

MANUAL DE USUARIO

Note: This manual may also be available in other languages at:

www.digitalgametechnology.com



© Copyright 2025 Digital Game Technology BV

DGT IJzersteden 8, 7547 TB Enschede, The Netherlands

www.digitalgametechnology.com

Introducción.....	3
Contenido de la caja.....	4
Pilas.....	4
Rendimiento.....	4
Usando DGT Pi con su tablero electrónico DGT.....	5
¿Conexión USB o Bluetooth?	5
Arrancando DGT Pi.....	6
Jugando una partida contra un módulo del DGT Pi	7
Modos de juego y entrenamiento	7
Menú de Posición.....	8
Menú de Tiempos	9
Menú de Libro.....	10
Menú del Módulo.....	10
Menú del Sistema.....	10
Configurar una partida.....	11
Ajustes de partida utilizando los botones de menú (Fácil) y damas (Rápido)	11
“Método Fácil” del DGT Pi.....	11
Estructura de Menús para el Método Fácil.....	12
Funciones del Menú de botones durante una partida.....	15
“Método rápido” usando las Damas extras	16
Seleccionar un modo de juego	16
Seleccionar control de tiempo.....	17
Seleccionar un Nivel.....	18
Seleccionar un Libro de Aperturas.....	18
Seleccionar un Módulo.....	19
Usando DGT Pi como un reloj DGT3000 normal.....	19
Actualización o Reinstalación del software del DGT Pi	19
Copia de una (nueva) imagen del software del DGT Pi (Windows)	20
Copia de una (nueva) imagen del software del DGT Pi (Mac OS X).....	21
Software de Código Abierto	22
Agradecimiento a los colaboradores.....	22
Condiciones de Garantía	22
Especificaciones Técnicas.....	23
Descargo de Responsabilidad.....	24
Apéndice: Módulos de ajedrez instalados en DGT Pi.....	24

Introducción

Enhorabuena por la compra del DGT Pi, único equipo en el mundo que integra todo en uno: ajedrez programable y reloj de ajedrez, permitiendo convertir su tablero electrónico DGT USB o Bluetooth en su mejor compañero de entrenamiento.

Conectados entre sí, el tablero electrónico y DGT Pi ofrecen una forma única de jugar al ajedrez, entrenar y analizar partidas y posiciones utilizando un tablero y piezas de ajedrez reales. Se incluyen varios módulos de ajedrez, que se ejecutan sobre un sistema de hardware de ordenador "Raspberry Pi" el cual está incorporado al reloj de ajedrez más avanzado disponible, el DGT3000. Múltiples configuraciones y niveles de juego pueden ser seleccionados. La pantalla le guiará a través de los ajustes del menú y le informará durante el juego de los tiempos y de los movimientos de la partida además de ofrecerle sugerencias.

Para jugar una partida, basta con conectar DGT Pi a su tablero electrónico DGT y colocar todas las piezas en la posición inicial. A continuación, con sólo hacer su primer movimiento se inicia la partida. Durante el tiempo de pensar, la pantalla muestra un temporizador de cuenta atrás. Cuando DGT Pi calcula su siguiente movimiento este se mostrará en la pantalla. Ahora debe realizar usted el movimiento indicado y será su turno de jugar. No hay necesidad de presionar el pulsador del reloj después de cada movimiento como lo haría en una partida de ajedrez real, el reloj se encarga de cambiar automáticamente el contador de cada bando cuando se hace un movimiento sobre el tablero electrónico. Presionar el pulsador del reloj durante una partida dará lugar a un cambio de colores que le permite pasar de jugar con las piezas blancas a jugar con las piezas negras y viceversa.

DGT Pi también se puede utilizar sólo como un reloj de ajedrez DGT3000. Consulte el manual de instrucciones que se incluye por separado para el DGT3000. Dos pilas (incluidas) deben estar instaladas en todo momento, incluso cuando el dispositivo se utiliza como ordenador de ajedrez y el adaptador de corriente externo está conectado. Sin embargo cuando se utiliza DGT Pi como reloj de ajedrez no es necesario conectar el adaptador de corriente.

El propósito de este manual es explicar la funcionalidad del ordenador dedicado de ajedrez DGT Pi. En él se describe cómo conectar DGT i a su tablero DGT y explica cómo predefinir la configuración y puesta a punto de sus partidas de ajedrez. Puede utilizar DGT Pi con fines de formación o para tener la experiencia de jugar grandes partidas de ajedrez contra una gama de diferentes módulos de ajedrez con puntuaciones de Elo competitivas. También es una valiosa herramienta de autoaprendizaje para los principiantes.

Este manual se basa en la versión de software DGT Pi PicoChess 0.9L. Actualizaciones gratuitas de las características implementadas y de los módulos soportados estarán disponibles de vez en cuando, tales actualizaciones pueden no ser cubiertos por este manual. Dentro de este contexto, lea la advertencia de renuncia en la parte final de este manual. Para actualizaciones de software y

manuales futuros, por favor, compruebe periódicamente nuestra página web www.digitalgametechnology.com o regístrese a nuestras notificaciones a través del registro del producto ([product registration](#)) en nuestro sitio web.


Contenido de la caja

Los siguientes elementos se incluyen en la caja:

1. Ordenador de ajedrez DGT Pi
2. Adaptador de alimentación de 5 Volt con conexión micro USB
3. Tarjeta Micro SD (ya insertada dentro de la ranura SD del DGT Pi)
4. Adaptador de tarjeta Micro SD
5. Juego de pilas (2 x AA)
6. Manual del DGT3000 (6 idiomas)
7. Manual del DGT Pi (5 idiomas)
8. Adaptador de corriente para Europa, USA y UK
9. Cable USB

Si alguno de los mencionados elementos falta o está defectuoso pongase en contacto con su distribuidor.

Pilas

El reloj y el menú de funciones del DGT Pi funcionan con dos pilas AA que pueden ser fácilmente reemplazadas quitando el tornillo de la tapa del compartimiento de las pilas situado en la parte inferior del dispositivo. Coloque las dos pilas según las marcas en la parte inferior del compartimiento de pilas. Se recomienda retirar las pilas cuando el dispositivo no se va a utilizar durante periodos largos de tiempo y así evitar posibles daños causados por el líquido de las pilas. Cuando se muestra el símbolo de batería  en la pantalla, DGT Pi todavía se puede utilizar para varias partidas largas aunque se recomienda reemplazar las pilas.

Importante:

- Las pilas que se incluyen no son recargables y no deben recargarse.
- No use pilas recargables con este producto.
- Coloque las pilas en su compartimiento con la polaridad correcta.
- Unas pilas descargadas deberían retirarse del dispositivo inmediatamente.
- Nunca cortocircuite las pilas.

Rendimiento

Esta versión del DGT Pi se basa en el hardware del Raspberry Pi 3 que tiene incorporadas las funcionalidades de Bluetooth y Wi-Fi. Este producto no requiere pues adaptadores adicionales y encaja realmente para este propósito. La fuente de alimentación es una versión 5 Voltios y 2 Amperios para ser conectado al DGT Pi a través del conector micro USB en el lado posterior.

Usando DGT Pi con su tablero electrónico DGT

DGT Pi está diseñado exclusivamente para ser utilizado en combinación con un tablero electrónico DGT. Podrá disfrutar de la sensación de jugar con un verdadero tablero de ajedrez (de madera). DGT tiene varias opciones de tableros electrónicos y de piezas electrónicas para adaptarse a sus preferencias personales. Los movimientos realizados en el tablero electrónico son verificados por el hardware electrónico de detección situado dentro del tablero.

