

BIENVENIDO AL FUTURO.....

Su Champion Sensory Chess Challenger es el más reciente juego de ajedrez de Fidelity que piensa, habla ... y ve todas las jugadas que Ud. hace. La tecnología más avanzada le ofrece un antagonista automático que juega al ajedrez con habilidad y astucia, pero que le permite a Ud. elegir el nivel de dificultad.

Su Champion Sensory Chess Challenger no es un tablero artificialmente trucado con luces y teclas - Challenger es, en todos los aspectos, un antagonista automático de talento.

La voz no es un registro en cinta, sino una voz capacitada automáticamente que interpreta los "pensamientos" de Challenger o responde a las jugadas hechas por una persona. Un vocabulario de más de cincuenta palabras manifiesta verbalmente las incidencias del juego, tales como la pieza que se ha movido o ha sido comida, los movimientos antirreglamentarios, cuando su rey está en jaque, etc., y (a petición de Ud.) verificará la posición de las piezas sobre el tablero.

Además de ser un excelente oponente ajedrecista, Champion Sensory Chess Challenger desempeña una serie de funciones adicionales que elevan la capacidad del juego y aumentan su atractivo. Recomendamos que, antes de empezar a jugar, se familiarice Ud. con este manual.

INDICE

<u>SECCION</u>	<u>PAGINA</u>
I. <u>FUNCIONAMIENTO</u>	
Introducción	4
Teclas e indicadores	4
Conexión de la corriente	4
El tablero de juego	5
Elección de juego de ataque o defensa	5
Nivel de juego	5
El juego	6
Movimientos erróneos accidentales	7

Scanned by CamScanner

Movimientos ilegales	7
Comer al paso	7
Enroque	7
Promoción de peón	8
Jaque	8
Jaque mate	8
Yo pierdo	8

II. CARACTERISTICAS ESPECIALES

Cambio de lados con la computadora	8
Cambio de color en la jugada	8
Selección reducida de juego	9
Selección amplia de juego	9
Verificación de posiciones	9
Modalidad problemas	9
Borrado de jugadas no deseadas	10
Modalidad Jugadores	10
Otros usos de la Modalidad Jugadores	11
Control del sonido	11
Espionaje de jugadas	12
Espionaje nivel de búsqueda de la proxima jugada de Challenger	12
Interrupción del estudio de la jugada	12
Sugerencia de movimientos	12
Comprobación impresa de la situación del juego ..	12
Formas de dar Mate	13
Reloj de Ajedrez	13
Mecanismo de reloj para torneo	14
Juego con limitación de tiempo	15
Aperturas de libro	16
Grandes Partidas	16

III. TECLAS ESPECIALES OPTATIVAS

Tecla de puesta a cero.....	17
Tecla de borrado	17
Tecla de voz	17
Tecla de control de tiempo	17
Tecla inversora	17
Tecla de nivel de juego	18
Tecla de la pantalla presentadora de movimientos ..	18
Tecla de ajuste de modalidad de juego	18

IV. LISTA DE APERTURAS DE LIBRO

19

V. LAS 64 PARTIDAS MAS FAMOSAS

64 partidas de campeones mundiales de ajedrez	21
Por qué estas partidas son tan importantes	23
Tabla de puntuación de las 64 partidas	29

VI. INFORMACION GENERAL

Programa de comprobación	29
El transformador	30
Especificaciones	30

SECCION I - FUNCIONAMIENTO

TECLAS E INDICADORES

(Ver pag. 1 en original inglés)

DISPLAY WINDOW	Pantalla presentadora
TM TIME	Tiempo
RV REVERSE	Inversión
SPEAKER	Altavoz
ST SET	Ajuste
DM DISPLAY MOVE	Presentación de movimientos
LV LEVEL	Nivel de juego

○ LUZ DE MODALIDAD DE PROBLEMAS - Encendida en la Modalidad de Problemas de piezas blancas.
Parpadeante en la Modalidad de Problemas de piezas negras.

RE - RESET - Prepara la computadora para iniciar un nuevo juego.

CL - CLEAR - Se utiliza para anular en la casilla FROM un movimiento no deseado. En la Modalidad de Problemas lo podrá utilizar para eliminar del tablero un determinado tipo de pieza.



Sirve para verificar las posiciones de las distintas piezas. También servirá en la Modalidad de Problemas para poner o quitar alguna pieza del tablero de juego.

INTRODUCCION

El tablero, la voz, la pantalla presentadora, las teclas y los indicadores constituyen medios de comunicación entre Vd. y el computador. Estas instrucciones describen el funcionamiento y la forma de comunicarse con el Champion Sensory y no se refieren a la estrategia del juego del ajedrez. Para los principiantes se entrega con el juego un folleto titulado "LET'S PLAY CHESS".

La sección titulada "Teclas especiales optativas" contiene la descripción completa sobre la misión y el funcionamiento de los pulsadores.

CONEXION DE LA CORRIENTE

El juego se conecta enchufando el transformador a la toma de corriente alterna de la pared y enchufando el cable del transformador al juego. Comienza una nueva partida cuando Vd. enchufa el juego o cuando se pulsa la tecla RE (de puesta a cero). Una vez pulsada la tecla, Challenger se presenta diciendo "SOY CHESS CHALLENGER DE FIDELITY; SU Oponente ELECTRONICO. SELECCIONE SU NIVEL." Cuando se enchufa el juego o cuando se pulsa RE, queda automáticamente seleccionado el nivel de ajedrez 1.

Desconectando el juego y volviéndolo a conectar, o pulsando la tecla RE, el programa se pone automáticamente a cero. En los juegos de larga duración deje CONECTADO Challenger, ya que todo él es de estado sólido y está diseñado para quedar conectado durante días o semanas, si se desea.

PRINTER PLUG = ENCHUFE DE LA IMPRESORA

EL TABLERO DE JUEGO

Sitúe las piezas, disponiendo las negras en la parte superior del tablero. Cada casilla está designada, de acuerdo con la notación internacional de ajedrez, con una letra del alfabeto y un número (impresos en los cuatro lados del tablero). Las filas están numeradas del 1 al 8 y las columnas están designadas con las letras A a H, de manera que el juego comienza con el rey blanco en su casilla E1 y el rey negro en la E8.

SELECCION DE DEFENSA O ATAQUE

Cuando las piezas blancas de ajedrez ocupan la parte baja del tablero, Sensory Challenger supone que usted jugará blancas. De acuerdo con las reglas del ajedrez, las blancas realizan el primer movimiento, y por consiguiente usted deberá hacerlo para iniciar la partida.

Si decide jugar con negras desde la parte baja del tablero, coloque las piezas con el rey negro en la casilla D1 y el rey blanco en D8. Antes de pulsar ninguna otra tecla, siga el proceso siguiente: 1º Presione el rey negro en D1. 2º Hacer la selección de nivel, Apertura de libro, etc. 3º Pulse DM. 4º Pulse RV. Challenger reconocerá que está jugando con blancas desde la parte alta y efectuará el primer movimiento.

NIVEL DE JUEGO

El nivel de juego se puede elegir antes de comenzar la partida y puede cambiarse en cualquier momento durante la misma (ver la descripción de la tecla LV). Para cambiar el nivel de juego antes de una partida pulse la tecla LV (NIVEL) como sigue:

AL PULSAR LA TECLA

LA PANTALLA SEÑALA

- 1. LV -OP-
- 2. LV -GA-
- 3. LV -PL-
- 4. LV esta es la modalidad de elección de nivel -CL 1-

Continúe pulsando la tecla LV hasta que la pantalla presente el nivel deseado. Cada vez que se pulsa la tecla LV el nivel aumenta de dificultad. Después del nivel doce (CLH) en la pantalla vuelve a aparecer -OP-.

Para cambiar el nivel durante la partida pulse la tecla LV después que Challenger haya terminado su movimiento y antes de que Vd. inicie el suyo. La pantalla señalará el nivel deseado, y después prosiga la partida haciendo Vd. el primer movimiento. Durante una partida, si se sigue pulsando LV, el ciclo pasará por CLH y retornará a CL1, CL2, etc.

Champion Sensory Challenger tiene 12 niveles de juego. En cada nivel Challenger usa su mecanismo de relojería, de tiempo normal, incorporado para mantener un registro del tiempo empleado en el estudio de jugadas y para hacer una programación del tiempo restante. El resultado es un control de tiempo al cual el programa se ajusta con exactitud.

Los niveles 1-8 tienen control de tiempo preseleccionado y son los siguientes:

NIVEL DE JUEGO	TIEMPO MEDIO DE RESPUESTA	CONTROL DE TIEMPO REAL
1	5 segundos	60 movimientos/ 5 minutos
2	30 "	60 " /30 "
3	1 minuto	30 " /30 "
4	1 minuto 30 segundos	40 " /1 hora
5	2 minutos	30 " /1 "
6	3 "	40 " /2 horas
7	3 " 45 segundos	40 " /2 horas y media
8	6 minutos	30 " /3 horas

Los cuatro niveles siguientes tienen control de tiempo especial y se designan con las letras E a H. Tienen los siguientes significados.

