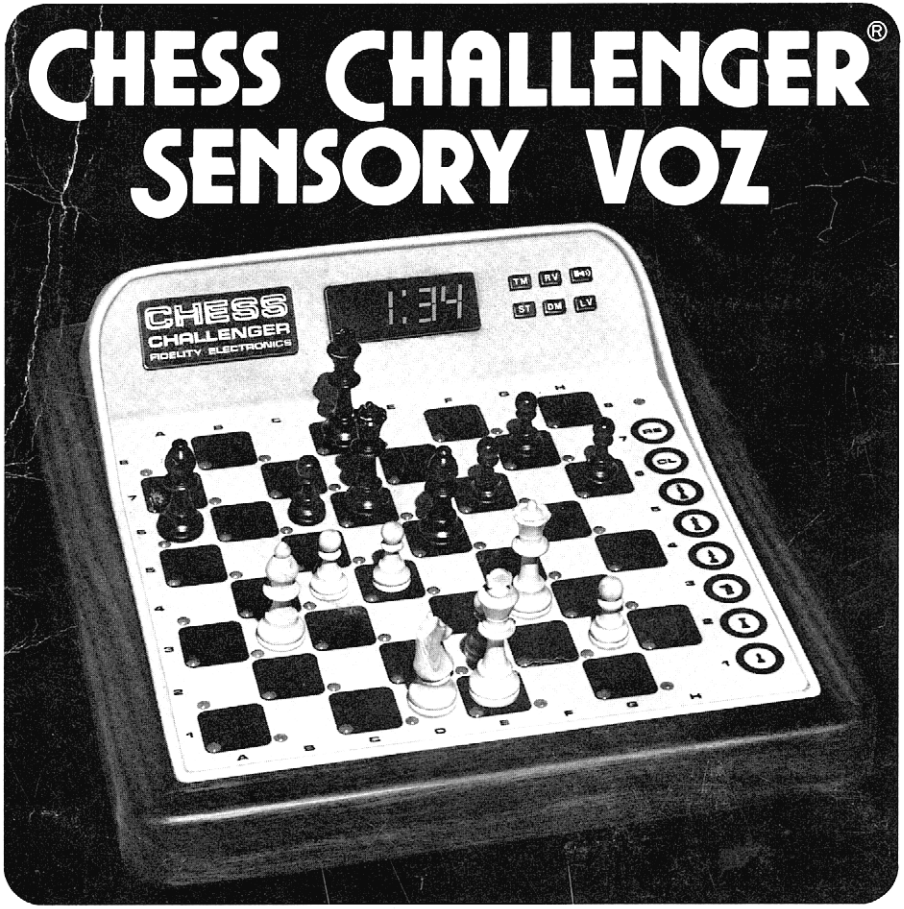


MANUAL DE INSTRUCCIONES

MODELO VSC
CHESS CHALLENGER®
SENSORY VOZ

INFINITOS NIVELES DE JUEGO

FABRICADO EN EE.UU.

Bienvenido al futuro...

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

Su Chess Challenger® Sensory Voz no es un tablero artificioso 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 Vd.) verificará la posición de las piezas sobre el tablero.

Además de ser un excelente oponente ajedrecista, Chess Challenger® Sensory Voz 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 Vd. con este manual.

INDICE

SECCION	PAGINA
I. FUNCIONAMIENTO	
Introducción	1
Teclas e indicadores	1
Conexión de la corriente	2
El tablero de juego	2
Elección de juego de ataque o defensa	2
Nivel de juego	2
El juego	3
Movimientos erróneos accidentales	4
Movimientos ilegales	4
Comer al paso	4
Enroque	4
Promoción de peón	5
Jaque	5
Jaque mate	5
Yo pierdo	5
II. CARACTERISTICAS ESPECIALES	
Cambio de lados	6
Selección amplia de jugadas	6
Selección reducida de jugadas	6
Verificación de posiciones	6
Modalidad problemas	6
El profesor de ajedrez	7
Control de la voz	8
Espionaje	8
Interrupción del estudio de la jugada	8
Petición de ayuda para elegir jugada	8
Comprobación impresa de la situación del juego	9
Mate en dos	9
Reloj de ajedrez	10
Aperturas de libro	11
Las mejores partidas	12
III. TECLAS ESPECIALES OPTATIVAS	
Tecla de puesta a cero	13
Tecla de borrado	13
Tecla de voz	13
Tecla de tiempo	13
Tecla inversora	14
Tecla de nivel	14
Tecla de la pantalla presentadora de movimientos	14
Tecla de ajuste de modalidad	14
IV. LISTA DE APERTURAS DE LIBRO	16
V. LAS 64 PARTIDAS MAS FAMOSAS	
64 partidas de campeones mundiales de ajedrez	18
Por qué estas partidas son tan importantes	20
Tabla de puntuación de las 64 partidas	24
VI. INFORMACION GENERAL	
El transformador	29
Programa de comprobación	29
Especificaciones	29

SECCION I—FUNCIONAMIENTO
TECLAS E INDICADORES

PANTALLA PRESENTADORA

TIEMPO

INVERSION

ALTAVOZ

AJUSTE

PRESENTACION DE MOVIMIENTOS

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.

RESET—Prepara la computadora para iniciar un nuevo juego.

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

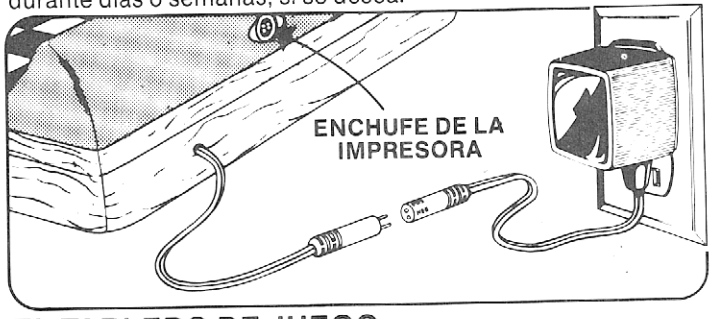
El tablero, la voz, la pantalla presentadora, las teclas y los indicadores constituyen medios de comunicación entre Vd. y el computador. Estas instrucciones describen el funcionamiento y la forma de comunicarse con el Chess Challenger® y no se refieren a la estrategia del juego del ajedrez. Para los 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 dias o semanas, si se desea.