DGT Pi puede conectarse con un tablero electrónico DGT USB usando un cable USB (incluido).

Para conectar DGT Pi con un tablero electrónico DGT Bluetooth hay dos opciones:

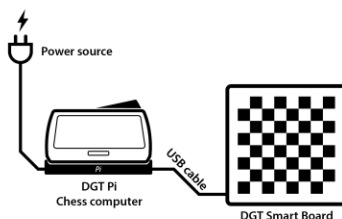
- Con cable: a través del cable USB (incluido)
- Sin cable (tecnología inalámbrica): a través de una conexión Bluetooth (DGT Pi lleva incorporado un transmisor inalámbrico Bluetooth).

NOTA: Para conectar un DGT Smart Board, use el cable USB tipo C de 3 metros que viene con su DGT Smart Board.

¿Conexión USB o Bluetooth?

Los cuatro puertos USB están ocultos detrás de la tapa inferior, en el lado izquierdo del DGT Pi. Esta tapa se puede quitar fácilmente presionando en el lado inferior marcado y deslizando simultáneamente la tapa hacia afuera. Utilice el cable USB suministrado conectándolo desde el conector mini USB en el tablero electrónico DGT con uno de los puertos USB libres del DGT Pi.

Vea a continuación, como ejemplo, una imagen de cómo la DGT Pi debería conectarse a un DGT Smart Board:



DGT Pi tiene un transmisor Bluetooth integrado que le permite conectarse a un tablero electrónico DGT Bluetooth a través de una conexión inalámbrica Bluetooth. Para utilizar el tablero electrónico DGT Bluetooth con DGT Pi, por favor, asegúrese que el tablero esta encendido. Tras el encendido del DGT Pi se iniciará la búsqueda de un tablero electrónico DGT Bluetooth y así conectarse automáticamente a él si la tarjeta es de uso gratuito. Ten en cuenta que el tablero electrónico DGT Bluetooth no se cargará cuando se conecta a través de Bluetooth solamente y el tablero se puede apagar durante una partida si su batería interna se queda sin carga. Para evitar que esto suceda se recomienda conectar siempre el tablero electrónico DGT Bluetooth mediante el cable USB suministrado. Si no desea utilizar el cable USB verifique que la batería del tablero DGT Bluetooth está completamente cargada.

Arrancando DGT Pi

Encienda DGT Pi conectando el adaptador de alimentación (AC) a la conexión micro USB en la parte posterior del DGT Pi y enchufe la toma de corriente de AC en un enchufe libre de la pared. Se incluyen adaptadores para varios tipos de enchufes internacionales. DGT Pi y las funciones de la pantalla se iniciarán automáticamente, no es necesario para iniciar DGT Pi pulsar el interruptor de alimentación inferior. También es posible utilizar un cargador de energía externa (no incluida). Después de iniciar DGT Pi su pantalla muestra el modo del reloj preestablecidos y ya está listo para una partida como se estableció de manera predeterminada o según se definió en una partida anterior. Ahora puede cambiar la configuración usando las damas extras o los botones del menú.

Descripción del proceso de inicio del DGT Pi

1. Una vez que se conecta el adaptador de corriente, DGT Pi responderá con el mensaje de inicio: "DGT Pi" seguido de "PicoChess" + la Versión de software.
2. El proceso de inicio del ordenador Raspberry Pi puede tardar hasta 20 segundos.
3. DGT Pi mostrará "no e-Board" y empezará a buscar un tablero electrónico DGT seguido por:
 - a) El mensaje "BT" + número de serie del tablero electrónico cuando se conecte a un tablero electrónico Bluetooth.
 - b) El mensaje "USB e-Board" cuando ya esté conectado a un tablero electrónico USB.
4. Si no se puede establecer una conexión, DGT Pi continuará la búsqueda de cualquier tablero electrónico cercano. El mensaje "no e-Board" se mostrará hasta que se conecte un tablero USB o se establezca una conexión Bluetooth con un tablero Bluetooth.
5. Una vez que un tablero electrónico se encuentra conectado y se han colocado todas las piezas en la posición inicial, DGT Pi responderá con el valor predeterminado o ajuste de tiempo seleccionado en la pantalla, por ejemplo, puede mostrar "5.00 5.00".
6. Cuando la posición inicial no se ha establecido correctamente, DGT Pi mostrará el mensaje "hasta Piez" (dependiendo del idioma) y esperará hasta que todas las piezas estén bien

colocadas en la posición inicial (asegúrese que las damas adicionales no se colocan aún sobre el tablero).

- Ahora está listo para jugar al ajedrez contra DGT Pi. Para ajustar sus preferencias, puede hacerlo utilizando los botones de menú del reloj o mediante la colocación de las damas negra o blanca extras en el tablero. Los detalles se describen en este manual.

Jugando una partida contra un módulo del DGT Pi

Notas importantes antes de comenzar una partida:

- Cuando se usa un tablero electrónico DGT con marcadores en sus laterales (letras de la “a” a la “h” para indicar las columnas y números de “1” al “8” para indicar las filas), se recomienda colocar las piezas blancas en las filas 1 y 2 y las piezas negras en las filas 7 y 8, incluso si usted va a jugar con negras. Una configuración invertida también va a funcionar y el tablero DGT y DGT Pi reconocerán que los colores se han invertido, pero en este caso los marcadores en el lateral de su tablero no coincidirán con las coordenadas que se muestran en la pantalla del DGT Pi.
- Si DGT Pi no responde a los botones de menú o a cambios en el tablero dentro de los 20 segundos después de comenzar, el dispositivo puede estar bloqueado. Por favor, intente reiniciarlo pulsando la tecla ON / OFF, situado en la parte inferior del DGT Pi.
- Si esto no da lugar a una reanudación correcta, desconecte y vuelva a conectar el conector de alimentación micro USB para forzar un reinicio completo del DGT Pi. Espere unos 20 segundos para que el dispositivo se reinicie.

Modos de juego y entrenamiento

DGT Pi tiene varios modos de juego y entrenamiento. A continuación se muestra un resumen de las opciones actualmente implementadas.

- Modo normal (Normal mode):** Puede jugar contra uno de los módulos disponibles en DGT Pi. El reloj muestra el tiempo restante para pensar por cada bando. Sólo tiene que pulsar la tecla - para mostrar la evaluación por ordenador de la posición, expresada en centipawn (centipeón) (véase más adelante la nota para la explicación) o pulsar la tecla + para mostrar una pista ("movimiento considerado").
- Modo cerebro (Brain mode):** Es igual que el modo Normal, pero el ordenador está calculando permanentemente, incluso en el tiempo de pensar del usuario.
- Modo análisis (Analysis mode):** DGT Pi sólo está observando el juego y no puede jugar por sí mismo. El reloj muestra continuamente la mejor jugada para cada bando que le toca jugar.
- Modo Kibitz (Kibitz mode):** DGT Pi sólo está observando el juego y no puede jugar por sí mismo. El reloj muestra continuamente la evaluación por ordenador de la posición en el tablero.

