispositivo. Las piezas se adhieren al tablero gracias a los imanes incorporados y así se evita que se muevan ligeramente o caigan.

Para introducir las jugadas, pulse con el dedo o la punta de una pieza la casilla correspondiente.

Las jugadas siempre se introducen pulsando primero la casilla de inicio y luego la casilla de destino. Cuando las jugadas se introducen de manera errónea (jugadas no posibles o no permitidas), el dispositivo genera un aviso de error o un zumbido.



No es obligatorio utilizar los imanes de las piezas de ajedrez para poder jugar con el ordenador. Si un imán se cae fuera de la base de una pieza, siga usando la pieza de manera totalmente normal; en adelante el ordenador funcionará correctamente.

1.7 Descripción de los dispositivos

El ordenador de ajedrez **ChessGenius** dispone de un tablero con 64 casillas sensibles a la presión para colocar las piezas e introducir las jugadas, así como una pantalla LCD para ver el estado de la partida y las jugadas, así como más información. La selección de la partida y la utilización del dispositivo se realizan mediante dos grupos de botones a la derecha y a la izquierda junto a la pantalla LCD.



1.8 Los botones y sus funciones



Enciende o apaga el ordenador de juego. Cuando se apaga el ordenador, se guarda la partida actual y puede continuarse más adelante.



La iluminación de la pantalla se enciende / apaga.

HINT Permite al ordenador proponer una jugada.

MOVE Pulse **MOVE** para comenzar a jugar, cuando tenga que iniciarse el ordenador. Durante la partida el ordenador cambia de lado con usted (también juega en su lugar). Cuando el ordenador esté "pensando", se le interrumpe con **MOVE**.

INFO Muestra distinta información sobre el "proceso de pensamiento" del ordenador.

NEW Comienza una nueva partida de ajedrez (y finaliza la partida anterior).

CL En inglés se refiere a "Clear" y posee varias funciones: Deshacer cuando se ha pulsado un botón, salir de una selección del menú, interrumpir un desplazamiento en la pantalla. (Pulsando **CL** también se puede realizar una jugada sin pulsar la casilla del sensor.)

⇐ Con ⇐ puede deshacer una o varias jugadas en una partida de ajedrez. En el menú se mueve con ⇐ por las filas individuales hacia arriba.

⇒ Con ⇒ pueden volver a simularse jugadas ya hechas. En un menú se mueve con ⇒ por las filas individuales hacia abajo.

MENU Accede al menú principal, donde se pueden seleccionar distintas funciones especiales.

HELP Indica un aviso que aparece en la pantalla con información sobre las opciones que tiene a su disposición. **HELP** también puede indicar qué jugadas permitidas puede hacer una determinada pieza.

ENT Se refiere a "Enter" en inglés (= introducción). Este botón realiza la introducción que aparece en ese momento en el menú.

Botón RESET

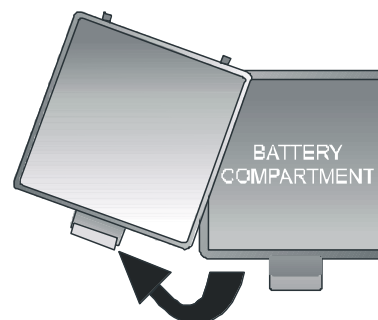
A veces los ordenadores no funcionan correctamente debido a descargas electrostáticas, otras interferencias eléctricas o después de insertar las baterías. Si ocurre esto, meta un objeto fino en la abertura RESET de la base del ordenador y presiónelo aprox. durante 1 segundo en la abertura. La abertura RESET se encuentra en la parte inferior del dispositivo aprox. bajo el botón ON/OFF. Así se reinicia el ordenador, se borra la memoria y el ordenador vuelve a funcionar de manera normal.

AVISO: Este producto no está protegido contra la influencia de la carga electrostática, de una elevada radiación electromagnética o de otras interferencias eléctricas ya que un fallo de funcionamiento no es crítico con estas condiciones. En caso de que se produzca un fallo de funcionamiento, el dispositivo puede volver a su funcionamiento normal mediante el botón Reset de la parte inferior y puede empezarse una nueva partida.

