ÍNDICE

1 Información importante 3
1.1 Indicaciones de seguridad 3
1.2 Avisos para almacenamiento y limpieza 3
1.3 Avisos para el adaptador de red 3
1.4 Volumen de entrega 4
2 Primeros pasos 4
2.1 Descripción del dispositivo 4
2.2 Las teclas y sus funciones 4
2.3 Conectar cables 5
2.4 Seleccionar idioma 6
2.5 Adaptar la iluminación de fondo de la pantalla 6
2.6 Preparar un partido nuevo 7
2.7 Encender y apagar 7
3 Jugar con el ordenador 8
3.1 Sus movimientos 8
3.1.1 Movimientos generales 8
3.1.2 Jugadas especiales 8
3.2 Jugadas del ordenador 8
3.3 Símbolos en la pantalla durante los movimientos 8
3.4 Movimientos y posiciones no validos 9
3.5 Retirar o repetir movimientos 9
3.5.1 Retirar un movimiento 9
3.5.2 Retirar más movimientos o una secuencia 9
3.5.3 Reanudar el partido 10
3.5.4 Repetir movimientos 10
3.6 Final del partido y posibles resultados 10
3.7 Guardar o borrar estado del partido 10
3.7.1 Apagar y continuar el partido con posterioridad 10
3.7.2 Borrar todos los datos 10
3.8 Hacer de nuevo un partido 10
3.9 Iniciar un partido nuevo 11
4 Visualización de la información 11
4.1 Saltar entre las visualizaciones de información 11
4.2 Visualización de información: Reloj grande 11
4.3 Visualización de información: Estado del partido 11
4.4 Visualización de información: Análisis 12
4.5 Visualización de información: Cálculo permanente 12
4.6 Visualización de información: Reloj pequeño 13
5 Funciones especiales 13
5.1 Visión sobre el menú de funciones especiales 13
5.2 Menú: MOVER para realizar un movimiento 14
5.3 Menú: PROPUESTA, dejarse sugerir un movimiento 14
5.4 Menú: NIVEL, los diferentes niveles de juego 14

5.4.1 Visión sobre los niveles de juego 14
5.4.2 Seleccionar un nivel de juego 14
5.4.3 Nivel Normal (0 a 9) 15
5.4.4 Nivel Relámpago (0 a 8) 15
5.4.5 Nivel Diversión (0 a 8) 15
5.4.6 Nivel Fácil (0 a 8) 15
5.4.7 Nivel Torneo (0 a 5) 15
5.4.8 Nivel Usuario 16
5.4.9 Nivel Búsqueda de mate 17
5.5 Menú: ALTER, para dejarse indicar un movimiento alternativo. 17
5.6 Menú: INICIO, retirar todos los movimientos. 18
5.7 Menú: FINAL, regresar a la posición actual 18
5.8 Menú: ANALI, analizar la posición actual 18
5.9 Menú: 2JUG, el modo dos jugadores 18
5.10 Menú: AUTO, el partido ordenador contra ordenador 18
5.11 Menú: FUNKT, las opciones ampliadas 19
5.11.1 Visión sobre las opciones ampliadas 19
5.11.2 Modificar una opción 19
5.11.3 FUNC: ROTAR TABLERO 19
5.11.4 FUNC: CABLE A LA DERECHA 20
5.11.5 FUNC: CÁLCULO PERM. , el cálculo permanente 20
5.11.6 FUNC: TUTOR 20
5.11.7 FUNC: LIBRO 21
5.11.8 FUNC: SONIDO 21
5.11.9 FUNC: CONTRASTE 21
5.11.10 FUNC: VEL. DE CÁLC., la velocidad del cálculo 21
5.11.11 FUNC: IDIOMA 21
5.12 Menú: POS, construir una posición determinada 21
5.13 Menú: CONTR , visualizar la posición actual 23
6 Modo USB, conectar con un ordenador 23
7 Eliminación de residuos 23
8 Garantía, servicio e importación 24
9 Especificaciones técnicas 24

1 Información importante

Lea con atención las siguientes indicaciones de seguridad y las instrucciones de uso antes de poner el dispositivo en funcionamiento, sígalas meticulosamente y consérvelas 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 infantil 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 usan el dispositivo con los fines previstos.

- Mantenga la bolsa y las los plásticos alejados de bebés y niños pequeños, ¡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 wifi y/u 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 atención al cliente indicada.

1.2 Avisos para almacenamiento y limpieza

- Por favor, tenga en cuenta que este dispositivo está hecho de madera auténtica. Trate la madera con cuidado, guárdela siempre en un lugar seco y no lo exponga directamente a los rayos solares.
- Limpie las superficies del dispositivo cuando sea necesario, solo con un paño ligeramente húmedo y fíjese en que la humedad no entre al dispositivo.
- No utilice ningún disolvente ni ningún otro producto de limpieza agresivo ni abrasivo porque de hacerlo, las superficies y la inscripción pueden dañarse.

1.3 Avisos para el adaptador de red

Utilice el ChessGenius Exclusive solamente con el adaptador incluido.
Alimentación 100 hasta 240 V 50/60 Hz 0,45A Max.
Salida 9V CC 1A

Para el uso adecuado del adaptador, por favor tenga en cuenta:

- El enchufe debe encontrarse junto al dispositivo y estar de 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.
- Antes de realizar la limpieza, es imprescindible separar el adaptador de la red del suministro eléctrico.
- Compruebe con regularidad que el producto y el adaptador no presentan daños y no siga utilizándolos, si están dañados. Nunca lo abra.
- En su caso, observe los avisos de seguridad en el adaptador.

1.4 Volumen de entrega

El embalaje del ChessGenius Exclusive contiene los siguientes elementos:

- 1 tablero de ajedrez
- 17 piezas blancas de ajedrez (incluida una dama adicional)
- 17 piezas negras de ajedrez (incluida una dama adicional)
- 1 unidad de ordenador (que también puede utilizarse como reloj de ajedrez) con pantalla LCD
- 1 adaptador
- 1 cable con dos enchufes idénticos, para conectar la unidad de ordenador con el tablero de ajedrez
- 1 instrucciones de uso y juego
- 1 tarjeta de garantía

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

2 Primeros pasos

2.1 Descripción del dispositivo

El tablero reconoce automáticamente las piezas. Para ello, ponga simplemente las piezas en un campo del tablero. La unidad de ordenador puede utilizarse también como reloj de ajedrez. Para su funcionamiento tiene que conectarse la unidad de ordenador con el tablero de ajedrez. Lea en el capítulo 2.3como ello funciona.

