



## MARINE COMMANDER 3000

### Manual de instrucciones

## Índice

Introducción.....	2
Puesta en marcha.....	2
Inicio del juego.....	3
La batalla.....	5
Variantes de juego.....	6
Selección de variantes de juego.....	8
Crear una posición inicial propia.....	8
La Tecla “Near Miss” .....	11
Comprobación de posición.....	11
Efectos de sonido y volumen.....	11
Configurar idioma.....	12
Desconectar el ordenador.....	12
Posiciones predeterminadas de la flota.....	13

### INTERRUPTOR DE REINICIO (RESET):

*El interruptor de Reinicio (Reset) se encuentra en la consola de mando del jugador B. Puede accionarse con un objeto puntiagudo (por ejemplo un clip que se haya abierto doblándolo).*

*Si el aparato fallara por la influencia de un entorno electromagnético, con este interruptor puede volver a restablecer su estado normal de funcionamiento.*

### ADVERTENCIA

**Los barcos y las clavijas son piezas pequeñas que pueden ser tragadas. ¡Mantenga estas piezas fuera del alcance de los niños más pequeños!**

**NO ADECUADO PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS.**

**Guarde estas instrucciones para consultarlas en futuras ocasiones.**

## Introducción

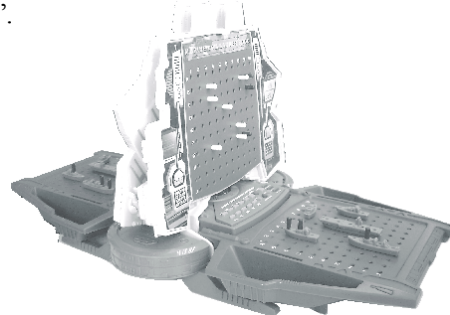
El Marine Commander 3000 tiene 6 juegos diferentes basados en el conocido juego de la “Guerra de barcos”, al que seguro que has jugado alguna vez con un trozo de papel cuadriculado. Con este juego puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo.

Cada jugador tiene una flota de 5 barcos de diferentes tamaños. Estos barcos se colocan en el “océano”, que es una superficie de 10 x 10 campos. Es importante que no puedas ver dónde se encuentran los barcos de tu oponente. Los jugadores van jugando por turnos; cada uno dispara un misil contra un campo determinado del océano del contrincante. Se hunde a un barco contrario cuando se acierta en todos los campos que ocupa el barco. El primero que hunde todos los barcos de su contrincante, habrá ganado el juego.

## Puesta en marcha

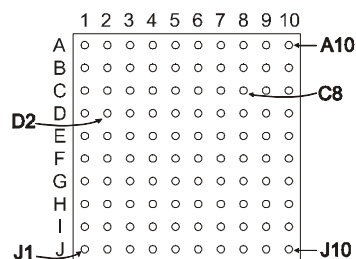
Coloca cuatro pilas del tipo “AA” en el aparato. Se debe respetar la polaridad indicada. (El símbolo + de la pila debe coincidir con el símbolo + indicado en el aparato). Tras colocar las pilas, sonarán sonidos de batalla y el ordenador dirá “Batalla naval”, seguido de “Introducir barcos”.

Ahora eleva con cuidado los dos paneles superiores tal y como se muestra en la ilustración. Si juegas contra un amigo, coloca el ordenador entre los dos de forma que nadie pueda mirar el océano del otro.



Ahora cada jugador tiene dos zonas con 10 x 10 campos ante sí. La zona inferior es el océano propio, en el que debes colocar tu flota. La zona superior corresponde al océano de tu contrincante. Es el campo en el que debes planificar tus ataques y donde marcas los campos bombardeados.

Las zonas están identificadas con los números 1-10 en la parte superior y las letras A-J en el lateral. De este modo, cada campo se identifica con un número y una letra. Así pues, el campo situado en la parte superior derecha se denomina **A10**; el campo inferior izquierdo **J1**, etc.



Encima de cada zona de batalla se encuentra la consola de mando del jugador correspondiente. La consola de mando de un lado tiene 5 interruptores adicionales: **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** y **ON/SAVE**. El jugador de este lado es el Jugador A, y su contrincante el Jugador B. Cuando juegues contra el ordenador, siempre serás el Jugador A.