2. Antes de empezar

2.1 Colocar las baterías

1. Coloque el dispositivo con la parte superior hacia abajo sobre una superficie lisa. Entonces verá el compartimento de la batería en la parte inferior del dispositivo.
2. Abra el compartimento de la batería. Hay que presionar la pieza de plástico con el pulgar y luego abrir la tapa de la batería.
3. Coloque las 3 baterías R6/LR6 (AA) según la indicación del fondo del compartimento de la batería.
4. Asegúrese de que la polaridad es correcta, el polo positivo de la batería tiene que coincidir con la indicación "+" del compartimento de la batería.
5. Vuelva a cerrar la tapa de la batería.
6. Presione la abertura RESET de la parte inferior del dispositivo con un objeto fino (p. ej. el final de un clip). La disponibilidad de funcionamiento se indica con una señal acústica.



El ordenador de juego emite un sonido en cuanto las baterías se colocan correctamente. Luego se muestra en la pantalla la posición inicial para una partida de ajedrez. En la fila inferior tiene que verse la palabra "**Deutsch**" (parpadeando). Seleccione otro idioma en caso necesario, vea 2.2. Después de pulsar el botón **ENT** puede comenzar la partida; en la pantalla aparece "**Juega**", el ordenador está preparado.

Aviso:

- Si la pantalla se queda oscura, vuelva a reiniciar el ordenador de juego pulsando el botón **RESET** de la parte inferior del dispositivo. Compruebe también que las baterías funcionan y que están correctamente colocadas.
- Cuando las baterías se están agotando, el símbolo # de la fila inferior de la pantalla LCD parpadea durante algunos segundos. Entonces hay que sustituir las baterías lo antes posible.

2.2 Seleccionar idioma

Este ordenador de ajedrez puede mostrar sus avisos en uno de los siguientes 7 idiomas:

Idioma	Avisos en la pantalla
Alemán	Deutsch
Inglés	English
Francés	Français
Italiano	Italiano
Español	Español
Holandés	Nederlds
Ruso	Русский

Si quiere seleccionar un idioma después de encender por primera vez el dispositivo, pulse ⇐ o ⇒, hasta que aparezca el idioma que desea y luego pulse el botón **ENT** para confirmarlo.

En la pantalla aparece: "**Juega**". Ya puede empezar una partida de ajedrez.

(Cuando apague el dispositivo, el idioma seleccionado se queda guardado.)

2.3 Encender y apagar



Para encender el dispositivo, pulse el botón **Encender/Apagar**.

Normalmente el ordenador de juego se apaga de forma automática cuando no se usa durante algunos minutos para ahorrar batería. Cuando se apaga el ordenador, se guarda la partida actual y puede continuarse en cualquier momento más adelante.

2.4 Iluminación de la pantalla



Este botón enciende o apaga la iluminación de la pantalla. La iluminación se apaga automáticamente para ahorrar batería cuando no se pulsa ningún botón ni casilla de juego durante un minuto. Cuando vuelve a activarse, la iluminación se enciende de nuevo.

3. Jugar con el ordenador

3.1 Información general

Para introducir sus jugadas, pulse con el dedo o la punta de una pieza la casilla correspondiente. La pantalla LCD muestra la posición actual en el tablero.

Opcionalmente el ordenador o usted puede empezar una nueva partida. Cuando el ordenador tenga que encenderse, pulse la tecla **MOVE** (jugada) al comenzar la partida. El símbolo (□ o ■) en la parte inferior izquierda de la pantalla muestra a qué jugador (blanco o negro) le toca.

El aviso de la pantalla "**Juega**" siempre indica que le toca a usted.

En el tablero aparecen las *coordenadas* de cada casilla, p. ej. **A1**, **B2**, etc..

Estas coordenadas se muestran en la fila inferior de la pantalla LCD cuando se anuncia o realiza una jugada.

Ejemplo: El ordenador de ajedrez mueve su peón de la **E7** a la **E5**. En la fila inferior aparece lo siguiente:

■ **E7 E5**

La coordenada **E7** y el peón que está en esta casilla en el tablero LCD "parpadean". Pulse la casilla del tablero para levantar el peón. Ahora "parpadea" **E5** y el peón "salta" entre **E7** y **E5**. Pulse la casilla **E5** para colocar allí el peón.

(Alternativa: en lugar de esto, puede pulsar el botón CL y colocar la pieza en la casilla de destino (aquí E5) sin pulsar esta casilla del sensor. Preste atención a que la posición en el tablero y la pantalla LCD siempre sea igual.)