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. Presione con el rey negro en la casilla D1. Challenger® reconocerá esta indicación como la señal de que está jugando con blancas desde la parte superior del tablero y la computadora efectuará el primer movimiento. Para que Challenger® juegue con blancas desde la parte inferior del tablero, consulte el apartado de este manual CAMBIO DE LADOS.

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 diez (CLH) en la pantalla vuelve a aparecer -0 P-.

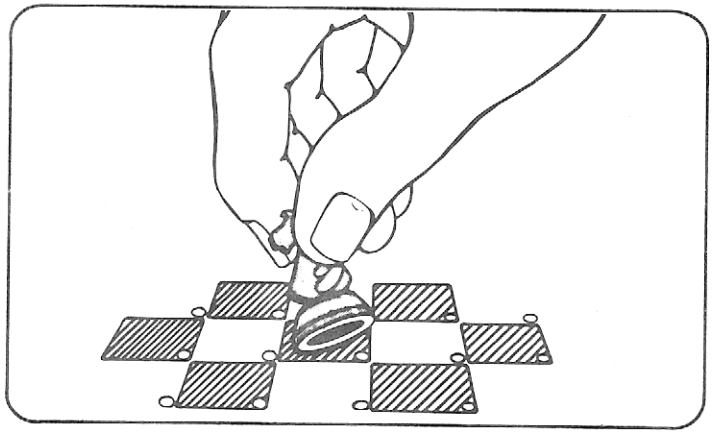
Para cambiar el nivel durante la partida pulse la tecla LV después que Challenger® haya terminado su movimiento y antes de que Vd. inicie el suyo. La pantalla señalará el nivel deseado, y después prosiga la partida haciendo Vd. el primer movimiento. Durante una partida, si se sigue pulsando LV, el ciclo pasará por CLH y retornará a CL1, CL2, etc. A continuación se indican los distintos niveles de juego y sus correspondientes tiempos medios de respuesta.

NIVEL DE JUEGO		TIEMPO MEDIO DE RESPUESTA*
CL1	Principiante	5 segundos
CL2	Intermedio	15 segundos
CL3	Experimentado	35 segundos
CL4	Avanzado	1 minuto, 20 segundos
CL5	Superior	2 minutos, 20 segundos
CL6	Práctica de torneo	3 minutos
CL7	Profesor de torneo	3 minutos, 20 segundos
CL8	Excelente	6 minutos
CL9	Experto	11 minutos
CLH	Infinito	Computa los movimientos hasta que la máquina es desconectada o hasta que la búsqueda ha sido agotada (de 5 segundos a varias horas)

*Se refiere al tiempo medio concedido a Challenger® para que considere las respuestas antes de hacer la jugada siguiente.

EL JUEGO

Jugar al ajedrez con Challenger® Sensory Voz, 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 fisicamente la pieza de Challenger®. Debido a las caracteristicas 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. E1 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® apretán dola 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. Vd. no puede deshacer una jugada después de apretar la casilla de DESTINO y que Challenger® haya empezado a "pensar." Pero Vd. puede siempre emplear la "Modalidad de Problemas" para cambiar las posiciones del tablero, si asi lo desea.

MOVIMIENTOS ILEGALES

Challenger® le avisa a Vd. de un movimiento incorrecto o ilegal mostrando cuatro guiones en la pantalla presentadora 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. A continuación Challenger® espera a que Vd. haga otro movimiento.

Challenger® no le permitirá mover a una posición de jaque y si intenta hacerlo le hará la indicación de movimiento ilegal.

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. No se olvide de retirar el peón capturado.

ENROQUE

Challenger® se enroca haciendo internamente primero un movimiento de rey después uno de torre y anunciando ENROQUE. Sólo es necesario reconocer el movimiento del rey, de la forma usual, apretando la casilla de ORIGEN y después la de DESTINO. No se olvide de mover la torre de Challenger®. Vd. puede enrocar su rey de forma análoga apretando solo las casillas ocupadas por el rey. No se olvide de mover su torre. No es necesario apretar la casilla ocupada por la torre, ya que Challenger® reconoce la maniobra de enroque por el movimiento de rey.

PROMOCION DE PEON

Como en un juego normal de ajedrez, cuando un peón llega a la 8ª fila, Challenger® promueve automáticamente el peón a reina. Sin embargo, si Vd. desea promover un peón a alguna otra pieza distinta de la reina, utilice la Modalidad de Problemas para sustituirla por un caballo o por otra pieza deseada.

JAQUE

Cuando Challenger® dé jaque a su rey, le avisará JAQUE.

JAQUE MATE

Cuando Challenger dé jaque a su rey y el mate es inevitable, anunciará JAQUE MATE y los digitos presentadores parpadearán indicando la victoria de Challenger®.

YO PIERDO

Cuando Challenger® pierde, o advierte que va a perder en dos jugadas, anuncia YO PIERDO después de que Vd. haya hecho el movimiento ganador.

CAMBIO DE LADOS

Chess Challenger® Sensory Voz es capaz de cambiar los lados y de computar los movimientos de las piezas adversarias. Para hacer que Challenger® cambie los lados pulse primero la tecla CL y seguidamente la RV. Ahora Challenger® juega con las piezas de Vd, y Vd. con las piezas de Challenger.® Repitiendo esta operación después de cada jugada se puede observar como juega Challenger® en ambos lados.

SELECCION AMPLIA DE JUEGO

Vd. tiene la opción de elegir la modalidad de selección amplia o reducida de jugadas. En la modalidad de selección amplia, Challenger® elegirá al azar un movimiento entre varios igualmente ventajosos, de forma que todas las partidas serán diferentes. La modalidad de selección amplia queda seleccionada automáticamente cuando comienza una nueva partida.