- **Modo observación (Observe mode):** DGT Pi sólo está observando el juego y no juega por sí mismo. El reloj muestra el tiempo restante para pensar de ambos bandos. Pulse la tecla - una vez para mostrar el resultado de la evaluación de la posición. Pulse la tecla **+** para mostrar una sugerencia.
- **Modo reflexión (Ponder mode):** Combina los modos "Análisis" y "Kibitz" mostrando cada uno de ellos durante 2 segundos alternativamente. El modo Kibitz también se actualiza y DGT Pi muestra una pantalla combinada con la profundidad de la fuerza bruta junto con el valor actual.
- **Modo juego remoto (Remote play mode):** Este modo le permite jugar contra otros jugadores u otros módulos en internet. Tenga en cuenta que este modo todavía no se admite en la versión de software 0.9L.

Notas:

Modo Normal (Normal mode) es el modo de juego de ajedrez "regular" y, tras el reinicio, el ajuste del DGT Pi predeterminado. Si ha seleccionado uno de los otros modos, puede volver al modo normal utilizando los botones del menú y desplazarse por los ajustes o colocar la dama blanca extra en la casilla "a5".

Un centipawn (centipeón) es el valor de 1/100 de un peón. Es una unidad teórica que la mayoría de los módulos de ajedrez usan para evaluar posiciones. La puntuación de una posición es la evaluación por ordenador de la posición en el tablero de ajedrez y se expresa en una serie de centipawns. La unidad es útil para expresar pequeñas ventajas o desventajas entre blancas y negras. Por ejemplo, si el blanco tiene un peón de más y el negro no tiene ningún tipo de compensación (generalmente una cierta ventaja posicional) por la pérdida de su peón, un módulo en general considera que el blanco está 100 centipawns mejor. A menudo, esto sería expresado como +1.00 peón, aunque en DGT Pi se expresa actualmente como +100 centipawns. Si, por el contrario, el negro tuviera algún tipo de compensación, un módulo podría calcular que el blanco tiene una ventaja de quizás 29 centipawns (+0,29 peones). Tenga en cuenta que la evaluación de la posición siempre se mostrará en centipawns desde la perspectiva del blanco. Por ejemplo, si DGT Pi muestra una puntuación de 33, entonces el jugador blanco tiene 33 centipawns (o 0.33 peones) de ventaja. Una puntuación negativa significa que el jugador negro tiene ventaja.

Menú de Posición

DGT Pi soporta varios modos posición:

- **Cambio de bando (Switching sides):** DGT Pi tiene una opción para cambiar de bando de juego (blancas a negras y viceversa). Se puede seleccionar jugar con blancas o dejar que DGT Pi juegue con blancas. Durante una partida, se puede cambiar de bando presionando el pulsador del reloj en la parte superior del DGT Pi. Si lo hace, le permitirá hacerse cargo de la

posición de la partida. Esto puede ser una buena herramienta de enseñanza para mejorar sus habilidades de ajedrez y aprender a jugar con diferentes y tal vez desafiantes posiciones.

- **Ajedrez 960 (Chess 960):** Esta opción, que actualmente sólo está soportado por el módulo StockFish, se utiliza para establecer una posición de ajedrez 960. Esta es una modalidad especial para jugar al ajedrez 960 o Fischer Random Chess, que es una gran alternativa al ajedrez estándar. Ajedrez 960 es la otra única forma de ajedrez oficialmente reconocida por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) y practicada por muchos amantes del ajedrez de todo el mundo. En el Ajedrez 960 las partidas no se inician desde la posición estándar, empiezan desde una de las 960 permitidas (en base a unas determinadas reglas) y seleccionada al azar. Esto requiere que los jugadores empiecen a pensar sus movimientos correctos desde el principio, evitando así cualquier ventaja que un jugador puede tener por el conocimiento adquirido sobre aperturas del ajedrez estándar. Le recomendamos sólo probarlo una vez que esté más familiarizado con los modos de juego normales.
- **Análisis posición(Scan board):** Esta opción le permite configurar cualquier posición en el tablero que desea jugar o analizar. Sólo hay que establecer una posición y analizarla. Asegúrese que la posición configurada cumple con las reglas del ajedrez. Por ejemplo, los reyes no deben estar en "jaque mate" y el peón que alcanzó la octava fila debe ser promovido antes de empezar el análisis de la posición del tablero. Configure cualquier posición que quiera jugar, analizar o para solucionar un problema.

Menú de Tiempos

DGT Pi soporta los siguientes modos de tiempo:

- **Tiempo por Movimiento (Move Time):** Seleccione un tiempo fijo por movimiento, entre 1 y 90 segundos, para el módulo. DGT Pi moverá una vez transcurrido el tiempo seleccionado. Después de realizar el movimiento del módulo la pantalla mostrará "ok Pico" y será su turno. En este modo su tiempo de pensar es ilimitado.
- **Tiempo por Partida (GameTime):** Seleccione un tiempo de juego entre 1 y 90 minutos. Tanto el jugador como el módulo reciben la misma cantidad de tiempo de reflexión para completar todos sus movimientos. Sus relojes cuentan hacia atrás cuando es su turno de jugar al igual que en una partida de ajedrez normal usando un reloj de ajedrez normal. Tenga en cuenta que el pulsador en la parte superior no se tiene que presionar para indicar el final de cada turno; simplemente el movimiento de las piezas en el tablero indicará el final de cada turno y el reloj del otro bando empezará la cuenta atrás de forma automática.
- **Tiempo Fisher (Fischer Time):** Seleccione el mismo tiempo de juego para los dos jugadores entre 1 y 60 minutos, más un incremento del tiempo añadido por cada movimiento (modo Fisher) entre 1 y 30 segundos.

Menú de Libro

DGT Pi soporta los siguientes modos de libro. Estos son bases de datos que contienen diversas aperturas de ajedrez .

- Puede elegir seleccionar "ningún libro (no book)" y jugar sin ningún tipo de orientación sobre aperturas.
- Puede elegir una de las opciones de quince libros. Sólo tienes que seleccionar "libro (book)" en el menú y probar con uno de los libros disponibles.

Nota: La actual lista de libros puede cambiar en futuras versiones del software.

Menú del Módulo

DGT Pi incluye una amplia gama de módulos de ajedrez. La mayoría de los módulos tienen una opción de selección de nivel que le permite adaptar la fuerza del módulo a su nivel personal. Los niveles por lo general se pueden seleccionar entre 0 y 20. Los niveles por clasificación de Elo se pueden dar, pero en la mayoría de los módulos sus niveles no se convierten fácilmente en una clasificación Elo comparable.

Ejemplos de los puntos de Elo fuerza estimados para algunos de los niveles del módulo StockFish8 son.

- Nivel 3 con una estimación de alrededor de 1000 puntos Elo (principiante absoluto).
- Nivel 9 con una estimación de alrededor de 1750 puntos Elo (media de un jugador de club)
- Nivel 20 con una estimación de alrededor de 3100 puntos Elo (jugador superior de torneo)

Menú del Sistema

Esta sección del menú se utiliza para consultar y ajustar varias funciones del DGT Pi.

- Puede consultar la version de software actualmente instalada.
- Le mostrará su dirección IP y comprobará la conexión IP (para ser utilizado en futuras actualizaciones de las funciones).
- Se puede seleccionar la función de sonido y variar entre tres etapas. Al principio puede que le resulte útil oír muchos pitidos. Pero a medida que se familiarice con DGT Pi demasiadas señales sonoras pueden llegar a ser indeseables y entonces puede que desee seleccionar las opciones "Nunca" o "A veces".
- Se puede seleccionar el idioma. Actualmente se implementan cinco idiomas: Inglés, Alemán, Holandés, Francés y Español, nuevos idiomas se pueden añadir en futuras versiones del software.
- Para los programadores del software Python, ahora hemos agregado la opción de crear archivo de registro. (Esto es solo para desarrolladores de software y está más allá del alcance de este documento)

- Se incluye una opción de voz multilingüe para el ordenador y el jugador.
Nota: Se deberá conectar un altavoz amplificador adicional en la salida de audio en la parte posterior del DGT Pi.
- La opción visualización permite varias opciones en la pantalla del reloj, como intervalo de reflexión, mensajes de confirmación, letras mayúsculas y notación corta/larga.

