

Chess Wizard

IQ III

- **INSTRUCTION**
- **ANLEITUNG**
- **MODE D'EMPLOI**
- **INSTRUCCIONES**
- **MANUALE D'USO**
- **INSTRUCTIES**

CONTENUTO

FUNZIONI GENERALI

1. INIZIO DELLA PARTITA
2. MOSSE IMPOSSIBILI E ILLEGALI
3. CATTURA DI UN PEZZO
4. ASPETTI SPECIALI DEL GIOCO:
 - a) Arrocco
 - b) Presa En Passant
 - c) Promozione a Donna/Sottopromozione
 - d) Stallo
 - e) Scacco e Scaccomatto

FUNZIONI SPECIALI

5. NUOVA PARTITA (Tasto New Game)
6. IMPOSTAZIONE DEI LIVELLI DI GIOCO (Tasto Level)
7. RITIRO DELLE MOSSE (Tasto Take Back)
8. SCELTA DEL COLORE (Tasto Go)
9. INVERSIONE DEL COLORE (Tasto Colore)
10. IL COMPUTER GIOCA CONTRO SE' STESSO (Tasto Go)
11. VERIFICA DELLA POSIZIONE (Tasto Ver/Set)
12. IMPOSTAZIONE DI UNA POSIZIONE (Tasto Ver/Set)
 - A. Rimozione di un pezzo
 - B. Per vuotare la scacchiera (Tasto Clear)
 - C. Per aggiungere un pezzo o impostare una nuova posizione
13. SUGGERIMENTO DELLE MOSSE (Tasto Hint)
14. APPRENDIMENTO DEL GIOCO DA COMPUTER (Tasto Training)
15. SEGNALI SONORI (Tasto Sound)
16. PROBLEMI SCACCHISTICI

GARANZIA

CURA E MANUTENZIONE DEL COMPUTER

CARATTERISTICHE TECNICHE

REGOLE DEGLI SCACCHI

FUNZIONI GENERALI

Il scacchiera computerizzata può farvi da maestro se siete un giocatore principiante o può essere un temibile avversario se siete un buon giocatore di scacchi. Nel primo caso, Vi consigliamo di imparare bene le regole prima di cominciare a giocare (magari acquistando uno dei tanti libri di scacchi disponibili nelle librerie).

Leggete attentamente le istruzioni d'uso prima di cominciare a giocare col computer. Per ragioni di chiarezza e di semplicità, abbiamo descritto ogni argomento in un paragrafo diverso.

BATTERIE:

Il scacchiera computerizzata funziona con 6 batterie **alcaline (non incluse)** che permettono circa 100 ore di gioco. Aprite l'apposito scompartimento sul retro della macchina e collocate le batterie rispettandone le polarità +/- indicate all'interno.

Il rendimento del computer può venire compromesso nel caso le batterie non siano efficienti.

ADATTATORE:

Il funzionamento del computer può avvenire anche tramite l'adattatore che non è incluso nel kit d'acquisto ma disponibile separatamente presso il vostro negoziante. Prima di usarlo, controllate che il voltaggio della presa di corrente sia compatibile con quello indicato sull'adattatore.

Nota: Ricordatevi di collegare l'adattatore al computer prima di inserirne la spina nella presa di corrente. La presa dell'adattatore si trova sul retro del computer. L'adattatore è stato appositamente creato per il Mitco, non usatene altri.

MEMORIA:

Il scacchiera computerizzata ha una memoria a lungo termine ed è in grado di ricordare l'ultima posizione sulla scacchiera a condizione che le pile siano in buono stato o che l'adattatore rimanga collegato.

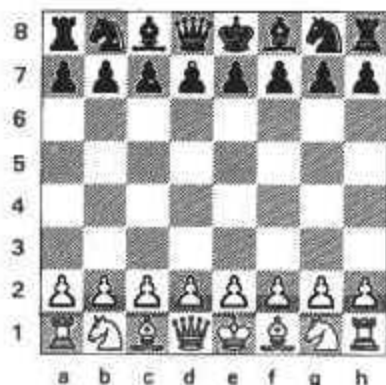
Nota: Se spegnete il computer mentre state usando la funzione SET UP o VERIFY, i LED relativi saranno ancora accesi quando riaccenderete il computer: per continuare la partita o cominciarne una nuova premete il tasto GO prima di uscire da queste funzioni.