*Si el ordenador no respondiera a ninguna tecla, comprueba que esté conectado y que todas las pilas funcionen bien. Si todo fuera correcto, acciona el interruptor **RESET** en el lado del Jugador B.*

Con el ordenador se suministra lo siguiente:

- una bolsa con clavijas blancas y rojas para marcar los campos bombardeados y los barcos encontrados
- dos flotas de barcos, con los siguientes barcos para cada jugador:
  - un portaaviones (ocupa 5 campos)
  - un destructor (4 campos)
  - dos fragatas (3 campos)
  - un cañonero (2 campos)



Portaaviones



Destructor



Fragata



Fragata



Cañonero

Si no acabas de colocar las pilas, conecta el ordenador con el interruptor **ON/SAVE**.

## Inicio del juego

Empezaremos con el juego más sencillo de los 6, *Batalla naval*.

- Pulsa el interruptor **NEW GAME**. El ordenador dirá “Batalla naval”
- Pulsa el botón **ENTER/FIRE** en la consola de mando del Jugador A.

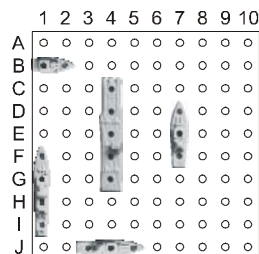
Ahora sonarán sonidos de batalla y el ordenador volverá a decir “Batalla naval”. Sonará un tono “agudo-grave” y el ordenador dirá: “Introducir barcos”.

Ahora debe colocarse la flota del Jugador A. Lo más fácil es seleccionar una de las 120 posiciones pregrabadas. Encontrarás las posiciones detalladas en las *páginas 13-15*. Alternativamente se puede programar una posición propia, tal y como se describe en la *página 8*.

Supongamos que decides elegir la posición 29. La tabla muestra los siguientes datos:

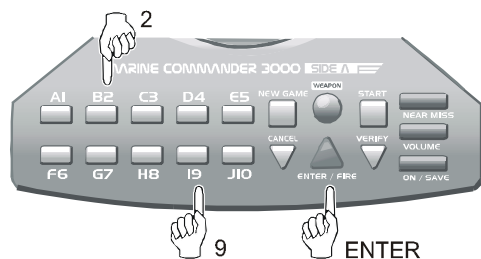
Posición	Cañonero	Fragata	Fragata	Destructor	Portaaviones
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Ahora coloca el cañonero en los campos **B1** y **B2**, la primera fragata en los campos **D7** a **F7**, etc. Si se ha colocado correctamente toda la flota en el océano, debería estar colocada tal como se muestra en la ilustración.



Ahora debes indicar al ordenador la posición que has elegido. Esto se hace con la consola de mando del Jugador A:

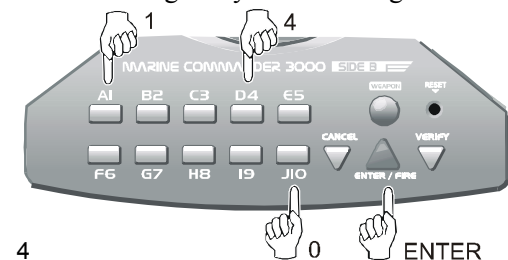
- Introduce el número 29, es decir, pulsa primero la tecla 2 y después la tecla 9, tal como se muestra en la ilustración.
- Ahora pulsa **ENTER**.



Ahora el ordenador volverá a emitir un tono “agudo-grave” y dirá: “Introducir barcos”. Ahora se deben introducir los barcos del Jugador B. Tienes las siguientes posibilidades:

(a) Si quieres jugar contra el ordenador, pulsa la tecla **START**. El ordenador colocará su flota según un principio aleatorio. Sigue leyendo en el siguiente capítulo (“La batalla”).

(b) Si quieres jugar contra un amigo, ahora él deberá introducir sus barcos en su consola de mando o bien introducir el número de



posición correspondiente y colocar sus barcos en el océano. Supongamos que se decide por la posición 104. Coloca los barcos como corresponde (como se muestra en la tabla de la página 14) e introduce 104 en la consola de mando. La tecla “J10” corresponde al número “0”. Después se debe confirmar con **ENTER**.

Ahora el ordenador emite 5 pitidos y la batalla puede comenzar.

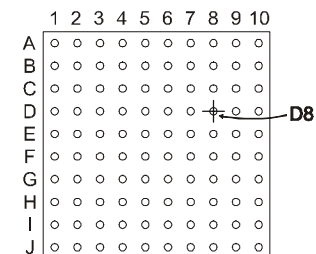
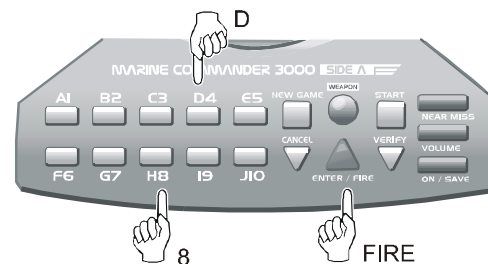
## La batalla

Ahora el ordenador dirá: “Introducir objetivo”. Si juegas contra el ordenador, puedes empezar. Si juegas contra un amigo, cualquiera de los dos puede empezar.