Configurar una partida

Para cambiar la configuración del DGT Pi hay dos métodos:

1. Usando el menú de botones (**método fácil**)
2. Usando las damas blanca y negra extras sobre el tablero electrónico DGT (**método rápido**)

Ambos métodos tienen sus ventajas y se describen a continuación.

Ajustes de partida utilizando los botones de menú (Fácil) y damas (Rápido)








El **método fácil** utiliza los botones de menú de la parte frontal del DGT Pi. A todas las opciones del menú se puede acceder y cambiar usando estos botones. Con el método fácil no es necesario tener las piezas en la posición inicial o usar las damas extras. Sólo tiene que ir a través del menú pulsando los botones. Por ejemplo, puede pulsar el botón de menú inferior para forzar a DGT Pi a hacer un movimiento. Al seleccionar esta opción antes de iniciar la partida DGT Pi va a jugar con las piezas blancas y usted jugará con piezas negras. Tenga en cuenta que también es posible cambiar el color de cada bando presionando el pulsador del reloj en la parte superior del DGT Pi.

El uso de las damas extras sobre el tablero electrónico DGT es el **método rápido** para cambiar la configuración, pero no todas las opciones se puede seleccionar de esta manera. Para cambiar la configuración utilizando las damas extras, primero las 32 piezas de ajedrez deben colocarse en la posición inicial. Las dos damas extras que se suministran con todos los juegos de ajedrez electrónicos DGT se utilizan para confirmar los ajustes. Mueva una de las damas extras sobre las casillas vacías del tablero (recordar que las otras piezas deben estar en la posición inicial) y la pantalla mostrará la opción de ajuste relacionada con ese cuadrado. El ajuste se activará mediante la retirada de la dama extra de esa casilla.

Nota: No aconsejamos el cambio entre módulos o los cambio de ajustes de tiempo durante una partida ya que esto puede conducir a un comportamiento impredecible. Por ejemplo, en algunas situaciones un cambio en la configuración durante un partida puede resultar en una nueva partida.

“Método Fácil” del DGT Pi

A continuación se muestra una visión general de los símbolos de los botones del DGT Pi, sus símbolos relacionados, como se usa en el menú en la pantalla y la acción que se producirá al pulsar cada botón:

Botones del DGT Pi					
Símbolo del Menú					
Acción del Menú	Volver o Salir del (sub)menú	Subir en el actual (sub)menú	No hay función de menú	Bajar en el actual (sub)menú	Entrar en Menú o confirmar selección

Importante: Por favor lea las siguientes notas antes de arrancar DGT Pi y acceder al menú:

1. Encienda DGT Pi mediante la conexión del conector de alimentación mini USB (DGT Pi se reiniciará por completo).
2. También se puede encender, cuando ya está conectado el adaptador de corriente, pulsando el botón de encendido del reloj en la parte inferior del DGT Pi (Esto si DGT Pi estaba apagado o en modo de espera).
3. El apagado puede hacerse presionando el botón de encendido en la parte inferior del DGT Pi.
4. El apagado puede hacerse también pulsando simultáneamente los botones ◀ y ▶.
5. Use ◀ y ▶ para recorrer el árbol del Menú.
6. Use + y — para desplazarse por la lista de selección de Menú actual.
7. **Importante:** Las futuras versiones del firmware pueden dar lugar a variaciones en el texto y en el menú de opciones.
8. Texto entre comillas "" indica como se muestra en la pantalla del DGT Pi.
9. Texto entre paréntesis () sólo es información para usted.

Estructura de Menús para el Método Fácil

A continuación se muestra una visión general de la estructura del menú de visualización utilizado (Suponiendo que el lenguaje elegido es el Español).

- | | | |
|--------|------------|---------------------------------------|
| ▶ Modo | ▶ Normal | ▶ "ok modo" (fijar modo y salir menú) |
| | + Brain | ▶ "ok modo" (fijar modo y salir menú) |
| | + Analisis | ▶ "ok modo" (fijar modo y salir menú) |
| | + Kibitz | ▶ "ok modo" (fijar modo y salir menú) |

- ✚ Observa ▶ "ok modo" (fijar modo y salir menú)
- ✚ Ponder ▶ "ok modo" (fijar modo y salir menú)
- ✚ Remoto ▶ "ok modo" (fijar modo y salir menú)
- ✚ (volver a Normal)

- ✚ Posición ▶ mueve lado B ▶ ✚/— Pulsador "B – N" o "N – B"
- ▶ uci 960 ✚/— Pulsador "Si"/"No" (**No todos módulos**)
- ▶ "escan tab" ▶ "Nueva Partid" (conf. partida, salir menú)

- ✚ Tiempo ▶ Mov.tiempo ▶ Mov. 1 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Mov. 3 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Mov. 5 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Mov. 10 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Mov. 15 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Mov. 30 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Mov. 60 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Mov. 90 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ (volver a Mov. 1)

- ✚ Partid ▶ Partid 1 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Partid 3 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Partid 5 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Partid 10 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Partid 15 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Partid 30 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Partid 60 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Partid 90 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ (volver a Partid 1)

- ✚ Fischer ▶ Fischr 1 1 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Fischr 3 2 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Fischr 5 3 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Fischr 10 5 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Fischr 15 10 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Fischr 30 15 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Fischr 60 20 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ Fischr 90 30 ▶ "ok tiempo" (fijar tiempo y salir menú)
- ✚ (volver a Fischr 1 1)

+ Libro	+ No book	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Flank	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Semi-open	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Open	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Closed	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Indian	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Fun	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Varied	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ GM 1950	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Performance	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ StockFish	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Anand	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Korchnoi	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Larsen	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
	+ Pro	► “ok libro” (fija libro y salir menú)	
+ GM 2001	► “ok libro” (fija libro y salir menú)		
	+ (volver a No book)		
+ Motor	► StockFish 8	► (selecciona 0-20 +)	► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
	+ Texel 1.07	► (selecciona 0-10 +)	► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
	+ Arasan2030	► (Elo:1000-2600 +)	► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
	+ Rodent3229	► (sel. tipo y confirma)	► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
	+ ZuriChess N	► (sel.0-20 y confirma)	► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
	+ WyldChess	► (sel. tipo y confirma)	► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
	+ Galjoen0371	► (sel. Elo 1500-2200 +)	► “ok motor” (fijar módulo y salir)
	+ Sayuri		► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
	+ Floyd 0.9		► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
	+ Laser 15beta		► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
	+ Cinnamon 20		► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
	+ Robocide		► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
	+ Vajolet2 24		► “ok motor” (fijar módulo y salir menú)
		+ (volver a StockFish 8)	
	+ Sistema	► información	► Versión
		+ IP dir	► “IP xxxx” o “no IP adr.” (info solo y salir)
		+ BT batería	► “Batería NA” o Voltaje (info solo y salir)
+ Sonido		► “A veces”	► “ok beep” (fijar beep y salir menú)