2.2 Las teclas y sus funciones

Visión sobre las teclas de la unidad de ordenador:

ROJO arriba	como tecla ROJO abajo. Cancelar o subir un nivel en el menú.
VERDE arriba	como tecla VERDE abajo. Confirmar.

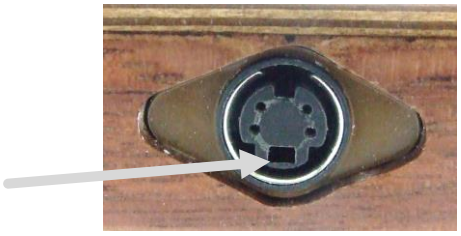
Aviso: La asignación de las teclas ROJO y VERDE puede variar, según menú. En la parte inferior de la pantalla, a la izquierda y derecha respectivamente, con fondo oscuro (invertido), se indican las funciones de ROJO y VERDE; izquierda abajo para ROJO y derecho abajo para VERDE.
Si en la parte inferior izquierda y/o derecha no está indicada ninguna función, entonces no hay ninguna función asignada a ROJO o VERDE en este menú.

Encender/Apagar	Enciende y/o apaga el dispositivo.
NEW	Inicia un nuevo partido.
BACKLIGHT	Adapta la iluminación de fondo de la pantalla.
Flecha giro a la derecha	Retirar movimientos.
Flecha giro a la izquierda	Avanzar movimientos
ROJO abajo	como tecla ROJO arriba.
VERDE abajo	como tecla VERDE arriba.
Flecha IZQUIERDA	Cambiar a visualización anterior. Cursor hacia la izquierda:
Flecha DERECHA	Cambiar a la siguiente visualización. Cursor hacia la derecha:
Flecha ARRIBA	Cambiar directamente entre la visualización "Reloj grande" y "Puntuación". Cursor hacia arriba.
Flecha ABAJO	Cambiar directamente entre la visualización "Reloj grande" y "Puntuación". Cursor hacia abajo.

2.3 Conectar cables

La unidad de ordenador tiene en el revés tres entradas: izquierda, centro y derecha.

1. Coja el adaptador y conecte el enchufe pequeño al final del cable con el zócalo derecho en el revés de la unidad de ordenador.
2. Tome el cable de conexión. Los enchufes en los dos extremos son iguales. Sin embargo hay que observar, que el enchufe solo puede enchufarse en una sola posición en el zócalo. Manipule cuidadosamente. El enchufe abarca en su interior cuatro clavijas delgadas y una clavija ancha. Gire el enchufe así, que la clavija ancha se encuentre en posición inferior, así que encaja exactamente en el zócalo. La flecha abajo en la imagen indica el lugar para la clavija ancha en el zócalo.



3. Enchufe los enchufes en el tablero (entrada en el lado derecho del tablero de ajedrez) y también en el zócalo izquierdo en el revés de la unidad de ordenador.
4. Conecte el adaptador con un tomacorriente. Se produce una señal acústica.

Ahora puede seleccionarse el idioma, vea capítulo 2.4.

2.4 Seleccionar idioma

El ordenador de ajedrez puede hacer indicaciones en una de las 7 siguientes idiomas:

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

Conecte tablero y unidad de ordenador así como descrito bajo 2.3.

Después de la señal acústica:
en el lado derecho de la pantalla se visualiza lo siguiente:

- la palabra "Deutsch"
- un símbolo intermitente en forma de una flecha ↕

Para seleccionar alemán:

- confirme con VERDE.

Para seleccionar otro idioma:

1. pulse la tecla con la flecha hacia abajo ⇩
   hasta que aparece el idioma deseado
2. confirme con VERDE.

El idioma puede modificarse con posterioridad a través de las opciones, vea5.11.11.

Ahora puede prepararse un partido (vea 2.6).

2.5 Adaptar la iluminación de fondo de la pantalla

Si desea ajustar la iluminación de fondo pulse, en su caso, repetidas veces la tecla BACKLIGHT.

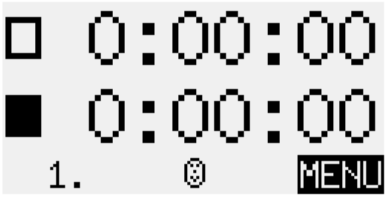
2.6 Preparar un partido nuevo

Una vez que se ha conectado tablero y unidad de ordenador (vea2.1) y que se ha seleccionado el idioma (vea 2.4), ya puede prepararse el partido.

La pantalla visualiza la información "Reloj grande".
(Para más información sobre la visualización de información "Reloj grande" vea 4.2.)

Alemán:

Inglés:

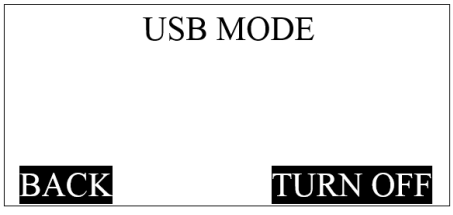


1. Coloque las piezas en sus posiciones iniciales. Sino blanco o negro pueden moverse desde su lado.
2. Pulse NEW.
3. Pulse VERDE.
4. Si las piezas no están colocadas correctamente, los LEDs en las esquinas de los campos correspondientes iluminan de forma constante o intermitente. Una vez que todas las piezas estén colocadas correctamente, los LEDs se apagan. Vea también 3.4.
5. Ahora puede iniciarse un partido contra el ordenador. El nivel "Normal 0" viene preajustado. Si desea seleccionar otro nivel, vea 5.4.
   Si desea que el ordenador juegue con las piezas blancas, pulse dos veces VERDE (vea también 5.2). (Aviso: Al inicio de un partido no es necesario girar el tablero, vea también 5.11.3. El tablero solo tiene que girarse a través de las opciones si usted desea cambiar el color de las piezas durante un partido.)