Ahora introduce a través de la consola de mando las coordenadas del campo que deseas bombardear en el océano de tu oponente. Después pulsa **ENTER/FIRE**. Oirás cómo se dispara el misil.

Ejemplo: Quieres bombardear el campo **D8**.

- Primero pulsa la tecla de la letra **D**.
- Pulsa la tecla del número **8**.
- Pulsa la tecla **FIRE**.



Si tocas algún barco del contrincante, oirás una explosión y la luz roja entre ambos jugadores se iluminará. Coloca una clavija roja en el campo correspondiente de tu panel superior. Si no aciertas a ningún barco, oirás cómo el misil cae al agua. Coloca una clavija blanca en el campo correspondiente en el panel superior para que sepas que ya has bombardeado ese campo.

Si juegas contra el ordenador, éste disparará automáticamente. Si juegas contra un amigo, el ordenador volverá a decir “Introducir objetivo”, y tu amigo deberá introducir el campo objetivo que desee bombardear a través de su consola de

mando. El requerimiento para el Jugador A es un tono “agudo-grave”, y para el Jugador B un tono “grave-agudo”.

Además, siempre funciona solamente el teclado del jugador al que le toca jugar, con la excepción de las teclas **NEW GAME**, **VOLUME** y **ON/SAVE** en el teclado del Jugador A, que se pueden accionar en cualquier momento.

Si introduces coordenadas erróneas sin querer, puedes borrarlas con la tecla **CANCEL** e introducir un objetivo nuevo.

El ordenador siempre indica cuándo se ha tocado un barco y también cuándo se ha hundido. Cuando se ha destruido completamente una de las dos flotas, el juego ha terminado.

## Variantes de juego

Hay un total de 6 variantes de juego diferentes:

### (1) Batalla naval

Es el juego básico, que ya se ha descrito.

### (2) Batalla naval con radar

Presenta dos diferencias respecto al juego estándar:

- Cada vez que se toca un barco, el jugador que ha acertado puede volver a disparar. El ordenador dirá “Recargar”, y podrás disparar el siguiente misil.
- En vez de disparar contra un campo de tu oponente, también puedes utilizar tu sistema de radar: introduce las coordenadas de un campo y pulsa la tecla **WEAPON**. El ordenador dirá “Radar”, y con una serie de “Pings” indicará el número de campos que hay hasta el barco contrario más cercano.

Ejemplo 1: Pulsas **E, 3, WEAPON**. El ordenador dice “Radar”, y emite un “Ping”. Esto significa que hay un barco oponente a sólo un campo de distancia de **E3**. Puede estar en el campo **D2, E2, F2, D3, E3, F3, D4, E4** o **F4**.

Ejemplo 2: Pulsas **A, 8, WEAPON**. El ordenador dice “Radar”, y emite tres “Pings”. Ahora sabes que el barco contrario más cercano se encuentra a 3 campos

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
B	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
C	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
D	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○
E	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○
F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
G	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
H	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
I	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
J	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

de distancia de A8, es decir, en **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9** o **D10**. Por lo tanto no hay ningún barco oponente que esté más cerca de A8. Como ves, esta distancia se mide en horizontal, vertical y diagonal. También puede ser una combinación, por ejemplo horizontal y diagonal, si hay 2 barcos o hay uno lo suficientemente grande.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○
B	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○
C	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
D	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●
E	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
G	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
H	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
I	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
J	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

*Nota: Si ya has acertado en un campo de un barco oponente, el radar ya no muestra este campo como ocupado.*

### (3) Batalla de piratas

Este juego funciona igual que el ejemplo 1, pero tiene otros ruidos de fondo. Si aciertas en un barco oponente, el ordenador dirá „Barco pirata tocado/destruido“. Sin embargo, no se dice de qué tipo de barco se trata.

### (4) Ataque pirata

Este campo funciona igual que el ejemplo 3, pero en cada ronda cada jugador tiene tantos disparos como barcos tiene el oponente en su océano. Así pues, al principio cada jugador tiene 5 disparos cada ronda, dado que cada jugador tiene 5 barcos.

