

PROEIN S.A.  
 VELAZQUEZ, 10 - 5ºDCHA.  
 28001 - MADRID

OFICIALMENTE GALARDONADO CON 2100 PUNTOS POR LA FEDERACION DE AJEDREZ DE LOS ESTADOS UNIDOS

PAR EXCELENCE  
 MANUAL DEL PROPIETARIO

CHALLENGER es una marca registrada de Fidelity International, Inc., Miami, Florida

INDICE

	PAGINA
INTRODUCCION .....	3
SECCION 1 - OPERACIONES BASICAS	
1.1 Teclas e Indicadores .....	4
1.1.1 Diagrama del Tablero .....	4
1.2 Encender .....	5
1.3 El Tablero de Juego .....	6
1.4 El Juego .....	6
1.5 El Primer Movimiento .....	6
1.6 Movimiento Equivocado .....	7
1.7 Movimiento No Permitido .....	8
1.8 Tomar al Paso .....	8
1.9 Enroque .....	10
1.10 Promocion de un Peon .....	10
1.11 Jaque y Jaque Mate .....	10
1.12 Libro de Aperturas .....	11

1.13 Pensar durante el Turno del Contrario.....	11
---	----

## SECCION 2 - FUNCIONES ESPECIALES

2.1 New Game (Nuevo Juego)/ Reset .....	11
2.2 Verify (Verificar) .....	12
2.2.1 Modo Verificacion .....	12
2.2.2 Modo Problema .....	12
2.3 Options (Opciones) .....	14
2.4 Level (Nivel) .....	14
2.4.1. Modo Infinito.....	16
2.4.2. Profundidad de la Jugada .....	16
2.5 Take Back (Rectificar) .....	16
2.5.1. Rectificar despues del Enroque .....	17
2.5.2. Rectificar despues de Tomar al Paso .....	17
2.5.3. Obligar al Ordenador a Mover .....	17
2.6 Hint (Consejos) .....	18
2.7 Move (Mover) .....	18
2.8 Clear (Borrar) .....	18

## SECCION 3 - OPCIONES DE JUEGO

3.1 Casilla A1 - Modo Sencillo .....	20
3.2 Casilla B1 - Desconectar el Sonido .....	20
3.3 Casilla C1 - Modo Aprendizaje .....	20
3.4 Casilla D1 - Negras al Principio del Tablero ...	21
3.5 Casilla E1 - Cambiar de Lado .....	21
3.6 Casilla F1 - Cancelar El Libro De Aperturas .....	21
3.7 Casilla G1 - Borrar el Tablero .....	21
3.8 Casilla H1 - Modo Busqueda de Mate .....	22

## SECCION 4 - 64 POSIBLES APERTURAS

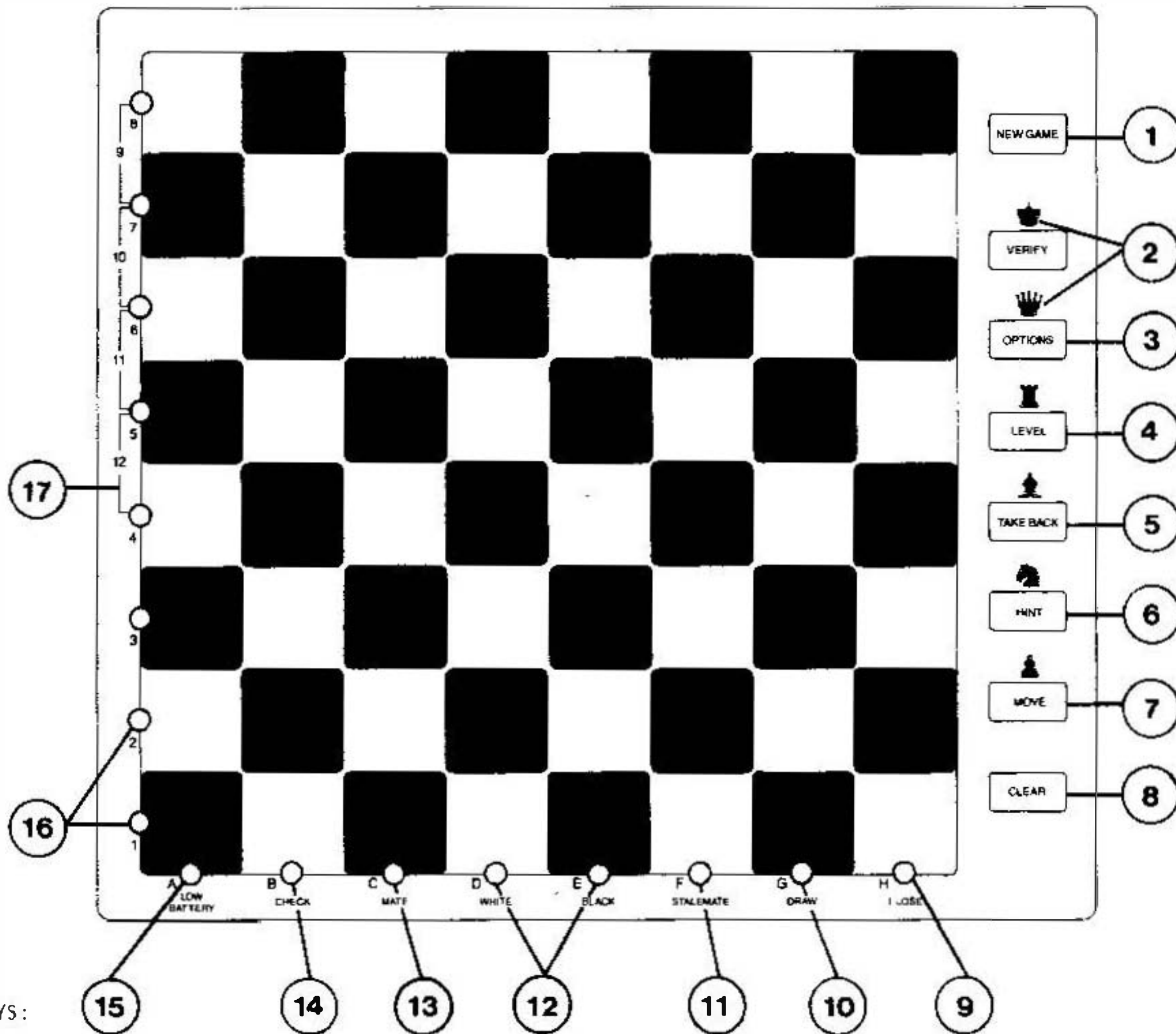
4.1 Seleccionar una Apertura .....	24
4.2 Clasificacion de las 64 Aperturas .....	24
4.3 Guia de las 64 Posibles Aperturas .....	25

## SECCION 5 - AVISOS DE MATE Y DE TABLAS

5.1 Jaque .....	28
5.2 Jaque Mate .....	28
5.2.1 Soluciones Alternativas .....	29
5.3 No Encontrar el Mate .....	29
5.4 Tablas por Rey Ahogado .....	29
5.5 Tablas segun la Regla de los 50 Movimientos .....	29
5.6 Tablas por Repetir un Movimiento Tres Veces .....	30

## SECCION 6 - INFORMACION GENERAL

# 1.1.1 BOARD DIAGRAM



FUNCTION KEYS:

6.1	Almacenamiento de las Piezas .....	30
6.2	Operaciones con las Pilas .....	30
	6.2.1. Instalar/ Colocar las Pilas .....	30
	6.2.2. Indicador de Pilas Descargadas .....	31
6.3	Especificaciones .....	31

MANUAL DE INSTRUCCIONES  
DE PAR EXCELLENCE  
(Modelo 6083)

## INTRODUCCION

Fidelity International, Inc. tiene el gran placer de presentar la ultima incorporacion a nuestra linea de campeonos de ajedrez - el PAR EXCELLENCE. El PAR EXCELLENCE HA SIDO SOMETIDO AL CONTROL DE PUNTUACION DE ORDENADORES DE LA FEDERACION DE AJEDREZ DE ESTADOS UNIDOS, Y DESPUES DE ENFRENTARSE CONTRA JUGADORES DE TORNEO HA OBTENIDO UNA CALIFICACION DE 2100 PUNTOS. Esta calificacion situa a PAR EXCELLENCE por encima del 95% de los jugadores de torneo.

Nuestra intencion con este producto es proporcionarle un valioso contricante -un excelente programa de ajedrez introducido en el ordenador adecuado. Confiamos en que este microprocesador de ajedrez le desafie y deleite durante muchos anos.