NIVEL E: permite al usuario seleccionar con precisión el tiempo deseado para torneos. Se pueden fijar los controles primario y secundario al programar el número de jugadas que han de efectuarse y el tiempo total en que deben llevarse a cabo. Para fijar el control del tiempo deseado lea el párrafo correspondiente a "Mecanismo de reloj para torneo".

NIVEL F: el nivel F es de modalidad de cuenta regresiva. En este nivel el usuario fija el tiempo total de juego para las jugadas humanas y para las del computador. Cada tiempo se programa separadamente para poner más dificultad a ambos contrincantes. Challenger presupuesta su tiempo para completar su juego dentro del tiempo que se le ha asignado. Para programar los relojes, lea el párrafo de "Juego con limitación de tiempo".

NIVEL G: El este nivel G es para modalidad especial de búsqueda de mate. Cuando se juega con este nivel, Challenger solo busca dar el mate y descarta todas las demás funciones evaluativas. No deja de investigar hasta que encuentra la forma de dar mate. Lea el párrafo sobre Formas de dar Mate.

NIVEL H: Este nivel es de modalidad infinita. La búsqueda del mate continúa hasta que se encuentra o hasta que el usuario la interrumpa.

EL JUEGO

Jugar al ajedrez con Champion Sensory Challenger, es como jugar con un oponente humano. Vd. hace un movimiento y Challenger responde con su jugada. La única diferencia, naturalmente, es que Vd. debe mover físicamente la pieza de Challenger. Debido a las características sensitivas de la superficie del tablero, que siente la presencia de una pieza situada en una casilla, es necesario apretar la pieza contra la casilla suavemente empleando el borde de la pieza según indica la figura, primero en la casilla de ORIGEN y después en la de DESTINO.

Por ejemplo, si Vd. desea mover el peón blanco de D2 a D4, apriete el peón contra la casilla D2. El indicador D2 se encenderá. Mueva el peón y apriételo contra la casilla D4, para indicar su movimiento a Challenger. La luz indicadora de la casilla D2 se apagará y cuando Challenger haya decidido un movimiento, se encenderá el indicador de una de las piezas de Challenger. Challenger le indica a Vd. qué pieza desea mover encendiendo la casilla de ORIGEN y anunciando el movimiento. Mueva Vd. la pieza de Challenger apretándola contra la casilla de ORIGEN encendida - el indicador de la misma se apagará y la casilla de DESTINO se encenderá. Traslade la pieza y apriétela contra la casilla de DESTINO encendida. La luz se apagará señalando que la jugada de Challenger está completa, y ahora le toca a Vd. jugar. NOTA: Vd. notará que la casilla de DESTINO no se enciende cuando Vd. hace su jugada. Esto se debe a que Challenger "siente" instantáneamente la pieza que Vd. ha colocado y el movimiento queda registrado.

MOVIMIENTOS ERRONEOS ACCIDENTALES

Si Vd. aprieta una pieza y se enciende la casilla de ORIGEN, pero Vd. decide no hacer el movimiento (antes de apretar la casilla de DESTINO), basta con que oprima el botón CL. Challenger apagará la luz de esa casilla y esperará otro movimiento. Si Vd. quisiera anular su jugada una vez que ya ha presionado la pieza sobre la posición de DESTINO y Challenger ha comenzado a "pensar", haga lo siguiente:

- A) Pulse la tecla ST para detener el "pensamiento" de Challenger y obligarle a hacer su movimiento. Vea el apartado correspondiente a "Interrupción del estudio de la jugada".
- B) Efectúe la jugada indicada por Challenger en el tablero como siempre. Consulte el epígrafe titulado "El juego".
- C) Anule la jugada de Challenger y la suya propia. Vea el epígrafe titulado "Borrado de jugadas no deseadas".

MOVIMIENTOS ILEGALES

Challenger le avisa a Vd. de un movimiento incorrecto o ilegal, y mostrando cuatro guiones en la pantalla presentadora diciendo "Movimiento ilegal" y encendiendo la casilla de DESTINO a la que se desplazó la pieza. Para deshacer el movimiento erróneo, apriete la pieza primero contra la casilla de DESTINO encendida (entonces se encenderá la casilla de ORIGEN anterior) y después apriete la pieza contra la casilla de ORIGEN encendida. Esto asegura que la pieza incorrectamente movida ha vuelto a su emplazamiento primitivo. Otra posibilidad, es que cuando Challenger anuncia una jugada ilegal, Vd. puede simplemente pulsar la tecla CL y volver a colocar la pieza en su posición original.

Esto no asegura que la pieza ha vuelto a su exacta posición original, sino que deja en manos del jugador el hacer esto correctamente.

COMER AL PASO

Challenger comerá al paso cuando ello le parezca oportuno y también reconoce cuando Vd. decide comer al paso. Al hacer el movimiento de comer al paso Challenger encenderá la luz de la casilla de ORIGEN hasta que sea apretada y seguidamente encenderá la luz de la casilla de DESTINO hasta que sea apretada. Finalmente iluminará la posición del peón para recordarle que debe quitarlo del tablero. Presione el peón sobre su posición y retírelo.

ENROQUE

Challenger se enroca haciendo internamente primero un movimiento de Rey y después uno de Torre y anunciando "Enroque de Rey" o "Enroque de Reina" según sea el caso. Primero debe efectuarse el movimiento del Rey, de la forma habitual, presionando la casilla de ORIGEN y a continuación la de DESTINO, igualmente la Torre debe presionarse en su casilla de ORIGEN y a continuación la de DESTINO. Vd. puede hacer el enroque de su Rey de la misma forma presionando primero la casilla de ORIGEN y seguidamente la de DESTINO. Inmediatamente Challenger reconocerá la maniobra del enroque e iluminará la casilla de la Torre de Vd. para que continúe con este movimiento. Recuerde que el enroque es un movimiento de Rey. Si Vd. trata de enrocar moviendo su Torre primero, Challenger aceptará solo el movimiento de la Torre y de inmediato se pondrá a "pensar". Para anular un error de este tipo vea el párrafo de "Movimientos erróneos accidentales".

PROMOCION DE PEON

Al igual que en un juego "normal" de ajedrez, cuando un peón alcanza la "octava fila" Challenger promocionará su peón a la pieza que más le convenga (generalmente Reina o Caballo) y anunciará la pieza escogida a tal efecto. Por ejemplo: "De A7 a A8, promovido a Caballo". Cuando uno de los peones de Vd. llegue a la fila 8 la casilla correspondiente parpadeará y Challenger esperará a que Vd. le comunique a que pieza quiere promocionar su peón, para ello, pulse el símbolo de la figura deseada.

JAQUE

Cuando Vd. o Challenger hacen una jugada que pone al Rey del contrario en jaque Challenger anunciará "JAQUE" (Cheek). Cuando su Rey o el de Challenger está en jaque, la luz ubicada sobre la tecla RE (Reset) se enciende.

JAQUE MATE

Cuando Challenger pone a su Rey en jaque mate, lo anunciará diciendo "JAQUE MATE". Cuando Challenger hace una jugada después de la cual el mate es inevitable, Challenger anunciará el movimiento y luego anunciará cuanto tardará en darle el mate. Por ejemplo: "Jaque Mate en tres". En ambos casos los números de la pantalla se iluminarán parpadeando para anunciar la victoria de Challenger.

YO PIERDO

Cuando Champion Sensory Challenger descubre que le darán el mate, no da ninguna señal de su derrota hasta que ésta verdaderamente ocurre. Una vez que Vd. ha efectuado el movimiento que da el mate, Challenger anunciará su Jaque mate y dirá "YO PIERDO".

SECCION II - CARACTERISTICAS ESPECIALESCAMBIO DE LADOS

Champion Sensory Challenger es capaz de cambiar de lados con su oponente y de computar los movimientos de las piezas adversarias. Para cambiar de lado con Challenger pulse primero la tecla DM y seguidamente la tecla RV. Challenger comunicará "Mi movimiento con blancas" o "Mi movimiento con negras". Repitiendo esta operación después de cada movimiento, es posible observar como juega Challenger en ambos lados.

CAMBIO DE COLOR DE LA JUGADA

Champion Sensory Challenger tiene la capacidad de efectuar cambio de color de la siguiente jugada. Para hacer esto, pulse primero la tecla CL y luego la tecla RV. Si era el turno de blancas, será ahora de negras y viceversa. Challenger avisa del color del movimiento diciendo "su movimiento es blanco" o "su movimiento es negro". El cambio de color de la jugada puede computarizarse para dar a las blancas o a las negras 2 movimientos seguidos. Esto, en el juego de ajedrez es hacer trampas. La principal finalidad de esta característica es colaborar en fijar el color de la jugada, una vez que Vd. ha preparado una posición en Modalidad Problema. Vea el apartado "Modalidad Problema".

SELECCION REDUCIDA DE JUEGO

Vd. puede escoger entre la selección reducida o la selección amplia de juego. En la selección reducida de juego, Challenger no trata de dar gran variedad de respuesta. Simplemente responde con el primer movimiento razonablemente bueno que encuentra entre los distintos posibles. Cuando Vd. comienza una partida la selección reducida se pondrá en funcionamiento automáticamente.