- + “Siempre” ▶ “ok beep” (fijar beep y salir menú)
- + “Nunca” ▶ “ok beep” (fijar beep y salir menú)
- + (volver A veces)

- + Idioma
 - ▶ Inglés ▶ “ok language” (fijar lenguaje y salir menú)
 - + Alemán ▶ “ok Sprache” (fijar lenguaje y salir menú)
 - + Holandés ▶ “ok taal” (fijar lenguaje y salir menú)
 - + Francés ▶ “ok langue” (fijar lenguaje y salir menú)
 - + Español ▶ “ok idioma” (fijar lenguaje y salir menú)
 - + Italiano ▶ “linguo ok” (fijar lenguaje y salir menú)
 - + (volver a Inglés)

- + Log File ▶ “Ok Log File”(salir menú)

- +Voz ▶ Voz Pico ▶ Sel. on/off ▶ (Sel. Voz) ▶ (Sel. person) ▶ “ok Voz”(salir)
 - ▶ Voz User ▶ Sel. on/off ▶ (Sel. Voz) ▶ (Sel. Person)) ▶ “ok Voz”(salir)
 - ▶ Voz Speed ▶ (Sel. 0 - 9) ▶ “ok Voz SP” (salir)

- +Display ▶ “Ponder intv” ▶ (Sel. 1 -8) ▶ “ok Ponder intv” (salir)
 - + “Confirm. msg” ▶ (Sel. on / off) ▶ “ok Confirm” (salir)
 - + “Cap letters” ▶ (Sel. on / off) ▶ “ok Capital” (salir)
 - + (volver a Ponder intv)

- + (Volver a información)

Funciones del Menú de botones durante una partida

Los botones del menú se pueden utilizar durante una partida. Su función depende del momento de la partida. A continuación se resumen las ¿cuál es la acción o Pi DGT Cuando se pulsa un botón durante un juego en función del estado o de la DGT Pi.

Botón	Estado	→Acción del DGT Pi
◀	Turno del jugador	→ Muestra el último movimiento del módulo
	Módulo pensando	→ Muestra el último movimiento del jugador
	Jugada decidía por módulo	→ Muestra el último movimiento del jugador
—	Turno del jugador	→ Muestra puntuación actual (evaluación en centipawns)
	Módulo pensando	→ Muestra puntuación actual (evaluación en centipawns)
	Jugada decidía por módulo	→ Muestra puntuación actual (evaluación en centipawns)

▶	Turno del jugador	→ Pausa partida / Reanudar partida
	Módulo pensando	→ Detiene al cálculo y muestra el mejor movimiento actual.
	Jugada decidida por módulo	→ El módulo calcula un movimiento alternativo al entregado
+	Turno del jugador	→ Muestra una sugerencia al jugador
	Módulo pensando	→ Muestra “un avance” o el mejor movimiento del módulo
	Jugada decidida por módulo	→ Muestra una sugerencia para el próximo movimiento del jugador
▶	Turno del jugador	→ Entrar al Menú
	Módulo pensando	→ Entrar al Menú
	Jugada decidida por módulo	→ Entrar al Menú
PULSADOR	Turno del jugador	→ Cambio de bando (el módulo empieza a calcular un movimiento)
	Módulo pensando	→ Cambio de bando (el módulo para de calcular, el jugador puede mover)
	Jugada decidida por módulo	→ Cambio de bando (el movimiento que se muestra se cancela; el jugador puede hacer un movimiento)

“Método rápido” usando las Damas extras

Para este método necesitas las dos damas que se suministran siempre con cualquier juego de piezas electrónicas DGT. Mediante la colocación y retirada de una de estas damas se pueden hacer selecciones del menú muy rápidamente, pero no es posible moverse a través de todos los submenús del menú. Para acceder a todas las opciones de menú y submenús, se deben utilizar los botones en la parte delantera del DGT Pi. El método rápido para configurar DGT Pi mediante el uso de una de las dos damas extras sólo es posible si las otras 32 piezas de ajedrez están colocadas en la posición inicial. La pantalla confirmará y mostrará dicho cambio. Por favor, elimine la dama adicional para iniciar el juego. Sólo una de las damas extras (blanca o negra) se debe utilizar al mismo tiempo. A continuación se muestra un resumen de todas las opciones disponibles en la actualidad. Futuras actualizaciones de software pueden dar lugar a cambios en la pantalla, mayores funcionalidades y nuevas características.

Seleccionar un modo de juego

Seleccionar un modo de juego se hace con la dama blanca extra de la siguiente forma:

- a5 Modo Normal
- b5 No usado
- c5 Modo Análisis
- d5 Modo Kibitz
- e5 Modo Observa
- f5 Modo Ponder

Seleccionar control de tiempo

DGT Pi soporta tres opciones de control de tiempo diferentes: Tiempo por movimiento, Tiempo por partida y Fischer. Puede seleccionar una opción de control de tiempo utilizando la dama blanca extra. Para opciones más detalladas de control de tiempo, utilice el menú de "Tiempo (Time)" y los botones del menú.

Controles de Tiempo por Movimiento

Los controles de tiempo por movimiento se establecen con la dama blanca extra de la siguiente forma:

- a6 Tiempo por movimiento 1 (1 segundo por movimiento)
- b6 Tiempo por movimiento 3 (3 segundos por movimiento)
- c6 Tiempo por movimiento 5 (5 segundos por movimiento)
- d6 Tiempo por movimiento 10 (10 segundos por movimiento)
- e6 Tiempo por movimiento 15 (15 segundos por movimiento)
- f6 Tiempo por movimiento 30 (30 segundos por movimiento)
- g6 Tiempo por movimiento 60 (60 segundos por movimiento)
- h6 Tiempo por movimiento 90 (90 segundos por movimiento)

Controles de Tiempo por Partida

Los controles de tiempo por partida se establecen con la dama blanca de la siguiente forma:

- a4 Tiempo por partida 1 (1 minuto por partida)
- b4 Tiempo por partida 3 (3 minutos por partida)
- c4 Tiempo por partida 5 (5 minutos por partida)
- d4 Tiempo por partida 10 (10 minutos por partida)
- e4 Tiempo por partida 15 (15 minutos por partida)
- f4 Tiempo por partida 30 (30 minutos por partida)
- g4 Tiempo por partida 60 (60 minutos por partida)
- h4 Tiempo por partida 90 (90 minutos por partida)

Controles con incremento Fischer

Los controles de tiempo con incremento se establecen con la dama blanca de la siguiente forma:

- a3 Fischer 1/1 (1 minuto por partida con 1 segundo de incremento Fischer)
- b3 Fischer 3/2 (3 minutos por partida con 2 segundos de incremento Fischer)
- c3 Fischer 5/3 (5 minutos por partida con 3 segundos de incremento Fischer)
- d3 Fischer 10/5 (10 minutos por partida con 5 segundos de incremento Fischer)
- e3 Fischer 15/10 (15 minutos por partida con 10 segundos de incremento Fischer)
- f3 Fischer 30/15 (30 minutos por partida con 15 segundos de incremento Fischer)
- g3 Fischer 60/20 (60 minutos por partida con 20 segundos de incremento Fischer)
- h3 Fischer 90/30 (90 minutos por partida con 30 segundos de incremento Fischer)

Seleccionar un Nivel

Seleccionar un nivel se hace con la dama negra extra de la siguiente forma:

- a5 Nivel 0
- b5 Nivel 3
- c5 Nivel 6
- d5 Nivel 9
- e5 Nivel 12
- e6 Nivel 15
- g5 Nivel 18
- h5 Nivel 20

Importante: Algunos módulos no tienen opciones de nivel e iniciarán una nueva partida si intentas seleccionar un nivel. Además, según lo definido por el módulo Arasan, este devolverá el rating de Elo. El Rodent 3 mostrará un nombre de nivel.