SELECCION REDUCIDA DE JUEGO

En la modalidad de selección reducida de jugadas, Challenger no considera todos los movimientos igualmente buenos, sino que elige el primero razonablemente bueno que encuentra, empleando asi menos tiempo para responder. Esta modalidad se elige pulsando la tecla ST durante la selección de nivel, una vez alcanzado el nivel de juego deseado (véase NIVEL DE JUEGO), como sique:

	LA PANTALLA SEÑALA
1. Por ejemplo, se ha elegido el nivel 5	CL 5
2. Apriete **ST** para que la selección de movimientos sea reducida.	CL -5

El guión situado delante del número indica que se ha elegido juego reducido para este nivel de juego.

VERIFICACION DE POSICIONES

Una propiedad destacada de Challenger® Sensory Voz es que puede verificar exactamente la posición de todas las piezas—tanto las de Vd. como las suyas—en cualquier momento durante la partida (después de una jugada completa de Challenger®) o justo antes de que haga el primer movimiento en una partida nueva. Basta pulsar la tecla de la pieza particular que Vd. desea comprobar. Todas las casillas con piezas de ese tipo se encenderán: las que contengan piezas blancas permanecerán encendidas constantemente y las que contengan piezas negras parpadearán.

Para interrumpir la Verificación de Posiciones pulse la tecla CL o haga su siguiente movimiento.

MODALIDAD PROBLEMA

Challenger® es un dispositivo extraordinariamente versátil que permite a Vd., el jugador realizar numerosas jugadas especiales en cualquier momento antes de la partida o durante la misma.

Utilizando la Modalidad de Problema antes de comenzar la partida se pueden plantear diversos problemas de ajedrez y "MATE EN DOS," según de desee. Además, empleando la Modalidad de Problema durante la partida es posible alterar su curso, fortaleciendo su lado o el de Challenger®, rescatando piezas perdidas, o incluso liberando a su rey de una situación de jaque inminente. Se puede aplicar la Modalidad de Problema en cualquier momento después de que Challenger® haya completado alguno de sus movimientos.

Para plantear un problema particular, una situación especial de juego o una disposición determinada de las piezas, haga lo siguiente: Pulse la tecla de la pieza particular con la que desea operar. Siga oprimiéndola hasta que los indicadores estén constantemente encendidos (para piezas blancas) o constantemente parpadeando (para piezas negras). Los indicadores se encienden sólo en las casillas que contienen piezas.

Por ejemplo, en el caso de los peones:

PULSE LA TECLA	LA PANTALLA SEÑALA	
1. ♟	Challenger® anunciará: VERIFICACION DE PEONES	(SIN CAMBIO)
2. ♟	Challenger® anunciará: PROBLEMA para las piezas blancas; el indicador de Modalidad de Problema se enciende,	(SIN CAMBIO)

3. En este momento usted puede dar una de las tres órdenes siguientes para las piezas blancas.
   A. Retirar todos los peones blancos que quedan en el tablero, pulse CL. Los indicadores de todas la casillas que contengan peones se apagarán.
   B. Añadir un peón a una casilla determinada, para ello pulse esa casilla, con lo que se encenderá su indicador.
   C. Retirar un sólo peón blanco de su casilla, pulse esa casilla, con lo que el indicador se apagará.

PULSE LA TECLA	LA PANTALLA SEÑALA	
4. ♟	Challenger® anunciará: PROBLEMA para las piezas negras; el indicador de Modalidad de Problema parpadea.	(SIN CAMBIO)

   A. Hacer para las piezas negras lo indicado anteriormente en A, B o C.

5. ♟	Challenger® anunciará: BORRE para avisar el final de la Modalidad de Problema para los peones.	(SIN CAMBIO)

Vd. puede ahora pasar a la Modalidad de Problema para el siguiente tipo de pieza or puede proseguir el juego.

EL PROFESOR DE AJEDREZ

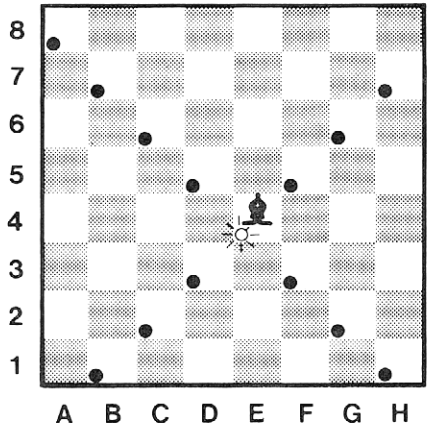
Dos de las caracteristicas especiales de Challenger® son útiles para la enseñanza. Pulsando la tecla DM cuando le toque mover a Vd. (en cualquier momento durante la partida), Challenger® le recomendará una jugada, anunciándole el movimiento y encendiendo los indicadores de las casillas correspondientes.

Si Vd. tiene dudas sobre la forma de mover la pieza, por ejemplo la trayectoria que una pieza debe seguir sobre el tablero, Challenger® se la indicará gráficamente. Esto debe hacerse antes de comenzar una partida. Por ejemplo, en el caso de los alfiles, haga lo siguiente:

PULSE LA TECLA	LA PANTALLA SEÑALA
1. LV	-OP-
2. LV	-GA-
3. LV	-PL-

4.

Los indicadores se encienden marcando la trayectoria adecuada, como indica la figura siguiente. Coloque un alfil en la casilla que parpadea. Las casillas con indicadores permanentemente encendidos marcan la trayectoria del movimiento. (SIN CAMBIO)



CONTROL DE LA VOZ

El dispositivo de control de la voz le permite a Vd. eliminar la voz o pasar de volumen fuerte a débil. Vd. puede limitar también los avisos verbales a los movimientos ilegales y a los avisos de jaque. El control de la voz se realiza a través del altavoz, de la manera siguiente:

PULSE LA TECLA		LA PANTALLA SEÑALA
1.	La voz se elimina	OFF
2.	El volumen es débil	LO
3. RV	El volumen es fuerte (pulse otra vez y vuelve a LO)	HI
4.	Se utilizan las 50 palabras	ALL
5. RV	Avisos limitados (pulse otra vez para volver a ALL)	LESS

ESPIONAJE

Mientras Challenger® está pensando su siguiente jugada en los niveles 1, 2, 5, 7, 9 y H Vd. puede espiar el movimiento que Challenger® está considerando, debiendo para ello pulsar la tecla DM. El movimiento considerado aparecerá en la pantalla presentadora; los dos digitos de la izquierda señalan el lugar de ORIGEN y los dos digitos de la derecha indican el lugar de DESTINO.