A traves de la lectura de este manual le enseñaremos como manejar y como divertirse con el nuevo PAR EXCELLENCE.

La Seccion I proporciona toda la informacion que necesita para disputar una partida contra el ordenador. Las secciones subsiguientes se refieren a las opciones y funciones especiales que hacen de PAR EXCELLENCE un oponente versatil. Le recomendamos que se familiarice con la Seccion I antes de intentar comprender las funciones especiales descritas en las siguientes secciones. Cuando Ud. domine las operaciones basicas del juego le resultara mas facil estudiar y divertirse con las funciones adicionales que ofrece PAR EXCELLENCE. Este manual no habla de las actuales reglas y estrategias de juego del ajedrez.

La Federacion de Ajedrez de los Estados Unidos agrupa desde principiantes hasta maestros. Si desea obtener informacion acerca de la misma, llame o escriba:

United States Chess Federation  
186 Route 9W  
New Windsor, NY 12550

Telefono # (914) 562-8350

O pongase en contacto con la Federacion de su propio pais.

## SECCION 1 - OPERACIONES BASICAS

## 1.1. TECLAS E INDICADORES

Lo siguiente es una breve descripción de las funciones básicas de las teclas e indicadores de PAR EXCELLENCE. Para más información, por favor lea lo referente a cada función en su epigrafe correspondiente.

## 1.1.1 DIAGRAMA DEL TABLERO

## TECLAS DE FUNCION:

1- NEW GAME: SE UTILIZA PARA JUGAR DE NUEVO CONSERVANDO TODOS LOS NIVELES Y OPCIONES PREVIAMENTE SELECCIONADOS. EN COMBINACION CON OPTIONS BORRA LAS CONDICIONES PREESTABLECIDAS (VER SECCION 2.1)

2- VERIFY: ENTRA EN EL MODO VERIFICACION PARA COMPROBAR LA POSICION DE LAS PIEZAS (VER SECCION 2.2.1); TAMBIEN SE UTILIZA CON LA OPTIONS PARA ENTRAR EN MODO PROBLEMA Y COLOCAR UNA POSICION (VER SECCION 2.2.2)

3- OPTIONS: PARA ENTRAR EN EL MODO OPCIONES (VER SECCION 3); TAMBIEN PARA MODO PROBLEMA (VER SECCION 2.2.2)

4- LEVEL: PARA SELECCIONAR Y CAMBIAR LOS NIVELES DE JUEGO (VER SECCION 2.4); TAMBIEN PARA OBSERVAR LA PROFUNDIDAD DE LA JUGADA (VER SECCION 2.4.2)

5- TAKE BACK: RECTIFICA UN MOVIMIENTO (VER SECCION 2.5); TAMBIEN ACTIVA LAS 64 POSIBLES APERTURAS (VER SECCION 4)

6- HINT: EL ORDENADOR LE SUGIERE UN MOVIMIENTO (VER SECCION 2.6); TAMBIEN MUESTRA EL MOVIMIENTO QUE EL ORDENADOR PROYECTA REALIZAR (SECCION 2.6)

7- MOVE: PARA INTERCAMBIAR DE BANDO CON EL ORDENADOR (VER SECCION (2.7); TAMBIEN DETIENE SU PROCESO DE PENSAMIENTO (2.7)

8 -CLEAR: SE UTILIZA PARA SALIR DEL MODO OPCIONES Y DEL MODO PROBLEMA (VER SECCION 2.2.2); CORRIGE UN MOVIMIENTO NO PERMITIDO (VER SECCION 1.7); APAGA LOS LEDS DESPUES DE VERIFICAR LA POSICION O DE SELECCIONAR UN NIVEL DE JUEGO.

LEDS = LUCES O INDICADORES.

9 -LED DE DERROTA: INDICA QUE EL ORDENADOR HA PERDIDO

10-LED DE TABLAS: INDICA TABLAS AL ENCENDERSE (VER SECCIONES 5.4-5.6)

11-LED DE REY AHOGADO: ADEMAS DEL LED DE TABLAS, ESTE LED SE ENCIENDE CUANDO SE PRODUCEN TABLAS POR REY AHOGADO (VER SECCION 5.4)

12-LEDS DE COLOR: (BLANCAS O NEGRAS) SIEMPRE INDICAN CUAL ES EL BANDO QUE MUEVE. SI UD. JUEGA CON BLANCAS Y ESTA PENSANDO SU PROXIMO MOVIMIENTO, EL LED BLANCO PARPADEA. DEL MISMO MODO, SI EL ORDENADOR LLEVA LAS NEGRAS Y ESTA PENSANDO, EL LED NEGRO PARPADEA

13-LED DE JAQUE MATE: SE ENCIENDE CUANDO EL ORDENADOR DA JAQUE MATE AL CONTRARIO (VER SECCION 1.11); EN COMBINACION CON LOS LEDS NUMERICOS SE EMPLEA EN EL MODO BUSQUEDA DE MATE (VER SECCION 3.8) Y PARA ANUNCIAR UN MATE CONTRA EL OFONENTE (VER SECCION 5.2)

14-LED DE JAQUE: PARPADEA SIEMPRE QUE SE PRODUCE UN JAQUE

15-LED DE FILAS DESCARGADAS: PARPADEA PARA INDICAR LA NECESIDAD DE CAMBIAR LAS FILAS

16-LEDS NUMERICOS (1-8): SE UTILIZAN EN COMBINACION CON LOS LEDS DE LAS COLUMNAS PARA SENALAR QUE PIEZA MUEVE EL ORDENADOR Y HACIA DONDE LA MUEVE (VER SECCION 1.5); TAMBIEN MUESTRAN EL NIVEL DE JUEGO (VER SECCION 2.4). COMO LEERA USTED MAS ADELANTE, ESTOS LEDS TAMBIEN SE ENCIENDEN CON ALGUNAS DE LAS FUNCIONES ESPECIALES QUE DESARROLLA PAR EXCELLENCE

17-LEDS NUMERICOS (9-12): INDICAN LOS NIVELES 9-12 AL ILUMINARSE LOS LEDS UNIDOS POR LINEAS (VER SECCION 2.4)

## 1.2 ENCENDER

PAR EXCELLENCE puede funcionar con corriente alterna (utilizando un transformador opcional para enchufes domesticos) o con Pilas (con cuatro pilas alcalinas del tipo "C" -- ver Seccion 6.2.1). Asegurese de colocar el Interruptor de Potencia en la posicion deseada (AC o Battery) antes de comenzar una partida. Para corriente continua conecte el transformador a un enchufe cualquiera y despues inserte el cable del transformador a la maquina.

Cuando la maquina se enciende emite una escala musical de cinco notas y parpadea el LED de las piezas BLANCAS. Tal y como se describe en el diagrama del tablero, Seccion 1.1.1, este LED indica que las piezas blancas mueven (en este caso, para iniciar la partida). Ahora, ninguna de las opciones o funciones estan conectadas. Da comienzo un nuevo juego siempre que se conecta la maquina; apagar y encender el ordenador restaura las condiciones normales y anula todas las opciones previamente seleccionadas.

Conforme Ud. se familiarice con FAR EXCELLENCE descubrirá que RESET (ver Sección 2.1) equivale a conectar y desconectar el ordenador, mientras que con NEW GAME (ver Sección 2.1) comienza una nueva partida con vigencia de las condiciones preseleccionadas.

Pie de foto: Suministro de electricidad.

### 1.3 EL TABLERO DE JUEGO

Coloque las piezas de ajedrez sobre el tablero, las blancas más cerca de Ud. Cada cuadro del tablero o escaque se designa de acuerdo con el criterio alfabético de las filas (verticales) y con el criterio numérico de las columnas (horizontales). Al comenzar la partida el Rey Blanco está situado en E1, y el Rey Negro en E8.

Pie de foto: FILA - COLUMNA

### 1.4 EL JUEGO

Jugar al ajedrez contra EXCELLENCE es como jugar contra una persona -usted hace su movimiento y el ordenador responde con el suyo propio. La diferencia es obvia, usted debe realizar el movimiento físico de todas las piezas.

Para mover coja una pieza y presione suavemente en el centro del escaque con la base de la pieza. Indique primero el escaque de origen y después, el escaque de destino, donde desee colocar la pieza.

Pie de foto: Para mover presione suavemente en el centro del escaque.