2.7 Encender y apagar

Para encender, enchufe el adaptador en una toma de corriente. Si el adaptador ya está enchufado y si usted ha apagado el ordenador con anterioridad, puede volver a encenderlo con Encendido/Apagado.

Si el ordenador está funcionando mientras que usted pulsa la tecla Encendido/Apagado, en la pantalla se visualizará lo siguiente:



Si usted tiene conectado un ordenador o un portátil, puede servirse de las opciones descritas en capítulo 6.
Si usted pulsa, en cambio, VERDE, el dispositivo se apagará.
Si pulsa ROJO, vuelve al menú.

3 Jugar con el ordenador

3.1 Sus movimientos

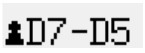
3.1.1 Movimientos generales

Haga sus movimientos como sobre un tablero normal, preste atención a no levantar la pieza y no rastrarla sobre el tablero de ajedrez. Así el ordenador puede reconocer sus movimientos con más certeza.
Para captar una pieza, levante sino su propia pieza o la pieza del ordenador primero.

3.1.2 Jugadas especiales

- Enroque: Mueva siempre primero el rey, después la torre.
- Captura al paso: mueva primero su propio peón y retire después el peón captado.
- Promoción: Mueva el peón hasta el campo meta o retírelo del campo. Coloque la dama (u otra pieza) en el campo de la promoción.

3.2 Jugadas del ordenador

El ordenador indica su movimiento en la izquierda de la parte inferior.
Ejemplo: 
Al mismo tiempo iluminan de forma intermitente los LEDs rojos en el tablero de ajedrez, para indicar el campo inicial y el campo final.
Después de haber ejecutado el movimiento del ordenador, podrá resultar necesario llevar a cabo una jugada especial. Los LEDs indican el campo o los campos, donde tiene que colocarse o retirarse una pieza.

Cuando el ordenador da jaque, se emiten varias señales acústicas durante el movimiento del ordenador.

3.3 Símbolos en la pantalla durante los movimientos

Abajo a la izquierda de la pantalla pueden visualizarse los siguientes símbolos:

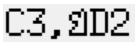
- Un reloj de arena que gira: el ordenador está "pensando" sobre el movimiento a realizar.
- : Es su turno con las piezas blancas.

- : Es su turno con las piezas negras.

3.4 Movimientos y posiciones no validos

Si usted intenta llevar a cabo un movimiento no permitido, el ordenador produce un zumbido. Regrese la pieza al campo inicial y repita su movimiento.

Si la posición en el tablero no es correcta, el movimiento no puede realizarse.
El ordenador da avisos sobre el error a través de la pantalla y a través de los LEDs.

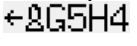
Aviso sobre un error en la pantalla:
El campo o los campos a los cuales se refiere el error, se indica abajo a la izquierda de la pantalla.
Ejemplo:  El campo c3 debería estar libre. Un caballo blanco debería encontrarse en d2.

Aviso sobre el error mediante los LEDs:
Los LEDs en las esquinas del o de los campos iluminan de forma constante o intermitente.
Un LED iluminando de forma permanente significa: Error en *un* campo consecutivo. El campo está vacío en caso de que debería estar ocupado u ocupado con la pieza equivocada.
Un LED intermitente (una, dos o cuatro veces por segundo) significa: Error en uno, tres o cuatro campos colindantes.

Si usted no está seguro, dónde se encuentra el error, sírvase de la función KONTR, vea capítulo 5.13.

3.5 Retirar o repetir movimientos

3.5.1 Retirar un movimiento

Si desea retirar el último movimiento realizado, pulse la tecla con la flecha de giro a la derecha (la tecla debajo Encender/Apagar). Los LEDs en el tablero le indican adonde tiene que regresar la pieza. Además se visualiza en la parte inferior de la pantalla un aviso.
Ejemplo:  (mueva el alfil blanco de h4 a g5).

3.5.2 Retirar más movimientos o una secuencia

Usted puede retirar también más movimientos o una secuencia más larga.
Para retirar una secuencia más larga no hace falta retirar cada movimiento individual en el tablero. Si desea retirar por ejemplo siete movimientos, pulse siete veces la tecla con la flecha de giro a la derecha (la tecla debajo de Encender/Apagar). A continuación se construye la posición correspondiente; si necesita ayuda para ello, sírvase de la función KONTR, vea capítulo 5.13.

3.5.3 Reanudar el partido

El juego puede reanudarse en cualquier momento, desde la posición actual. Si es el turno de su color, lleve a cabo el movimiento o adjudique el turno al ordenador con MOVIMIENTO (vea 5.2). El ordenador asume entonces el color actual.

3.5.4 Repetir movimientos

Un movimiento o una secuencia retirada puede volverse a jugar, utilizando la tecla flecha giro en sentido a la izquierda (la tecla debajo iluminación de fondo). Para ello pueden seguirse los LEDs, realizando cada movimiento individual o jugar toda la secuencia de nuevo para construir a continuación la posición correspondiente.

3.6 Final del partido y posibles resultados

El ordenador indica el final del partido emitiendo varias señales acústicas.
El resultado se visualiza sobre la pantalla:

- Mate: Jaque mate
- Ahogado: Stalemate (ahogado)
- Rep. movimiento: Tercera repetición de la misma posición
- Tablas50: Regla de los 50 movimientos
- Tablas: No hay suficientes piezas para mate (nadie puede hacer jaque mate)
- Partido demasiado largo: El partido no puede continuarse, ya que se excedió la capacidad máxima de la memoria (máximo: aprox. 220 movimientos para cada parte).

3.7 Guardar o borrar estado del partido

3.7.1 Apagar y continuar el partido con posterioridad

Si usted apaga el dispositivo, este memoriza el estado del partido.
Al encender nuevamente el dispositivo, se puede continuar el partido desde el estado anterior.

3.7.2 Borrar todos los datos

Si desea borrar todos los datos anteriores:

1. Desconecte el dispositivo de la alimentación eléctrica.
2. Continúe pulsando ROJO mientras que vuelve a conectar el dispositivo a la alimentación eléctrica.
3. Siga pulsando ROJO hasta que se vea la pantalla de inicio (Pantalla de inicio vea 2.4)

3.8 Hacer de nuevo un partido

Mientras que no ha comenzado un nuevo partido y/o mientras que no ha hecho el primer movimiento del nuevo partido, el partido anterior permanece guardado.
Puede volver a realizar el último partido, vea capítulo 3.5.