SELECCION AMPLIA DE JUEGO

En esta forma de selección dentro de una serie de posibles jugadas correctas Challenger escogerá una al azar. De esta manera, cada juego será diferente. Esta selección amplia se pone en funcionamiento al pulsar la tecla ST cuando previamente se ha seleccionado el nivel de juego deseado, procediendo de la siguiente manera:

- 1.- Por ejemplo se selecciona Nivel 5 -La pantalla presenta- CL - 5
- 2.- Pulse la tecla ST para selección amplia de jugadas (para volver a selección reducida pulse otra vez) CL 5

El guión antes del número indica selección de jugada reducida.

VERIFICACION DE POSICIONES



Una característica destacada de Champion Sensory Challenger es su capacidad de verificar la posición exacta de cada una de las piezas de ambos jugadores en cualquier momento de la partida (después de una jugada de Challenger), o justamente antes de que Vd. haga el primer movimiento en una partida nueva. Simplemente pulse el botón de la pieza que quiere verificar. Todas las casillas donde hayan piezas de ese tipo se iluminarán; las casillas con piezas blancas tendrán luz continua y las que contengan piezas negras parpadearán. Para dar fin a la Verificación de Posiciones, pulse la tecla CL, o simplemente haga su siguiente movimiento.

MODALIDAD PROBLEMA

Champion Sensory Challenger es un aparato de extraordinaria versatilidad que le permite a Vd., el jugador, realizar una cantidad de movimientos especiales en cualquier momento, antes o durante el juego.

Al usar la Modalidad Problema antes de comenzar el juego es posible plantear una variedad de problemas y distintos casos de mate, según se desee. Adn más, al usar la Modalidad Problema durante el juego, es posible alterar la dirección del juego, fortalecer su lado o el de Challenger, recuperar piezas perdidas, y aún lograr sacar su Rey de una imminente situación de jaque mate. Vd. puede recurrir a la Modalidad Problema en cualquier momento, siempre que un movimiento de Challenger haya sido completado. Para plantear un problema especial, un movimiento especial o una configuración de piezas determinada, haga lo siguiente: Pulse la tecla del tipo de pieza con la que desea operar y manténgala presionada hasta que vea que las luces sean continuas (para blancas) parpadeantes (para negras). Solo se encenderán las luces indicativas de las casillas donde haya una de estas piezas. Por ejemplo: los peones.

PULSE LA TECLALA PANTALLA MUESTRA

1.  Challenger dirá: "VERIFICACION DE PEONES" SIN CAMBIO
2.  Challenger dirá: "PROBLEMA" SIN CAMBIO
Para las piezas blancas; el indicador de Modalidad Problema se enciende.

3. En este momento Vd. puede seguir una de las tres opciones siguientes para las piezas blancas:

- Retirar todos los peones blancos que quedan en el tablero, pulsando CL. Los indicadores de todas las casillas que contengan peones se apagarán.
- Situación un peón en una casilla determinada; para ello pulse esa casilla, con lo que se encenderá su indicador.
- Retirar un solo peón blanco de su casilla, pulse esa casilla, con lo que el indicador se apagará.

PULSE LA TECLA

LA PANTALLA SEÑALA

4. **1** Challenger anunciará: "PROBLEMA" para las piezas blancas; el indicador de Modalidad Problema se enciende.

SIN CAMBIO

5. Proceda como en los puntos A, B, o C, indicados anteriormente para piezas blancas.

6. **1** Challenger anunciará: "BORRE" para avisar el final de la Modalidad Problema para los peones.

SIN CAMBIO

Vd. puede ahora pasar a la Modalidad Problema para el siguiente tipo de pieza o puede proseguir el juego. Cuando se utiliza la Modalidad Problema antes de comenzar una partida, Challenger supondrá que Vd. quiere plantearle un problema a estudiar. Challenger borra automáticamente todas las piezas del tablero y coloca el número de movimientos en el número 35.

BORRADO DE JUGADAS NO DESEADAS

Champion Sensory Challenger tiene la capacidad de permitirle a Vd. anular jugadas que ya han sido completadas sobre el tablero. Se pueden anular un máximo de 19 jugadas completas (39 medios movimientos). Esto permite al usuario anular jugadas correctas disparatadas, jugadas erróneas accidentales, y da al jugador la posibilidad de intentar una línea de juego completamente distinta en una partida específica. Para indicar a Challenger que Vd. quiere anular un movimiento concreto pulse la tecla SI y luego RV. Entonces Challenger dirá, "Borre mi movimiento" o "borre su movimiento" según sea el caso. Se ha anulado media jugada. Ahora simplemente coloque la pieza otra vez en su posición anterior y reponga la pieza que había sido capturada. Si Vd. no está seguro de las nuevas posiciones en el tablero, puede comprobarlas usando el sistema de "Verificación de Posiciones". Vd. puede anular todos los movimientos que quiera hasta el principio del juego, o como máximo 39. Tenga presente que si Vd. usa la Modalidad Problema la historia se borra y Vd. no puede anular jugadas anteriores a la puesta en función de Modalidad Problema. La Verificación de Posiciones se puede utilizar siempre que lo desee sin que esto modifique la historia del juego.

MODALIDAD JUGADORES

Champion Sensory Challenger tiene una forma de funcionamiento tal, que permite al usuario usar la sensitiva superficie de juego como un tablero de ajedrez inteligente. Con Modalidad Jugadores dos personas pueden jugar sobre el tablero de Challenger. Challenger evaluará los movimientos de ambos jugadores y anunciará "Movimiento Il-

gal" y anunciará el jaque cuando sea necesario, para cualquiera de los dos lados. Además, si se acopla con una impresora, puede utilizarse para registrar el juego de los dos jugadores. Solo puede programarse "Modalidad Jugadores" al comienzo de una partida y antes de efectuar el primer movimiento. Haga lo siguiente:

PULSE LA TECLA

LA PANTALLA SEÑALA

- | | |
|-------|------|
| 1. LV | -OP- |
| 2. LV | -GA- |
| 3. LV | -PL- |

Ahora se encuentra Vd. en "Modalidad Jugadores" y puede comenzar la partida. Todas las características normales de juego con el aparato como el Cambio de Color en el movimiento y la anulación de movimientos hacen que "Modalidad Jugadores" tenga una gran versatilidad. La Modalidad de Jugadores continúa automáticamente hasta que Vd. pulsa la tecla RE o pasa a Modalidad Problema. A través de la Modalidad Problema Vd. puede volver al juego normal.

OTROS USOS DE LA MODALIDAD JUGADORES

Modalidad Jugadores tiene otros usos posibles además de una partida de ajedrez entre dos personas. Un uso muy útil de "Modalidad Jugadores" es colocar una posición que ocurre nada más iniciarse el juego. Programe "Modalidad Jugadores" haga los movimientos necesarios para alcanzar la posición deseada y luego pase a Modalidad Problema sin hacer ningún cambio, para continuar el juego (según se indica al final del enunciado anterior). Otro uso de "Modalidad Jugadores" es tan valioso que su sola existencia hace que Champion Sensory Challenger sea herramienta indispensable para el jugador de ajedrez serio. "Modalidad Jugadores" acompañado de la anulación de jugadas hace que Champion Sensory Challenger sea el instrumento ideal para analizar las partidas de los grandes maestros. Cuando en una partida sería de ajedrez aparecen varias posibilidades de consecución del juego, el jugador serio debe proveerse inmediatamente de otro tablero, uno para la partida original y otro para las líneas alternativas de juego. Con "Modalidad Jugadores" de Challenger, Vd. evita todo eso. Las líneas alternativas pueden jugarse según se desee. El mecanismo de anulación de jugadas se encargará de devolver el juego a su estado original.

CONTROL DEL SONIDO

Champion Sensory Challenger está equipado con una voz de computador especialmente creada y un avisador acústico. El control de la voz permite eliminarla o bien subir o bajar su volumen. También se puede programar la voz de manera que solo anuncie movimientos ilegales y advertencias de jaque. El control de avisador acústico le permite desconectarlo; también se puede controlar de manera que el computador se limite sólo a anunciar cuando ha terminado de pensar y está listo para efectuar su movimiento. Cada uno puede controlarse a través de la tecla de control de altavoz, de la siguiente manera:

PULSE LA TECLA

LA PANTALLA SEÑALA

- | | | |
|--------------|---|------|
| 1. CV | Vd. está preparado para controlar la voz. | -SP- |
| 2. CV | La voz se conecta (pulse RV para eliminarla). | -ON- |
| 3. CV | El volumen es alto. | -HI- |
| 4. RV | El volumen es bajo. (Si pulsa otra vez vuelve a | -LO- |

- | | | | |
|-----|-----------|--|------|
| 5. | RV | Se utilizan todas las palabras. | ALL |
| 6. | RV | Avisos limitados. | LESS |
| 7. | RV | Otra vez está Vd. en condiciones de programar el control de la voz. | -SP- |
| 8. | RV | Está Vd. preparado para controlar el avisador acústico (pulse otra vez para volver al de voz). | -bP- |
| 9. | RV | El avisador acústico se desconecta. | OFF |
| 10. | RV | El avisador acústico se conecta (pulse otra vez, y se desconecta). | -ON- |
| 11. | RV | El avisador acústico sonará cada vez que se pulse una tecla y anunciará los movimientos de Challenger. | ALL |
| 12. | RV | El avisador anunciará solo los movimientos del computador (pulse otra vez para volver a todos) | LESS |

La selección queda efectuada cuando la opción deseada se presenta en la pantalla. Al enchufar la máquina o después de ponerla a cero (RE), la voz queda automáticamente conectada con volumen alto y todas las palabras del vocabulario; el avisador acústico queda desconectado.