### 1.5 EL PRIMER MOVIMIENTO

El siguiente ejemplo le ayudará a iniciar una partida contra EXCELLENCE.

Repaso

1. Encender (Sección 1.2)
2. Colocar las piezas (Sección 1.3)
3. Como introducir movimientos (Sección 1.4)

Digamos que usted ha decidido mover su peon blanco de E2 (situado en la intersección de la fila "E" con la columna "2") hacia E4:

#### PRIMER PASO

Coja el peon y presione sobre E2. Los LEDs de la fila "E" y de la columna "2" se encienden. Luego ya ha elegido la pieza a mover.

#### SEGUNDO PASO

Coja la pieza y presione en E4 (la "E" y el "2" se apagan). Excellence ha aceptado la jugada y comienza a pensar la suya propia. (En este ejemplo EXCELLENCE respondera inmediatamente, por lo cual Ud. no podra observar el parpadeo del LED negro).

Pie de foto: Las Negra estan pensando

#### TERCER PASO

El ordenador le muestra su movimiento mediante el parpadeo de dos LEDs, los cuales determinan la casilla de la pieza a mover (Hemos elegido el escaque E7 para este ejemplo -tal vez el ordenador haga otro movimiento). Los LEDs de la fila "E" y de la columna "7" se encienden.

#### CUARTO PASO

Presione con el peon negro en E7. Las luces de esta casilla se apagan mientras se encienden las de otra, las de la casilla donde el ordenador ha decidido colocar el peon. (Hemos elegido el escaque E5 para este ejemplo).

#### QUINTO PASO

Situe el peon en E7 y haga presion sobre este escaque. Las luces se apagan, ahora debe mover usted.

Para cada movimiento recuerde los tres pasos basicos: presionar, mover y presionar de nuevo.

NOTA: Tal vez observe que al mover Ud. los LEDs del escaque de destino no se iluminan, pero cuando mueve EXCELLENCE se encienden. Esto se debe a que, cuando usted ya ha efectuado su movimiento, el ordenador sabe donde ha sido depositada la pieza y no es necesario senalar la casilla en cuestion. En el movimiento del ordenador las luces parpadean para que usted coloque la pieza en su nueva ubicacion.

### 1.6 MOVIMIENTO EQUIVOCADO

Si usted hace presion con una pieza sobre una casilla, se encienden las primeras luces. Si al final decide no realizar dicho movimiento, tal vez opte por presionar de nuevo en el mismo escaque (1) y asi apagar los LEDs; o por pulsar CLEAR, lo cual tambien apaga los LEDs. Una vez hecho esto, podra ejecutar



cualquier otro movimiento.

A lo mejor desea rectificar una vez completado el movimiento, cuando el ordenador piensa ya la replica. La funcion TAKE BACK le permite corregir su error. Primero espere a que el ordenador mueva (o fuerze el movimiento con MOVE). Desplace la pieza del ordenador como acostumbra a hacerlo y luego rectifique (ver Seccion 2.5). Despues de rectificar sobre el tablero ambas jugadas (la del ordenador y la suya), ya puede introducir un nuevo movimiento.

### 1.7 MOVIMIENTO NO PERMITIDO

El ordenador mueve de acuerdo con la reglamentacion del ajedrez y no admite ninguna jugada que transgreda dicho reglamento. EXCELLENCE advierte acerca de un movimiento no permitido con la emision de un doble tono auditivo y con el parpadeo de los LEDs correspondientes al escaque de la pieza incorrectamente movida. Para deshacer el error dispone usted de multiples opciones:

1. Presione otra vez con la pieza sobre la casilla donde intento colocarla, o
2. Presione otra vez con la pieza sobre la casilla desde donde inicio el movimiento, o
3. Utilice CLEAR para apagar los LEDs y devuelva la pieza a su casilla. A continuacion ya puede efectuar otra jugada.

**NOTA IMPORTANTE:** Este ultimo metodo le permite situar la pieza en cuestion (no mueva otra) en una nueva casilla.

**Por favor considere las siguientes circunstancias, causa de los movimientos inadmisibles:**

1. Presionar con una pieza del bando que no juega en el turno del otro (p.e., si deben mover las blancas y usted mueve una pieza negra).
2. Efectuar un movimiento del ordenador sobre el tablero en una casilla equivocada (p.e., se encienden los LEDs de la casilla D8 y usted inadvertidamente coloca la pieza en D7).
3. Situar una pieza en el escaque de destino sin haber senalado con anterioridad la casilla de origen.

### 1.8 TOMAR AL PASO

El ordenador tomara un peon Al Paso siempre que lo considere oportuno, al igual que reconoce la misma jugada si es usted quien decide llevarla a cabo. EXCELLENCE indica primero el

movimiento del peon y despues senala mediante los LEDs donde esta situado el peon que debe usted retirar del tablero.

Para rectificar despues de tomar Al Paso, por favor lea la Seccion 2.5.2.

### 1.9 ENROQUE

EXCELLENCE enroca efectuando primero un movimiento con el Rey y a continuacion otro con la Torre. Para transcribir el movimiento al tablero es preciso seguir las indicaciones de los LEDs de posicion.

Tambien usted puede enrocar por el mismo sistema, es decir, moviendo primero el Rey. El ordenador asume entonces que se trata de un enroque y enciende los LEDs oportunos para guiar despues el movimiento de la Torre correspondiente.

Recuerde que el enroque es un movimiento del Rey. Si intenta desplazar primero la Torre, el ordenador interpretara la jugada como un simple cambio de posicion de la misma y pasara a considerar la replica a su jugada. A fin de corregir este error utilice TAKE BACK (ver Seccion 2.5). Para conocer los detalles especificos acerca de la rectificacion despues del enroque, ver Seccion 2.5.1.

### 1.10 PROMOCION DE UN PEON

Al igual que en el ajedrez normal, cuando un peon llega a la octava columna debe cambiarse por otra pieza de un valor superior (normalmente una Reina o un Caballo). Si su peon llega a dicha columna, las luces de posicion parpadean hasta que usted pulsa la tecla mas proxima al dibujo de la pieza por la cual desea promocionar el peon. (p.e., para convertir un peon en una Dama pulse OPTIONS mientras parpadean las luces). En cuanto los LEDs se apaguen el ordenador asumira el cambio y analizara su proxima jugada.

Cuando uno de los peones de PAR EXCELLENCE alcance la ultima columna el ordenador evaluara la posicion y promocionara su peon en la pieza que considere mas idonea. Dado que esto ocurre automaticamente debera usted acceder al Modo Verificacion para identificar el rango de la nueva pieza (ver Seccion 2.2.1).

### 1.11 JAQUE Y JAQUE MATE

Siempre que se produce un jaque el LED correspondiente parpadea.

Cuando PAR EXCELLENCE determina que, en breve plazo, dara jaque mate, lo advierte tal y como se describe en la Seccion 5.2. El LED de MATE se encendera.

Si PAR EXCELLENCE pierde la partida oira Ud. una secuencia de sonidos mientras parpadea el LED oportuno.

## 1.12 LIBRO DE APERTURAS

Observara que al iniciarse la partida PAR EXCELLENCE mueve muy deprisa. La causa por la cual el ordenador responde tan rapido se entiende, pues posee mas de 16.000 posiciones de las aperturas de los grandes maestros. (Aperturas: series especificas de movimientos validos en la fase inicial de toda partida de ajedrez). Si ha seleccionado una partida con Libro de Aperturas, el ordenador ni siquiera calcula los primeros movimientos, dado que entresaca sus jugadas de la biblioteca. Por contra, puede usted cancelar el libro de aperturas (ver Seccion 3.6), u optar por una apertura especifica (Seccion 4).

## 1.13 PENSAR DURANTE EL TURNO DEL CONTRARIO

PAR EXCELLENCE posee la facultad de pensar durante el turno del contrario, lo cual fortalece sus jugadas en todos los niveles... Mientras el ordenador calcula, usted puede usar este tiempo para analizar la posicion y buscar una replica frente a la posible jugada del ordenador. Pues bien, el ordenador, de forma automatica, hace lo mismo.

Si desea anular esta caracteristica, cabe la posibilidad de seleccionar el Modo Sencillo (ver Seccion 3.1).