3.9 Iniciar un partido nuevo

Puede iniciarse un partido nuevo en cualquier momento.
Excepción: cuando se están ejecutando ciertas funciones, vea capítulo 0.

Para iniciar un partido nuevo, pulse NEW.
El ordenador va a preguntar "¿Partido nuevo?".
Pulse VERDE para confirmar y para iniciar un partido nuevo.
En caso contrario, pulse ROJO para cancelar y para no iniciar un partido nuevo.

4 Visualización de la información

4.1 Saltar entre las visualizaciones de información

El ordenador ofrece cinco diferentes visualizaciones: Reloj grande, estado del partido, análisis, cálculo permanente y reloj pequeño.
Se puede saltar entre las diferentes visualizaciones.
Utilice para ello las teclas flecha hacia la izquierda ⇦ y flecha hacia la derecha ⇨.

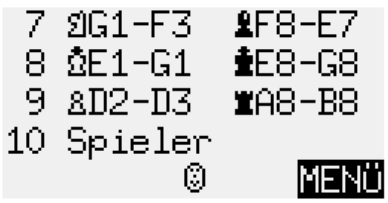
Desde toda visualización de información se llega con VERDE al menú con las funciones especiales, vea capítulo 0.

4.2 Visualización de información: Reloj grande

Esta vista indica los tiempos actuales para blanco y negro.
En los niveles Normal, Diversión o Fácil (para ver la descripción y para seleccionar los niveles, vea capítulo 5.4) se indica el tiempo completo utilizado hasta el momento.
En los niveles Relámpago, Torneo o Usuario, el reloj va cuenta atrás, indicando el tiempo restante hasta el próximo control de tiempo.

4.3 Visualización de información: Estado del partido

Alemán:

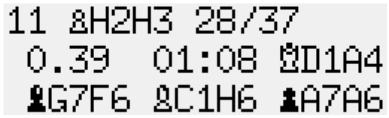


Inglés:

Aquí se visualizan los últimos movimientos.
Pulse las teclas flecha hacia arriba⇧ o flecha hacia abajo ⇩ para saltar entre las visualizaciones "Reloj grande" y "Estado del partido".

4.4 Visualización de información: Análisis

Aquí se visualiza el proceso de cálculo, "la forma de pensar" del ordenador.
Ejemplo para las primeras tres líneas (en su caso, el ordenador indica más líneas):



La profundidad de búsqueda actual se indica por el número arriba a la izquierda: el ordenador está calculando 11 movimientos en adelante. (Un movimiento es un movimiento individual de blanco o negro).
En este ejemplo hay 37 posibles movimientos para esta posición. El ordenador está analizando el movimiento peón h2 a h3. Se trata del 28mo movimiento que está analizando.
El mejor movimiento que ha encontrado el ordenador hasta el momento, es dama d1 a a4. Además considera como mejor movimiento consecutivo para ambas partes: Ag7 a f6; Ac1 a h6 a7 a a6.

0,39 es la evaluación de la posición del ordenador. Él cree tener una leve ventaja, equivalente al valor de 0,39 peones.

Más ejemplos que podrían visualizarse aquí:

-189	El ordenador está en una desventaja que equivale casi 2 peones.
Libro	La posición está incluida en el libro (vea sección 5.11.7).
Mat 7	El ordenador puede alcanzar un jaque mate con 7 movimientos.
Mat 4	El otro jugador puede alcanzar un jaque mate con 4 movimientos.

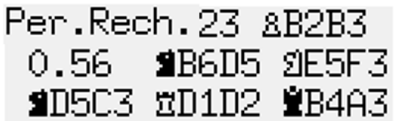
En el centro de la segunda línea el ordenador indica el tiempo que ha necesitado para calcular el movimiento mejor valorado hasta el momento.
Preste atención a los significados de dos puntos y punto y coma:

01:08	1 minuto 8 segundos
02;26	2 horas 26 minutos

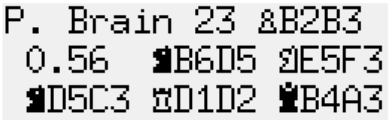
4.5 Visualización de información: Cálculo permanente

Si está activo el cálculo permanente (permanent Brain) (vea 5.11.5), el ordenador analiza la posición también cuando es el turno de usted, observando las consecuencias del movimiento suyo que considera como el mejor.
La información que se visualiza pueden compararse así como la de la visualización del análisis, es decir que las primeras tres líneas podrían indicar:

Alemán:



Inglés:

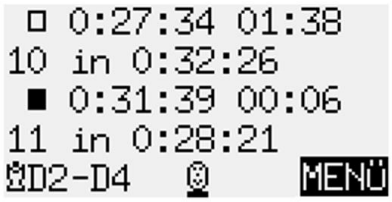


En este ejemplo, el ordenador espera que usted realiza el movimiento 23.b2 a b3. Su respuesta será 23...Cb6 a d5. Además cuenta con los siguientes movimientos: 24.Ce5 a f3 Cd5 a c3 25.Td1 a d2 Db4 a a3 … etc..
El ordenador considera, que tiene una ventaja equivalente a 0,56 peones.

4.6 Visualización de información: Reloj pequeño

Esta visualización da diferentes informaciones con respecto a los tiempos.
Por ejemplo, la pantalla visualiza para Relámpago, Torneo o Usuario (para los diferentes niveles vea 5.4) lo siguiente:

Alemán:



Inglés:

Blanco ha durado 1 minuto y 38 segundos para realizar el movimiento actual.
En total, ya se han gastado 27 minutos y 34 segundos (para todos los movimientos).
Hasta el próximo control de tiempo faltan 10 movimientos.
Blanco dispone todavía de 32 minutos y 26 segundos.
La tercera y cuarta línea visualizan la información para negro.

En los niveles Normal, Diversión y Fácil no se indica nada en la segunda y cuarta línea (porque aquí el sistema de tiempo es otro).

5 Funciones especiales

5.1 Visión sobre el menú de funciones especiales

Se llega al menú de funciones especiales pulsando VERDE en una de las visualizaciones de información (vea capítulo 4).
El menú tiene 12 funciones que se visualizan en las las primeras cuatro líneas de la pantalla.