Es decir, el jugador que ha hundido más barcos tiene menos disparos, de forma que el oponente tiene la posibilidad de recuperarse. El ordenador siempre dice “Recargar” cuando todavía hay disparos disponibles, y en ese caso podrás volver a disparar.

### (5) Batalla naval con aviones

Este juego funciona igual que el juego 1, con la siguiente diferencia: siempre que no te hayan hundido el portaaviones, tendrás tantos disparos por ronda como barcos tenga tu oponente en su océano.

Esto se debe entender de forma que siempre que todavía se tenga el portaaviones se lucha con la ayuda (simbólica) de algunos aviones. Si pulsas **FIRE**, oírás cómo despegan.

En cuanto se ha destruido el portaaviones, sólo tendrás la posibilidad de disparar una vez cada ronda, dado que los aviones ya no pueden seguir interviniendo.

### (6) Ataque con misiles

Igual que en el juego 1, pero cada jugador tiene a su disposición dos armas especiales estratégicas: tres *torpedos* y tres *bombas de dispersión*.

Para utilizar un arma especial, primero introduce las coordenadas del campo objetivo. Después pulsa la tecla **WEAPON**. Si pulsas esta tecla varias veces, conmutas entre los diferentes tipos de armas: torpedo, bomba de dispersión y misil normal. Reconocerás por el sonido del disparo la bomba que has seleccionado. Cuando oigas el arma que deseas utilizar, pulsa **FIRE** para dispararla.

Un *torpedo* siempre encuentra el barco oponente que está más cerca del campo objetivo.

Una *bomba de dispersión* siempre encuentra el campo objetivo seleccionado así como los campos que se encuentran al lado del mismo en horizontal y vertical.

Ejemplo: Pulsas **F, 6, WEAPON**, y vuelves a pulsar **WEAPON**. Ahora sonará el ruido de la Bomba de dispersión. Pulsa **FIRE**. Bombardearás el campo **F6** y al mismo tiempo los 4 campos que se encuentran al lado del mismo arriba, abajo, a la derecha y a la izquierda: **E6, F5, F7 y G6**.

## Selección de variantes de juego

Supongamos que quieres jugar al Ataque Pirata:

- Pulsa **NEW GAME**. El ordenador dirá el nombre del juego que se está jugando.
- Pulsa varias veces **NEW GAME**. El ordenador nombrará todos los juegos.
- Cuando el ordenador nombre el juego “Ataque Pirata”, pulsa **ENTER**. Ahora empezará un juego nuevo.

Si en vez de **ENTER** pulsas la tecla **CANCEL**, podrás seguir jugando al juego actual.

## Crear una posición inicial propia

Al principio de un juego no es obligatorio seleccionar una de las 120 posiciones. También puedes colocar los barcos libremente en el océano, siempre y cuando no haya ningún barco colocado junto a otro barco. Se hace de la siguiente forma:

- Empieza de la forma habitual, pulsa **NEW GAME** y **ENTER**. El ordenador pedirá al Jugador A: “Introducir barcos”

– Si no deseas jugar con una de las posiciones estándar, pulsa **ENTER**. El ordenador dirá: “Introducir barcos.”

– Coloca el primer barco en su lugar.

– Pulsa las teclas de la letra y el número del campo inicial del barco, y después las teclas para el otro extremo. Después pulsa **ENTER**.

Ejemplo: **D, 8, G, 8, ENTER**

– El ordenador confirma el barco con dos pitidos agudos. De este modo se guarda la posición del barco en el ordenador. (En este caso sería un crucero con las coordenadas **D8-G8**).

– Los otros 4 barcos se programan de la misma forma.

Cuando el Jugador A ha introducido toda su flota, el Jugador B recibe la orden “Introducir barcos”. Si quieres jugar contra el ordenador, pulsa la tecla **START** y empezará la batalla. Si quieres jugar contra un amigo, ahora él tendrá las mismas posibilidades que tú tenías antes:

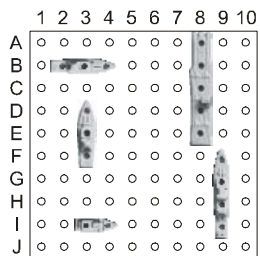
- Puede seleccionar una de las posiciones estándar, introducir el número correspondiente y confirmarlo con **ENTER**; o
- Simplemente pulsar **ENTER**, (ahora vuelve a producirse la solicitud “Introducir barcos”), y los barcos se introducen uno a uno tal y como se describe más arriba.