## SECCION II - FUNCIONES ESPECIALES

### 2.1 NEW GAME (NUEVO JUEGO) / RESET

Al pulsar NEW GAME todas las piezas vuelven a sus posiciones iniciales y el ordenador se prepara para disputar una nueva partida. Observe, no obstante, que las condiciones preestablecidas para el juego anterior siguen vigentes al emplear esta opcion (salvo lo relacionado con las 64 Posibles Aperturas -ver Seccion 4). Esta funcion resulta especialmente practica para quienes acostumbran a seleccionar las mismas opciones en la mayoria de las partidas -a este respecto, NEW GAME representa un camino apropiado.

NOTA: Para iniciar una partida SIN opciones de juego preseleccionadas (RESET), basta con pulsar OPTIONS y a continuacion NEW GAME. Asi da comienzo un juego totalmente nuevo (como si acabara de encender la maquina). NOTA: Al conectar el ordenador o al ejecutar un RESET el Nivel 6 preside el juego y todas las piezas se colocan en la posicion de inicio.

## 2.2 VERIFY (VERIFICAR)

Como se menciona a continuacion, la VERIFY proporciona dos funciones especificas -por si sola verifica todas las posiciones del tablero; en combinacion con OPTIONS permite alterar la posicion del tablero.

### 2.2.1 MODO VERIFICACION

El Modo Verificacion examina la posicion de todas las piezas -Blancas y Negras- en cualquier momento de la partida, dentro del turno del jugador. Para ello basta con pulsar VERIFY y, acto seguido, la tecla que representa la figura del tipo de piezas en cuestion (p.e., para verificar la posicion de los peones en el tablero pulse VERIFY y luego MOVE). Cada vez que usted pulsa una de estas teclas con simbolos se enciende un LED que indica la posicion de una pieza del rango senalado. Si la pieza es Blanca, el LED de su columna permanece encendido, y si la pieza es Negra, el LED de su columna parpadea. El ordenador muestra todos los escaques donde se encuentran piezas del tipo elegido (las casillas vacias no son tomadas en cuenta). Si no hay piezas de este tipo sobre el tablero, se encendera el LED 8 en la esquina superior izquierda de la maquina.

Repitiendo este proceso con todas las piezas obtendra la posicion exacta del tablero. Para volver al juego normal lo indicado es CLEAR, o si no, hacer presion sobre cualquier escaque.

### 2.2.2 MODO PROBLEMA

VERIFY, en combinacion con OPTIONS, ofrece otra funcion muy importante. Tras pulsar la OPTIONS (LEDs 1, 2, 3 y 4 encendidos para senalar Modo Seleccion de Opciones) y VERIFY entrara en el Modo Problema. El Modo Problema se utiliza con el fin de introducir cambios -quitar o anadir piezas durante el juego; cambiar la ubicacion de las piezas; o plantear problemas de ajedrez cuya respuesta debe buscar el ordenador. En cualquier momento de la partida usted puede alterar la estructura del tablero. Es posible, por ejemplo, cambiar las directrices del juego al fortalecer un bando u otro; recuperar piezas tomadas; o evitar un Jaque Mate. Tambien cabe la posibilidad de plantear problemas de mate cuando el ordenador penetra en el Modo Busqueda de Mate (ver Seccion 3.8).

Usted puede acceder al Modo Problema en su turno de juego. Para aprender a usarlo haga la siguiente prueba:

.../...

1. Pulse NEW GAME y coloque las piezas en las casillas de salida.
2. Pulse OPTIONS y VERIFY a fin de acceder al Modo Problema. Ahora pulse la tecla adyacente al simbolo del peon (MOVE). Observe que el LED 2 y los LEDs A-H permanecen encendidos, senalando asi la situacion de los peones Blancos. Pulse la tecla del peon de nuevo y el LED 7 se activara, mientras los LEDs A-H parpadean, lo cual indica que los peones Negros estan colocados en las casillas A7-H7.
3. Presione sobre el escaque H7, cuyo LED se apagara. Al hacerlo ha retirado el peon Negro de dicha casilla. Empujando de nuevo el LED H permanece encendido, con lo cual ahora un peon Blanco ocupa esta posicion.

Antes de utilizar esta funcion para plantear sus propias posiciones, familiaricese con el modo problema ejecutando los pasos siguientes, destinados a conseguir una posicion similar a la del diagrama:

1. Pulse OPTIONS. (Los LEDs 1, 2, 3 y 4 de la izquierda del tablero se encienden).
2. Pulse VERIFY.
3. Toque la tecla mas proxima al simbolo del peon (MOVE).
4. Los LEDs estan iluminados como se describe en el ejercicio anterior. Empuje el peon Blanco de E2 (el LED parpadea). Vuelva a empujar el escaque y la luz se apaga. Ha quitado ese peon de la casilla E2.
6. Pulse la tecla mas proxima al simbolo del peon. (El LED 7 y los LEDs A-H parpadean). Empuje el peon Negro de D7 (el LED se apaga) y desplace el peon hasta D5. (El LED de D5 permanece encendido). Haga presion otra vez sobre D5 y el LED comienza a parpadear. El ordenador entiende que hay un peon Negro en D5 y que la casilla D7 esta vacia.
7. Pulse la tecla mas proxima al simbolo del caballo (HINT). Los LEDs de B1 y G1 estan encendidos, pues asi muestran la posicion de los CABALLOS BLANCOS.
8. Presione sobre G1, casilla que alberga un caballo Blanco, (el LED parpadea). Hagalo otra vez (el LED se apaga). El ordenador considera que la casilla G1 no contiene ninguna pieza.
9. Haga presion en F3. (El LED permanece encendido). El ordenador ha registrado un CABALLO BLANCO en el escaque F3.
10. Pulse CLEAR para salir del modo problema.

Ud. ya habra conseguido introducir correctamente la posicion del diagrama en la memoria del ordenador.

Segun las indicaciones anteriores se observa que:

1. Si el LED no se enciende; no hay piezas de este tipo en el escaque.
2. Si el LED permanece encendido, hay una pieza BLANCA de este tipo alojada en el escaque.
3. Si el LED parpadea significa, hay una pieza NEGRA de este tipo alojada en el escaque.

Recuerde los pasos para situar las piezas en cualesquiera condiciones:

1. Pulse OPTIONS y VERIFY.
2. Pulse la tecla mas proxima al dibujo de la pieza que desea cambiar.
3. Efectue los cambios de este modo:
  - a. Haga presion sobre un cuadro vacioo y colocara una pieza BLANCA.
  - b. Vuelva a presionar y la pieza BLANCA se transformara en una pieza NEGRA.
  - c. Haga presion sobre una pieza negra y obtendra una casilla vacia.

CLEAR permite salir del Modo Problema.

Si desea eliminar todas las piezas del tablero recurra a la opcion G1 (Borrar el Tablero--ver Seccion 3.7).

## 2.3 OPTIONS (OPCIONES)

Al pulsar OPTIONS los LEDs 1, 2, 3 y 4 se encienden para senalar que ha entrado en la Seleccion de Opciones. Por favor consulte la Seccion 3 a fin de conocer a fondo el proceso de seleccion de las diversas opciones del juego. Otra funcion de OPTIONS, en combinacion con VERIFY, consiste en facilitar el acceso al Modo Problema a fin de alterar la posicion, Seccion 2.2.2. En posiciones complicadas le aconsejamos verificar la ubicacion de las piezas tras salir del Modo Problema.

## 2.4 LEVEL (NIVEL)

PAR EXCELLENCE ofrece 12 niveles diferentes de juego. El nivel 6 se establece automaticamente al conectar el ordenador. Al pulsar por primera vez LEVEL se enciende el LED 6, lo cual indica el nivel actual. Al pulsar de nuevo se enciende el LED 7,

correspondiendo este LED al nuevo nivel, y así. El nivel 9 se representa mediante los LEDs 7 y 8, el Nivel 10 mediante LEDs 6 y 7, el nivel 11 mediante los LEDs 5 y 6, y el nivel 12 mediante los LEDs 4 y 5. El nivel 1 sigue después del 12, así que vuelve a comenzar el ciclo de selección. El tablero de ajedrez consta de unas inscripciones cuya función reside en señalar que LEDs se encienden en cada nivel, por tanto no hay lugar para equivocaciones. Una vez elegido el nivel de juego lo oportuno es pulsar CLEAR o una casilla cualquiera.