Con "LED" indichiamo gli indicatori luminosi (diodi) presenti sulla scacchiera.

1. INIZIO DELLA PARTITA

Disponete i pezzi sulla scacchiera. Accendete il computer, l'interruttore si trova sul retro. Selezionate poi il livello di gioco (vedi impostazione dei livelli di gioco).

Posizione di partenza: I pezzi bianchi sulle prime due traverse, i pezzi neri sulle ultime due.



Nota: Quando riaccendete il computer o dopo aver premuto il tasto NEW GAME, il livello di gioco precedente rimane sul computer.

Partirete con il bianco (vedi "Scelta del colore"). Il LED del bianco si accende: effettuate ora la vostra mossa premendo sulla casella il pezzo che volete muovere. I LED della rispettiva colonna e della traversa si illumineranno e punteranno alla casella di partenza. Spostate il pezzo sulla casella di vostra scelta e, lasciandolo, premete leggermente su tale casella.

Mentre il computer calcola la mossa, il LED del nero sarà acceso.

Ricordate di non effettuare alcuna mossa o di impostare una funzione speciale mentre il computer sta calcolando la sua mossa! Alla sua risposta si accenderanno i LED della colonna e della traversa della casa di partenza del pezzo che il computer intende muovere. Premete il pezzo leggermente sulla casa di partenza e sollevatelo. Ora si accenderanno i LED della casa di arrivo. Portate sopra di essa il pezzo e premete ancora leggermente. La mossa del computer è ora eseguita. Il LED del bianco si riaccende segnalando che tocca di nuovo a voi muovere.

Ogni volta che viene premuto il pezzo su una casa, sentirete il suono che indica che il computer ha registrato il vostro movimento (vedi par. SEGNALI SONORI per ulteriori dettagli).

2. MOSSE IMPOSSIBILI E ILLEGALI

Il scacchiera computerizzata è stato programmato in conformità con le regole internazionali degli scacchi e non accetta né effettua mosse illegali.

Se effettuate una mossa illegale, il LED ERROR si accende. Ricollocate quel pezzo sulla casa di partenza senza applicare alcuna pressione ed eseguite ora una mossa legale, il LED ERROR si spegnerà di nuovo.

Se muovete un pezzo diverso da quello indicato dal computer, i due LED corrispondenti rimarranno accesi. Ricollocate quindi il pezzo erroneamente mosso sulla sua casella senza applicare pressione e muovete il pezzo indicato dal computer premendo leggermente sulla casa di partenza.

Se, eseguendo una mossa del computer, muovete il pezzo giusto ma in una posizione diversa da quella indicata, i LED relativi a quella casella rimarranno accesi. Collocate il pezzo sulla casella corretta premendo leggermente sulla stessa.

3. CATTURA DI UN PEZZO

Se il computer sposta un pezzo su una casella occupata da un pezzo del suo avversario, significa che questo è catturato e deve essere quindi rimosso dalla scacchiera. Effettuate la rimozione senza effettuare alcuna pressione.