Cuando el Jugador B ha introducido toda la flota, el ordenador emite 5 pitidos seguidos, y la batalla empieza.

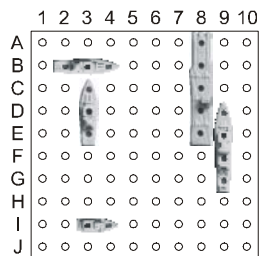
### Error

Cuando se introduce una posición imposible – por ejemplo **A, 2, H, 8** – el ordenador emitirá una señal de “Error” (un zumbido grave). Si intentas introducir un barco que no está permitido a causa de la posición de otro barco (o por ejemplo si pulsas **G, 1, G, 5, ENTER**, pero ya se ha introducido el portaaviones), el ordenador dirá los barcos que quedan por programar. Por ejemplo: “Introducir fragata, crucero.”

Ejemplos para errores: En el diagrama izquierdo la esquina de un portaaviones toca otra esquina del crucero. Esto está permitido. En el diagrama derecho, los barcos se han colocado uno al lado del otro, cosa que no está permitida.



correcto



incorrecto

### Borrar un barco

Si has introducido un barco pero quieres borrarlo, puedes hacer lo siguiente:

- Pulsa la tecla **CANCEL** (se confirma con un tono “agudo-grave”).
- Introduce las coordenadas del barco a borrar.
- Pulsa **ENTER**. El ordenador lo confirma con dos pitidos graves.

Ahora puedes volver a introducir el barco.

### Desventajas

Los jugadores también pueden empezar con menos de 5 barcos. Si pulsas la tecla **START** cuando sólo has introducido 1-4 barcos, sales de la programación. En este caso tienes dos posibilidades:

- (a) El Jugador B puede introducir sus barcos.
- (b) Puedes volver a pulsar **START** para iniciar un juego contra el ordenador con material reducido por ambas partes. El ordenador siempre tendrá el mismo número de barcos (y también el mismo tipo de barcos) que tú.

Si se pulsa la tecla **START** cuando el Jugador B ha introducido sus 1-4 barcos, finaliza la programación y empieza la batalla.

Si juegas varias veces contra un amigo, y uno de vosotros siempre gana, en el siguiente juego el jugador que siempre gana puede jugar con desventaja utilizando esta característica.

## La tecla “NEAR MISS”

Esta función es útil para encontrar los barcos del oponente durante la batalla.

Para utilizarla, primero debe activarse la función. Esto sólo puede hacerse *antes* de empezar una batalla (cuando el ordenador pide que se introduzcan los barcos). Pulsa la tecla **NEAR MISS**. El ordenador lo confirmará con un tono doble ascendente. (Si vuelves a pulsar la misma tecla, el ordenador lo confirmará con un tono doble descendente y la función volverá a desactivarse.)

Si la función “NEAR MISS” está activada oirás cómo tu oponente emite una señal de socorro SOS en código Morse después de que dispare. Esto significa que has disparado justo al lado de uno de sus barcos, ya sea en horizontal, vertical o diagonal.

## Comprobación de la posición

El ordenador puede indicarte dónde has posicionado tus barcos.

- Pulsa la tecla **VERIFY**. Oirás dos tonos ascendentes.
- Ahora pulsa la tecla y el número de un campo. Sonarán dos tonos agudos si hay algún barco en este campo. Si el campo está vacío, sonará un tono „agudo-grave“.
- Puedes comprobar correlativamente todos los campos de los que no estés seguro.
- Cuando hayas terminado, vuelve a pulsar **VERIFY**. El ordenador emitirá tres tonos descendentes. El juego puede continuar.

Cada jugador puede utilizar esta función cuando por ejemplo está colocando sus barcos en posición. También puedes utilizar esta función si durante la batalla deseas saber qué barco ha sido tocado por el oponente. Los campos ya alcanzados se visualizan como “vacíos”. Allí puedes colocar una clavija roja sobre tu barco.

## Efectos de sonido y volumen

El ordenador tiene 6 posiciones de volumen diferentes. Pulsando la tecla **VOLUME** conmutarás entre las diferentes opciones:

- Un pitido alto significa que el ordenador trabaja con el volumen máximo, pero los ruidos de fondo de la batalla estarán desactivados.
- Una “explosión” fuerte significa que el ordenador trabaja con el volumen máximo y además se han activado los ruidos de fondo.
- Lo mismo ocurre con las otras posibilidades: pitido bajo y explosión baja así como pitido medio y explosión media.

Cuando se haya configurado el volumen deseado, puede continuar el juego.