Cuando el ordenador "piensa", se ve un "reloj de arena" que gira en la pantalla LCD. Pulse **MOVE** cuando quiera interrumpir al ordenador de juego y así obligarle a realizar inmediatamente su jugada. Si es su turno y pulsa **MOVE**, el ordenador de juego realiza la siguiente jugada (también se cambia de jugador con usted).

Entradas erróneas: Cuando al jugar al ajedrez intente realizar una jugada no permitida, suena una señal acústica tres veces para avisarle del error.

3.2 Jugadas especiales

Jaque: Una serie de pitidos indica un jaque. En la pantalla aparece el símbolo "+" (para jaque).

Enroque: Mueva primero el rey; el ordenador de juego indica que mueva la torre.

Captura al paso: Mueva el peón que va a comer y pulse la casilla del peón que va a ser comido (como se muestra en la pantalla LCD).

Promoción: Mueva el peón como siempre en la casilla, luego aparece en la pantalla una dama que "parpadea". Si prefiere promocionar otra pieza, utilice ⇐ o ⇒, para seleccionar la pieza que desee. Cuando aparezca la pieza que desea en la pantalla LCD, pulse la casilla de promoción o el botón **ENT**.

3.3 Información sobre el proceso de pensamiento del ordenador (INFO)

Cuando el ordenador está calculando o se muestra su jugada realizada, se puede mostrar una serie de datos pulsando repetidamente el botón **INFO**. En tal caso parpadea en la pantalla la letra "i" (de información).

1 x INFO: Valoración de posición

0.50 = El ordenador tienen una ventaja de 0,50 peones

-1.00 = El ordenador tienen una desventaja de 1,00 peones

Libro = La última jugada viene del libro de aperturas guardado del ordenador

2 x INFO: Intensidad de cálculo y número de jugadas analizadas

Ejemplo: **8 15/39** ChessGenius ha calculado intensamente 8 medio jugadas (esto es, 4 jugadas de las blancas y negras) hasta ahora y ha analizado 15 de un total de 39 jugadas posibles

3 x INFO: Variantes principales

Se muestra la primera jugada de la variante principal que ha calculado el ordenador (esto es, la serie de jugadas mejor considerada).

Si se pulsa de nuevo el botón **INFO** se muestran las siguientes jugadas de esta variante principal (hasta un máx. de 7 medio jugadas).

Después de volver a pulsar **INFO** la pantalla LCD vuelve a la valoración de posición.

CL: Borra los mensajes de **INFO** y vuelve a la partida normal.

3.4 Empezar nueva partida (NEW)

Para empezar una partida nueva, pulse el botón **NEW** (= nueva). La pantalla le pregunta "**¿Seguro?**". Para confirmar pulse **ENT**, para rechazar y volver a la partida en curso pulse **CL**.

3.5 Consejos (HINT)

Cuando quiera que el ordenador le proponga una jugada, simplemente pulse **HINT**. La propuesta de ChessGenius se muestra en la pantalla LCD durante aprox. 6 segundos.

Puede decidir si quiere seguir su consejo o no.

3.6 Anular jugadas o volver a simular (⇐ / ⇒)

Si quiere deshacer su última jugada, pulse el botón ⇐. La pantalla muestra que tiene que pulsar las casillas correspondientes que parpadeen. Si por último comiera una pieza, esta tiene que volver a colocarse y hay que pulsar la casilla correspondiente.

Este procedimiento puede repetirse con tanta frecuencia como desee para anular una serie completa de jugadas. Luego la partida puede continuar de manera normal, o pulse **MOVE** para ordenar al ordenador que realice su jugada.

Las jugadas anuladas también pueden volver a simularse pulsando el botón ⇒. Aquí también hay que pulsar las casillas correspondientes y volver a colocar las piezas.

3.7 Función de ayuda (HELP)

En la mayoría de las situaciones, cuando se pulsa el botón **HELP** (= ayuda), un mensaje en la pantalla explica qué se puede hacer a continuación. Pulse el botón **CL** cuando quiera quitar el mensaje.

Cuando sea su turno y pulse **HELP**, una o varias piezas empiezan a "parpadear" en el tablero de ajedrez LCD. Con las piezas que se indican pueden realizarse jugadas permitidas.