4. ASPETTI SPECIALI DEL GIOCO

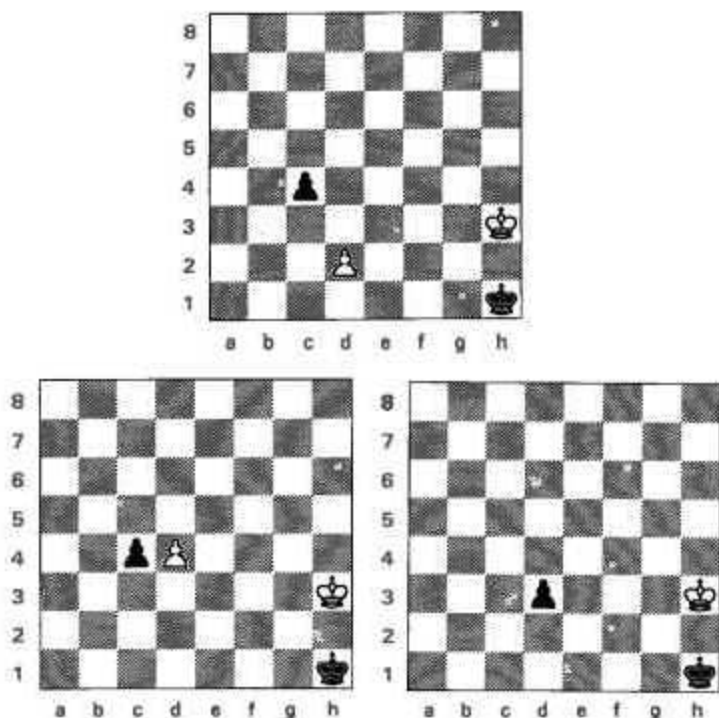
a) Arrocco

Il computer segnala l'arrocco con la mossa del Re e della Torre. Per arroccare premete prima le due caselle relative al Re e quindi muovete la Torre premendo sulla casella illuminata dai LED.

Nota: Non si può arroccare quando il Re è sotto scacco né quando Re o Torre erano già stati mossi in precedenza o quando la casella in cui deve andare il Re è minacciata da un pezzo nemico. Non si può arroccare neppure se una delle caselle in cui il Re deve passare è minacciata da un pezzo avversario.

Il scacchiera computerizzata accetta ed effettua l'arrocco nelle posizioni impostate (vedi par. 12).

b) Presa en passant



Dal regolamento ufficiale degli scacchi:

Un pedone che controlla una casa attraversata da un pedone avversario spinto di due passi dalla sua casa di partenza, può catturare il pedone medesimo come se fosse stato avanzato di un solo passo. Tale presa può essere eseguita soltanto alla mossa immediatamente successiva a tale spinta, ed è chiamata presa "en passant".

c) **Promozione a Donna/Sottopromozione.**

Se un pedone raggiunge l'ultima traversa, il computer lo promuove automaticamente a Donna (Regina). Se volete promuovere a pezzo minore (Torre, Cavallo o Alfiere), ritirate l'ultima mossa del computer (vedi par. 7) e usate la funzione SET UP (vedi par. 12) per rimpiazzare la Donna con il pezzo di vostra scelta. Il computer accetta ed esegue promozioni anche in posizioni impostate (vedi par. 12).

d) Stallo

La posizione di stallo viene segnata dai LED STALE-MATE.

e) Scacco e Scaccomatto

Se il computer vi dà scacco, il LED CHECK si accenderà. Il vostro scacco non sarà invece segnalato. Lo scaccomatto è invece segnalato dall'accensione dei LED CHECK-MATE che indicano la conclusione della partita.

FUNZIONI SPECIALI

5. NUOVA PARTITA (Tasto NEW GAME)

Premete il tasto NEW GAME dopo aver acceso il computer o quando volete cominciare una nuova partita. La partita precedente viene cancellata e i pezzi tornano alla normale posizione iniziale.

6. IMPOSTAZIONE DEI LIVELLI DI GIOCO (Tasto LEVEL).

Il scacchiera computerizzata ha 16 livelli di gioco. Per impostarne uno premete il tasto SET LEVEL e vi apparirà il livello attuale. Se questo non è quello da voi desiderato, premete SET LEVEL finché non si accendono i LED della traversa e della colonna corrispondenti al livello voluto. Per uscire da questa funzione premete GO: la partita potrà ora cominciare.

Nota: Mentre impostate il livello di gioco si accenderanno anche i LED VERIFY e SET UP.

Potete verificare o modificare il livello di gioco in qualunque momento della partita a condizione che la mossa spetti a voi. Non si può infatti interrompere il computer mentre sta elaborando e bisogna attendere che compia la sua mossa.

Nota: Se spegnete il computer per continuare la partita più tardi o se premete NEW GAME, il livello di gioco rimarrà lo stesso.

Caratteristiche Dei 16 Livelli Di Gioco:

- I livelli 1 e 2 sono adatti ai principianti e per coloro che necessitano fare pratica con le regole degli scacchi. I livelli 3 e 4 sviluppano una forza di gioco superiore.