## Configurar idioma

El ordenador puede emitir los mensajes en dos idiomas diferentes. El idioma puede cambiarse como sigue:

- Pulsa **NEW GAME**
- Pulsa **A1** en el teclado del Jugador A para seleccionar el idioma inglés. Pulsa **B2** para configurar el español.
- Pulsa **CANCEL** para continuar.

## Desconectar el ordenador

Si se debe interrumpir un juego, el ordenador puede desconectarse con la tecla **ON/SAVE**. El juego actual se guardará. Cuando se vuelva a conectar se puede continuar jugando donde se había dejado.

**A veces puede suceder que no entiendas la reacción del ordenador. El motivo puede ser, por ejemplo, que antes hayas hecho un control de posición o hayas retirado un barco sin salir correctamente del modo correspondiente. En este caso simplemente desconecta el ordenador y vuélvelo a conectar. Esto cancela todas las operaciones no finalizadas, y según lo que indique el ordenador sabrás lo que hay que hacer a continuación.**

Si no pulsas ninguna tecla del ordenador durante tres minutos, se desconectará automáticamente (y emitirá el tono habitual). Vuélvelo a conectar cuando quieras seguir jugando.

## Posiciones predeterminadas de la flota

En esta tabla puedes ver todas las posiciones predeterminadas de tu ordenador. (Ver página 4.)

Posición	Canonnière	Fragata	Fragata	Crucero	Portaaviones
1	B4-C4	J1-J3	G5-I5	C6-C9	E1-E5
2	C1-D1	G6-G8	A8-A10	B2-B5	D3-D7
3	E6-F6	E10-G10	C1-C3	J5-J8	C5-C9
4	I9-I10	C4-C6	F1-F3	I3-I6	D8-H8
5	A3-A4	H4-J4	C6-C8	B2-E2	F10-J10
6	E1-E2	C5-E5	I5-I7	E7-E10	A2-A6
7	A2-B2	B6-B8	G6-G8	D3-D6	J4-J8
8	J3-J4	C7-E7	D9-F9	G7-J7	B4-F4
9	A8-B8	G5-G7	B4-D4	J2-J5	A10-E10
10	F9-F10	F2-F4	H10-J10	A3-D3	H1-H5
11	E6-E7	C3-E3	G1-I1	B9-E9	G3-G7
12	I8-I9	A10-C10	H2-J2	C2-F2	F6-F10
13	C5-D5	B3-D3	J6-J8	D7-D10	E4-I4
14	J5-J6	C5-C7	A1-A3	B9-E9	F4-F8
15	A4-B4	J8-J10	H6-H8	A9-D9	D2-D6
16	H10-I10	A4-A6	E2-G2	J5-J8	C5-G5
17	H8-I8	F1-F3	D3-D5	H2-H5	B7-F7
18	C5-D5	A1-C1	F6-H6	A3-A6	A9-E9
19	D3-D4	A6-C6	H3-J3	C8-F8	A1-E1
20	D2-D3	A8-A10	B3-B5	E6-E9	H6-H10
21	I5-I6	A6-C6	E7-G7	J1-J4	A3-E3
22	B9-B10	I5-I7	B7-D7	E1-E4	A1-A5
23	A6-B6	C1-E1	G4-G6	D9-G9	E3-E7
24	G7-G8	G5-I5	A6-C6	A2-D2	A9-E9
25	B9-B10	B7-D7	E9-G9	E3-H3	F5-J5
26	F3-F4	H1-J1	D1-D3	C5-C8	E7-I7
27	A1-B1	D1-D3	D5-D7	B7-B10	D9-H9
28	B3-C3	F5-H5	J8-J10	B7-E7	D2-H2
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4
30	F1-F2	A8-C8	J1-J3	A1-D1	B6-F6
31	I10-J10	D1-D3	F1-F3	J1-J4	A8-E8
32	F1-F2	D3-D5	H2-J2	B2-B5	I6-I10
33	H9-I9	J5-J7	B7-D7	F6-F9	E1-E5
34	H2-I2	A9-C9	A1-C1	F4-I4	D3-D7
35	A3-A4	I3-I5	A8-A10	F8-I8	C5-C9
36	D9-D10	D7-F7	A1-A3	B6-B9	G2-G6
37	A9-B9	E1-G1	D9-F9	G8-J8	D2-D6
38	A9-B9	I3-I5	D2-F2	E6-H6	A2-A6
39	A2-A3	G8-G10	F2-H2	A8-D8	J4-J8