Una selección de opciones más detallada de los niveles de juego está disponible accediendo a los submenús de niveles a través de los botones de menú. En este manual, anteriormente, puedes encontrar una visión más detallada del menú.

Seleccionar un Libro de Aperturas

Los libros de apertura se establecen con la dama negra extra de la siguiente forma:

- a3 No book
- b3 Flank
- c3 Semi-open
- d3 Open
- e3 Closes
- f3 Indian
- g3 Fun
- h3 Varied
- a4 GM 1950
- 18

- b4 Performance
- c4 StockFish
- d4 Anand
- e4 Korchnoi
- f4 Larsen
- g4 Pro
- h4 GM 2001

Seleccionar un Módulo

Los módulos se establecen con la dama negra extra de la siguiente forma:

- a6 StockFish 8
- b6 Texel 1.07
- c6 Arasan 2030
- d6 Rodent 3229
- e6 Zurichess N
- f6 Wildchess
- g6 Galjoen 371
- h6 Sayuri

Usando DGT Pi como un reloj DGT3000 normal

DGT Pi también se puede utilizar como un reloj de ajedrez independiente DGT3000 normal. No es necesario conectar el adaptador de corriente cuando se utiliza DGT Pi como un reloj de ajedrez y para ahorrar energía se recomienda desconectarlo. Sin embargo, sí es necesario que las pilas estén debidamente colocadas.

Es posible utilizar DGT Pi como un reloj normal DGT3000 para jugar por ejemplo una partida de ajedrez real o cuando se juega a través de un programa de ajedrez en el ordenador. Para más detalles, por favor, lea las instrucciones que se suministran con su tablero electrónico DGT. El cable de reloj que viene con su tablero electrónico DGT, es necesario si se desea utilizar DGT Pi en combinación con las funcionalidades de su tablero electrónico DGT y sin las funciones del DGT Pi. Por favor, desconecte el cable de reloj cuando vuelva a utilizar DGT Pi como un ordenador de ajedrez.

Actualización o Reinstalación del software del DGT Pi

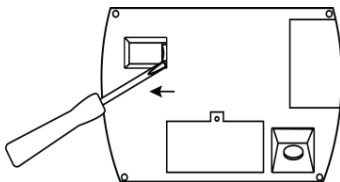
DGT Pi viene con una tarjeta SD de 8 Mb preinstalada que está colocada en una ranura en la parte de abajo. DGT Pi está listo para jugar y normalmente no es necesario reprogramar el software

instalado. Si DGT Pi no funciona correctamente o hay disponible una actualización de software, será necesario reprogramar la tarjeta SD.

Para actualizar o reinstalar el software siga las instrucciones siguientes las cuales requieren unos mínimos conocimientos de informática. Si no se siente cómodo haciendo esto, por favor, pida que le ayude alguien. No dude en visitar la sección de Preguntas Frecuentes (FAQ) en la página web de DGT o contacte con el soporte de DGT si tiene alguna pregunta o comentario.

Copia de una (nueva) imagen del software del DGT Pi (Windows)

1. Apague y desconecte DGT Pi de la alimentación desconectando el cable de alimentación USB.
2. Coloque DGT Pi boca abajo y desbloquee la tarjeta SD presionando la tarjeta en el borde de la misma con una punta afilada (por ejemplo un mini destornillador). Asegúrese de no tocar las partes metálicas de la tarjeta al retirarla de la ranura.
3. Deslice suavemente la tarjeta SD fuera del soporte de la tarjeta SD. Observe la siguiente imagen, para sacar la tarjeta SD. En la tarjeta SD hay un borde pequeño donde puede colocar el destornillador y luego deslizar la tarjeta SD hacia afuera.



4. Compruebe a través de "Mi PC" qué letra de unidad le fue asignada a su tarjeta SD. También puede descubrir esto en la columna de la izquierda de una ventana del Explorador de Windows (por ejemplo la G:)
5. Si no está instalado aún en su ordenador, descargue la utilidad Win32DiskImager desde: <https://sourceforge.net/projects/win32diskimager/>
6. Extraiga e instale el ejecutable Win32DiskImager desde el fichero zip descargado.
7. Descargue el último fichero de imagen disponible DGT Pi desde nuestro sitio web en DGT software section /DGT Chess computers.
8. Extraiga el contenido del fichero .zip. La imagen del DGT Pi debería terminar con .img tras la extracción.
9. Ejecute el programa Win32DiskImager. Nótese que quizás deba ejecutar el programa como administrador de su PC.
10. Seleccione la imagen "DGT Pi-x.xx.img" que usted extrajo anteriormente.

11. Seleccione la letra de la unidad de la tarjeta SD en el desplegable “device”. Tenga cuidado de seleccionar la unidad correcta. Si selecciona la unidad errónea, usted puede destruir el contenido de su disco duro.
12. Haga Click en el botón “Write” y espere que el proceso de escritura termine.
13. Salga del programa Win32DiskImager, extraiga el adaptador de la tarjeta SD y de este extraiga la tarjeta SD si es necesario.
14. Coloque la tarjeta SD suavemente de nuevo en su DGT Pi y encienda el dispositivo.
15. Por favor tenga en cuenta que gracias a las mejoras en el software y a las funciones añadidas, tras esta actualización el funcionamiento de su DGT Pi probablemente haya cambiado ligeramente.

Copia de una (nueva) imagen del software del DGT Pi (Mac OS X)

1. Apague y desconecte DGT Pi de la alimentación desconectando el cable de alimentación USB.
2. Coloque DGT Pi boca abajo y desbloquee la tarjeta SD presionando la tarjeta en el borde de la misma con una punta afilada (por ejemplo un mini destornillador). Asegúrese de no tocar las partes metálicas de la tarjeta al retirarla de la ranura.
3. Si su ordenador lo necesita, inserte la tarjeta SD en el adaptador Micro SD (incluido) y conecte el adaptador en un puerto libre de su ordenador.
4. Si la tarjeta SD no es nueva y puede contener información corrupta debería formatearla antes de usarla.
5. Puede usar la opción estándar de formateo de Mac OS. Asegurese de hacer un formateo completo.
6. Si aún no la tienes instalada, descarga la utilidad ApplePi-Baker desde:
<http://www.tweaking4all.com/hardware/raspberry-pi/macosex-apple-pi-baker/>
7. Descargue el último fichero de imagen disponible DGT Pi desde nuestro sitio web en DGT software section /DGT Chess computers.
8. Extraiga el contenido del fichero .zip. La imagen del DGT Pi debería terminar con .img tras la extracción.
9. Ejecute la utilidad ApplePi-Baker. Es posible que se le pida la contraseña de Administrador.
10. Seleccione la imagen “DGT Pi-x.xx.img” que usted extrajo anteriormente.
11. Bajo “Pi-Crust”, seleccione la tarjeta SD.
12. Seleccione la letra de la unidad de la tarjeta SD en la caja dispositivo.
13. Bajo “Pi-Ingredients”, seleccione el fichero “DGT Pi-x.xx.img” que usted extrajo anteriormente (presione el botón “...” para localizar el fichero de la imagen).
14. Presione “Restore Backup” para empezar a grabar el fichero imagen PicoChess en la tarjeta SD. Espere a que termine el proceso de escritura.
15. Salga del programa ApplePi-Baker, extraiga el adaptador de la tarjeta SD y de este extraiga la tarjeta SD si es necesario .