Livello	Tempo Di Risposta
A1	Istantaneo
A2	2 Secondi
A3	5 Secondi
A4	10 Secondi

- Livelli 5-8 Per giocatori medi e avanzati

Livello	Tempo Di Risposta
A5	15 Secondi
A6	20 Secondi
A7	30 Secondi
A8	45 Secondi

- Livelli 9-12 Per giocatori esperti

Livello	Tempo Di Risposta
B1	1 Minuto
B2	1.5 Minuti
B3	2 Minuti
B4	2.5 Minuti

- Livelli 13-15 Sono principalmente utilizzati per l'analisi di posizioni o problemi, ma possono anche essere usati per il gioco se non vi annoierete con lunghi tempi di attesa.

Livello	Tempo Di Risposta
B5	3 Minuti
B6	3.5 Minuti
B7	4 Minuti
B8	Per problemi di scacchi

Nota: I tempi indicati sono da ritenersi "medi" e possono essere diversi in determinate posizioni.

7. RITIRO DELLA MOSSA

Se desiderate ritirare una mossa legale, ma debole (cosa di norma non consentita negli scacchi, ma il vostro computer è anche un insegnante, non solo un avversario...) procedete così:

Lasciate che il computer effettui la risposta alla vostra cattiva mossa. In seguito premete il tasto TAKE BACK e vedrete accendersi i LED dell'ultima mossa del computer, al contrario di come essa è stata eseguita (cioè prima la casella di arrivo quindi quella di partenza). Eseguite questa mossa nel modo normale premendo leggermente sulle caselle.

Premete di nuovo TAKE BACK e si accenderanno ora i LED della vostra da ritirare. Ritirate la vostra mossa come appena descritto. Non dimenticate di muovere il pezzo sulla scacchiera e di ricollocare i pezzi eventualmente catturati che erano stati tolti.

Nota: Si possono ritirare le ultime 9 semimosse.

8. SCELTA DEL COLORE

Il computer assume inizialmente i pezzi neri e voi i bianchi.

Se volete giocare voi con il Nero, sistemata la posizione di partenza premete il tasto GO e il computer comincerà a calcolare la prima mossa col bianco.

9. INVERSIONE DEL COLORE

Potete invertire il colore con cui volete giocare nel corso della partita premendo semplicemente GO. Il computer eseguirà così la vostra mossa e voi potrete continuare la partita con l'altro colore. Questa operazione può essere ripetuta quante volte si vuole purché la eseguiate nel momento in cui la mossa spetta a voi.

Il tasto COLOR può essere usato in qualunque momento della partita e il colore a cui spetta la mossa sarà invertito.

Nella funzione VERIFY/SET UP, premendo il tasto COLOR potete scegliere il colore col quale desiderate giocare nella posizione impostata.

10. IL COMPUTER GIOCA CONTRO SE' STESSO (Tasto GO)

Potrebbe essere interessante ad un certo punto della partita far giocare il computer contro sé stesso. Premete il tasto GO invece di effettuare la vostra mossa. Ripetete in continuazione questa operazione e il computer giocherà da solo mantenendo il livello di gioco impostato.

11. VERIFICA DELLA POSIZIONE (Tasto VER/SET)

In qualunque momento della partita, purché la mossa spetti a voi o dopo aver impostato una posizione, potete verificare che la posizione dei vostri pezzi sulla scacchiera corrisponda alla posizione presente nella memoria del computer (Può accadere che inavvertitamente si sposti qualche pezzo sulla scacchiera e che poi si continui a giocare su una posizione che non è quella realmente registrata dal computer, da qui sorgeranno dubbi sulle mosse del computer; per evitare tali inconvenienti utilizzate tale funzione per verificare la posizione).

- Premete il tasto VERIFY/SET UP una volta, il LED relativo si accenderà.
- Il LED BLACK o WHITE (nero o bianco) indica il colore dei pezzi che verranno verificati. Il colore potrà essere cambiato premendo COLOR.
- Scegliete il tipo di pezzo da verificare premendo il tasto col simbolo del pezzo stesso ed esso verrà indicato col solito sistema dei led.
- Per terminare la procedura premete GO.

Quando premete il tasto con il simbolo del pezzo, si accenderanno i LED della traversa e della colonna corrispondenti alla casella occupata dallo stesso. Premendo ancora questo tasto potrete verificare la posizione degli altri pezzi di questo tipo, da sinistra a destra. Quando i pezzi dello stesso tipo sono stati tutti segnalati, premendo ancora il tasto si accenderà il LED ERROR. Potete ora verificare la posizione di un altro tipo di pezzo premendo un'altro tasto col simbolo relativo. Alla fine della verifica, premete GO per uscire.