ESPIONAJE DE JUGADAS

Mientras Challenger está "pensando" su próxima jugada, Vd. puede espiarle para saber que movimiento está considerando, pulsando la tecla DM. La jugada que se está considerando aparecerá en la pantalla. Los dos dígitos izquierdos corresponden a la posición de origen (FROM) y los dos de la derecha a la posición de destino (TO).

ESPIONAJE DE NIVEL DE BÚSQUEDA DE LA PRÓXIMA JUGADA DE CHALLENGER

Mientras Challenger está pensando su siguiente movimiento, Vd. puede averiguar cual es la profundidad de la búsqueda pulsando la tecla LV. El nivel de búsqueda se verá en la pantalla. El número que aparece, indica el número de movimientos hacia adelante, que Challenger está considerando en ese momento.

INTERRUPCIÓN DEL ESTUDIO DE LA JUGADA

Cuando Challenger está pensando Vd. puede detener su "reflexión" pulsando la tecla ST. De hacer esto Vd. obliga a Challenger a responder inmediatamente con su movimiento.

SUGERENCIA DE MOVIMIENTO

En cualquier momento del juego Vd. puede pulsar la tecla DM para pedir a la computadora consejo sobre un movimiento que le toca a Vd. hacer. Al pulsar DM Challenger le responderá con un movimiento elegido al azar entre los varios posibles que puede estar considerando. Las casillas de Origen y Destino correspondientes a dicho movimiento se iluminarán.

COMPROBACIÓN IMPRESA DE LA SITUACIÓN DEL JUEGO

Si se usa una impresora Filelity con Champion Sensory Chess, enchufe la impresora en la parte posterior de Challenger. El funcionamiento de la impresora es automático, y comenzará en el momento en que Vd. la conecte.

La impresora puede suministrar una representación gráfica de la situación del tablero en cualquier momento de la partida. Para poner en marcha esta función basta con pulsar una cualquiera de las teclas de tipos de piezas, estableciéndose la Modalidad de Verificación de Posiciones. Luego pulse la tecla ST. En la representación gráfica se emplea un guión (-) para los espacios vacíos y los siguientes símbolos para cada tipo de pieza.

Ver figura de Pag. 10 en el original inglés.

NOTA: Si Vd. pulsa repetidamente la tecla RE, de una forma rápida, cuando la impresora está conectada, puede provocar que la representación gráfica sea indescifrable. Si le ocurriera esto, desconecte la impresora, y espere a que su luz de encendido se apague, después vuelva a conectarla.

FORMAS DE DAR MATE

Cuando Challenger descubre que su Rey está pronto a sufrir un mate, lo anunciará diciendo "Mate en" y luego dirá el número de movimientos, como por ejemplo: "Mate en 3" y la pantalla parpadeará. Si Vd. desea plantear un problema especial de Mate, puede hacerlo usando la Modalidad Problema. He aquí un ejemplo típico de planteamiento de un problema de Mate.

PULSE LA TECLA

LA PANTALLA SERALA

- | | | |
|----|--|------|
| 1. | RE | 0.00 |
| 2. | LV. Seleccione nivel de juego G | CL-G |
| 3. | Usando la Modalidad Problema ponga las piezas en la misma posición que aparece en el dibujo (pag. 11 original inglés). | |
| 4. | DM | CL-G |
| 5. | RV Challenger dice "Mi Movimiento"; "Movimiento de Dama; de H5 a G6, Mate en 3". | 0'00 |

Tenga en cuenta que en tanto el problema se planteó para que ganaran las blancas, fue necesario cambiar de lado con Challenger para que éste jugara blancas. Esto se logró pulsando las teclas DM y RV (vea Cambio de Lados).

RELOJ DE AJEDREZ

Champion Sensory Challenger tiene incorporados 2 relojes de ajedrez (éstos no se usan durante las partidas de los grandes maestros). Un reloj es para el usuario y el otro es para Challenger. Al iniciarse un movimiento, el Reloj de Ajedrez se conecta inmediatamente al lado que le toca jugar, pero cualquiera de los dos relojes puede programarse para ver el tiempo en la pantalla. Al comenzar un juego ambos relojes se ponen a cero.

0.00

Nueva partida-hora 0

Reloj del usuario.

El punto en el centro de la pantalla indica que reloj está viendo. El punto en la parte inferior, indica reloj del usuario. Al comenzar una partida, hora cero, Challenger dará por supuesto que Vd. va a jugar con blancas y le presenta su reloj pues son siempre las blancas las que inician el juego. Para ver el segundo reloj, primero pulse la tecla TM y luego la tecla RV. El punto aparece en la parte superior de la pantalla y ésto le indica que se trata del reloj de Challenger.

0:00

Reloj de Challenger.

Para ver el tiempo total transcurrido para un jugador desde el principio del juego, pulse y mantenga pulsada la tecla TM. Si Vd. cam-
bia de lado con Challenger durante la partida, su tiempo de todas maneras se le indicará con el punto en la parte inferior y el de Challenger con éste en la parte superior. Los relojes tienen 2 formas de funcionamiento: el tiempo de juego transcurrido o bien, la cuenta regresiva (lo que falta para el fin de la partida). Al comienzo de una partida, Challenger selecciona automáticamente el sistema de "Tiempo Transcurrido". La cuenta empieza inmediatamente después que Challenger responde a su primer movimiento. Cada reloj registra el tiempo empleado en hacer la jugada y también el tiempo total utilizado por ese lado hasta ese momento. Ambos relojes funcionan independientemente aunque sólo uno se presenta en la pantalla. En el sistema de cuenta regresiva, (nivel de juego F) los relojes pueden ajustarse a un cierto tiempo (un máximo de 9 horas y 59 minutos) y empezarán a descontar desde el comienzo de la partida, (vea el epígrafe correspondiente a juego con limitación de tiempo). Cuando la cuenta del tiempo sobrepasa los 59 minutos la pantalla comenzará a presentar horas y minutos, La parte superior del primer dígito brilla para indicar que está mostrando horas y minutos.

59.00

1.15

59 minutos

1 hora 15 minutos

MECANISMO DE RELOJ PARA TORNEO

El nivel de juego E le permite realizar un control preciso del tiempo para práctica de torneo, este control se establece usando el Reloj para Torneos. Challenger se atendrá estrictamente al control de tiempo que Vd. le asigne y nunca sobrepasará esos límites. Challenger puede, y generalmente lo hará así, responder a un control de tiempo con un cierto margen de anticipación. Esto ocurre por 2 razones. Una de ellas es que ciertas jugadas las hace sacandolas directamente de las aperturas de libro que Challenger tiene en su memoria o son tan "obvias" que no le toma casi tiempo el efectuarlas. La otra razón es que Challenger tiene un programa de ajedrez tan sofisticado, que le permite usar el tiempo que su adversario utiliza en pensar su jugada, para "pensar" sobre su propia respuesta. Como resultado de ésto, Challenger normalmente ahorra tiempo. Challenger presupuesta algo de este tiempo extra para el control normal de tiempo, el resto le queda para el próximo control. Suponga que Vd. quiere ajustar el reloj de torneo para un primer control de 40 jugadas en 90 minutos con un control secundario de 20 jugadas en 30 minutos. Vd. debe proceder de la siguiente manera:

PULSE LA TECLALA PANTALLA SEÑALA

1. LV Seleccione nivel de juego E
2. DM Vd. está listo para fijar el número de jugadas en el control primario de tiempo.

CL-E

P_00

3. ST Mantenga la tecla pulsada hasta que esta indique P 40

Si inadvertidamente sobrepasa la cifra deseada, pulse y mantenga presionada la tecla RV hasta que la cifra baje al número por Vd. deseado.

4. TM Vd. está preparado para fijar el número de horas y minutos en el control primario P0:00

5. ST Mantenga la tecla pulsada hasta que se lea P1:30

Al igual que lo dicho antes, si Vd. fija una cifra excesiva de tiempo, pulse y mantenga pulsada la tecla RV para reducir esta cifra.

6. DM Vd. está preparado para fijar el n° de jugadas en el control secundario. S 00

7. ST Mantenga pulsada hasta leer S 20

Si coloca una cifra superior a la deseada, puede reducirla pulsando y manteniendo pulsada la tecla RV.

8. TM Vd. está listo para fijar el n° de horas y minutos en el control secundario. S0:00

9. ST Mantenga pulsada esta tecla hasta que lea S0:30

Si la cifra es excesiva, redúzcala pulsando la tecla RV como se le ha indicado anteriormente.