4. El menú principal

Cuando pulse el botón **MENU**, aparece la primera opción en el menú principal. Si pulsa repetidamente ⇐ o ⇒, puede ver la fila según todas las opciones:

NIVEL	Seleccionar el nivel de juego
ALTERNO	Mostrar jugadas alternativas
INVERT	Girar el tablero de ajedrez
RELOJ	Mostrar reloj de ajedrez
ANALYS	Analizar posición de ajedrez
OPCIONES	Seleccionar más funciones especiales
POSICIÓN	Introducción de posición

Para escoger seleccione con ⇐ o ⇒ la opción que desee y pulse luego el botón **ENT**. Cuando pulse el botón **CL**, vuelve a los mensajes anteriores.

A continuación encontrará más descripciones sobre estas funciones.

4.1 Niveles de dificultad (NIVEL)

1. Puede modificar la configuración del nivel de dificultad de la siguiente manera:
2. Seleccione en el menú principal la opción "**NIVEL**" y pulse **ENT**
3. Pulse repetidamente ⇒ o ⇐, para mostrar los distintos niveles de dificultad de la serie
4. Confirme con el botón **ENT** cuando aparezca el nivel que desea

Puede escoger entre 34 niveles distintos, que están divididos en 4 categorías.

9 niveles "guays" para principiantes: En estos niveles el ordenador hace fallos a propósito, de manera que se le pueda vencer más fácilmente. ("Guay 1" es el nivel más bajo y "Guay 9" es el más alto)

10 niveles con un plazo de reflexión por jugada medio: ChessGenius realiza sus jugadas en un tiempo medio establecido. Existen los siguientes niveles:

0 s (= inmediatamente), 1 s, 2 s, 3 s, 5 s, 10 s, 15 s, 30 s, 1 min, 2 min / por jugada

En los últimos casos esto significa que el ordenador tiene un tiempo total de 40 minutos para 20 jugadas.

La configuración básica del ordenador es de 1 segundo por jugada.

9 niveles con un tiempo total por partida (Countdown Levels): Cada jugador tiene que realizar todas sus jugadas en un tiempo total establecido. El símbolo ⌚ indica que se juega una partida de tiempo (partida relámpago o partida rápida). El tiempo de reflexión que queda se indica en la pantalla LCD, avanza hacia atrás hacia 0.

Cuando se ha terminado el tiempo de juego, se ve el siguiente mensaje en la pantalla:

--:--:--

El juego puede continuarse si se desea simplemente moviendo una pieza y continuando el juego de manera normal. Existen los siguientes niveles:

2 min, 3 min, 5 min, 10 min, 15 min, 20 min, 25 min, 30 min, 1 h / partida

6 niveles de torneo: En este nivel el reloj de juego muestra en una cuenta atrás el tiempo que queda para el resto de la partida o hasta el siguiente control de tiempo. (Aquí también se puede continuar la partida si se desea cuando se ha superado el límite de tiempo.)

Los tres primeros niveles de torneo utilizan el llamado "reloj de ajedrez Fischer".

Torneo 1 Al comenzar la partida cada jugador recibe un tiempo de reflexión de 5 minutos. Después de cada jugada realizada se añade un tiempo de reflexión de 3 segundos al reloj de ajedrez. Cuando la cuenta atrás llega a 0, el jugador ha perdido.

Torneo 2 Al comenzar la partida cada jugador recibe un tiempo de reflexión de 25 minutos. Después de cada jugada realizada se añade un tiempo de reflexión de 10 segundos al reloj de ajedrez.

Torneo 3 Al comenzar la partida cada jugador recibe un tiempo de reflexión de 1 hora. Después de cada jugada realizada se añade un tiempo de reflexión de 30 segundos al reloj de ajedrez.

Las siguientes dos jugadas se realizan en el modo "muerte súbita".

Torneo 4 Cada jugador tienen que realizar las primeras 30 jugadas en 1 hora, luego recibe otros 30 minutos para el resto de la partida.

Torneo 5 Cada jugador tienen que realizar las primeras 40 jugadas en 2 horas, luego recibe otros 30 minutos para el resto de la partida.

El sexto nivel de torneo utiliza controles de tiempo "clásico", como anteriormente era normal en los torneos de ajedrez.

Torneo 6 Cada jugador tienen que realizar las primeras 40 jugadas en 2 horas, luego recibe un tiempo de reflexión de 60 minutos para otras 20 jugadas.

Aviso: Lea detenidamente también el capítulo sobre la función ECO, vea 4.6.4.

Afecta en gran medida la intensidad del juego.

4.2 Jugadas alternativas (ALTERNO)

Si selecciona **ALTERNO** en el menú principal y confirma con **ENT** tiene la posibilidad de que el ordenador le muestre una alternativa a su última jugada realizada.