12. IMPOSTAZIONE DI UNA POSIZIONE (Tasto VER/SET)

Potete accedere a questa funzione all'inizio o nel corso di una partita quando la mossa spetta a voi.

La funzione SET UP vi consente di aggiungere o togliere pezzi dalla scacchiera nonché di impostare una posizione nel caso dobbiate risolvere un problema o analizzare una particolare situazione di gioco.

Non dimenticate di rispettare le regole degli scacchi!

Nota: Dopo essere usciti da questa funzione, si accenderà il LED del colore a cui spetta la mossa. Se volete invertire il colore premete il tasto VERIFY/SET UP di nuovo, cambiate il colore col tasto COLOR e premete GO. Potete ora immettere una mossa oppure far muovere il computer premendo ancora GO.

12.A RIMOZIONE DI UN PEZZO

Se volete rimuovere uno o più pezzi dalla posizione sulla scacchiera, procedete in questo modo:

- Premete il tasto VER/SET due volte, il LED SET UP si accende.
- Il LED BLACK o WHITE (Nero o Bianco) si accenderà indicando il colore dei pezzi che saranno rimossi. Il colore può essere cambiato premendo COLOR.
- Per rimuovere il pezzo, premete la sua casella.
- Infine, controllate se la mossa è al colore da voi desiderato quindi premete GO. Potete ora immettere una mossa per questo colore o far muovere il computer premendo di nuovo GO.

12.B PER VUOTARE LA SCACCHIERA

Se volete vuotare la scacchiera (per costruire una posizione in seguito) procedete in questo modo:

- Premete il tasto VERIFY/SET UP due volte, il led SET UP si accende.
- Premete ora CLEAR e l'intera scacchiera sarà vuotata.
- Siete ora pronti per impostare la vostra posizione.

12.C IMMISSIONE DI UN PEZZO

Per aggiungere uno o più pezzi alla posizione sulla scacchiera, procedete come segue:

- Premete il tasto VERIFY/SET UP due volte, se non siete ancora nella funzione SET UP. Il led SET UP si accende.
(Se volete vuotare la scacchiera, vedi paragrafo precedente)
- Il colore dei pezzi che intendete immettere può essere cambiato premendo COLOR. Il LED WHITE o BLACK (bianco o nero) indicherà il colore dei pezzi che verranno immessi sulla scacchiera.
- Selezionate il tipo di pezzo premendo il tasto col simbolo corrispondente.

Potete ora:

- Immettere un pezzo di questo tipo sulla casa scelta premendola leggermente.
- Si accenderanno i LED della colonna e della traversa corrispondenti.
- Selezionate il prossimo pezzo premendo il tasto col simbolo corrispondente ed immettetelo sulla scacchiera con lo stesso procedimento. Il colore deve essere cambiato se è diverso da quello del pezzo precedentemente immesso.
- Per concludere l'operazione premete GO.
- Controllate che il colore a cui spetta la mossa sia quello da voi desiderato prima di muovere o far muovere il computer.

Nota: Usate la funzione Verify per essere certi di avere immesso la posizione in maniera corretta.

13. SUGGERIMENTO DELLE MOSSE (Tasto HINT)

Se non siete sicuri su come continuare la partita potete farvi suggerire una o più mosse dal computer.

Quando spetta a voi muovere, premete HINT ed il computer vi mostrerà la casa di partenza della mossa che considera la migliore da farsi. Premendo HINT una seconda volta si accendono i LED della casa di arrivo. Premendo HINT ancora, il computer vi mostrerà un'altra buona mossa, se ve ne sarà un'altra.

14. APPRENDIMENTO DEL GIOCO DAL COMPUTER (Tasto TRAINING)

Questa funzione è concepita per aiutare il principiante.