Alemán:

Inglés:

Un símbolo parpadea en la pantalla. Se trata del cursor.
El cursor puede moverse con las teclas flechas (⇦⇨⇧⇩).
Para seleccionar una función, dirija el cursor hasta esa función y pulse VERDE.
Para salir del menú sin seleccionar una función, pulse ROJO. Ahora puede seguir el partido.

En este menú, en la pantalla abajo en el lado derecho y el lado izquierdo, se hace referencia al las funciones de VERDE y ROJO.
En el centro ↕⇆ se indica, que actualmente las teclas flechas pueden utilizarse en el menú.

5.2 Menú: MOVER para realizar un movimiento

Si es su turno y si selecciona MOVIMIENTO, el ordenador lleva a cabo el próximo movimiento y usted puede tomar el otro color.
Si desea que el ordenador juegue blanco, seleccione MOVIMIENTO para iniciar el partido.
Si es el turno del ordenador y si usted selecciona MOVIMIENTO, el ordenador cancela sus cálculos y realiza en seguida su movimiento.

5.3 Menú: PROPUESTA, dejarse sugerir un movimiento

Seleccione PROPUESTA, para que el ordenador sugiera un movimiento. En la pantalla se visualiza el movimiento. Los LEDs avisan también sobre el movimiento, parpadeando de forma alternante en el campo de inicio y el campo meta.
Pulse ROJO. El aviso en la pantalla se apaga igual que los LEDs. Ahora puede decidir si obedece a la sugerencia o si realiza otro movimiento.

5.4 Menú: NIVEL, los diferentes niveles de juego

5.4.1 Visión sobre los niveles de juego

El ordenador ofrece siete diferentes niveles de juego:
Normal, Relámpago, Diversión, Fácil, Torneo, Usuario y Búsqueda de mate.

A continuación se describe cómo se selecciona un nivel. A continuación se describen los niveles.

5.4.2 Seleccionar un nivel de juego

Al seleccionar NIVEL en el menú, se indica el nivel actual, por ejemplo *Normal 0.
El carácter * delante del nivel parpadea.
Pulse VERDE. El carácter * se sustituye por ↕. Ahora puede modificarse el nivel.
En su caso pulse ROJO para regresar al menú.

Para seleccionar entre los niveles Normal, Relámpago, Diversión, Fácil, Torneo, Usuario y Búsqueda de mate:

- Pulse la flecha hacia arriba ⇧ o la flecha hacia abajo ⇩, hasta que se indique el nivel deseado.

- Pulse la flecha hacia la izquierda ⇦ o la flecha hacia la derecha ⇨, hasta que se indique el número del nivel deseado (por ejemplo Normal 2 o Normal 5).
  Aviso: La "Búsqueda de mate" no tiene diferentes números de nivel. Seleccione aquí solamente "Búsqueda de mate".
- Pulse VERDE para confirmar. El carácter ↕ se sustituye por *.
- En su caso pulse ROJO, para regresar al menú.

Para seleccionar el nivel Usuario:

- Pulse la flecha hacia arriba ⇧ o la flecha hacia abajo ⇩, hasta que se indique el nivel "Usuario". Defina sus ajustes como descrito bajo "Usuario" (vea 5.4.8).

5.4.3 Nivel Normal (0 a 9)

El ordenador utiliza un cierto tiempo promedio por movimiento. El promedio se determina para una secuencia de 20 movimientos. En nivel Normal 0, el ordenador realiza la jugada en seguida. En Normal 9, el tiempo promedio por movimiento es de 2 minutos.

5.4.4 Nivel Relámpago (0 a 8)

Estos niveles simulan "Bala", "Relámpago" o "Rápido". El ordenador y el jugador tienen que realizar sus movimientos dentro de un lapso definido. En Relámpago 0 el lapso es de dos minutos, en Relámpago 8 una hora.
Si un jugador excede el límite de tiempo, el reloj indica:

```
-:--:--
```

el partido puede continuar también cuando un jugador haya excedido su plazo de reflexión.

5.4.5 Nivel Diversión (0 a 8)

El ordenador realiza movimientos que considera como no tan buenos.
La gravedad de los errores que comete el ordenador disminuye desde Diversión 0 hasta Diversión 8.
Durante "Diversión" nunca se activa el Permanent Brain, tampoco cuando esté activado en las opciones, vea también 5.11.5.

5.4.6 Nivel Fácil (0 a 8)

El ordenador juega con un grado de dificultad reducido, para permitir que los jugadores menos experientados pueden adquirir más experiencia práctica. El ordenador interrumpe sus cálculos después de haber comprobado un cierto número de posiciones (máximo de 100 posiciones en Fácil 0, máximo de 40 000 posiciones en Fácil 8).
Durante "Fácil" nunca se activa el Permanent Brain, tampoco cuando esté activado en las opciones, vea también 5.11.5.

5.4.7 Nivel Torneo (0 a 5)

Los niveles de Torneo ofrecen las opciones Fischer, Sudden Death o el torneo clásico de ajedrez.
El partido puede continuarse también cuando un jugador haya excedido su plazo de reflexión.

Fischer:

Torneo 0: al inicio, cada parte obtiene 5 minutos de tiempo de reflexión. Después de cada movimiento, se añade un incremento de 3 segundos. Si la cuenta regresiva llega a 0, el jugador pierde.

Torneo 1: al inicio 25 minutos, después un incremento de 10 segundos por movimiento.

Torneo 2: al inicio 1 hora, después un incremento de 30 segundos por movimiento.

Sudden Death:

Torneo 3: cada jugador tiene que terminar sus primeros 30 movimientos dentro de una hora y obtiene a continuación 30 minutos adicionales para terminar el partido.

Torneo 4: los primeros 40 movimientos tienen que terminarse dentro de dos horas y a continuación quedan 30 minutos adicionales para terminar el partido.

Clásico:

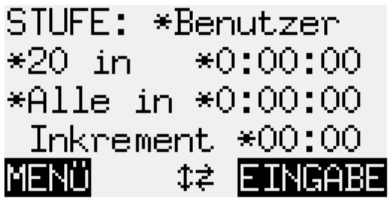
Torneo 5: cada parte tiene que realizar 40 movimientos dentro de las primeras dos horas y, a continuación, 20 movimientos por hora.