40	G9-H9	C8-E8	B3-D3	J5-J8	D6-H6
41	H10-I10	B3-B5	G2-G4	C7-F7	I4-I8
42	C9-C10	B1-D1	B3-D3	A6-D6	H1-H5
43	I2-I3	A3-C3	A8-C8	A10-D10	G3-G7
44	H5-H6	C8-C10	I2-I4	B3-E3	F6-F10
45	C3-D3	H8-H10	F8-F10	F2-F5	B6-B10
46	B5-C5	H1-J1	B1-D1	E2-E5	C10-G10
47	I4-J4	F8-H8	F2-F4	A6-A9	D2-D6
48	E2-E3	A3-A5	H8-J8	B7-B10	C5-G5
49	B4-C4	J6-J8	H4-H6	E1-H1	B7-F7
50	E2-E3	G7-I7	I2-I4	D4-D7	A9-E9
51	G9-G10	G4-G6	I3-I5	B9-E9	A1-E1
52	B1-C1	A6-C6	E6-E8	E1-E4	J3-J7
53	B2-B3	I7-I9	F4-F6	C1-F1	D5-D9
54	B3-C3	J8-J10	F6-F8	A5-D5	H6-H10
55	C4-C5	D7-F7	D9-F9	J1-J4	B1-F1
56	B8-C8	H10-J10	F5-F7	A10-D10	D3-D7
57	G7-H7	C6-E6	B2-B4	A8-D8	F5-J5
58	E4-E5	G9-I9	H3-J3	A1-D1	E7-I7
59	E2-E3	B7-D7	H1-J1	D5-G5	D9-H9
60	H9-H10	C4-E4	A7-A9	B6-E6	D2-H2
61	E7-F7	B8-D8	B1-D1	I3-I6	C4-G4
62	B1-C1	A7-A9	H4-H6	C4-F4	B6-F6
63	E5-F5	F1-H1	D2-D4	F9-I9	A8-E8
64	H1-H2	I8-I10	B10-D10	A4-A7	F4-J4
65	I10-J10	G7-G9	G1-I1	A10-D10	E2-E6
66	A1-B1	I1-I3	A10-C10	I6-I9	D4-D8
67	H9-H10	D3-D5	G2-I2	F6-F9	C6-C10
68	B6-C6	A7-A9	H9-J9	E1-E4	E6-I6
69	A2-B2	F4-H4	B10-D10	H6-H9	A8-E8
70	E8-E9	D2-D4	J4-J6	G2-G5	A1-A5
71	D8-E8	A10-C10	B2-B4	D2-D5	J3-J7
72	B3-C3	J4-J6	C8-E8	F9-I9	A6-E6
73	C1-C2	C4-C6	H1-J1	G10-J10	E4-I4
74	B1-C1	B10-D10	A4-C4	C6-F6	H2-H6
75	I1-J1	A3-A5	B6-D6	A9-D9	G4-G8
76	I1-I2	C2-E2	H8-H10	A6-D6	F5-F9
77	J3-J4	A5-C5	B8-D8	F4-F7	A10-E10
78	A1-B1	A4-A6	E3-G3	G5-J5	E6-E10
79	I4-I5	H9-J9	E7-E9	B6-B9	D1-D5
80	G9-H9	D1-D3	B9-D9	B2-B5	C6-G6
81	A2-A3	C2-C4	F1-F3	J1-J4	B8-F8
82	D7-E7	I3-I5	B6-B8	E1-E4	A10-E10
83	H5-H6	G8-I8	A5-A7	F4-F7	A2-E2
84	A9-A10	H5-H7	A2-A4	D10-G10	D4-D8
85	E4-E5	C7-E7	B3-D3	I7-I10	B1-F1