INTERRUPCION DEL ESTUDIO DE LA JUGADA

Mientras Challenger® está pensando en los niveles 1, 2, 5, 7, 9 y H, Vd. puede interrumpirle pulsando la tecla ST. Challenger® responderá haciendo immediatamente su movimiento.

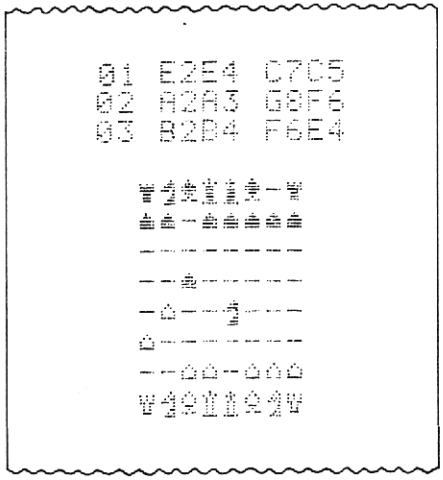
PETICION DE AYUDA PARA ELEGIR JUGADA

En cualquier momento durante la partida se puede pulsar la tecla DM para pedir a Challenger® consejo sobre la jugada que Vd. pueda hacer.

COMPROBACION IMPRESA DE LA SITUACION DEL JUEGO

Si se emplea una Impresora Fidelity Challenger® con Chess Challenger® Sensory Voz, conecte la impresora al enchufe situado en la parte posterior del juego. La operación de impresión es automática y comienza cuando se conecta la impresora.

La impresora puede suministrar una representación gráfica de la situación del tablero en cualquier momento del juego. Para activar esta función basta con pulsar una cualquiera de las teclas de tipos de piezas, estableciéndose la Modalidad de Verificación, y pulsar seguidamente la tecla ST. En la impresión se emplea un guión (-) para señalar una casilla vacia y los siguientes simbolos para designar los distintos tipos de piezas.

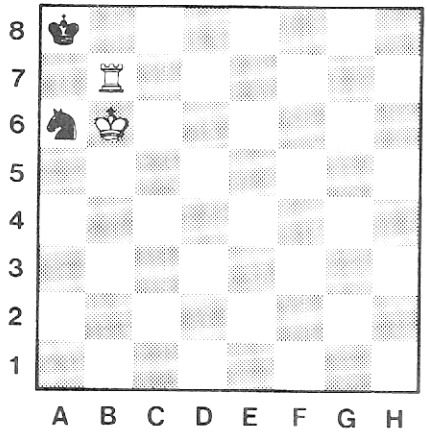


MATE EN DOS

Cuando Challenger® advierte que dará mate a su rey en dos jugadas, anuncia "MATE EN DOS" y la pantalla parpadeará.

Si Vd. desea plantear un problema concreto de Mate en Dos, puede hacerlo por medio de la Modalidad de Problemas. El siguiente es un ejemplo tipo de un planteamiento de Mate en Dos.:

PULSE LA TECLA		LA PANTALLA SEÑALA
1.	RE	0.00
2.	LV Elija el nivel de juego H (véase NIVEL DE JUEGO)	CL H
3.	ST Modalidad reducida de juego	CL -H
4.	Por medio de la Modalidad de Problemas retire del tablero todas las piezas blancas y negras. Sitúe una torre blanca en la casilla B7 y el rey — blanco en la B6. Coloque un caballo negro en la casilla A6 y el rey negro en la A8 (vea la figura de la Pag. 10).	
5.	CL	CL -H
6.	RV La pantalla comienza a contar mostrando el reloj de las piezas blancas (véase Reloj de Ajedrez). Al cabo de unos segundos Challenger® anunciará "MOVIMIENTO DE TORRE DES DE B7 A D7 Y MATE EN DOS"	0.00



Obsérvese que como el problema de Mate en Dos estaba planteado para que ganasen las blancas, era necesario que Challenger® cambiara los lados para que moviese las blancas. Esto se consiguió mediante la tecla RV (véase CAMBIO DE LADOS).

RELOJ DE AJEDREZ

Chess Challenger® Sensory Voz posee dos relojes de ajedrez incorporados (los relojes no se usan durante el juego de las Mejores Partidas). Un reloj es para las piezas que juegan desde la parte baja del tablero y el otro para las que juegan desde la parte alta. Puede elegirse cualquiera de los dos relojes para que aparezca en la pantalla. Al comenzar un nuevo juego los relojes se ponen a cero.

NUEVO JUEGO—TIEMPO CERO
RELOJ DE LA PARTE BAJA DEL TABLERO

El punto situado en el centro de la pantalla indica el reloj que se está utilizando. El punto inferior señala el reloj de la parte de abajo del tablero, y el punto superior el reloj de la parte alta del tablero. En el tiempo cero—comienzo de una nueva partida—aparece el reloj de las blancas (punto inferior), ya que las blancas mueven siempre primero.

Para ver el segundo reloj, pulse la tecla RV. El punto aparece en la parte superior del centro de la pantalla.

RELOJ DE LA PARTE ALTA DEL TABLERO

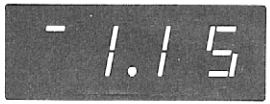
Para ver el tiempo total transcurrido para un jugador desde el comienzo de la partida, pulse (y mantenga pulsada) la tecla TM.

Los relojes funcionan según dos modalidades: La Modalidad de tiempo transcurrido y la Modalidad de cuenta atrás. Challenger® selecciona automáticamente la Modalidad de tiempo transcurrido al comienzo de una partida. La cuenta comienza immediatamente después de que Challenger® responde a la primera jugada de Vd. Cada reloj registra el tiempo empleado para hacer una jugada y además el tiempo acumulado. Aunque sólo se presente un reloj, funcionan los dos.