5.4.8 Nivel Usuario

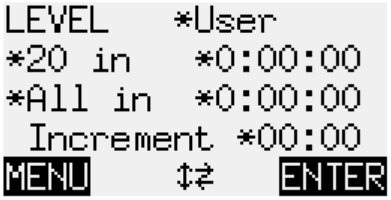
Aquí puede ajustarse su propia administración de tiempo.
Por ejemplo:
Usted quiere determinar, que los jugadores dispongan de una hora y 30 minutos para sus primeros 42 movimientos y a continuación 15 minutos para cada 7 movimientos adicionales, con un incremento de 15 segundos por movimiento.

Después de haber seleccionado con VERDE el nivel Usuario (como descrito en "seleccionar un nivel" en 5.4.2), en la pantalla se visualiza lo siguiente:

Alemán:



Inglés:



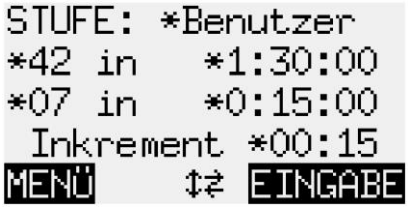
Hay seis diferentes parámetros; delante de cada parámetro viene un *.
El * intermitente es el cursor. El cursor puede moverse con las teclas flechas.

- Desplace el cursor hasta el parámetro izquierdo en la segunda línea. Aquí está definido el número de movimientos para el primer control de tiempo.

- Pulse VERDE. El carácter * se sustituye por ‡. Ahora el parámetro puede modificarse con las teclas de dirección. Flecha hacia la izquierda ⇦ o flecha hacia la derecha ⇨ aumenta o reduce el número en uno. Flecha hacia arriba ⇧ o flecha hacia abajo ⇩ aumenta o reduce el número en diez. El ajuste máximo es "TODOS". Es el ajuste que le sigue a 50.
- Si en este ejemplo se ha alcanzado el número 42, pulse VERDE para confirmar. ‡ Se sustituye por *.
- Desplace el cursor hasta el segundo parámetro en la segunda línea. Aquí está definido el tiempo (en h:mm:ss) para el primer control de tiempo.
- Pulse VERDE. El carácter * se sustituye por ‡. Ahora el parámetro puede modificarse con las teclas de dirección. Flecha hacia la izquierda ⇦ o flecha hacia la derecha ⇨ aumenta o reduce el número en un minuto. Flecha hacia arriba ⇧ o flecha hacia abajo ⇩ aumenta o reduce el número en diez minutos.
- Si en este ejemplo se ha alcanzado 1:30:30, pulse VERDE para confirmar. ‡ Se sustituye por *.
- Los parámetros en la tercera línea son los movimientos y el tiempo para el segundo y los siguientes controles de tiempo. Modifique los parámetros de la misma manera que los otros parámetros (en este ejemplo) a 7 y 15.
- Desplace el cursor hasta la cuarta línea. Este es el incremento (en mm:ss). Pulse VERDE.
- Flecha hacia la izquierda ⇦ o flecha hacia la derecha ⇨ aumenta o reduce el incremento en un segundo. Flecha hacia arriba ⇧ o flecha hacia abajo ⇩ aumenta o reduce el incremento en diez segundos.
- Si en este ejemplo se ha alcanzado 00:15, pulse VERDE para confirmar.

Ahora se ha definido su nivel de usuario.
Ahora la pantalla se presenta así:

Alemán:



Inglés:

Pulse ROJO, para regresar al menú.

5.4.9 Nivel Búsqueda de mate

El ordenador busca el camino más directo para hacer desde la posición actual un jaque mate. Solo lleva a cabo el movimiento, cuando ha encontrado una posibilidad de mate.

5.5 Menú: ALTER, para dejarse indicar un movimiento alternativo.

Con ALTER (=alternativa), el ordenador descarta su último movimiento y realiza en su lugar el movimiento que considera la segunda mejor opción. Los LEDs y la pantalla indican, cómo retirar el último movimiento y realizar el movimiento nuevo.

ALTER puede repetirse varias veces, para ejecutar el tercer o cuarto movimiento mejor etc.

5.6 Menú: INICIO, retirar todos los movimientos.

Con INICIO se retiran todos los movimientos a la vez (vea 3.5). Con flecha hacia la derecha ⇨ pueden repetirse los movimientos individuales, para ver así de nuevo el partido completo.

5.7 Menú: FINAL, regresar a la posición actual

Una vez que se han retirado todos los movimientos, con FINAL se logra lo contrario de INICIO. Con FINAL se regresa directamente a la posición actual. Los LEDs en el tablero y la función KONTR (vea 5.13) ayudarán en colocar las piezas.

5.8 Menú: ANALI, analizar la posición actual

Con ANALI (=análisis), el ordenador ya no realiza más movimientos sino se limita a analizar la posición actual. Pueden ejecutarse de forma alternante movimientos para blanco y para negro, mientras que pueden verse las informaciones en la visualización de análisis (vea 4.4).
se visualiza en la pantalla para indicar, que el ordenador está en modo de análisis. El tamaño del símbolo se reduce y se agranda.
Para salir del modo análisis, seleccione sino de nuevo ANALI o dé la orden MOVIMIENTO (MOVE).

5.9 Menú: 2JUG, el modo dos jugadores

Esta función permite un partido entre dos jugadores humanos. En modo 2 jugadores, el ordenador no analiza. Simplemente comprueba si los movimientos están permitidos, lleva un protocolo del estado del partido y sirve de reloj ajedrez.
En la pantalla se visualizan dos caras para indicar, que el ordenador está en modo de 2 jugadores. Para salir del modo 2 jugadores, seleccione sino de nuevo 2JUG o dé la orden MOVIMIENTO.

5.10 Menú: AUTO, el partido ordenador contra ordenador

Aquí el ordenador representa las dos partes y juega contra si mismo. Sobre todo al inicio del partido, este puede desarrollarse muy rápido: antes de ejecutarse un movimiento de blanco, los LEDs y la pantalla podrían indicar ya la respuesta de negro y, a continuación, los próximos movimientos para ambas partes. En cuanto ralentiza la velocidad, pueden utilizarse la función KONTR (vea5.13), para colocar las piezas en la posición actual.