86	A9-B9	F4-F6	E9-G9	A3-A6	J3-J7
87	F6-G6	C1-E1	A5-A7	G2-J2	D5-D9
88	G1-G2	B3-B5	I1-I3	D6-G6	A1-E1
89	E9-E10	C5-C7	F4-H4	F1-I1	F6-J6
90	F4-F5	A1-C1	I1-I3	D3-D6	E8-I8
91	A9-A10	B8-D8	A2-A4	H5-H8	D10-H10
92	I2-J2	A2-C2	D10-F10	C5-F5	D1-H1
93	A1-B1	B7-D7	I1-I3	F9-I9	C3-G3
94	A3-B3	J1-J3	H8-H10	J7-J10	B5-F5
95	G7-G8	B5-D5	E2-G2	I3-I6	A7-E7
96	D5-E5	A8-A10	C9-E9	G7-G10	A2-E2
97	G5-H5	A2-C2	J1-J3	C5-C8	E2-E6
98	D10-E10	J6-J8	C1-E1	G2-J2	D4-D8
99	I6-J6	G8-G10	E1-G1	C4-F4	C6-C10
100	E9-E10	J6-J8	A8-C8	D3-D6	B2-B6
101	F1-F2	F5-F7	B9-D9	A2-D2	J5-J9
102	A10-B10	E1-E3	H1-J1	D8-G8	A1-A5
103	E1-F1	C4-E4	G8-G10	C6-C9	J3-J7
104	I4-I5	B2-D2	A9-C9	F1-I1	C6-G6
105	A4-B4	D5-D7	F4-H4	G7-G10	A9-E9
106	A2-A3	F9-H9	C8-E8	B4-E4	H2-H6
107	J5-J6	E1-G1	A3-C3	E4-E7	G4-G8
108	B2-B3	D4-D6	J4-J6	A10-D10	F5-F9
109	F3-F4	B2-D2	J7-J9	E6-E9	C4-C8
110	B7-B8	H3-J3	H7-J7	C5-F5	C2-G2
111	J4-J5	H4-H6	C8-E8	A10-D10	D1-D5
112	B3-C3	G3-I3	J4-J6	E1-E4	C6-G6
113	C1-C2	H10-J10	B4-D4	F1-F4	B8-F8
114	G1-G2	E3-E5	B5-B7	H6-H9	A10-E10
115	C4-D4	J1-J3	B8-B10	C7-F7	A2-E2
116	E3-F3	I3-I5	D1-F1	D7-D10	A1-A5
117	A9-A10	H8-J8	H2-H4	C9-F9	E3-E7
118	I9-J9	F7-F9	A10-C10	G2-G5	D4-D8
119	H6-H7	E5-E7	E9-G9	F4-I4	A3-E3
120	C3-D3	H1-J1	E8-G8	A1-D1	C5-C9

Nos reservamos el derecho a realizar modificaciones. Este documento puede contener errores.

Este manual de instrucciones se ha creado cuidadosamente y se ha comprobado que el contenido sea correcto. Sin embargo, si contuviera algún error inesperado, éste no será un motivo de reclamación del aparato.

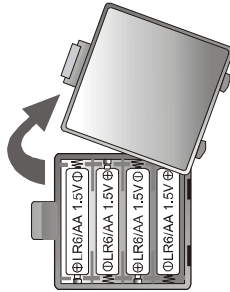
Se prohíbe copiar estas instrucciones, también en versión resumida, sin la previa autorización por escrito.

Copyright © 2004, MILLENNIUM 2000 GmbH, Munich.

[www.computerchess.com](http://www.computerchess.com)

#### COLOCACIÓN DE LAS PILAS:

- Coloque el aparato con la parte trasera hacia arriba sobre una superficie plana (por ejemplo, una mesa).
- Abra el compartimiento de las pilas presionando sobre el cierre y elevando la tapa.
- El ordenador funciona con 4 pilas de 1,5 voltios tipo „AA“ o „LR6“.
- Cuando coloque las pilas, vigile que el polo positivo de cada batería coincida con el símbolo + indicado dentro del compartimiento de las pilas.
- Cierre la tapa del compartimiento de las pilas.
- Si el aparato no respondiera, presione el botón RESET del teclado B con un clip abierto.



#### NOTAS IMPORTANTES:

- LAS PILAS SÓLO DEBEN SER COLOCADAS POR UN ADULTO.
- NO UTILICE PILAS RECARGABLES (NICD), PORQUE SÓLO TIENEN 1,2 VOLTIOS (EN VEZ DE 1,5 VOLTIOS) Y NO TIENEN LA SUFICIENTE POTENCIA PARA ESTE APARATO.
- UTILICE SOLAMENTE PILAS DEL TIPO RECOMENDADO (4 X AA) Y EN NINGÚN CASO MEZCLE PILAS NUEVAS Y ANTIGUAS.
- COLOQUE LAS PILAS RESPETANDO LA POLARIDAD INDICADA (+ O -).
- LAS PILAS GASTADAS DEBEN ELIMINARSE CUANTO ANTES.
- LOS BORNES DE LAS PILAS NUNCA DEBEN PONERSE EN CORTOCIRCUITO.
- NO TIRE LAS PILAS GASTADAS EN LA BASURA NORMAL. DEPOSÍTELAS EN UN PUESTO ESPECIAL DE RECICLAJE. ¡CONTRIBUYA A MEJORAR EL MEDIO AMBIENTE!