10. Pulse cualquier otra tecla (que no sea ST o RV) para indicar que ha terminado de ajustar el reloj de torneo.

NOTA: El tiempo que Vd. da a Challenger es el tiempo que éste utilizará para "pensar" su próxima jugada, y no incluye el tiempo que se tarda en mover las piezas sobre el tablero. En un torneo verdadero, Vd. debe deducir cerca de 10 segundos por jugada del tiempo oficial, para permitir el movimiento de las piezas de Challenger.

JUEGO CON LIMITACION DE TIEMPO

El nivel de juego F es de Cuenta Atrás. En este sistema Vd. fija el tiempo total para todas los movimientos de la partida hasta un máximo de 9 horas y 59 minutos. Este tiempo se fija separadamente para Vd. y para Challenger. Suponga que quiere 15 minutos para su juego, pero quiere que Challenger haga todos sus movimientos en 5 minutos. Haga lo siguiente:

PULSE LA TECLALA PANTALLA SEÑALA

1. LV Seleccione nivel de juego F CL -F
2. TM Vd. puede fijar el n° de horas y minutos para el juego de la persona. H0:00
3. ST Mantenga pulsada la tecla hasta leer H0:15

Si Vd. inadvertidamente coloca más tiempo del deseado, pulse y deje pulsada la tecla RV hasta que vea aparecer la cifra deseada.

4. TM Ahora puede fijar el n° de horas y minutos para el juego total de Challenger. C0:00
5. ST Mantenga la tecla pulsada hasta que en el reloj se lea C0:05

6. Pulse cualquier tecla (que no sea ST o RV) para indicar que ha terminado de ajustar el reloj de cuenta atrás.

Durante el juego cuando uno de los relojes llega a 0, la pantalla comenzará a parpadear, cualquiera que sea el reloj que se esté presentando en la pantalla. El reloj que haya llegado a 0, volverá a enseñar 9 horas 59 minutos.

En el programa de Tiempo Transcurrido, el reloj muestra el tiempo que ha sido utilizado en la jugada. Cuando la tecla TM se pulsa y se mantiene pulsada, aparece el tiempo total transcurrido. En el sistema de Cuenta Atrás ocurre lo contrario.

En la modalidad de Cuenta Atrás el reloj enseña el tiempo de juego que queda, y presenta el tiempo empleado en el movimiento cuando se presiona prolongadamente la tecla TM.

Si Vd. quiere interrumpir o retrasar el juego y no quiere que funcionen los relojes, basta con que no reconozca el último movimiento de Challenger hasta que Vd. esté preparado para hacer el suyo. Ambos relojes se detienen en el momento en que Challenger indica su movimiento y continuarán funcionando solamente una vez que el movimiento se ha efectuado sobre el tablero.

APERTURAS DE LIBRO

Challenger está programado para responder una diversidad de aperturas de libro (p.e. Siciliana, Francesa, de Ruy López, Gambito de Dama rehusado, etc.). Challenger seguirá este modelo hasta que el jugador lo abandone o intente realizar un movimiento ilegal.

Si Vd. desea jugar una apertura de libro determinada (véase la lista de APERTURAS DE LIBRO) puede elegirla antes de comenzar la partida de la forma siguiente:

PULSE LA TECLA

1. LV
2. Pulse la casilla de una de las aperturas de libro, por ejemplo, C4
3. Seleccione el nivel de dificultad que desee.
4. Haga su primer movimiento.

Si lo desea, puede pedir a Challenger que le muestre la siguiente jugada de la apertura de libro, pulsando la tecla DM cuando llegue el turno de Vd.

LAS GRANDES PARTIDAS

Champion Sensory Challenger está programado para reproducir cualquiera de las 64 mejores partidas del mundo (Véase la lista de LAS GRANDES PARTIDAS). Esta característica le permite a Vd. comprobar su propia destreza jugando con uno de los maestros.

Para jugar una de las Grandes Partidas haga su elección al principio (cuando se acaba de enchufar el juego o después de pulsar RE), por medio de la tecla LV, como se indica a continuación. Vd. puede jugar con blancas o con negras (vea CAMBIO DE LADOS). Su objetivo en una Gran Partida es tratar de realizar las mismas jugadas hechas por el maestro durante la partida real.

PULSE LA TECLA

1. LV
2. LV
3. Pulse la casilla de una de las Grandes Partidas, por ejemplo, la A3

LA PANTALLA SEÑALA

- O P -
- G A -
--A3

Vd. dispone de dos posibilidades de hacer la jugada correcta. La pantalla presentadora muestra el total de un primer o un segundo intento de jugada correcta (los dos dígitos de la izquierda se iluminan al primer intento y los dígitos de la derecha al segundo).

Después de un primer intento incorrecto Challenger dice BORRE, invitándole a eliminar su movimiento y a hacer un nuevo intento. Después de un segundo intento incorrecto Challenger dice BORRE y seguramente indica la jugada correcta. Haga la jugada apretando en ambas casillas, como en el juego normal.

SECCION III - TECLAS ESPECIALES OPTATIVAS

RE TECLA DE PUESTA A CERO

Pulsando esta tecla, Challenger se pone automáticamente para comenzar una nueva partida.

CL TECLA DE BORRADO

Esta tecla sirve para eliminar cualquier intento equivocado. Se emplea también junto con la tecla RV, como se ha descrito en CAMBIO de COLOR en la JUGADA, para ajustar adecuadamente el lado que debe efectuar el movimiento después de situar unas posiciones en la Modalidad Problema. Otro uso de CL es borrar todas las piezas de un determinado tipo en la Modalidad Problema.

TECLA DE VOZ

Esta tecla se usa para controlar la voz y el avisador acústico. Para más detalle vea Control del Sonido.

TM TECLA DE CONTROL DE TIEMPO

Esta tecla puede pulsarse en cualquier momento para poder leer lo que marca el mecanismo de relojería incorporado. Se usa con la tecla RV cuando se quiere leer el reloj del lado contrario. La tecla de tiempo también se pulsa cuando se quieren colocar los relojes en los niveles de juego E y F (vea Mecanismo de Reloj para Torneo y Juego con Limitación de Tiempo).

En la Modalidad de Tiempo Transcurrido, cada reloj enseña el tiempo de la jugada. Al presionar prolongadamente la tecla de tiempo, el reloj enseña el tiempo total de juego transcurrido.

En la Modalidad de Cuenta Atrás, el reloj presenta el tiempo restante de la partida; presionando prolongadamente la tecla TM se puede ver el tiempo de la jugada.

De 60 segundos en adelante aparecerán en la pantalla las horas y minutos. El segmento superior del primer dígito se iluminará para indicar que la pantalla está presentando horas y minutos.

RV TECLA INVERSORA

La tecla RV tiene varias funciones. Como se ha explicado en el capítulo correspondiente a la tecla TM, la tecla RV se usa para seleccionar la visión de uno de los 2 relojes del aparato. Como se ha explicado

para la tecla CL, la tecla RV se usa para cambiar el color de la jugada. Como se explicó para la tecla DM, la tecla RV se usa para cambiar de lado con Challenger. Tal como se describió para la tecla ST, RV se usa también para anular de una a diecinueve jugadas en una partida. Esta tecla RV se usa en los niveles E y F para fijar el tiempo y el número de jugadas. (Vea Mecanismo de Reloj para Torneo y Juego con Limitación de Tiempo).

LV TECLA DE NIVEL DE JUEGO

La tecla LV se usa para seleccionar una de las 64 Aperturas de Libros; una de las 64 Grandes Partidas; uno de los 8 controles de tiempo programados; uno de los 4 niveles especiales, o el programa Modalidad Jugadores. (Vea Niveles de Juego). Cuando Challenger está pensando, Vd. puede usar la tecla LV para saber la profundidad del espectro de medias jugadas que Challenger está considerando (estas medias jugadas pueden ser para negras o blancas).

DM TECLA DE LA PANTALLA PRESENTADORA DE MOVIMIENTOS

La tecla DM puede pulsarse en cualquier momento del juego para pedir a Challenger que le recomiende a Vd. un movimiento. La tecla DM también se usa conjuntamente con la tecla RV para cambiar de lado con Challenger. En el nivel de juego E la tecla DM se usa para colocar el control de tiempo. (Vea Mecanismo de Reloj para Torneo). Cuando Challenger está pensando, la tecla DM puede pulsarse para saber que movimiento está Challenger considerando.

ST TECLA DE AJUSTE DE MODALIDAD DE JUEGO

Cuando se está en la selección de nivel y se ha alcanzado el nivel deseado, Vd. puede programar Selección Amplia de Jugadas con solo pulsar la tecla ST. El guión frente al número de nivel desaparecerá, lo que indicará que la selección amplia está funcionando. Al pulsar la tecla ST otra vez, reaparece el guión y se vuelve a la Selección Reducida.

La tecla ST se usa en los niveles E y F para ajustar el control de tiempo (Vea Mecanismo de Reloj para Torneo y Juego con Limitación de Tiempo).

Esta tecla también puede usarse como mando de interrupción del pensamiento de Challenger. Esto hará que Challenger tenga que responder inmediatamente con su movimiento. Por último con la tecla ST se da comienzo a la impresión de las posiciones corrientes sobre el tablero en la impresora accesoria (Ver COMPROBACION IMPRESA de la situación de JUEGO).