16. Coloque la tarjeta SD suavemente de nuevo en su DGT Pi y encienda el dispositivo.
17. Por favor tenga en cuenta que gracias a las mejoras en el software y a las funciones añadidas, tras esta actualización el funcionamiento de su DGT Pi probablemente haya cambiado ligeramente.

Software de Código Abierto

Digital Game Technology (DGT) ha desarrollado y liberado este nuevo gran producto para los amantes del ajedrez de todo el mundo. El código fuente incluido sólo está relacionado con este producto. El código fuente se ha dispuesto sujeto a las condiciones de los términos de la licencia a que se refiere específicamente en los Avisos de Software de Código Abierto (Open Source Software Notices). El software de código abierto, el código fuente y los módulos implementados se le proporcionan "como es".

DGT y el equipo PicoChess, sus filiales y subsidiarias rechazan todas y cualesquiera garantías y representaciones respecto de dicho software y código fuente relacionado, ya sea expresa, implícita, y estatutaria o de otra manera, incluyendo, sin limitación, cualquier garantía implícita de título, no infracción, comercialización, calidad satisfactoria, exactitud o idoneidad para un propósito particular. DGT y el equipo PicoChess no podrán ser declarados responsables de hacer, ahora o en el futuro, cualquier corrección en el software de código abierto, el código fuente, el software del módulo ni para proporcionar cualquier desarrollo o ayuda con respecto a este software de código abierto. Este software está escrito de acuerdo con las regulaciones definidas en: Software libre (GPLv3). Esto significa que es libre de usarse y modificarse. El código fuente está disponible para su modificación o mejoras por cualquier persona. Todos los cambios realizados son a su propio riesgo y no serán soportados por DGT. Para más detalles ver : <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>. Si surge cualquier problema le recomendamos volver a instalar la última imagen de la tarjeta SD DGT Pi que se puede descargar desde nuestro [website](#) en la sección Support / Software / Chess Computer.

Agradecimiento a los colaboradores

DGT Pi usa una versión reciente del software de PicoChess para manejar las reglas del ajedrez, libros de aperturas y ficheros PGN. Para más información puede visitar al equipo de PicoChess en: <http://www.picochess.com>. ¡Agradecemos al equipo de PicoChess su cooperación desarrollando este gran producto con DGT! También le agradecemos a varios equipos de desarrollo de módulos de ajedrez por hacer sus módulos disponibles para DGT Pi.

Condiciones de Garantía

Digital Game Technology (DGT) garantiza que DGT Pi cumple con nuestros más altos estándares de calidad. Si a pesar de nuestro cuidado en la elección de componentes, materiales, producción y transporte, su DGT Pi muestra un defecto de hardware durante los dos primeros años después de la compra, por favor, póngase en contacto con el soporte de DGT para la asistencia a través de [web form](#) en la sección de soporte de nuestro website. Incluya una descripción detallada del problema y el número de serie de su DGT Pi. Si el equipo de soporte de DGT es incapaz de resolver el problema, por favor, devuelva el producto al distribuidor al que adquirió el dispositivo. El producto será entonces cambiado o devuelto para su reparación a un centro de servicio de DGT. Se requiere comprobante de compra para cualquier reclamación de la garantía.

La garantía sólo es válida si DGT Pi se ha utilizado de una manera adecuada y prudente de acuerdo a su destino de uso. La garantía no se aplica si DGT Pi ha sido utilizada indebidamente o si cualquier intento de reparación o modificación no autorizada de software ha sido llevado a cabo sin el consentimiento expreso por escrito del equipo de soporte de DGT o uno de los centros de servicio autorizados por DGT.

Si el software de DGT Pi está dañado, se puede recuperar como se describe en este manual. DGT Pi solamente está cubierto por la garantía si hay un defecto de hardware de la tarjeta SD, del adaptador de corriente o del conjunto de la unidad DGT Pi.

Importante: El manual incluido del reloj DGT3000 establece un periodo de garantía de cinco años para el DGT3000. Este período sólo se aplica al reloj DGT3000 como dispositivo independiente y autónomo y no es aplicable al DGT Pi. DGT Pi está cubierto con una garantía de dos años y siempre según de acuerdo con las declaraciones de garantía que se han indicado arriba.

Especificaciones Técnicas

Pilas	2 Pilas AA (tipo linterna de bolsillo) para la sección reloj del DGT Pi
Adaptador	(110-240V AC a 5 Volt DC) adaptador de corriente para alimentar los circuitos del ordenador Raspberry Pi (El adaptador también puede cargar la batería del tablero electrónico Bluetooth DGT cuando DGT Pi está encendido y conectado al tablero electrónico Bluetooth a través del cable)
Enchufes	Adaptadores de enchufe para Europa, UK y USA están incluidos (Para otros países, por favor use un convertidor de enchufe adecuado cuando sea necesario)
Precisión	Mejor que un segundo por hora (especificaciones del reloj DGT3000)
Cubierta	Plástico ABS (varios colores)
Pantalla	35 x 120mm (1.38" x 4.72")
Peso	320 gramos (incluyendo las 2 pilas AA)

Descargo de Responsabilidad

Digital Game Technology no escatimó esfuerzos para asegurar que la información contenida en este manual es correcta y completa. Sin embargo no habrá ninguna responsabilidad por cualquier error u omisión. Digital Game Technology se reserva el derecho de cambiar las especificaciones del hardware y software que se describe en este manual sin previo aviso. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida, transmitida o traducida en cualquier idioma, en cualquier forma y por cualquier medio, sin la autorización previa por escrito de Digital Game.



El DGT Pi cumple con las normas: Directiva 2004/108/EC y 2011/65/EU.



Este producto está marcado con el símbolo de reciclaje, que indica que al final de su vida el producto debe ser reciclado por separado en los puntos habilitados para tal fin, según las normativas locales. No tire el producto a la basura general.



Este producto no es adecuado para niños de 0 a 3 años. Incluye piezas pequeñas. Peligro de asfixia.



DGT Pi cumple con la normativa de la Marca Registrada Alemana "Der GrünePunkt" de Duales System Deutschland GmbH.

Apéndice: Módulos de ajedrez instalados en DGT Pi

A continuación se muestra una visión general de módulos instalados en DGT Pi (versión 0.9L)

StockFish 8

StockFish es universalmente reconocido como el módulo de ajedrez más fuerte de software abierto (Open Source) del mundo. Incluso en el hardware de un modesto Raspberry Pi 3 fácilmente supera a Grandes Maestros. La inmensa cantidad de conocimiento de ajedrez programado en StockFish hace de él un módulo ideal para analizar sus partidas. Usted puede poner el módulo a un nivel de menor destreza para tener oportunidad de ganar.

Autores	TordRomstad, Marco Costalba, JoonaKiiski y Gary Linscott
Fecha	Octubre 2017
Elo	hasta 3360
Niveles	Sí
Chess960	Sí
Licencia	gplv3
Fuente	https://stockfishchess.org

Texel 1.07

Texel es el sucesor de CuckooChess. Es un módulo muy fuerte que batirá a todos los Grandes Maestros. Gracias a sus diferentes niveles de destreza, Texel atraerá a los ajedrecistas de diferentes fuerzas. Para principiantes absolutos hay incluso un nivel 0, en el cual el módulo realiza de forma aleatoria movimientos legales.