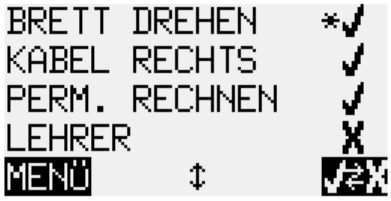
5.11 Menú: FUNKT, las opciones ampliadas

5.11.1 Visión sobre las opciones ampliadas

FUNKT ofrece 9 parámetros que pueden ajustarse.

Estos son los primeros cuatro parámetros en la lista:

Alemán:



Inglés:

El * intermitente indica la posición del cursor. Pulse, en su caso repetidas veces, la flecha hacia arriba ⇧ o la flecha hacia abajo ⇩, para mover el cursor y para ver también los otros parámetros.
A parte de los parámetros arriba mencionados, existen: LIBRO, SONIDO, CONTRASTE, VELOCIDAD CÁLCULO E IDIOMA.

5.11.2 Modificar una opción

Los primeros cuatro parámetros (GIRAR TABLERO, CABLE DERECHO, CÁLCULO PERM. y MAESTRO) solo pueden activarse o desactivarse. Un ✔ significa activo y un X significa inactivo. Para cambiar ente activo e inactivo:

- el cursor puede moverse a la línea correspondiente con las teclas flechas.
- Pulse VERDE.

Para modificar LIBRO, SONIDO, CONTRASTE, VELOCIDAD CÁLCULO e IDIOMA, proceda de la forma siguiente:

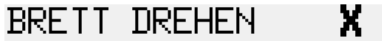
- el cursor puede moverse a la línea correspondiente con las teclas flechas.
- Pulse VERDE. El carácter intermitente * se sustituye por ↕.
- Pulse la flecha hacia arriba ⇧ o la flecha hacia abajo ⇩, para saltar entre las diferentes opciones de ajuste.
- Cuando se visualiza el ajuste deseado, pulse VERDE. ↕ se sustituye por *.

A continuación pulse ROJO, para regresar al menú.

5.11.3 FUNC: ROTAR TABLERO

Si blanco se mueve desde abajo hacia arriba como acostumbrado, la primera línea indica lo siguiente:

Alemán:



Inglés:

Si usted desea que negro se mueva desde abajo hacia arriba, cambie la X por una ✔ (vea 5.11.2). Coloque las piezas de nuevo, de forma correspondiente. La función KONTR (vea 5.13) le puede ayudar.

Sin embargo, esta función no hace falta al comienzo de un partido. El ordenador reconoce automáticamente, si blanco o negro se mueve desde el lado delantero, es decir, si el tablero se ha rotado o no.

5.11.4 FUNC: CABLE A LA DERECHA

El ordenador supone que el tablero se encuentra en tal posición que el logotipo Millennium se encuentra en el lado de usted y que el cable entra desde el lado derecho al tablero. Si desea rotar el tablero físicamente 180°, así que el cable y el reloj de ajedrez se encuentran a la izquierda de usted, cambie la ✔ por una X (vea 5.11.2).
En este caso, una X en ROTAR TABLERO (vea 5.11.3) sigue significando, que blanco se mueve desde el lado de usted.

5.11.5 FUNC: CÁLCULO PERM. , el cálculo permanente

Si se pone el cálculo permanente (permanent Brain) en "activado", es decir en ✔ (vea 5.11.2), el ordenador analiza la posición también cuando es el turno de usted, vea también 4.5.
Una forma de reducir la potencia de juego del ordenador es desactivar esta función (poner en X).
En los niveles "Diversión" y "Fácil", el ordenador no aplica el cálculo permanente aunque se haya activado esta opción. Solo si salta a otro nivel, excepto los niveles "Diversión" y "Fácil", el ordenador volverá a servirse de su "Permanent Brain" durante el movimiento de usted, aumentando así su potencia de juego. (Para los diferentes niveles vea 5.4.)

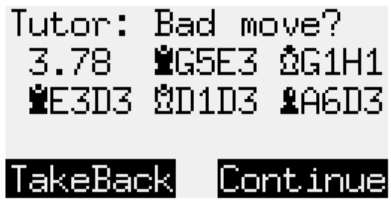
5.11.6 FUNC: TUTOR

Utilice la función de tutor si desea que el ordenador le informe sobre sus errores.
Si la función de tutor está activada (con ✔, vea 5.11.2) y si el ordenador considera que usted ha ejecutado un movimiento poco favorable, en la pantalla se verá una advertencia.

Ejemplo:

Alemán:

Inglés:



En este ejemplo, el ordenador advierte que el movimiento de usted le da a él una ventaja equivalente a 3,78 peones. (Vea también visualización de análisis 4.4.)
En la pantalla se visualizan los movimientos consecutivos calculados por el ordenador, comenzando con Dg5 a e3.

Pulse ROJO y retire su movimiento (vea también 3.5) o pulse VERDE si quiere ejecutar su movimiento de todos modos.

5.11.7 FUNC: LIBRO

El ordenador contiene una biblioteca de apertura con aperturas estándar.
El ordenador se entrega con dos libros preinstalados. A través de USB puede instalarse un tercer libro (vea capítulo 6). Aviso: Debido a que el libro de apertura para ChessGenius Exclusive debe cumplir un cierto formato, recomendamos registrar su dispositivo así que podemos informarle cuando haya novedades con respecto a esta información.

Se permiten las siguientes opciones:

- Clásico Classic London Book
- Maestro Master Book
- Usuario En caso de que haya instalado un tercer libro a través de USB
- De El ordenador juega sin libro de apertura

Para ajustes vea 5.11.2.

5.11.8 FUNC: SONIDO

Se permiten las siguientes opciones:

- alto
- mediano
- bajo
- silenciado

Para ajustes vea 5.11.2.

5.11.9 FUNC: CONTRASTE

Existen diez ajustes diferentes para el contraste de la pantalla.
Para ajustes vea 5.11.2.