Los niveles han sido programados para maximizar el uso educativo de EXCELLENCE FAR. Los primeros 5 niveles restringen la profundidad de análisis de la máquina. Por ejemplo, el nivel 1 establece un cálculo de 1 o 2 futuros movimientos; en el nivel 2, de 2 a 4 movimientos (en total, es decir, de ambos bandos), y así. Cuando usted dispute una partida en los primeros cinco niveles siempre conocerá la profundidad de la jugada del contrario. De este modo podrá comprobar hasta donde alcanza su capacidad de cálculo, basando los resultados en el número de victorias obtenidas.

Los niveles comprendidos entre el 6 y el 11 reducen el tiempo de análisis del ordenador. Si desea que la partida dure un tiempo determinado, elija un nivel cualquiera de entre los niveles expuestos en la siguiente tabla. Pero tal vez usted prefiera acostumbrarse a utilizar a conciencia su propio tiempo; sin considerar la velocidad de respuesta del ordenador. Algunas veces el jugador, subconscientemente, mueve tan deprisa como su oponente. En ese caso le aconsejamos un control de tiempo propio de 40 movimientos en 2 horas frente a un nivel rápido. El nivel 12 corresponde al Modo Infinito (ver Sección 2.4.1).

NIVEL DE JUEGO	CONTROL	TIEMPO MEDIO DE RESPUESTA
Nivel 1	Encontrar el movimiento	1 movimiento*
Nivel 2	" " "	2 movimientos*
Nivel 3	" " "	3 movimientos*
Nivel 4	" " "	4 movimientos*
Nivel 5	" " "	5 movimientos*
Nivel 6	60 movimientos/ 5 minutos	5 segundos
Nivel 7	60 movimientos/ 15 minutos	15 segundos
Nivel 8	60 movimientos/ 30 minutos	30 segundos
Nivel 9	60 movimientos/ 1 hora	1 minuto
Nivel 10	30 movimientos/ 1 hora	2 minutos
Nivel 11	40 movimientos/ 2 horas	3 minutos
Nivel 12	Modo Infinito	Sin límite

\* Dado que la profundidad de análisis del ordenador se reduce no existe límite de tiempo. El tiempo medio por jugada depende de la complejidad de la posición.



### 2.4.1 MODO INFINITO

El nivel 12 no establece ningun limite de tiempo a la hora de realizar un movimiento. El ordenador continua buscando, examinando posibilidad tras posibilidad hasta que encuentra un jaque mate o hasta que usted detiene este proceso. Cuando le obliga a mover PAR EXCELLENCE ejecuta el mejor de los movimientos examinados hasta el momento. Usted fuerza el movimiento con MOVE (ver Seccion 2.7). Si desea observar la profundidad del analisis, vea la Seccion 2.4.2.

### 2.4.2 PROFUNDIDAD DEL ANALISIS

Otra funcion de LEVEL ofrece la profundidad de la linea analizada por el ordenador mientras este calcula su proxima jugada. A esta funcion se accede tras pulsar LEVEL durante el turno del ordenador. La respuesta se representa mediante los LEDs numericos. El numero del LED que parpadea indica cuantos posibles movimientos analiza la maquina en ese instante.

En el proximo movimiento el ordenador muestra ya automaticamente la profundidad de su analisis -sin necesidad de pulsar LEVEL. Para anular esta opcion basta con pulsar CLEAR EN EL TURNO DEL ORDENADOR.

### 2.5 TAKE BACK (RECTIFICAR)

TAKE BACK le ofrece la posibilidad de rectificar un movimiento, tanto suyo como del ordenador. Para rectificar pulse esta tecla en su turno de juego. Los LEDs mostraran el escaque donde fue depositada la ultima pieza movida. Al presionar sobre la casilla los LEDs mostraran el escaque desde donde partio la pieza. Si hace presion sobre este escaque, habra rectificado el movimiento anterior. Tenga en cuenta que tras rectificar un movimiento del ordenador, el LED de color de la maquina (Blanco o Negro, segun el caso) parpadea, mientras que el suyo permanece constantemente encendido. Sirve para recordarle que puede usted realizar una jugada propia en nombre del ordenador, si desea hacerlo. En ese momento tal vez Ud. opte por seguir rectificando mediante nuevas pulsaciones TAKE BACK, corrigiendo ordenadamente la disposicion de las piezas sobre el tablero; o tal vez decida proseguir con la partida.

Si la partida discurre aun por la fase de apertura (ver Seccion 1.12), retroceder uno o dos movimientos no anula el libro de aperturas. El juego continua segun el libro. En la apertura puede rectificar hasta el primer movimiento. Una vez superada la fase de la apertura es posible retroceder hasta 256 jugadas. NOTA: El acceder al Modo Problema durante el juego borra la memoria del ordenador. Por tanto, solo es posible rectificar hasta la jugada en la cual el programa accedio al Modo Problema.

**¡IMPORTANTE:** Al rectificar un movimiento de captura tambien se encienden las coordenadas de la casilla de la pieza tomada, para que no olvide colocarla en su sitio. Tras hacer presion sobre la casilla, los LEDs se apagan y continuara el proceso de rectificacion. Si no recuerda cual es la pieza que ocupaba dicho escaque, compruebe el tablero con VERIFY. Una vez reemplazada ni siquiera es necesario presionar sobre la casilla (pues esta en Modo Verificacion). Siempre que deba reemplazar una pieza (salvo en el caso anterior), no olvide tocar la casilla a fin de continuar. [TAKE BACK SE UTILIZA TAMBIEN PARA ACTIVAR LAS 64 POSIBLES APERTURAS (ver Seccion 4)].

### 2.5.1 RECTIFICAR DESPUES DEL ENROQUE

Pulse la TECLA de RECTIFICAR y siga las indicaciones de los LEDs segun las explicaciones anteriores (ver Seccion 2.5). Recuerde que antes debe rectificar el movimiento de la Torre y, acto seguido, el del Rey.

### 2.5.2 RECTIFICAR DESPUES DE TOMAR AL PASO

Para rectificar un movimiento en el cual ha sido tomado un peon al paso basta con seguir el proceso descrito en la Seccion 2.5. La diferencia radica en que los LEDs no senalan la ubicacion del peon tomado, asi que Ud. debe recordar dicha ubicacion, o bien debe verificar la estructura del tablero, ver Seccion 2.2.1. Por ejemplo, si se produce la jugada e4\*d3 tras el movimiento d2-d4, los LEDs indican la casilla d3 y depues, la e4, pero no hacen referencia al escaque d4.

### 2.5.3 OBLIGAR AL ORDENADOR A MOVER

Despues de rectificar uno de los movimientos de la maquina, EXCELLENCE no comienza el analisis hasta Ud. no pulsa MOVE. Este es el momento oportuno para mover en nombre del ordenador. EXCELLENCE empieza el analisis una vez introducidos ambos movimientos, el del ordenador y el suyo propio.

Los LEDs de COLOR (BLANCO O NEGRO) le recuerdan esto. Siempre que corrige uno de los movimientos de EXCELLENCE, el LED de COLOR del ordenador parpadea, mientras que su LED permanece constantemente encendido.

## 2.6 HINT (CONSEJOS)

HINT proporciona muchas funciones en función de cuando se utiliza. Si pulsa esta tecla en su turno de juego, la máquina le indicará un movimiento. Una pulsación y el ordenador le sugiere la pieza a mover; dos pulsaciones y le sugiere a donde moverla; y con tres pulsaciones continua la partida normalmente.

Si pulsa esta tecla durante la apertura, el movimiento sugerido pertenece al libro de EXCELLENCE (ver Sección 1.12). En este caso, después de ver el movimiento aconsejado, cuando el LED de COLOR vuelva a encenderse, repita el proceso tres veces consecutivas. Así, podrá ver todas las posibles variantes (si existe alguna) de apertura que recomienda EXCELLENCE para la posición actual.

Si usted mueve y ya ha superado la apertura, HINT suministra una única jugada, sin variantes.

Mientras EXCELLENCE piensa HINT permite observar el movimiento que el ordenador calcula. En cualquier instante del turno de EXCELLENCE el pulsar esta tecla provoca que los LEDs señalen la casilla de la pieza a mover. Si vuelve a pulsar esta tecla, obtendrá las coordenadas de la casilla de destino. Por último, al pulsar esta tecla por tercera vez se apagan los LEDs. Observe que no se producen sonidos audibles durante este proceso.

## 2.7 MOVE (MOVER)

Al igual que HINT, MOVE proporciona muchas funciones. Si pulsa esta tecla en su turno de juego, cambiara de piezas con el ordenador y este deberá hacer el próximo movimiento. Por ejemplo: Suponga que usted lleva las Blancas y le toca jugar. Si pulsa MOVE, el ordenador efectuara el movimiento de las Blancas. Pulsando alternativamente MOVE después de cada jugada podrá contemplar una partida de EXCELLENCE contra si mismo.