Luego tiene que anular la última jugada del ordenador (como se muestra en la pantalla). Entonces ChessGenius comienza a calcular y realiza la jugada que valora como la segunda mejor.

Este procedimiento puede repetirse varias veces si se desea y de este modo se obtiene la serie después de la tercera, cuarta, etc. mejor jugada.

4.3 Girar el tablero (INVERT)

Si juega con las negras, es muy útil girar el tablero de ajedrez.

Seleccione la opción **INVERT** en el menú principal y confirme con **ENT** para seguir jugando. La pantalla indica:

INVERT –	Las blancas juegan de abajo hacia arriba
INVERT ✓	Las negras juegan de abajo hacia arriba

El símbolo ■ indica que ambos jugadores están jugando en sentido inverso. Recuerde que en este caso hay que ignorar las indicaciones de las coordenadas porque la casilla **C3** ahora se trata por ejemplo como la casilla **F6**.

4.4 Encender/apagar el reloj de ajedrez (RELOJ)

Normalmente el reloj de ajedrez tiene el formato **h:mm:ss** cuando ChessGenius está calculando su jugada. Si se desea apagar este mensaje estándar, hay que seleccionar la opción **RELOJ** en el menú principal y confirmar con **ENT**.

Mientras el ordenador piensa, aparece el siguiente mensaje giratorio:

- (1) Valoración de posición
- (2) Intensidad de cálculo y número de jugadas analizadas
- (3) Primera jugada de la variante principal
- (4) Reloj de ajedrez

Vea también la información de la sección 3.3.

4.5 Modo de análisis (ANALYS)

En el modo de análisis se pueden realizar jugadas para los dos jugadores (blancas y negras) y en la pantalla aparece información sobre los cálculos del ordenador para la posición actual en el tablero de ajedrez.

Seleccione la opción **ANALYS** en el menú principal y confirme con **ENT**. El símbolo © muestra en la pantalla que la selección se ha realizado satisfactoriamente. El modo de análisis se puede reconocer claramente en cualquier momento por el rectángulo negro que se ensancha y reduce alternativamente en primer plano de la pantalla.

La información indicada corresponde exactamente a la sección anterior 4.4.

Se puede usar esta opción para analizar cualquier posición de ajedrez, así como para resolver problemas de ajedrez (p. ej. jaque mate en 3 jugadas). Hay que introducir la posición deseada (véase sección 4.7). Luego se deja calcular al ordenador durante mucho tiempo y después de cierto tiempo la mayoría de las veces muestra la jugada correcta en la pantalla de análisis.

Observación: Pulsando el botón **MOVE** se cierra el modo de análisis y la partida puede continuarse de manera normal con la posición indicada.

4.6 Funciones especiales (OPCIONES)

Seleccione la opción **OPCIONES** en el menú principal y confirme con **ENT**.

Después, para escoger seleccione con \leftarrow o \rightarrow la opción que desee y pulse luego el botón **ENT**. (Cuando pulse el botón **CL**, volverá a los mensajes anteriores.)

En este submenú "giratorio" puede escoger entre las siguientes opciones:

IDIOMA	Puede escoger entre 7 idiomas diferentes
SONIDO	Configuración del volumen
TUTOR	Encender/apagar avisos de error
ECO	Encender/apagar el consumo reducido de la batería
CONT.	Configuración del contraste de la pantalla

Después de seleccionar una opción vuelve a este submenú pulsando el botón **CL** y, si pulsa otra vez el botón **CL**, vuelve al menú principal, donde puede continuar de manera normal la partida. A continuación encontrará más descripciones sobre las funciones especiales de ChessGenius.

4.6.1 Idioma (IDIOMA)

Puede modificar la configuración del idioma de la siguiente manera:

1. Seleccione en el submenú la opción "**IDIOMA**" y pulse **ENT**.
2. Pulse repetidamente \Rightarrow o \Leftarrow , para mostrar los idiomas posibles en la fila "giratoria".
3. Confirme con el botón **ENT** cuando aparezca el idioma que desea.
4. Vuelva a la partida pulsando dos veces el botón **CL**.