5.11.10 FUNC: VEL. DE CÁLC., la velocidad del cálculo

Si desea simplificar el partido contra el ordenador, puede modificar la velocidad de cálculo. Están disponibles seis diferentes ajustes, desde 50 hasta 300 MHz. Para ajustes vea 5.11.2.

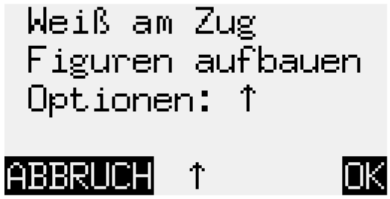
5.11.11 FUNC: IDIOMA

Están disponibles siete idiomas diferentes, vea también 2.4.
Para ajustes vea 5.11.2.

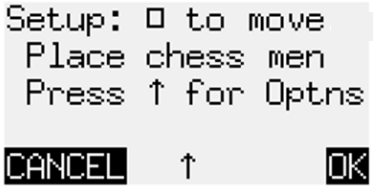
5.12 Menú: POS, construir una posición determinada

Seleccione POS para construir una posición determinada.
La pantalla indica la visualización de POS. Si es el turno de blanco, se ve así:

Alemán:



Inglés:



Coloque las piezas sobre los campos deseados. Cuando la pantalla indique el color correcto para el próximo movimiento, pulse VERDE para confirmar la nueva posición.
Si de forma alternativa quiere cancelar para regresar a la misma posición, antes de haber pulsado POS: Pulse ROJO.

Ahora puede ejecutar movimientos desde esta posición. Lleve a cabo su movimiento o adjudique el turno al ordenador (vea 5.2).

Antes de confirmar la posición también puede analizar o modificar sus características. Para ello, pulse flecha hacia arriba ⇧ para visualizar una lista de parámetros. En su caso, vuelva a pulsar la flecha hacia arriba ⇧ o la flecha hacia abajo ⇩, para visualizar más parámetros y para seleccionar con el cursor (un * intermitente) un parámetro.

Analizar y modificar:

Para modificar el color que lleva el turno actual:
Seleccione con el cursor el parámetro TURNO DE BLANCO y pulse VERDE para elegir entre ✔ para blanco y X para negro.

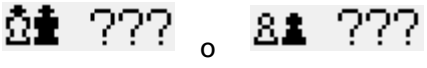
Para definir en número de movimiento:

- Seleccione con el cursor la línea correspondiente y pulse VERDE. El carácter intermitente * se sustituye por ↕.
- Flecha hacia la izquierda ⇦ o flecha hacia la derecha ⇨ aumenta o reduce el número en uno. Flecha hacia arriba ⇧ o flecha hacia abajo ⇩ aumenta o reduce el número en diez.
- Pulse VERDE para confirmar.

Para determinar si, por ejemplo, negro tiene derecho de formar un enroque largo:
Seleccione con el cursor la línea "■ 0-0-0". Pulse VERDE para elegir entre ✔ para si y X para no.

Una vez que se hayan realizado todas las modificaciones deseadas, pulse ROJO para regresar a la visualización de POS.

Aviso: La nueva posición no puede confirmarse si falta uno de los reyes o si un peón se encuentra en la primera u octava línea.
En este caso, la línea inferior de la pantalla le advertirá:



Aviso: El primer movimiento desde su posición construida no debe ser una captura En Passant. Para lograr una posición desde la cual se puede realizar un tal movimiento, construya la posición inmediatamente anterior y realice a continuación el movimiento que permite la captura En Passant.

5.13 Menú: CONTR , visualizar la posición actual

CONTR le muestra la mitad del tablero (= cuatro líneas) en forma gráfica, con las piezas en la posición actual correcta. Para saltar entre las dos mitades del tablero de ajedrez, pulse la flecha hacia arriba ⇧ o la flecha hacia abajo ⇩.
Si usted no está seguro, esta función podrá ayudarle a comprobar la posición de las piezas en el tablero.
Pulse ROJO, para regresar al menú.

6 Modo USB, conectar con un ordenador

Si desea utilizar las funciones USB, por favor regístrese en MILLENNIUM 2000 (vea hoja adjunta), así que podemos informarle sobre novedades y/o actualizaciones de programas correspondientes al ChessGenius Exclusive. En nuestra página web publicamos también información adicional sobre las funciones USB.

La unidad del ordenador puede conectarse con otro ordenador o portátil.
Para ello se necesita un cable USB tipo A-B así como se utiliza para la conexión con una impresora (no incluida en volumen de entrega).
Conecte el cable USB con el zócalo central en el revés de la unidad de ordenador y con su ordenador o portátil.

Usted puede:

- instalar un programa de ajedrez actualizado en el ChessGenius Exclusive. Vea nuestra página web para ello.
- Guardar un libro de apertura nuevo (vea 5.11.7). Vea nuestra página web para ello.
- Importar e exportar juegos. Vea nuestra página web para ello.

http://www.millennium2000.de

7 Eliminación de residuos

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

Según la directiva de la CE 2012/19/UE, 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.

8 Garantía, servicio e importación

En caso de que no haya adquirido el producto ni en Alemania, Austria o Suiza, por favor contacte con el distribuidor donde ha adquirido el producto.

Si ya no tiene su tarjeta de garantía, diríjase por teléfono o por nuestra página web a nuestra oficina en Alemania: support@computerchess.com

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

9 Especificaciones técnicas

PRODUCTO: ChessGenius Exclusive ordenador de ajedrez
Funcionamiento con adaptador a red incluido

N.º DE ARTÍCULO: M820

Procesador: ARM Cortex M7
CPU ajustable desde 50 hasta 300 MHZ

SOFTWARE: programa de ajedrez ChessGenius Derecho del autor © Lang Software Limited (UK)
Biblioteca de aperturas (Master Book) Derechos del autor © Applied Computer Concepts Ltd. (UK)

BIBLIOTECA: Classic London Book (aprox. 57 000 posiciones)
Nuevo Master Book (aprox. 300 000 posiciones)

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 bajo estas condiciones.

Todas las especificaciones, especialmente las relacionadas con desarrollos técnicos, están sujetas a modificaciones y errores.
Este manual de instrucciones se ha redactado 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, ni de partes, sin el consentimiento previo por escrito.

Derechos del autor © 2017, Millennium 2000 GmbH, Aschheim.