En la Modalidad de cuenta atrás, los relojes se pueden prefijar para un cierto tiempo (con un máximo de nueve horas y

59 minutos) y cuenta hacia atrás desde el comienzo de la partida. Si la cuenta del reloj sobrepasa 59 minutos, la pantalla comienza a mostrar horas y minutos. El segmento superior del primer digito se enciende para indicar que aparecen horas y minutos.

59 MINUTOS



1 HORA, 15 MINUTOS

Para prefijar un tiempo (por ejemplo, 15 minutos) haga lo siguiente:

PULSE LA TECLA	LA PANTALLA SEÑALA
1. TM	0.00
2. ST Mantenga pulsada la tecla hasta que el reloj señale	15.00

Si inadvertidamente se pasa de tiempo, pulse la tecla RV para invertir el sentido, y vuelva a pulsar ST de nuevo hasta que aparezca el tiempo deseado.

Cuando los relojes funcionan en la Modalidad de cuenta atrás, el punto se emplea para indicar el sentido de recuento. El punto situado en la parte inferior señala recuento creciente y en la parte superior (cuando RV está pulsada) el punto indica que el tiempo está decreciendo.

Durante el juego, cuando uno de los relojes cuenta atrás hasta cero, la pantalla empieza a parpadear, cualquiera que sea el reloj que aparezca en ella. El reloj que ha contado hasta cero mostrará nueve horas y 59 minutos que es el tiempo máximo.

En la Modalidad de tiempo transcurrido, el reloj muestra el tiempo de la jugada; el tiempo total de juego transcurrido aparecerá al pulsar la tecla TM. Es al revés que en la Modalidad de cuenta atrás.

En la Modalidad de cuenta atrás el reloj muestra el tiempo que queda; y muestra el tiempo de la jugada cuando la tecla TM es pulsada.

Si Vd. desea interrumpir o aplazar el juego y que los relojes no sigan funcionando, puede hacerlo simplemente no reconociendo la jugada de Challenger® haste que Vd. esté listo para jugar. Ambos relojes se paran cuando Challenger® indica su movimiento y no se ponen de nuevo en marcha hasta que la jugada ha quesado fisicamente completada.

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 sistema 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	LA PANTALLA SEÑALA
1. LV	-0 P-
2. Pulse la casilla de una de las aperturas de libro, por ejemplo, C4	-- C4
3. Haga su primera jugada.	

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

Challenger® Sensory Voz está programado para reproducir cualquiera de las 64 mejores partidas del mundo (véase la lista de LAS GRANDES PARTIDAS). Esta caracteristica 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 objectivo en una Gran Partida es tratar de realizar las mismas jugadas hechas por el maestro durante la partida real.

PULSE LA TECLA	LA PANTALLA SEÑALA
1. LV	-0 P-
2. LV	-G A-
3. Pulse la casilla de una de las Grandes Partidas, por ejemplo, la A3	-- 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 digitos de la izquierda se refieren al primer intento y los digitos de la derecha al segundo).

Después de un primer intento incorrecto Challenger® dice BORRE y elimina la jugada incorrecta, y después VD. MUEVE invitándole a que haga Vd. otra jugada. Después de un segundo intento incorrecto Challenger® dice BORRE y seguidamente indica la jugada correcta. Haga la jugada apretando en ambas casillas, como en el juego normal.

Si lo desea, Vd. puede pedir a Challenger® que le aconseje sobre el movimiento siguiente a realizar por Vd., para ello pulse la tecla DM cuando sea su turno.

Si decide hacer una jugada distinta de la que ha hecho el maestro, Challenger® la acepta, pero la Gran Partida termina y se reanuda el juego normal.

Para computar su tanteo y conocer su nivel de juego contra el maestro consulte la TABLA DE TANTEOS.

NOTA: Durante la Gran Partida cuando Challenger® come al paso reconozca Vd. la jugada apretando primero la casilla de ORIGEN y despueś la casilla del peón capturado. Su jugada, de comer al paso, se hace de la forma usual: ORIGEN-DESTINO.

(RE) TECLA DE PUESTA A CERO

Pulsando la tecla de PUESTA A CERO Challenger® vuelve a estar en situación de comenzar un nuevo juego.

(CL) TECLA DE BORRADO

Esta tecla CL sirve para eliminar cualquier operación de mando. Se emplea también como se describió al hacer referencia a la tecla RV, para cancelar la Modalidad de reloj de ajedrez y permitirle invertir su lado con el do Challenger.® Otro uso de la tecla CL se refiere a la Modalidad de Problemas.

TECLA DE VOZ

Pulsando una vez dicha tecla, la pantalla muestra OFF (DESCONECTADO). La función de voz queda desconectada.

Pulsando de nuevo la tecla de VOZ, la presentación muestra -LO- (DEBIL) indicando que el volumen de la voz es débil. Para cambiar a volumen fuerte pulse la tecla RV (INVERSION)—la presentación mostrará -HI- (ALTO).

Pulsando por tercera vez la tecla de voz, la presentación mostrará ALL (TODO) indicando que Challenger® utilizará oportunamente el vocabulario completo de 50 palabras. Para limitar los avisos solamente a los movimientos ilegales, pulse la tecla RV. La presentación mostrará LESS (MENOS) que indica la modalidad de vocabulario minimo.

Siempre que haya que cambiar las Modalidades de voz pulse primero la tecla de voz y después prosiga hasta conseguir la modalidad deseada.

TM TECLA DE TIEMPO

La tecla de TIEMPO se puede pulsar en cualquier momento para conocer la lectura acumulada del reloj de ajedrez.