<u>Idioma</u>	<u>Avisos en la pantalla</u>
Alemán	Deutsch
Inglés	English
Francés	Français
Italiano	Italiano
Español	Español
Holandés	Nederlds
Ruso	Русский


4.6.2 Volumen (SONIDO)

Puede modificar la configuración del volumen de la siguiente manera:

1. Seleccione en el submenú la opción "**SONIDO**" y pulse **ENT**.
2. Pulse repetidamente \Rightarrow o \Leftarrow , para subir o bajar el volumen (3 = máximo, 0 = sin sonido)
3. Confirme con el botón **ENT** cuando aparezca el idioma que desea.
4. Vuelva a la partida pulsando dos veces el botón **CL**.

4.6.3 TUTOR

El ordenador posee una "función tutor" que puede avisarle de posibles jugadas flojas o erróneas. Esta función se activa de la siguiente manera:

1. Seleccione en el submenú la opción "**TUTOR**" y pulse **ENT**, de este modo aparecerá "**TUTOR✓**" en la pantalla.
2. Vuelva a la partida pulsando dos veces el botón **CL**.
3. Para identificar que el modo **TUTOR** está activo, se muestra un pequeño "birrete" en la pantalla. 

Si ChessGenius informa de que su última jugada fue un error, pregunta en la pantalla "**¿SEGURO?**". En tal caso tiene las siguientes opciones:

- Para ver la respuesta que propone ChessGenius, pulse el botón **HINT**. Entonces aparece en la pantalla la jugada de respuesta del ordenador seguida de la valoración de la posición.
- Si aún así quiere realizar su jugada, pulse el botón **ENT**.
- Si quiere deshacer su última jugada (floja), pulse el botón \Leftarrow . Entonces el ordenador pregunta "**¿RECTIF?**". Para confirmar su intención pulse el botón **ENT** y anule su jugada (como se indica en la pantalla) en el tablero con sensor.
- Luego puede realizar otra jugada que ojalá sea mejor.

Observación: En los niveles guays 1 - 9 la función **TUTOR** está siempre encendida por principio (aunque la pantalla indique lo contrario).

4.6.4 ECO (ECO)

Cuando encienda la función **ECO**, ChessGenius analiza sus jugadas también cuando le toque al ordenador (se comporta como un oponente humano). En este caso puede aumentar considerablemente la intensidad de la partida, pero, por otro lado, aumenta el consumo de energía y las baterías duran menos.

La pantalla indica:

ECO ✓	El ordenador no calcula cuando sea el turno de usted
ECO –	El ordenador gana tiempo de reflexión adicional mientras usted piensa

Observación: En los niveles guays 1 - 9 la función **ECO** está siempre encendida por principio (aunque la pantalla indique lo contrario).

4.6.5 Contraste (CONT.)

La pantalla LCD posee 10 configuraciones de contraste diferentes. Estas pueden seleccionarse de la siguiente manera:

- (1) Seleccione en el submenú la opción "**CONT.**" y pulse **ENT**.
- (2) Pulse repetidamente \Rightarrow o \Leftarrow , para subir o bajar el contraste (9 = el máximo)
- (3) Confirme con el botón **ENT** cuando aparezca el número que desea.
- (4) Vuelva a la partida pulsando dos veces el botón **CL**.

4.7 Introducción de posición (POSICIÓN)

Puede colocar las piezas de ajedrez en una posición determinada del tablero, por ejemplo, para reproducir un problema de ajedrez de una revista. Seleccione la opción **POSICIÓN** en el menú principal y actívela con **ENT**.

El símbolo # de la parte izquierda de la pantalla indica que el ordenador se encuentra en "modo de posición". Ahora tiene las siguientes opciones:

- **Borrar todo el tablero de ajedrez:** Pulse \Leftarrow , y en la fila inferior aparecerá "**LIMP. TB**". Pulse el botón **ENT** y el tablero de ajedrez se vaciará totalmente.
- **Seleccionar tipo de pieza:** Pulse repetidamente \Rightarrow o \Leftarrow , hasta que aparezca el símbolo deseado en la fila inferior.
Ejemplo para peón blanco: ?? = ♖
- **Seleccionar color:** Con el botón **MOVE** cambia entre los símbolos de color \square o \blacksquare , para introducir las piezas blancas o negras de manera correspondiente.
- **Colocar pieza:** Coloque la pieza de ajedrez seleccionada con algo de presión sobre la casilla que desee del tablero con sensor.
- **Borrar casilla:** De igual modo pulsando una casilla se puede borrar la pieza que se encuentre en esta casilla.
- **Cancelar introducción de posición:** Pulse **CL** y cuando vea el mensaje "**¿CANCEL?**", confírmelo con el botón **ENT**. Si pulsa otra vez **CL** puede volver a la partida anterior.
- **Cerrar introducción de posición:** Cuando haya introducido todas las piezas que desee, pulse repetidamente \Rightarrow o \Leftarrow , hasta que aparezca "**¿LISTA?**" en la fila inferior. Ahora confirme su introducción con el botón **ENT** y salga del modo introducción de posición.
- Puede seguir jugando desde la posición introducida o pulsar el botón **MOVE** y dejar que el ordenador calcule.