Autor	Peter Österlund
Fecha	Octubre 2017
Elo	hasta 2790
Niveles	Sí (llamados "Handicaps")
Chess960	No
Licencia	gplv3
Fuente	http://www.zurichess.xyz/

Arasan (Versión 20.30)

Arasan, o 'Rey' en la lengua tamil, es un módulo de ajedrez que existe desde 1994, mucho más tiempo que la mayoría de los otros módulos. Ha evolucionado mucho a lo largo de los años y ahora es un módulo de nivel de Gran Maestro muy atractivo. Arasan incluye un montón de características, incluyendo los niveles de habilidad, para hacer de él un oponente atractivo para jugadores de distintas fuerzas.

Autor	Jon Dart
Fecha	Noviembre 2017
Elo	1000 - 2980
Niveles	Sí
Chess960	No
Licencia	mit
Fuente	http://arasanchess.org/

Rodent 3 (Versión 2.29)

Rodent 3 es uno de los pocos módulos de ajedrez en el mundo que pueda adoptar "personalidades": ofrece diferentes estilos de juego en lugar de niveles de fuerza. Rodent 3 puede ser fácilmente convertido desde un fuerte Gran Maestro a un niño principiante. Tiene personajes serios o divertidos, como el defensor posicional o el atacante loco.

Autor	Paweł Koziol
Fecha	Noviembre 2017

Elo	hasta 2920
Niveles	Sí (Llamados “Personalities” – “Personalidades”)
Chess960	No
Licencia	gplv3
Fuente	https://github.com/nescitus/Rodent_III/

Zurichess N (Versión Neuchatel)

Zurichess es un módulo relativamente joven. A diferencia de la mayoría de los otros módulos no está codificado en lenguaje C++, si no en lenguaje Go. Igualmente a diferencia de los otros módulos, sus versiones no están numeradas, sino que son llamadas con nombres de los cantones de Suiza. Las versiones nuevas de Zurichess salen rápidamente una tras otra. La versión actual Neuchatel juega a nivel de Gran Maestro. Jugadores más débiles pueden establecer su nivel de habilidad un poco más bajo.

Autor	Peter Österlund
Fecha	Octubre 2017
Elo	hasta 2790
Niveles	Sí (Llamados “Skills” – “Habilidades”)
Chess960	No
Licencia	gplv3
Fuente	https://bitbucket.org/zurichess/

WyldChess

WyldChess ofrece algo similar a Rodent 3 con personalidades y también soporta Chess960 ('Fischer Random Chess'). La evaluación se compara con otros módulos superiores, no tan detallado, pero su táctica es muy fuerte.

Autor	Manik Charan
Fecha	Septiembre 2017
Elo	hasta 2630
Niveles	Sí (Llamados “Personalities” – “Personalidades”)
Chess960	Sí
Licencia	gplv3
Fuente	https://github.com/Mk-Chan/WyldChess

Galjoen (0.37.1)

Galjoen es un módulo de ajedrez que juega a un nivel de club (más fuerte) y tiene un estilo de juego activo. Junto con su apoyo a los niveles de fuerza y Chess960 ('Fischer Random Chess'), hace Galjoen un oponente ideal para que los jugadores del club practiquen sus habilidades tácticas y

estratégicas. El programa tiene su propia interfaz gráfica de usuario, la cual, por supuesto, no es utilizada por el software de DGT Pi.

Autor	Werner Taelemans
Fecha	Diciembre 2017
Elo	hasta 2150
Niveles	Sí
Chess960	Sí
Licencia	gplv3
Fuente:	http://www.goudengaljoen.be/

Sayuri

Sayuri es un módulo de ajedrez más débil comparado con otros más famosos. Es un módulo de ajedrez personalizable UCI con Sayulisp (= intérprete Lisp como Scheme) que le permite personalizar el algoritmo de búsqueda o ajustar los pesos de evaluación. Si está buscando un módulo que se pueda vencer, que le puede enseñar un par de cosas sobre el ajedrez, entonces Sayuri es una buena opción.

Autor	Hironori Ishibashi
Versión	2017.12.16
Fecha	Diciembre 2017
Elo	1840
Niveles	No
Chess960	No
Licencia	mit
Fuente	https://github.com/MetalPhaeton/sayuri

Floyd 0.9

Floyd originalmente fue un estudio escrito de un módulo de ajedrez, Floyd se ha convertido rápidamente en uno de los mejores módulos con fuerza de maestro. No fue escrito para velocidad o fuerza, sino para "la claridad y la facilidad de cambio". No obstante, el módulo tiene un atractivo estilo de juego. Desafortunadamente para los jugadores débiles, Floyd no puede ser forzado a jugar a un nivel inferior.

Autor	Marcel van Kervinck
Fecha	Agosto 2017
Elo	2730
Niveles	No

Chess960	No
Licencia	bsd
Fuente	https://github.com/kervinck/floyd/

Laser 15 beta

Laser es un nuevo módulo que comenzó como un proyecto desde cero en julio de 2015 como un módulo de afición entre dos hermanos, Jeffrey y Michael An. Tuvo su primera versión 1.0 en diciembre de 2015. Las primeras partes del módulo fueron influenciadas por la Wiki de programación de ajedrez, y los cambios más recientes han tenido influencia de Stockfish.

Autor	Jeffrey and Michael An
Fecha	Diciembre 2017
Elo	2960
Niveles	No
Chess960	No
Licencia	gnu
Fuente	https://github.com/jeffreyan11/uci-chess-engine

Cinnamon 20

Cinnamon 20 es la sucesora de Butterfly. Se trata de un atractivo oponente para experimentados jugadores de club. Este módulo no juega demasiado fuerte pero no es muy fácil de superar. Si no tiene título de FM o IM y está buscando un módulo al que derrotar y que le pueda enseñar algunas cosas sobre ajedrez, Cinnamon 20 es una buena elección.

Autor	Giuseppe Cannella
Fecha	Mayo 2016
Elo	2060
Niveles	No
Chess960	No
Licencia	gplv3
Fuente	https://github.com/gekomad/Cinnamon/

Robocide

Robocide es un módulo de ajedrez UCI gratuito y de código abierto escrito en C desde cero. No es un programa de ajedrez completo y requiere una interfaz que soporte el protocolo UCI. Además de las características habituales de los módulos de ajedrez modernos, como una tabla de transposición y reducción de movimientos nulos (null-move-pruning), Robocide también intenta implementar muchos casos especiales conocidos.

Autor	Daniel White
Fecha	Enero 2016
Elo	1800
Niveles	No
Chess960	No
Licencia	gplv3
Fuente	https://github.com/DanielWhite94/robocode

Vajolet 2.24

Vajolet es un módulo de ajedrez de código abierto escrito por Marco Belli. Lleva el nombre de las torres de Vajolet en los Dolomitas. Cuando Marco trabajó a través del tutorial de Stef Luijten sobre Winglet, escribiendo un programa de ajedrez en 99 pasos, reescribió Vajolet en C++. Vajolet 2.03 jugó el International Gsei Web Tournament 2013 y se clasificó para la final de 8 módulos italianos y 8 no italianos.

Autor	Marco Belli
Fecha	Noviembre 2017
Elo	2600
Niveles	No
Chess960	No
Licencia	gplv3
Fuente	https://github.com/elcabesa/vajolet