

AJEDREZ PARA MAESTROS

Este magnífico juego de ajedrez te ofrece 10 niveles de dificultad, la posibilidad de partir desde el principio o plantear la jugada que prefieras, además puedes solicitar la ayuda del ordenador para que te indique, en tantas jugadas como lo necesites, la jugada que él haría si estuviera en tu lugar.

Una vez cargado tendrás el tablero con todas sus fichas en pantalla.

Teclea "p" si quieres comenzar partida o "s" si quieres plantear jugada.

Si tecleas "p":

Elige color (w = blanco, b = negro), selecciona nivel de dificultad (0-9). Si has elegido negras, la primera jugada la hace el ordenador y queda memorizada en la columna **Me**. Si has elegido blancas, debes iniciar el juego, quedando tus movimientos visualizados bajo la columna **You**.

Para realizar tus movimientos utilizá el sistema de coordenadas del popular juego de los barcos, que simboliza cada casilla por la intersección de una letra y un número (por ejemplo, el caballo en B-1 puede moverse a la casilla C-3 ó A-3 pulsando por orden letra y número, esto es B 1 C 3 ó B 1 A 3) si intentas hacer una jugada no reglamentaria, te indicará «movimiento invalidado» y tendrás que elegir otra permitida. El ordenador responderá por sí solo a tus movimientos, después de calcular la jugada idónea, no te impacientés si tarda, pues el tiempo de respuesta depende del nivel de dificultad seleccionado.

Puedes modificar el nivel de dificultad en cualquier fase del juego, pulsando "p" y a continuación el guarismo del nivel elegido.

Puedes pedir ayuda al ordenador pulsando "r", te encontrarás con la respuesta "Try --" indicándote el movimiento que te aconseja hacer.

Si eliges una pieza para mover y antes de realizar el movimiento quieres rectificar, pulsa CAPS SHIFT y DELETE y podrás variar de elección.

Para salir del juego pulsa "x", tendrás la oportunidad de volver a empezar.

Si tecleas "s":

La línea inferior de la pantalla te indica las instrucciones que debes seguir.

"C"	: borra todas las fichas.
5, 6, 7, 8	: desplazan el cursor a la casilla que deseas, que lucirá intermitentemente.
K	: sitúa el Rey en la casilla preseleccionada.
Q	: sitúa la Reina en idem.
R	: sitúa una de las Torres en idem.
B	: sitúa Alfil en idem.
N	: sitúa un Caballo en idem.
P	: sitúa un Peón en idem.
Del	: anula la última posición hecha antes de pulsarlo.

Cada vez que coloques una de las piezas serás preguntado para que elijas el color de ésta, a continuación deberás decidir si es una pieza ya movida o no (Y/N). Una vez planteada la jugada final "x", a continuación te pide elección de color, posteriormente elige el nivel de dificultad (0 sencillo, 9 complicado). Selecciona el color de las fichas que empiezan jugando. A partir de ahora puedes jugar siguiendo las instrucciones que rigen para "p".