Si pulsa esta tecla mientras EXCELLENCE piensa, este deberá mover inmediatamente.

MOVE también desarrolla un cometido específico en el Modo Aprendizaje (ver Sección 3.3) o cuando Ud. juega con negras en la base del tablero (ver Sección 3.4).

## 2.8 CLEAR (BORRAR)

CLEAR desempeña varias funciones:

1. Borra un movimiento no permitido (ver Sección 1.7).
2. Si hace presión sobre un escaque para mover una pieza y luego decide no efectuar dicha jugada, CLEAR apaga los LEDs y a fin de

<p>EASY MODE</p> <p>3.1</p>	<p>SOUND OFF</p> <p>3.2</p>	<p>MONITOR MODE</p> <p>3.3</p>	<p>BLACK FROM THE BOTTOM</p> <p>3.4</p>	<p>CHANGE COLOR WITH MOVE</p> <p>3.5</p>	<p>CANCEL BOOK</p> <p>3.6</p>	<p>CLEAR BOARD</p> <p>3.7</p>	<p>MATE FINDER MODE</p> <p>3.8</p>
---------------------------------	---------------------------------	------------------------------------	---	--	-----------------------------------	-----------------------------------	--

A ●

B ●

C ●

D ●

E ●

F ●

G ●

H ●

introducir un nuevo movimiento.

3. Tambien le permite abandonar: el Modo Seleccion de Opciones (ver Seccion 3), el Modo Problema (ver Seccion 2.2.2) y las 64 Posibles Aperturas (ver Seccion 4).

### SECCION III - OPCIONES DE JUEGO

Ademas de las Teclas y Funciones Especiaales descritas con anterioridad, existe una serie de opciones adicionales destinadas a maximizar las posibilidades de Excellence. Estas opciones de juego son seleccionadas por el usuario (antes del juego o durante el transcurso del mismo, dentro de su turno) y se activan presionando sobre diversos escaques de la superficie del tablero. En el Modo Seleccion de Opciones, accesible mediante OPTIONS, la partida se interrumpe y las casillas A1-H1 sirven entonces para seleccionar las opciones, tal y como se muestra a continuacion:

MODO SENCILLO\*DESCONECTAR EL SONIDO\*MODO APRENDIZAJE\*NEGRAS AL PRINCIPIO DEL TABLERO\*CANCELAR EL LIBRO DE APERTURAS\*BORRAR EL TABLERO\*MODO BUSQUEDA DE MATE\*

Pulse OPTIONS para tener acceso al Modo Seleccion de Opciones. En este modo los LEDs 1, 2, 3 y 4 permanecen encendidos. Tras pulsar OPTIONS es necesario activar la opcion deseada PRESIONANDO SOBRE EL ESCAQUE CORRESPONDIENTE. El LED mas proximo a dicha casilla se encendera para corroborar la seleccion. Cabe la posibilidad, si desea hacerlo, de elegir varias opciones al mismo tiempo. Salvo si se trata de la Opcion H1 (Reset) que debe ser seleccionada independientemente (ver Seccion 3.8). Una vez seleccionadas las opciones oportunas, pulse CLEAR para abandonar el Modo Seleccion de Opciones.

A las opciones disponibles se accede a traves de las casillas A1-H1. Sus respectivas posibilidades le ayudaran a optar por unas o por otras en cada partida. ASEGURESE DE PULSAR OPTIONS A FIN DE ENTRAR EN EL MODO SELECCION DE OPCIONES ANTES DE ESCOGER CUALESQUIERA DE LAS OPCIONES DESCRITAS EN ESTA SECCION.

Cada opcion es seleccionada al presionar sobre el escaque indicado, cuyo LED se encendera despues. Si decide anular una opcion ya seleccionada, debe volver a pulsar la casilla correspondiente, con lo cual se apagara el LED, senalando asi que dicha opcion no conserva su vigencia.

Si cambia nuevamente de idea, aunque haya abandonado el Modo Seleccion de Opciones con CLEAR, lo apropiado es pulsar OPTIONS de nuevo. Observe que los LEDs de las opciones elegidas permanecen encendidos. Para anular cualquiera de las opciones, basta con presionar sobre el escaque correspondiente y el LED

del mismo se apagara. NOTA: Esto no ocurre asi en las Opciones E1, F1 y G1, porque albergan mas de una funcion (Cancelar el Libro de Aperturas y Borrar el Tablero) o porque se trata de opciones que deben ser actualizadas justo antes de entrar en vigor (Cambiar de Bando). Aunque cualquiera de estas opciones presida el juego, sus LEDs correspondientes no se encienden.

### 3.1 CASILLA A1 - MODO SENCILLO

El Modo Sencillo es una opcion util para todos los niveles y que no afecta al control de tiempo de los mismos. Obliga al ordenador a pensar solo en su propio turno de juego. Normalmente EXCELLENCE piensa durante todo el tiempo, incluso mientras Ud. estudia su proximo movimiento (ver Seccion 1.13). Esta característica convierte a EXCELLENCE en un contrincante fuerte. Por ejemplo: si EXCELLENCE funciona en el Nivel 6 dispone de 5 segundos para cada movimiento. Pues bien, si Ud. tarda dos minutos en valorar su jugada, EXCELLENCE aprovecha este lapso de tiempo para calcular su proxima jugada. !Es como si jugara en el Nivel 10!

El Modo Sencillo impide que la maquina aproveche el tiempo del jugador para elaborar sus movimientos. Ya que funciona en todos los niveles de juego, tal vez Ud. desee aumentar entonces el Nivel de Juego.

### 3.2 CASILLA B1 - DESCONECTAR EL SONIDO

A fin de manejar EXCELLENCE en silencio, pulse la Casilla B1 para Desconectar el Sonido. Puede conectarlo de nuevo, tras acceder al Modo Seleccion de Opciones, presionando sobre la misma casilla. Es posible alterar esta opcion a placer durante el transcurso de la partida. NOTA: Esta opcion se activa despues de pulsar CLEAR, es decir, al abandonar el Modo Seleccion de Opciones.

### 3.3 CASILLA C1 - MODO APRENDIZAJE

El escaque C1 selecciona el Modo Aprendizaje. Este modo facilita una confrontacion sobre el tablero entre dos personas bajo la atenta observacion del ordenador, el cual obliga a los jugadores a observar el reglamento de ajedrez.

Si las jugadas constan en el libro de aperturas de EXCELLENCE, HINT sugiere los proximos movimientos. En cuanto las jugadas se desvian de la gama de aperturas, HINT no ofrece mas consejos. Cuando ocurre esto, observara que EXCELLENCE efectua un movimiento si pulsa MOVE. Tras dicho movimiento el Modo

Aprendizaje sigue conectado.

Para abandonar este modo y continuar jugando contra el ordenador, pulse OPTIONS, LA CASILLA C1 y CLEAR. Mueva Ud. y luego EXCELLENCE seguira jugando como si se tratara de una partida normal.

### 3.4 CASILLA D1 - NEGRAS AL PRINCIPIO DEL TABLERO

La Opcion D1 le permite jugar con las piezas Negras en la parte inferior del tablero. Si elige esta opcion, asegurese de que ha colocado las piezas correctamente, usando el Modo Verificar (ver Seccion 2.2.1) para cerciorarse de la posicion real de las piezas. Pulse MOVE para que el ordenador efectue la primera jugada.

NOTA: No es aconsejable conectar esta opcion a mitad de partida.

### 3.5 CASILLA E1 - CAMBIAR DE LADO

La Opcion E1 suele utilizarse en combinacion con el Modo Problema (ver Seccion 2.2.2). Una vez seleccionado el Modo Problema, usted podra cambiar de bando al entrar en el Modo Seleccion de Opciones y despues de hacer presion sobre el escaque E1.

### 3.6 CASILLA F1 - CANCELAR EL LIBRO DE APERTURAS

La Opcion F1 anula el libro de aperturas del ordenador (ver Seccion 1.12). Cuando esta opcion esta funcionando, EXCELLENCE ya no dispone de libro de aperturas. Debido a ello, sus movimientos son mas lentos al principio del juego, pues debe calcular las jugadas de la apertura.