La Modalidad de cuenta atrás de los relojes de ajedrez se elige (al comenzar el juego) pulsando la tecla TM para ver el reloj, y pulsando despueś la tecla ST para ponerlo en hora. Manteniendo pulsada la tecla ST los minutos aumentan a razón de dos por segundo. Cuando la pantalla del reloj muestre el tiempo máximo de juego deseado, suelte la tecla ST. Si el tiempo máximo de juego deseado es excesivo, pulse la tecla RV para invertir el sentido, de manera que el reloj cuente hacia atrás, (el punto cambiará de posición para indicar la inversión del sentido), y vuelva a pulsar la tecla ST hasta conseguir en la pantalla el tiempo elegido. Esta operación actúa simultáneamente sobre los dos relojes, y, cuando se hace una jugada, el reloj pertinente comenzará su cuenta atrás. Cuando uno de los relojes llega en su cuenta atrás hasta cero, la pantalla empieza a parpadear, independientemente del reloj que aparece en la misma. Al mirar el reloj que ha contado hacia atrás hasta cero se observará que señala 9 horas y 59 minutos, que es el tiempo máximo que puede marcar el reloj.

En la Modalidad de tiempo transcurrido, ambos relojes señalan el tiempo de la jugada. Cuando se mantiene pulsada la tecla TM, el reloj presenta el tiempo total de juego.

En la Modalidad de cuenta atrás, el reloj muestra el tiempo de juego que queda, y manteniendo pulsada la tecla TM se puede ver el tiempo de la jugada.

Si el reloj cuenta más de 60 segundos, la pantalla comienza

a mostrar horas y minutos. El segmento superior del primer digito se enciende, para indicar que la pantalla está mostrando horas y minutos.

RV TECLA INVERSORA

Según se ha descrito al tratar de la tecla de Tiempo, la tecla RV se usa para seleccionar el reloj de ajedrez que se desea ver. Como también se ha indicado en dicha ocasión, se usa además para invertir el sentido de cuenta del tiempo del reloj, en el caso de que Vd. se haya excedido al marcar el tiempo máximo de juego en la Modalidad de cuenta atrás.

Esta tecla se emplea también para invertir los lados.

LV TECLA DE NIVEL

La tecla de NIVEL se emplea para elegir una de las 64 variantes de Aperturas de Libros, una de las 64 Grandes Partidas, uno de los diez niveles de dificultad de juego, o la Modalidad de enseñanza, que indica como se mueve cada pieza.

Antes del primer movimiento, al pulsar la tecla LV, la pantalla muestra -OP-. Puede elegirse una de las 64 variantes de aperturas pulsando una de las 64 casillas del tablero. Cuando se elige una apertura, Challenger® lo reconoce presentando dos guiones y la apertura seleccionada.

Pulsando de nuevo la tecla LV aparecerá -GA-. Si Vd. no habia elegido una variante de apertura, puede seleccionar una de las Grandes Partidas programadas, pulsando una de las 64 casillas del tablero. Cuando se elige una Gran Partida, Challenger® lo reconoce presentando dos guinoes y la Gran Partida seleccionada.

Pulsando por tercera vez la tecla LV, la pantalla muestra -PL-. Si Vd. tiene dudas acerca de cómo se debe mover una pieza, basta con que pulse la tecla circular con la figura de la pieza sobre cuyos movimientos tiene Vd. dudas. Sitúe una pieza de ese tipo en la casilla que parpadee. Todas las casillas permanentemente encendidas son aquellas a las que pueden desplazar la pieza, suponiendo que no haya otras piezas sobre el Tablero (excepto en lo relativo a peones capturados).

Pulse la tecla LV por cuarta vez y en la pantalla aparecerá CL 1. Esto significa nivel 1, que es el más bajo de Challenger.® Si sigue pulsando LV, el nivel va aumentando hasta llegar al "H" (que es el nivel máximo). La selección de nivel se hace parando cuando se llegue al deseado.

DM TECLA DE LA PANTALLA PRESENTADORA DE MOVIMIENTOS

La tecla DM se puede pulsar en cualquier momento durante el juego (cuando le toque jugar a Vd.) para pedir a Challenger® que le sugiera a Vd. algún movimiento.

Mientras que Challenger® está "pensando" (durante los niveles 1,2,5,7,9 y H) se puede pulsar la tecla DM para conocer sobre que movimiento está "pensando."

ST TECLA DE AJUSTE DE MODALIDAD

Durante la selección de nivel, al alcanzar el desado, VD. puede elegir Modalidad reducida de juego, pulsando la tecla ST. Aparecerá un guión enfrente del número del nivel, lo que significa que está en acción la Modalidad reducida de juego. Pulsando otra vez ST el guión desaparece.

El procedimiento normal consiste en elegir una Apertura de Libro o una Gran Partida y seguidamente el nivel de dificultad deseado.

Además y según se ha descrito en relación con la tecla de tiempo, la tecla ST se usa para fijar el tiempo cuando se utilizan los relojes en la Modalidad de cuenta atrás.

Esta tecla también puede emplearse como tecla de Interrupción. Mientras Challenger® está pensando en los niveles 1,2,5,

7,9 y H, Vd. puede pulsar la tecla ST para interrumpir el "pensamiento" de Challenger.® Challenger® responderá haciendo inmediatamente un movimiento.

La última aplicación de la tecla ST es mandar la impresión de la situación actual del tablero a la impresora accesoria.

Para poner en marcha esta operación basta con pulsar una cualquiera de las teclas con figura de piezas para poner a Challenger® en la Modalidad de Verificación. Pulse a continuación la tecla ST y Challenger® imprimirá las posiciones del tablero en la impresora accesoria.

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 Pirc—Variante normal — E2-E4
(B3) Defensa Pirc—Ataque Austriaco — E2-E4
(E7) Defensa Francesa—Variante Tarrasch — E2-E4
(F1) Defensa Francesa—Variante Winawe — 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 Fianchetto 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 — D2-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) Guioco 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 Alfil ———— E2-E4
(E1) Defensa Philidor ———— E2-E4
(D7) Defensa Petroff ———— E2-E4
(C5) Juego de Cuatro Caballos ———— E2-E4
(A1) Contradefensa 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

Las 64 más grandes partidas de ajedrez entre campeones mundiales

NOTA: En algunas de las 64 Grandes Partidas presentadas aqui, 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	Giuoco Piano	35	BLANCAS
(B3)	EM. LASKER-BAUER	Apertura de Bird	33	BLANCAS
(B4)	PILLSBURY-EM. LASKER	Gambito de Dama rehusado, defensa semi-Tarrasch	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 Nimzo-india-variante Saemisch	26	NEGRAS
(D6)	RAUZER-BOTVINNIK	Defensa Siciliana -variante Dragon	29	NEGRAS
(D7)	BOTVINNIK-CHEKHOVER	Defensa Nimzo-india	41	BLANCAS
(D8)	BOTVINNIK-CAPABLANCA	Defensa Nimzo-india-variante Rubinstein	41	BLANCAS
(E1)	LYUBLINSKY-BOTVINNIK	Ruy López	53	NEGRAS
(E2)	BOTVINNIK-SMYSLOV	Defensa Nimzo-india-variante Rubinstein	30	BLANCAS
(E3)	BOTVINNIK-HOLMOV	Defensa Nimzo-india-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 Nimzo-india-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 Nimzo-india-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 Tchigorin)	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 Ingelsa	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 caracteristicas de agudeza para ganar piezas.