SECCION IV - APERTURAS DE LIBRO

1. TECNICA DE MAESTROS

(A3)	Gambito de Rey aceptado	E2-E4 = ~
(H3)	Abierta de Ruy López (variante clásica)	E2-E4 + =
(G1)	Abierta de Ruy López (variante Keres)	E2-E4 =
(C3)	Cerrada de Ruy López (ataque Marshall)	E2-E4 ~
(B7)	Cerrada de Ruy López (variante Breyer)	E2-E4 + =
(C1)	Cerrada de Ruy López (variante Tchigorin)	E2-E4 + =
(B5)	Defensa Alekhine - Ataque con Cuatro Peones	E2-E4 =
(B1)	Defensa Moderna	E2-E4 + =
(E5)	Defensa Firc - Variante normal	E2-E4 =
(B3)	Defensa Firc - Ataque Austríaco	E2-E4 + =
(E7)	Defensa Francesa - Variante Tarrasch	E2-E4 + =
(F1)	Defensa Francesa - Variante Winawer	E2-E4 =
(F3)	Defensa Siciliana - Variante cerrada	E2-E4 =
(G3)	Defensa Siciliana - Variante Taimanov	E2-E4 + =
(G5)	Defensa Siciliana - Variante Dragon acelerada	E2-E4 + =
(G7)	Defensa Siciliana - Variante Dragon	E2-E4 + =
(D3)	Defensa Siciliana - Variante Najdorf	E2-E4 =
(C7)	Defensa Siciliana - Variante Scheveningen	E2-E4 + =
(C2)	Apertura de Larsen	B2-B3 =
(C6)	Apertura Pianchetto de Alfil de Rey	G2-G3 =
(D2)	India de Rey invertida	G1-F3 =
(E2)	Apertura Reti	G1-F3 =
(A8)	Apertura Inglesa I (simétrica)	C2-C4 =
(B2)	Apertura Inglesa II	C2-C4 =
(H6)	Apertura Inglesa III	C2-C4 =
(D4)	Defensa Holandesa - Variante Leningrado	D2-D4 + =
(A4)	Gambito de Dama rehusado - Defensa Eslava	D2-D4 + =
(A6)	Gambito de Dama rehusado - Defensa Tarrasch	D2-D4 + =
(D6)	Gambito de Dama rehusado - Defensa semi-Tarrasch	D2-D4 + =
(F8)	Gambito de Dama rehusado - Variante Meran	D2-D4 =
(B8)	Gambito de Dama rehusado - Defensa ortodoxa (variante de Contragambito)	D2-D4 + =
(G6)	Apertura Catalana	B2-D4 =

(G8)	Defensa Nimzoindia - Variante Rubinstein	D2-D4 + =
(G4)	Defensa India de Dama	D2-D4 + =
(F2)	Defensa India de Rey - Fianchetto clásico	D2-D4 + =
(F6)	Defensa India de Rey - Variante Saemish	D2-D4 + =
(E6)	Defensa India de Rey - Variante normal	D2-D4 + =
(E4)	Defensa Gruenfeld - Variante de Contragambito	D2-D4 ~
(D8)	Defensa Benoni moderna	D2-D4 + =
(C8)	Gambito Benko	D2-D4 = ~
(C4)	Defensa Benoni antigua	D2-D4 + =

2. JUEGO MEDIO DE TORNEO

(D5)	Juego central - Gambito Danés	E2-E4 = +
(H1)	Juego Vienés	E2-E4 =
(E3)	Juego Escocés	E2-E4 =
(F7)	Giouco Piano	E2-E4 - +
(A5)	Ruy-López - Variante de Contragambito	E2-E4 + =
(A7)	Defensa Caro-Kann	E2-E4 + =
(D1)	Defensa Siciliana - Ataque Richter	E2-E4 + =
(H8)	Apertura Polaca	B2-B4 =
(B4)	Apertura de Bird	F2-F4 =
(A2)	Defensa Holandesa - Gambito Staunton	D2-D4 =
(H2)	Gambito de Dama aceptado	D2-D4 =
(H4)	Gambito de Dama rehusado - Defensa ortodoxa (variante principal)	D2-D4 =
(G2)	Defensa Nimzoindia - Variante de Leningrado	D2-D4 = ~
(E8)	Defensa India de Rey - Ataque con Cuatro Peones	D2-D4 =

3. JUEGO DE "CLUB" SOCIAL

(H5)	Juego central	E2-E4 = +
(H7)	Apertura de Alfíl	E2-E4 =
(E1)	Defensa Philidor	E2-E4 + =
(D7)	Defensa Petroff	E2-E4 =
(C5)	Juego de Cuatro Caballos	E2-E4 = ~
(A1)	Contra-defensa central	E2-E4 + =
(F5)	Defensa Siciliana - Variante de Larsen-Miles	E2-E4 =
(B6)	Apertura de Caballo de Dama	B1-C3 =
(F4)	Sistema Colle	D2-D4 =

SECCION V - 64 GRANDES PARTIDAS

NOTA: En las partidas marcadas con asterisco presentadas aquí, una de las partes se ha rendido por una causa que no es evidente al inexperto. En tales casos hemos añadido como apéndice la probable continuación del juego.

	JUGADORES	APERTURA	TOTAL DE JUGADAS	GANADOR
(A1)	L. PAULSEN - MORPHY	Juego de Cuatro Caballos	28	NEGRAS
(A2)	MORPHY - HARRWITZ	Defensa Philidor	35	BLANCAS
(A3)	MORPHY - BRUNSWICH/ ISQUARD	Defensa Philidor	17	BLANCAS
(A4)	MORPHY - DE RIVIERE	Giouco Piano	35	BLANCAS
(A5)	ANDERSSEN - DUFRESNE	Gambito Evans	24	BLANCAS
(A6)	ANDERSSEN - ZUKERTORT	Gambito Evans	44	BLANCAS
(A7)	STEINITZ - L. PAULSEN	Juego Vienés - Gambito Steinitz	36	BLANCAS
(A8)	ROSENTHAL - STEINITZ	Juego de Tres Caballos	38	NEGRAS
(B1)	ENGLISH - STEINITZ	Ruy López	43	NEGRAS
(B2)	STEINITZ - BARDELEBEN	Giouco Piano	35	BLANCAS
(B3)	EM. LASKER - BAUER	Apertura de Bird	33	BLANCAS
* (B4)	PILLSBURY - EM. LASKER	Gambito de Dama rehusado, defensa semi-Tarrash	31	NEGRAS
(B5)	EM. LASKER - NAPIER	Defensa Siciliana, variante Dragon	35	BLANCAS
(B6)	ILYIN - GENEVSKY - EM. LASKER	Defensa Siciliana, variante Scheveningen	38	NEGRAS
(B7)	MARSHALL - CAPABLANCA	Gambito de Dama rehusado - defensa Tarrasch	49	NEGRAS
(B8)	ALEKHINE - CAPABLANCA	Ruy López - defensa Steinitz	35	NEGRAS
(C1)	CAPABLANCA - MARSHALL	Ruy López - cerrada (ataque Marshall)	40	BLANCAS
(C2)	CAPABLANCA - TARTAKOWER	Defensa Holandesa	52	BLANCAS
(C3)	NIMZOWITSCH - CAPABLANCA	Defensa Caro-Kann	46	NEGRAS
(C4)	CAPABLANCA - LOEWENFISCH	Gambito de Dama rehusado - variante Meran	26	BLANCAS

(C5)	MIESES - ALEKHINE	Juego central	33	NEGRAS
(C6)	ALEKHINE - STERCK	Gambito de Dama rehusado - defensa ortodoxa	30	BLANCAS
(C7)	ALEKHINE - WOLF	Gambito de Dama rehusado - defensa simétrica	40	BLANCAS
(C8)	BOGOLJUBOV - ALEKHINE	Defensa Holandesa	53	NEGRAS
(D1)	RETI - ALEKHINE	Apertura Fianchetto de Alfil de Rey	40	NEGRAS
(D2)	ALEKHINE - BOOK	Gambito de Dama aceptado	25	BLANCAS
(D3)	SAEMISCH - EUWE	Defensa India de Rey - variante de Cuatro Peones	30	NEGRAS
(D4)	EUWE - ALEKHINE	Gambito de Dama aceptado	41	BLANCAS
(D5)	GELLER - EUWE	Defensa Nimzoindia - variante Saemisch	26	NEGRAS
(D6)	RAUZER - BOTVINNIK	Defensa Siciliana - variante Dragon	29	NEGRAS
(D7)	BOTVINNIK - CHEKHOVER	Defensa Nimzoindia	41	BLANCAS
(D8)	BOTVINNIK - CAPABLANCA	Defensa Nimzoindia - variante Rubinstein	41	BLANCAS
(E1)	LYUBLINSKY - BOTVINNIK	Ruy López	53	NEGRAS
(E2)	BOTVINNIK - SMYSLOV	Defensa Nimzoindia - variante Rubinstein	30	BLANCAS
(E3)	BOTVINNIK - HOLMOV	Defensa Nimzoindia - variante Rubinstein	52	BLANCAS
(E4)	SMYSLOV - PANOV	Defensa India antigua	45	BLANCAS
(E5)	SMYSLOV - RESHEVSKY	Ruy López - defensa Steinitz diferida	52	BLANCAS
(E6)	KERES - SMYSLOV	Defensa India de Dama	28	NEGRAS
(E7)	BOBOTZOV - TAL	Defensa India de Rey - variante Saemisch	30	NEGRAS
(E8)	TAL - MILEV	Gambito de Dama rehusado - defensa semi-Tarrasch	20	BLANCAS
(F1)	TAL - BOTVINNIK	Defensa Francesa - variante Winawer	32	BLANCAS
(F2)	TAL - LARSEN	Defensa Siciliana - variante Scheveningen	37	BLANCAS
(F3)	SPASSKY - TAL	Defensa Nimzoindia - variante Leningrado	38	NEGRAS
(F4)	POLUGAEVSKY - TAL	Apertura Inglesa	28	NEGRAS