NOTA: si Ud. ejecuta un RESET y desea cancelar el libro de aperturas, ha de pulsar OPTIONS, NEW GAME y CLEAR, para que de comienzo una nueva partida. Luego vuelva al Modo Seleccion de Opciones y escoja la opcion de cancelar el libro de aperturas presionando OPTIONS, la CASILLA F1 y CLEAR.

### 3.7 CASILLA G1 - BORRAR EL TABLERO

Al pulsar la casilla G1 desaparecen todas las piezas de la memoria interna de EXCELLENCE. Esta funcion es muy util al plantear problemas y, por ello, se utiliza en el Modo Problema

(ver Seccion 2.2.2).

**NOTA:** Una vez limpiado el tablero mediante la Opcion G1, al abandonar el Modo Seleccion de Opciones los LEDs de REY AHOGADO y de TABLAS parpadean. El ordenador es incapaz de evaluar la posicion si ambos reyes no estan presentes en el tablero. Cuando entre en el Modo Problema para plantear una posicion, coloque los dos Reyes ademas de las piezas requeridas.

### 3.8 CASILLAS - MODO BUSQUEDA DE MATE

Esta opcion hace posible plantear problemas de mate al ordenador. Para entrar en el Modo Busqueda de Mate, pulse OPTIONS y la casilla H1. Tras abandonar el Modo Seleccion de Opciones con CLEAR, utilice LEVEL para indicar el numero de movimientos que llevan al mate. Por ejemplo, colocar una posicion y buscar un mate en cuatro movimientos:

1. Entre en MODO PROBLEMA y plantee la posicion (ver Seccion 2.2.2).
2. Compruebe la colocacion de las piezas (ver Seccion 2.2.1).
3. Pulse OPTIONS.
4. Pulse la casilla H1.
5. Pulse CLEAR.
6. Pulse LEVEL hasta que se encienda el LED 4.
7. Pulse CLEAR para introducir definitivamente este numero.
8. Pulse MOVE para que el ordenador empiece a analizar el problema.

El ordenador piensa hasta que encuentra una solucion al problema. Tan pronto como lo haya resuelto emitira un sonido y anunciara el jaque mate mediante el LED de MATE y el LED numerico que senala el numero de movimientos. Para un mate en 3, por ejemplo, se iluminan el LED de MATE y el LED 3. **NOTA:** El ordenador puede encontrar mates en menos jugadas, pero no en mas jugadas. Por ejemplo, si le ordena buscar un mate en cuatro y encuentra un mate en 2, avisara acerca de este ultimo. Si no, resolvera el mate en cuatro movimientos.

Cuando PAR EXCELLENCE encuentra la solucion de un problema de mate, puede Ud. ordenar que siga buscando otras soluciones posibles al mismo problema. Para mas informacion acerca de esta caracteristica, vea la Seccion 5.2.1, Soluciones Alternativas.

Si no encuentra un mate en el numero de movimientos seleccionado, parpadearan los LEDs 3 y 4 del tablero (ver Seccion 5.3).



## SECCION IV - 64 POSIBLES APERTURAS

Las 64 POSIBLES APERTURAS potencian las capacidades de su ordenador de ajedrez Fidelity para la diversion y el aprendizaje. El jugador eventual tiene la posibilidad de orientar la partida hacia un cauce determinado. El estudiante puede seleccionar una apertura cualquiera de la extensa gama de EXCELLENCE.

Puede, por ejemplo, seguir el trillado camino, desde el s. XVI, del clerigo espanol Ruy Lopez (casillas A1 a F1). Alternativamente, puede optar por los sistemas libres de las modernas aperturas, como el Sistema Hedgehog contra la Apertura Inglesa (casilla C7); o tal vez se decida por la precision tactica de la Variante Lasker-Sveshnikov de la Defensa Siciliana (casilla F3).

La disposicion de las aperturas sobre el tablero permite seleccionar el tipo de juego deseado. Los devotos de la lucha tactica y el juego abierto encontraran muchas posibilidades (A1 a H1 y A2 a H2); los adeptos del juego posicional, de la estrategia, de aquella moda ajedrecistica de las primeras decadas de este siglo, disfrutaran con las aperturas cerradas (casillas A5 a H5); los entusiastas de las tendencias modernas, siempre al dia, buscaran en las casillas A7 a H7, y los innovadores, cautivados por extranas aperturas, centraran su atencion en las casillas A8 a H8.

La configuracion del libro de aperturas convierte a EXCELLENCE en un erudito "teorico de aperturas". A traves de sus LEDs le ofrece el esfuerzo de generaciones de ajedrecistas y de partidas de torneos. Reproduce los movimientos de cada apertura con precision y sin errores. Pero, dado que solo se comunica a traves de los LEDs, no facilita el nombre de las aperturas.

Este problema encuentra solucion en la "GUIA DE LAS 64 POSIBLES APERTURAS" suministrada a continuacion. Cada apertura, bajo su denominacion correspondiente, consta de varios movimientos escritos en notacion algebraica. Esta nomenclatura, en ingles, indica la pieza a mover en mayuscula y la casilla de destino. La N es un caballo, la B un alfil, la R una torre, la Q es la Dama y la K es el rey. Si ninguna letra antecede a la casilla de destino, significa que la pieza a mover es un peon. Al pulsar la casilla E2, usted elige la apertura desarrollada por el maestro Andre Philidor (1776-1795). Con la casilla F4 accede a la apertura Alekhine, obra de Alexander Alekhine, en su dia Campeon del Mundo (1842-1946). Con D5 usted accede a la olvidada defensa Cambridge Sprins. O si lo desea, puede optar por una de las complicadas variantes de la Defensa Siciliana.

Luis Ramirez de Lucena escribio el primer texto de ajedrez conocido. Incluia rudimentarios analisis de las variantes de las aperturas. En nuestra epoca, cuando los circuitos integrados sustituyen al papel impreso, todo es menos romantico. Naturalmente ahora prima la perfeccion. De todas formas, su ajedrez Fidelity se enorgullece de poner a su servicio estas 64 POSIBLES APERTURAS.

#### 4.1 SELECCIONAR LA APERTURA DESEADA

Usted puede optar por una apertura determinada al comenzar una nueva partida (tras encender, tras ejecutar un RESET o con la tecla NEW GAME, ver Seccion 2.1). Para activar esta opcion pulse TAKE BACK. Los LEDs se encienden, asi que debe presionar sobre una de las 64 casillas del tablero. La tecla CLEAR introduce su eleccion.

NOTA: La GUIA DE LAS 64 POSIBLES APERTURAS (Seccion 4.3) muestra todas las aperturas, las casillas correspondientes y los movimientos de las mismas.

#### 4.2 CLASIFICACION DE LAS 64 APERTURAS

##### APERTURAS

Casillas	Primer Movimiento	Replica
A1 a H1	1. e4	e5
A2 a H2		
A3 a H3	1. e4	c5 (Defensa Siciliana)
A4 a H4	1. e4	otros movimientos
A5 a H5	1. d4	d5
A6 a H6	1. d4	otros movimientos
A7 a H7	1. c4	
A8 a H8	Otros movimientos	

La Apertura Seleccionada es borrada automaticamente al pulsar NEW GAME o al ejecutar un RESET. Asi que usted debe elegir de nuevo cada vez que desee jugar una partida con una apertura determinada.