A5 ANDERSSEN—DUFRESNE
La combinación vislumbrada con el 19º movimiento de las blancas es una de las más bellas y famosas de todos los tiempos. A menudo se la llama "La Partida Siempreviva."

A6 ANDERSSEN—ZUCKERTORT
La creatividad del movimiento 24 combinada después con brio 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 pefecta 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 consonanci con la tradición moderna.

B3 LASKER—BAUER
Juego brillante de ataque, que añadió el concepto del sacrificio de los dos alfiles a la teoria 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 mayoria de peón de dama.

B8 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 defensive 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 magnifico juego final en conjunto, en el que por primera vez se pone de manifiesto el valor y la utilización de un rey activo es un final de torre y peón.

C3 NIMZOWITSCH—CAPABLANCA
La metodologia 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 aperture 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 decada 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 batalle 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 caracteristicas tanto defensivas como ofensivas.

E2 BOTVINNIK—SMYSLOV
Para el jugador de variantes cerradas es una ilustración perfecta de la metodologia 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 electrizante 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 la 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 ajedrecisticos como psicológicos.

F3 SPASSKY—TAL
Las negras demuestran cómo adquirir ventaja para mantener la iniciativa con una creatividad y vigor excepcionales.

F4 POLUGAEVSKY—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 ataque románticos del siglo XX. La parte final apareció en la pelicula 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 lineas 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 seria 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 digitos de la izquierda de la presentación), y multipliquelo por dos.

2. Añada esta cantidad del primer intento al número de puntos del segundo intento, (los dos digitos 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 AI. Supongamos también que la puntuación final presentada fue de 14:15. Empleando el método descrito, 14 x 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 AI. Como 43 está comprendido en el bloque 42-46, su valoración para esta partida seria B.

TANTEO DE LAS 64 PARTIDAS MAS GRANDES

PARTIDA NO.	A1		A2		A3		A4		A5		A6		A7		A8	
NIVEL DE DESTREZA FIDELITY	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras
A	47-56	50-56	63-70	63-68	28-34	27-32	65-70	61-68	44-48	37-46	83-88	76-86	64-72	63-70	65-76	69-76
B	42-46	40-49	50-62	55-63	24-27	26	42-64	45-60	35-46	30-36	56-82	46-75	40-63	43-62	45-64	41-68
C	34-42	34-39	43-49	44-54	22-23	25	36-42	36-44	29-34	26-29	43-55	44-45	32-39	33-42	33-44	32-40
D	33	29-33	24-42	25-43	13-21	23-24	23-35	24-35	20-28	22-25	30-42	34-43	20-31	20-32	21-32	17-31
E	23-32	19-28	9-23	9-29	5-12	13-22	11-22	9-23	6-19	13-21	11-29	19-33	7-19	11-19	5-20	7-16
F	0-22	0-18	0-8	0-8	0-4	0-12	0-10	0-8	0-5	0-12	0-10	0-18	0-6	0-10	0-4	0-6

PARTIDA NO.	B1		B2		B3		B4		B5		B6		B7		B8	
NIVEL DE DESTREZA FIDELITY	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras
A	79-86	77-86	63-70	63-68	60-66	59-64	51-62	56-62	65-70	62-68	71-76	69-76	93-98	89-98	63-70	64-70
B	50-78	42-76	37-62	51-62	44-59	49-58	37-50	38-55	39-64	42-61	46-70	44-68	63-92	48-88	46-62	40-64
C	35-49	32-41	30-36	44-50	35-43	40-48	29-36	31-37	28-38	33-41	33-45	32-43	46-62	34-47	34-45	29-39
D	20-34	17-31	15-29	31-43	17-34	21-39	15-28	14-30	15-27	15-32	13-32	12-31	32-45	19-33	24-33	16-28
E	7-19	7-16	5-14	19-30	6-16	15-20	7-14	6-13	5-14	6-14	5-12	6-11	11-31	5-18	7-23	6-15
F	0-6	0-6	0-4	0-18	0-5	0-14	0-6	0-5	0-5	0-5	0-4	0-5	0-10	0-4	0-6	0-5

TANTEO DE LAS 64 PARTIDAS MAS GRANDES

PARTIDA NO.	C1		C2		C3		C4		C5		C6		C7		C8	
NIVEL DE DESTREZA FIDELITY	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras
A	73-80	75-78	94-104	95-102	83-92	81-92	46-52	45-50	59-66	57-66	49-60	49-58	72-80	71-78	95-106	94-106
B	49-72	55-74	50-93	59-94	58-82	47-80	32-45	33-44	40-58	37-56	36-48	31-48	52-71	44-70	56-94	51-93
C	43-48	42-54	35-49	39-58	43-57	37-46	25-31	25-32	29-39	29-36	28-35	22-30	38-51	30-43	36-55	38-50
D	40-42	35-41	18-34	17-38	33-42	32-36	15-24	15-24	18-28	21-28	14-27	10-21	27-37	21-29	17-35	19-37
E	11-39	6-34	6-17	6-16	6-32	6-31	6-14	6-14	7-17	6-20	6-13	6-9	17-26	13-20	9-16	6-18
F	0-10	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-6	0-5	0-5	0-5	0-16	0-12	0-8	0-5
PARTIDA NO.	D1		D2		D3		D4		D5		D6		D7		D8	
NIVEL DE DESTREZA FIDELITY	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras
A	74-80	72-80	42-50	43-48	55-60	52-60	71-82	75-80	47-52	45-52	53-58	51-58	72-82	75-80	74-82	75-80
B	55-73	39-71	30-42	36-42	41-55	34-51	51-70	47-74	35-46	28-44	39-52	34-50	42-71	55-74	45-73	49-74
C	40-54	26-38	26-29	28-35	30-40	26-33	38-50	31-46	26-34	22-27	29-38	27-33	32-41	39-54	35-44	33-48
D	20-39	8-25	22-25	22-27	22-29	18-25	23-37	17-30	17-25	13-21	18-28	14-26	19-31	17-38	24-34	23-32
E	6-19	6-7	6-21	6-21	6-21	6-17	6-22	6-16	6-16	6-12	6-17	6-13	6-18	6-16	7-23	6-22
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-6	0-5