(F5)	PETROSIAN - PACHMAN	India de Rey invertida	21	BLANCAS
(F6)	PETROSIAN - BOTVINNIK	Defensa Gruenfeld	48	BLANCAS
(F7)	SPASSKY - PETROSIAN	Apertura de Peón de Dama	43	NEGRAS
(F8)	HORT - PETROSIAN	Defensa Francesa - variante Winawer	48	NEGRAS
(G1)	SPASSKY - BRONSTEIN	Gambito de Rey aceptado	23	BLANCAS
(G2)	SPASSKY - FISCHER	Defensa Gruenfeld - variante del cambio	50	BLANCAS
(G3)	LARSEN - SPASSKY	Apertura Larsen	17	NEGRAS
* (G4)	KESTLER - SPASSKY	Defensa Siciliana - ataque Richter	31	NEGRAS
(G5)	BILEK - FISCHER	Defensa Siciliana - variante Najdorf	27	NEGRAS
* (G6)	R. BYRNE - FISCHER	Defensa Gruenfeld	24	NEGRAS
(G7)	PORTISCH - FISCHER	Defensa Nimzoindia - variante Rubinstein	35	NEGRAS
(G8)	FISCHER - PORTISCH	Ruy López - variante del cambio	34	BLANCAS
(H1)	FISCHER - PETROSIAN	Defensa Siciliana - variante nueva de Taimanov	34	BLANCAS
(H2)	FISCHER - SPASSKY	Gambito de Dama rehusado - defensa ortodoxa (variante Tartakower)	41	BLANCAS
* (H3)	KARPOV - SPASSKY	Ruy López-cerrada (variante Breyer)	38	BLANCAS
(H4)	KARPOV - UNZICKER	Ruy López-cerrada (variante Tschigorin)	44	BLANCAS
(H5)	KARPOV - KORCHNOI	Defensa Siciliana - variante Dragon	27	BLANCAS
(H6)	LJUBOJEVIC - KARPOV	Ruy López-cerrada (variante Breyer)	42	NEGRAS
(H7)	TATAI - KARPOV	Apertura Inglesa	32	NEGRAS
(H8)	TIMMAN - KARPOV	Apertura Inglesa	31	NEGRAS

¿POR QUE ES EL JUEGO GRANDIOSO?

- A1 L. PAULSEN - MORPHY
Uno de los sacrificios de dama más brillante de todos los tiempos.
- A2 MORPHY - HARRWITZ
Estrategia moderna, clara como el cristal, conducente a tácticas instructivas.
- A3 MORPHY - Duque de BRUNSWICK
Una serie inmortal de combinaciones que constituye un libro de texto sobre la forma de aprovechar un flanco en desarrollo.

- A4 MORPHY - DE RIVIERE
Con una apertura muy elaborada, anticipada en 100 años a su época, Morphy obtiene una ventaja de posiciones y después emplea tácticas características de agudeza para ganar piezas.
- A5 ANDERSSSEN - DUFRESNE
La combinación vislumbrada con el 190 movimiento de las blancas es una de las más bellas y famosas de todos los tiempos. Amenudo se la llama "La Partida Siempre Viva".
- A6 ANDERSSSEN - ZUCKERTORT
La creatividad del movimiento 24 combinada después con brío y precisión, timbra esta partida caracterizada por uno de los juegos de ataque más grandes del siglo XIX.
- A7 STEINITZ - L. PAULSEN
Una demostración maravillosa de los dos principios fundamentales de Steinitz: (a) el rey puede estar más seguro en el centro; (b) las combinaciones jugadas desde una posición de fuerza son brillantes y efectivas a la vez.
- A8 ROSENTHAL - STEINITZ
La primera demostración perfecta del empleo de la ventaja de los dos alfiles en una posición nominal de juego medio, es la joya que corona una obra maestra de estrategia.
- B1 ENGLISH - STEINITZ
El primer juego final clásico que demuestra cómo una acumulación de pequeñas ventajas - comprendida la importancia de los dos alfiles - puede transformarse en una victoria.
- B2 STEINITZ - BARDELEBEN
Una de las combinaciones inmortales primorosamente realizada, por la liberación con sacrificio de una casilla, muy en consonancia con la tradición moderna.
- B3 LASKER - BAUER
Juego brillante de ataque, que añadió el concepto del sacrificio de los dos alfiles a la teoría de las combinaciones del ajedrez.
- B4 PILLSBURY - LASKER
El ejemplo más creativo y centelleante de sacrificio de torres, de las que las negras sacrifican las dos por "nada" en A3.
- B5 LASKER - NAPIER
Quizás la partida más combativa de todos los tiempos, culminando con la entrega sabrosa de toda la ventaja material de las blancas, que ganan por superioridad en el juego final.
- B6 ILYIN - GENEVSKY - LASKER
Uno de los ejemplos más tempranos y destacados de juego puramente psicológico; las negras dejan atrapar a su dama para complicar la posición e inducir a su adversario a un exceso de confianza y a descuidarse.
- B7 MARSHALL - CAPABLANCA
Una demostración rápida y perfecta de como transformar en una

- victoria la ventaja estratégica de la mayoría de peón de dama.
- BB ALEKHINE - CAPABLANCA
Mezcla perfecta de conceptos de juego medio: Capablanca emplea la estrategia para lograr una posición superior y una táctica creativamente temática, con las que alcanza ventajas decisivas.
- C1 CAPABLANCA - MARSHALL
La partida defensiva más grande de todos los tiempos. Capablanca hace frente al ataque Marshall inicial, se defiende perfectamente, se consolida suavemente y lanza un contraataque devastador.
- C2 CAPABLANCA - TARTAKOWER
Un magnífico juego final en conjunto, en el que por primera vez se pone de manifiesto el valor y la utilización de un rey activo en un final de torre y peón.
- C3 NIMZOWITSCH - CAPABLANCA
La metodología de la infiltración a lo largo de una columna semiabierta es tan perfecta que el perdedor empleó esta partida como modelo en sus tratados de juego medio.
- C4 CAPABLANCA - LOEWENFISCH
Uno de los ataques más devastadores y tranquilamente elegantes por el lado del rey, que jamás se hizo, para librarse de una apertura cerrada.
- C5 MIESES - ALEKHINE
El sacrificio de dama vislumbrado en la jugada 10 y ejecutado en la siguiente, es probablemente el primero y el más profundo del que se tienen noticias.
- C6 ALEKHINE - STERCK
Una de las combinaciones más creativas de todos los tiempos, iniciada en la jugada 17 y que alcanza su apogeo en las jugadas 23 y 24. La talla de la partida crece debido a la tenaz resistencia de las negras.
- C7 ALEKHINE - WOLF
Partida que probó definitivamente la tesis de los "supermodernos" (-en la década de los 20!), de que la calidad de las jugadas de apertura tiene mucha más importancia que el recuento estático de los ritmos de desarrollo. Las blancas tienen una posición estratégica de victoria después de la jugada 11, - a pesar de haber hecho 4 movimientos de dama y 3 de rey!
- C8 BOGOLJUBOV - ALEKHINE
Una combinación extraordinariamente profunda de juego de dama, es el elemento decisivo en un esfuerzo estratégico brillante que abarca las dos alas del tablero.
- D1 RETI - ALEKHINE
Una combinación de ataque excesivamente profunda, - que comprende como parte principal el intercambio de damas, desencadena una tremenda batalla estratégica.
- D2 ALEKHINE - BOOK
Juego brillante de ataque caracterizado por el primer gran

- sacrificio intuitivo, "de posición", de torre.
- D3 SAEMISCH - EUWE
Partida que estableció la legitimidad de la defensa india de rey mostrando cómo domar el imponente aspecto del centro blanco.
- D4 EUWE - ALEKHINE
Demostración incomparable de valor del ritmo de desarrollo en un ataque realizado sin damas.
- D5 GELLER - EUWE
El contraataque más creativo y devastador de todos.
- D6 RAUZER - BOTVINNIK
La rotura central, - descubierta y brillantemente realizada por las negras en esta partida, se ha convertido en el método definitivo de contrajuego siciliano.
- D7 BOTVINNIK - CHEKHOVER
Una brillante exposición estratégica del valor y la utilización de una casilla central clave.
- D8 BOTVINNIK - CAPABLANCA
Demostración de la edificación y empleo del centro latente de peones.
- E1 LYUBLINSKY - BOTVINNIK
Descubrimiento e introducción del "Intercambio ruso de sacrificios", concepto que combina características tanto defensivas como ofensivas.
- E2 BOTVINNIK - SMYSLOV
Para el jugador de variantes cerradas es una ilustración perfecta de la metodología a utilizar y de la potencia que puede resultar de una pronta apertura del juego exactamente sincronizada.
- E3 BOTVINNIK - HOLMOV
Demostración técnica de virtuoso sobre el empleo del rey activo, para generar oportunidades de ganar en un final de juego con piezas menores simétricas.
- E4 SMYSLOV - PANOV
Lección consumada sobre la forma de aprovechar una ventaja de situación en posición cerrada.
- E5 SMYSLOV - RESHEVSKY
Estrategia creativa maestra provocando primero y aprovechando después, las debilidades de los peones.
- E6 KERES - SMYSLOV
La más famosa e impresionante exhibición de nervios de acero, demostrando que la mejor manera de responder a un ataque de ala es actuando en el centro.
- E7 BOBOTZOV - TAL
El más inesperado y electrificante sacrificio temprano "de posiciones" de la dama (- en la jugada 11!).