Observación importante: El ordenador se niega a salir del modo introducción de posición si reconoce la posición que usted ha introducido como **ilegal** según las normas, en tal caso hay varias opciones, p. ej.:

- Un jugador no tiene ningún rey o tiene más de un rey
- Un rey está en jaque y es el turno del otro jugador
- Un peón se encuentra en la primera u octava fila
- Un jugador posee más de 16 piezas

En este caso tiene que corregir la posición incorrecta o pulsar **CL** y **ENT** para interrumpir la introducción de la posición.

Aviso: En principio no es posible ningún enroque con una pieza que esté colocada en el "modo de posición" en el tablero. Si quiere crear una posición en la que se pueda hacer enroque, puede salir antes de la posición inicial y dejar a los reyes y torres en sus casillas, mientras cambia todas las demás piezas que desee.

5. Eliminación de residuos



Elimine los materiales de embalaje de forma respetuosa con el medio ambiente en los contenedores dispuestos para ello.






Las baterías no deben eliminarse con la basura doméstica. Todos los usuarios están obligados por ley a eliminar las baterías como es debido en los puntos de recogida destinados a ello, p. ej. en comercios que vendan baterías.



Según la directiva de la CE 2002/2002/96, el dispositivo debe eliminarse adecuadamente al final de su vida útil. Por lo que se reciclarán los materiales del dispositivo y se evitará perjudicar al medio ambiente. Si desea más información, diríjase a la empresa de gestión de residuos o a la administración de su localidad

6. Garantía, servicio e importación

1. La tarjeta de la garantía incluida y aparte del dispositivo contiene las condiciones de la garantía, la tramitación de la garantía, así como más información sobre el servicio. En caso de objeciones, diríjase a la dirección de servicio indicada en esta tarjeta. Si ya no tiene su tarjeta de garantía, diríjase por teléfono o por nuestra página web a nuestro servicio postventa en España de lunes a viernes de 10:00 a 17:00 horas llamando a nuestra línea gratuita de atención al cliente:

INFORCHESS, S.L. c/ José Andreu Alabarta, 34-21 E-46014 VALENCIA ESPAÑA	 0034-96 378 21 56  0034-96 378 21 56 Hotline: 900 984 908  millennium@inforchess.com
--	---

Importación y concepción por

MILLENNIUM 2000 GmbH
Heisenbergbogen 1 (Dornach)
D-85609 Aschheim, Alemania
www.millennium2000.de

7. Especificaciones técnicas

PRODUCTO: Ordenador de ajedrez ChessGenius con pantalla LCD,
Funcionamiento con baterías o adaptador de red

N.º DE ARTÍCULO: M810

BATERÍAS: 3 x R6/LR6 (AA, Mignon), 1,5 V

HARDWARE: Microprocesador ARM Cortex M4 (32 bit)
512K Flash Memory

AVISO: Este producto no está protegido contra la influencia de la carga electrostática, de una elevada radiación electromagnética o de otras interferencias eléctricas ya que un fallo de funcionamiento no es crítico con estas condiciones. En caso de que se produzca un fallo de funcionamiento, el dispositivo puede volver a su funcionamiento normal mediante el botón Reset de la parte inferior y puede empezarse una nueva partida.

Este producto cumple los requisitos de la directiva CE 2004/108/CE (Directiva CEM).

Todas las especificaciones, especialmente las relacionadas con desarrollos técnicos, están sujetas a modificaciones y errores.

Este manual de instrucciones se ha creado cuidadosamente y se ha comprobado la exactitud de su contenido. Si, en contra de lo esperado, hubiera errores, no se puede derivar de los mismos ningún motivo de reclamación sobre el dispositivo. **Queda prohibida la reproducción de este manual de instrucciones y de sus fragmentos sin consentimiento previo por escrito.**

Copyright © 2015, Millennium 2000 GmbH, Aschheim. V2