TANTEO DE LAS 64 PARTIDAS MAS GRANDES

PARTIDA NO.	E1		E2		E3		E4		E5		E6		E7		E8	
NIVEL DE DESTREZA FIDELITY	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras
A	100-106	100-106	53-60	53-58	95-104	97-102	81-90	83-88	95-104	97-102	52-56	49-56	57-60	53-60	35-40	31-38
B	60-99	54-99	35-52	35-52	52-94	56-96	42-80	48-82	48-94	63-96	39-51	32-48	41-56	38-52	26-34	25-30
C	40-59	35-53	26-34	24-34	38-51	35-55	29-41	30-47	31-47	42-62	30-38	25-31	31-40	30-37	22-25	20-24
D	24-39	19-34	21-25	19-23	27-37	23-34	14-28	11-29	19-30	24-41	11-29	10-24	22-30	24-29	8-21	8-19
E	9-23	6-18	6-20	6-18	6-26	6-22	6-13	6-10	6-18	6-23	6-10	6-9	6-21	6-23	6-7	6-7
F	0-8	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5

PARTIDA NO.	F1		F2		F3		F4		F5		F6		F7		F8	
NIVEL DE DESTREZA FIDELITY	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras
A	55-64	54-62	67-74	67-72	69-76	67-76	51-56	49-56	37-42	35-40	86-96	89-94	75-86	76-86	89-96	97-96
B	37-54	40-53	43-66	46-66	44-68	37-66	35-50	28-48	27-36	29-34	49-85	52-88	47-74	39-75	50-88	45-96
C	27-36	27-39	32-42	33-45	29-43	26-36	24-34	19-27	22-26	24-28	34-48	32-51	32-46	28-38	27-49	27-44
D	24-26	23-26	17-31	14-32	20-28	19-25	9-23	9-18	8-21	8-23	15-33	12-31	13-31	13-27	19-26	22-26
E	6-23	6-22	6-16	6-13	6-19	6-18	6-8	6-8	6-7	6-7	6-14	6-11	6-12	6-12	6-18	6-21
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5

TANTEO DE LAS 64 PARTIDAS MAS GRANDES

PARTIDA NO.	G1		G2		G3		G4		G5		G6		G7		G8	
NIVEL DE DESTREZA FIDELITY	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras
A	39-46	39-44	92-100	90-98	29-34	28-34	55-62	57-62	50-54	46-54	45-48	42-48	63-70	64-70	59-68	57-66
B	31-38	32-38	52-91	51-89	24-28	20-27	43-54	37-56	40-49	34-45	33-44	28-41	39-62	39-63	38-58	43-56
C	26-30	24-31	37-51	33-50	18-23	16-19	32-42	25-36	31-39	29-33	25-32	22-27	26-38	28-38	30-37	32-42
D	16-25	13-23	21-36	18-32	11-17	8-15	29-31	23-24	28-30	27-28	12-24	12-21	20-25	21-27	26-29	27-31
E	6-15	6-12	6-20	6-17	6-10	6-7	9-28	6-22	6-27	6-26	6-11	6-11	6-19	6-20	6-25	6-26
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-8	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5

PARTIDA NO.	H1		H2		H3		H4		H5		H6		H7		H8	
NIVEL DE DESTREZA FIDELITY	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras	Blancas	Negras
A	61-68	61-66	75-82	73-80	68-76	69-74	77-88	79-86	48-54	49-52	79-84	75-84	53-60	52-60	57-62	55-62
B	34-60	39-60	50-74	46-72	41-67	50-68	39-76	51-78	36-47	39-48	53-78	40-74	36-52	37-51	41-56	33-54
C	24-33	26-38	27-49	31-45	33-40	37-49	30-38	35-50	27-35	30-38	36-52	27-39	26-35	30-36	29-40	21-32
D	13-23	14-25	8-26	12-30	27-32	29-36	26-29	28-34	22-26	20-29	29-35	23-26	11-25	13-29	16-28	12-20
E	6-12	6-13	6-7	6-11	7-26	6-28	6-25	6-27	6-21	6-19	6-28	6-22	6-10	6-12	6-15	6-11
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-6	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5

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 minima. 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	RESPUESTA DE CHALLENGER®
1. Pulse la tecla RE	Pantalla señala 0.00
2. Pulse la tecla LV	Pantalla señala -0 P-
3. Seleccione Apertura de Libro F7	Pantalla señala -- F7
4. Pulse de E2 a E4	E7 a E5
5. Pulse de G1 a F3	B8 a C6
6. Pulse de F1 a C4	F8 a C5
7. Pulse de F3 a H4	D8 a H4
8. Pulse de A2 a A3	H4 a F2
	JAQUE MATE

TRANSFORMADOR

El transformador suministrado con su CHESS CHALLENGER® SENSORY VOZ 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, instrucciones y estuche aprox. 2,7 Kgs.

50 HZ
12 W
220 V
1'5 Amp

CAT NO
~~8'5 HD 058~~
8'5 VMC
HD 085-150

NOTAS:

Importador y distribuidor para España:

PROEINSA

513-1023-0780

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

IMPRESO EN EE.UU.