- E8 TAL - MILEV
Penetración incomparable en potencia y creatividad contra un rey por el centro.
- F1 TAL - BOTVINNIK
Ejemplo de un virtuoso que hace juegos de manos habilidosamente con todas las piezas y en todas las casillas, durante una partida extremadamente complicada de juego desequilibrado en todo el tablero.
- F2 TAL - LARSEN
Uno de los sacrificios "de posiciones" de piezas más creativamente intuitivos, basado tanto en factores ajedrecísticos como psicológicos.
- F3 SPASSKY - TAL
Las negras demuestran cómo adquirir ventaja para mantener la iniciativa con una creatividad y vigor excepcionales.
- F4 POLOGAEVSKY - TAL
El valor de la iniciativa para las negras se demuestra con una rara combinación de complicación aparente y potencia.
- F5 PETROSIAN - PACHMAN
Una estrategia perfecta prepara el sacrificio de dama, - que parece estar en la luna, sacando al rey de su abrigo con destino a su muerte definitiva.
- F6 PETROSIAN - BOTVINNIK
La forma más impresionante de aprovechar una diminuta ventaja en el juego final de un campeonato mundial.
- F7 SPASSKY - PETROSIAN
Quizás la partida más creativa y estratégicamente perfecta en el juego de un campeonato mundial.
- F8 HORT - PETROSIAN
Exhibición maravillosa de posibilidades defensivas y de contraataque, propias de la defensa francesa.
- G1 SPASSKY - BRONSTEIN
Uno de los grandes ataques románticos del siglo XX. La parte final apareció en la película de James Bond "Desde Rusia con amor".
- G2 SPASSKY - FISCHER
Ejemplo clásico del empleo de la exactitud y la potencia en la apertura y en el juego medio, para conseguir en el final de la partida suficiente ventaja para la victoria.
- G3 LARSEN - SPASSKY
La más brillante y drástica capitalización de un ala por iniciativa de las negras.
- G4 KESTLER - SPASSKY
Brillante estrategia y táctica de apertura de líneas frente a un rey enrocado en el lado de la dama.

- G5 BILEK - FISCHER
Partida que dió origen al laberinto de las variantes modernas de apertura más complicadas.
- G6 R. BYRNE - FISCHER
Las jugadas tranquilas siguientes al primer sacrificio señalan a éste como a uno de los juegos de ataque más profundos y elegantes de todos los tiempos.
- G7 PORTISCH - FISCHER
La demostración estratégica de la superioridad de la dama con respecto a dos torres, desde el comienzo de la partida, está brillantemente concebida y bellamente realizada.
- G8 FISCHER - PORTISCH
Juego estratégicamente perfecto, que provocó el renacimiento de la variante del cambio de Ruy López, después de estar más de 50 años en calma.
- H1 FISCHER - PETROSIAN
Ejemplo incomparable de como transformar una ligera ventaja de juego final en una victoria rápida, - aunque el adversario sea un campeón mundial.
- H2 FISCHER - SPASSKY
Un ataque estratégicamente perfecto por el lado del rey, contra una formación de peones ligeramente debilitada.
- H3 KARPOV - SPASSKY
Mezcla incomparable de estrategia y táctica en el lado de las blancas de Ruy López: una partida perfecta.
- H4 KARPOV - UNZICKER
Como emplear una ventaja de espacio para estrujar al adversario hasta la muerte.
- H5 KARPOV - KORCHNOI
Combinación definitiva de estrategia y táctica para formular el ataque contra el Dragon Siciliano.
- H6 LJUBOJEVIC - KARPOV
Demostración perfecta de cómo ganar defendiendo Ruy López de negras.
- H7 TATAI - KARPOV
Un sacrificio de peón extremadamente creativo, - para posición cerrada, y una forma maravillosa de aprovechar el ala resultante en desarrollo.
- H8 TIMMAN - KARPOV
Un intercambio de peones, - que sería rechazado por los jugadores duros como demasiado antiposicionista, es el sorprendente preludio de un potente ataque inesperado por el lado del rey.

TABLA DE TANTEO DE LOS 64 PARTIDAS MAS GRANDES

Las siguientes tablas se pueden emplear para valorar su actuación frente al maestro que realmente jugó en la partida original. Para determinar la puntuación, haga lo siguiente:

- 1) Tome el número de puntos del primer intento, (los dos dígitos de la izquierda de la presentación), y multiplíquelo por dos.
- 2) Añada esta cantidad del primer intento al número de puntos del segundo intento, (los dos dígitos de la derecha de la presentación).
- 3) Compare el cómputo total de los puntos del primer y segundo intento con la tabla de puntuación para la partida concreta que Vd. jugó.

Por ejemplo, supongamos que Vd. jugó con las piezas blancas en la partida número A1. Supongamos también que la puntuación final presentada fue de 14:15. Empleando el método descrito, $14 \times 2 = 28$, $28 + 15 = 43$, que es el cómputo total de su puntuación. Compare 43 con la columna de blancas en la tabla de tanteo para la partida A1. Como 43 está comprendido en el bloque 42-46, su valoración para esta partida sería B.

TANTEO DE LAS 64 PARTIDAS MAS GRANDES

Ver tablas en las páginas 25 a 28 del original inglés.

GAME NO. = Partida NO
FIDELITY SKILL LEVEL = Nivel de destreza Fidelity
WHITE = Blancas
BLACK = Negras

SECCION VI - INFORMACION GENERAL

PROGRAMA DE COMPROBACION

Un computador en miniatura, integrante del sistema electrónico de estado sólido situado dentro del juego, analiza todas las posiciones. Después de considerar todas las posibles jugadas, el computador toma una decisión correspondiente a la mejor jugada entre las disponibles.

Como el complicado programa utilizado en el proceso de toma de decisiones ha sido comprobado a conciencia, la posibilidad de un error del computador es mínima. Pero si Vd. sospecha que su juego responde incorrectamente, le sugerimos que realice el Programa de Comprobación indicado a continuación para constatar el correcto funcionamiento de la máquina. Si, después de realizar el Programa de Comprobación, Vd. sigue sospechando que la respuesta es incorrecta, le rogamos anote la serie de movimientos y la remita a nuestro departamento de Servicio Técnico.

MOVIMIENTO DEL JUGADOR

1. Pulse la tecla RE
2. Pulse la tecla LV
3. Seleccione Apertura de Libro F7
4. Pulse de E2 a E4
5. Pulse de G1 a F3
6. Pulse de F1 a C4
7. Pulse de F3 a H4
8. Pulse de A2 a A3

RESPUESTA DE CHALLENGER

Pantalla señala 0.00
 Pantalla señala -OP-
 --F7
 E7 a E5
 B8 a C6
 F8 a C5
 D8 a H4
 H4 a F2
 JAQUE MATE

TRANSFORMADOR

El transformador suministrado con su CHAMPION SENSORY CHESS CHALLENGER ha sido diseñado especialmente para este juego. Recomendamos insistentemente no utilizar ningún otro transformador ni fuente de alimentación distintos del suministrado por el fabricante.

ESPECIFICACIONES

- TOMA DE CORRIENTE:** Funciona con la red doméstica de corriente alterna a 110, 220 a 240 voltios (según el transformador empleado) 50-60 Hz, 10 vatios.
- CONJUNTO ELECTRONICO:** Totalmente de estado sólido.
- LECTURA:** Reproducción de la voz mediante un altavoz de 2 pulgadas y 8 ohm, pantalla de presentación visual Alfa-numérica de 7 segmentos; 65 indicadores LED
- TECLADO:** 6 teclas al tacto y 72 sensibles a la presión.
- TAMAÑO:** 33 x 29 x 8 cms. aprox.
- PESO:** Caja, transformador, piezas de ajedrez e instrucciones 2,5 Kgs. aproximadamente.

CHAMPION SENSORY CHESS CHALLENGER®



PROEINSA

Velázquez, 10 - MADRID - 1 - Teléfs. 276 22 08/09 - 275 50 17