#### 4.3 GUIA DE LAS 64 POSIBLES APERTURAS

##### CASILLA A1

Ruy Lopez - Variante de los Cambios

##### CASILLA B1

Ruy Lopez - Defensa Clasica

##### CASILLA C1

Ruy Lopez - Variante del Arcangel

##### CASILLA D1

Ruy Lopez - Defensa Abierta (Tarrash)

##### CASILLA E1

Ruy Lopez - Defensa Cerrada (Chigorin)

##### CASILLA F1

Ruy Lopez - Defensa Cerrada (Breyer)

##### CASILLA G1

Giuoco Piano

##### CASILLA H1

Giuoco Pianisimo

##### CASILLA A2

Defensa de los Dos Caballos

##### CASILLA B2

Apertura de los Cuatro Caballos

;

##### CASILLA C2

Apertura escocesa

##### CASILLA D2

Defensa Petrov

##### CASILLA E2

Defensa Philidor

##### CASILLA F2

Gambito de Rey

##### CASILLA G2

Apertura Vienesa

CASILLA H2

Apertura del Alfil de Rey

CASILLA A3

Defensa Siciliana - Variante Najdorf

CASILLA B3

Defensa Siciliana - Variante Scheveningen

CASILLA C3

Defensa Siciliana - Variante del Dragon

CASILLA D3

Defensa Siciliana - Variante Taimanov

CASILLA E3

Defensa Siciliana - Variante del Fianchetto rapido

CASILLA F3

Defensa Siciliana - Variante Lasker-Sveshnikov

CASILLA G3

Defensa Siciliana - Variante Cerrada

CASILLA H3

Defensa Siciliana - Variante Alapin

CASILLA A4

Caro Kann - Variante de los Cambios

CASILLA B4

Caro Kann - Linea Principal

CASILLA C4

Defensa Francesa - Variante Avanzada

CASILLA D4

Defensa Francesa - Variante Winawer

CASILLA E4

Apertura Lasker

CASILLA F4

Defensa Alekhine

CASILLA G4

Defensa Pirc - Ataque Austriaco

CASILLA H4

Defensa Moderna

CASILLA A5

Gambito de Dama Aceptado I

CASILLA B5

Gambito de Dama Aceptado II

CASILLA D5

Gambito de Dama Rehusado - Variante Tartakower

CASILLA E5

Gambito de Dama Rehusado - Defensa Cambridge Springs

CASILLA F5

Gambito de Dama Rehusado - Defensa Esclava

CASILLA G5

Sistema Colle

CASILLA H5

Apertura Veresov

CASILLA A6

Defensa Grunfeld - Linea Principal

CASILLA B6

Defensa Nimzoindia - Variante Rubinstein

CASILLA C6

Defensa India de Dama

CASILLA D6

Defensa India de Rey - Variante "Larga" Taimanov

CASILLA E6

Defensa India de Rey - Variante Samish

CASILLA F6

Defensa Ben Oni Moderna

CASILLA G6

Gambito Benko

CASILLA H6

Defensa Alemana

CASILLA A7

Apertura Inglesa - Fianchetto Simetrico

CASILLA B7

Apertura Inglesa - Simetrica (Cuatro Caballos)

CASILLA C7

Apertura Inglesa - Sistema Defensivo Hedgehog

CASILLA D7

Apertura Inglesa - Defensa Rubinstein

CASILLA E7

Apertura Inglesa - Siciliana Inversa I

CASILLA F7

Apertura Inglesa - Siciliana Inversa II

**CASILLA G7****Apertura Inglesa - Defensa Keres****CASILLA H7****Apertura inglesa - 1... Nf6, 2... e6 Defensa****CASILLA A8****Apertura Reti - Sistema de Londres****CASILLA B8****Ataque Indio de Rey****CASILLA C8****Apertura Bird****CASILLA D8****Apertura Larsen****CASILLA E8****Apertura Orangutan****CASILLA F8****Fianchetto de Rey****CASILLA G8****Apertura del Caballo de Dama****CASILLA H8****Ataque Grob****SECCION V - AVISOS DE MATE Y DE TABLAS**

PAR EXCELLENCE es capaz de calcular y de advertir mates forzados contra el contrario. Además, reconoce y avisa si se producen tablas: por rey ahogado, según la regla de los 50-movimientos, y por repetir una posición tres veces.

**5.1 JAQUE**

Siempre que se produce un jaque durante el transcurso de la partida, el LED de JAQUE parpadea.

**5.2 JAQUE MATE**

Cuando PAR EXCELLENCE descubre un mate forzado contra su adversario se iluminan el LED de MATE y un LED numerico, que indica el numero minimo de movimientos hasta llegar al mate (PAR EXCELLENCE puede prever un mate de hasta 11 jugadas). Entonces usted debera resignarse o pulsar CLEAR para continuar jugando. Si pulsa CLEAR, el ordenador mueve normalmente. En cuanto se produzca el mate, el LED de MATE se encendera de nuevo.

## 5.2.1 SOLUCIONES ALTERNATIVAS

Si PAR EXCELLENCE ya ha encontrado una solucion al problema, usted puede obligarle a buscar otras soluciones. El acceso a esta funcion se realiza con CLEAR, para apreciar que pieza hubiera movido el ordenador. Presione sobre este escaque y los LEDs senalaran la casilla de destino de la pieza. Contemple la solucion propuesta por EXCELLENCE y pulse MOVE. El ordenador analizara de nuevo. Es posible repetir este proceso hasta que el ordenador indica que no es capaz de hallar otras soluciones (ver Seccion 5.3).

## 5.3 NO ENCONTRAR EL MATE

Cuando el Modo Busqueda de Mate esta activado (ver Seccion 3.8), PAR EXCELLENCE busca la solucion de un problema de mate. Si este no tiene solucion o si PAR EXCELLENCE no puede hallarla, parpadearan los LEDs 3 y 4. Dichos LEDs se apagan con CLEAR. Tras esto, EXCELLENCE movera.

## 5.4 TABLAS POR REY AHOGADO

Una partida finaliza en tablas por Rey Ahogado cuando uno de los jugadores no puede mover y no se encuentra en situacion de jaque. El ordenador enciende entonces los LEDs de TABLAS y de REY AHOGADO. La partida termina y no es posible continuar.

NOTA: Estos LEDs tambien se encienden si Usted intenta jugar sin ambos Reyes sobre el tablero. Esta situacion puede producirse despues de borrar el tablero (ver Seccion 3.7), o despues de salir del Modo Problema si inadvertidamente ha olvidado colocar los Reyes. La solucion requiere acceder al Modo Problema y colocar ambos Reyes sobre el tablero.

## 5.5 TABLAS SEGUN LA REGLA DE LOS 50 MOVIMIENTOS

Si en 50 jugadas no se ha movido ningun peon o no ha sido tomada

ninguna pieza, la partida termina en tablas como establece la reglamentación del ajedrez. Entonces se encienden el LED de TABLAS y los LEDs 1 y 2. Si lo desea, puede seguir jugando después de pulsar CLEAR.

## 5.6 TABLAS POR REPETIR UN MOVIMIENTO TRES VECES

Cuando se produce la misma posición tres veces en una misma partida, y siempre que el mismo bando haya hecho el mismo movimiento cada vez, el juego finaliza en tablas por repetir la posición.

Si el ordenador mueve y se da de nuevo una posición ya repetida dos veces, se encenderán el LED de TABLAS y los LEDs 2 y 3. Si desea proseguir con la partida, pulse CLEAR.

Si es Ud. quien ha hecho el último movimiento, se enciende además el LED 4. Pulse CLEAR para continuar jugando.

## SECCION VI - INFORMACION GENERAL

### 6.1 ALMACENAMIENTO DE LAS PIEZAS

Existe un compartimento en la parte inferior de PAR EXCELLENCE que le permite guardar las piezas cuando viaja o cuando no utiliza la máquina.

### 6.2 OPERACIONES CON LAS PILAS

Es posible utilizar Pilas para jugar contra PAR EXCELLENCE. Siga correctamente las indicaciones suministradas a continuación para reemplazar las Pilas.

#### 6.2.1 INSTALAR/ COLOCAR LAS PILAS

1. Si el transformador opcional está conectado, desconéctelo.
2. Localice el compartimento de las pilas situado en la parte inferior de la unidad, y empuje suavemente la tapa del compartimento a fin de retirarla.
3. Guarde la tapa del compartimento de las pilas.



4. Retire las pilas usadas y deshágase de ellas.
5. Preserve las patillas de conexión de las pilas limpias y sin oxidar.
6. Coloque cuatro (4) pilas alcalinas tipo "C" de tal forma que el polo positivo este orientado hacia el interruptor Battery/AC.
7. Vuelva a poner la tapa.

Cuando este preparado ajuste el interruptor en Battery y empiece a jugar.

#### 6.2.2 INDICADOR DE PILAS DESCARGADAS

La vida media de un juego de pilas nuevas es de, aproximadamente, 100 a 150 horas. Con las pilas descargadas o dañadas el ordenador no funciona correctamente. El LED de PILAS DESCARGADAS le indicará cuándo debe poner pilas nuevas.

#### 6.3 ESPECIFICACIONES

Fuente eléctrica: CC (opcional AC)  
Tamaño en pulgadas: 11 1/4" \* 10 5/8" \* 1 5/8"  
Procesador: 65C02  
ROM (Memoria de Lectura): 32K bytes  
RAM (Memoria de Lectura y Escritura) : 8K bytes  
Creadores: Dan y Kathe Spracklen

PROEIN S.A.  
VELAZQUEZ, 10 - 5ºDCHA.  
28001 - MADRID