- Quando tocca a voi muovere, premete il tasto TRAINING e si accenderanno i LED della casella di partenza di un primo pezzo in grado di effettuare una mossa legale. Continuando a premere lo stesso tasto, il computer vi mostrerà di volta in volta la casa di partenza di ciascun pezzo in grado di effettuare almeno una mossa legale. Al termine di questa operazione tutti i LED si spegneranno. Potete ripetere la suddetta operazione quando i led White o Black (Bianco o Nero) si accenderanno nuovamente.
- Una volta che avete scelto il pezzo da giocare (con la casa di partenza indicata dai LED della stessa) premetene la casella. Premendo di nuovo TRAINING il computer vi mostrerà ora ciascuna casella che il pezzo può raggiungere.
- Per uscire da questa funzione è sufficiente eseguire una mossa o far muovere il computer.

Nota: Per ripetere l'operazione, premete di nuovo TRAINING.

15. SEGNALI SONORI

Il scacchiera computerizzata ha 4 varianti di segnali che vengono indicate dai LED 1 - 4:

- ♦ LED 1: Assenza totale di segnali sonori
- ♦ LED 2: Viene emesso un segnale solo alla risposta del computer
- ♦ LED 3: Viene emesso un segnale ogni volta che viene premuto un tasto e durante le mosse di entrambi
- ♦ LED 4: Uguale alla variante 3 con l'aggiunta di un doppio beep quando uno dei pezzi più importanti viene minacciato (e contemporanea segnalazione dei LED).

Nota: Premete il tasto SOUND per selezionare la variante desiderata. I led SET UP e VERIFY saranno accesi quando scegliete fra le 4 varianti. Per uscire da questa funzione è sufficiente eseguire una mossa.

16. PROBLEMI SCACCHISTICI

Al livello 16 il computer risolve la maggior parte dei matti in 3 mosse e può aiutare il giocatore alle prese con complessi problemi non mancando di considerare anche arroccchi, promozioni e prese en passant.

Impostate la posizione nel modo visto al paragrafo 12 e selezionate il livello 16; se volete risolvere un problema vi consigliamo di far giocare il computer contro sé stesso (vedi par. 10).

Se volete sapere se il computer può darvi scaccomatto in 3 mosse, impostate la posizione sulla scacchiera, poi il livello e giocate contro il computer. Se troverà la combinazione di matto in 3 mosse i LED CHECK MATE si accenderanno, altrimenti continuerà la partita normalmente.

GARANZIA

Per ogni dettaglio sulla stessa si prega di far riferimento alla garanzia acclusa.

CURA E MANUTENZIONE DEL COMPUTER

Rimuovere polvere o quant'altro usando semplicemente un panno soffice. Non usare acqua né tantomeno solventi chimici sulla superficie: possono causare danni che invaliderebbero la garanzia.

Tenete il computer in un luogo fresco e asciutto, lontano da fonti di calore che potrebbero danneggiarlo gravemente. Non inserite batterie che non siano alcaline in quanto le altre, quando scariche, possono perdere del liquido che può irreparabilmente danneggiare il computer.

CARATTERISTICHE TECNICHE

- | | |
|--|-----------------------------|
| • Programma | 4 KByte ROM
256 Byte RAM |
| • Velocità CPU | 8 Mhz |
| • Assorbimento elettrico | 130 mw max |
| • Batterie | 6 x 1,5 Volt Alcaline |
| • Adattatore | Adattatore |
| • Immissione mosse per mezzo di sensori sulla scacchiera | |
| • Nr. 16 tasti di funzione, LED EXTRA ERROR | |
| • Elegante scacchiera | 260 x 243 x 23 mm |
| • Nr. 16 livelli | |
| • Take Back | 9 semimosse |
| • Funzione d'impostazione e verifica della posizione, funzione di suggerimento e apprendimento, risolve matti in 3 mosse | |
| • Biblioteca d'apertura di 630 varianti | |

Tutti i dati tecnici sono soggetti a modifiche senza preavviso.

REGOLE DEGLI SCACCHI

I. REGOLE GENERALI

1. I due giocatori si alternano nel giocare una mossa per volta. Dà inizio alla partita il giocatore coi pezzi Bianchi, che esegue la prima mossa.
2. Con l'eccezione dell'arrocco (vedi sez. II.1) una mossa è costituita dal trasferimento di un pezzo da una casella ad un'altra libera o occupata da un pezzo avversario.
3. Nessun pezzo, ad eccezione della Torre nell'arrocco e del Cavallo (vedi sez. II.5) può attraversare una casella occupata da un altro pezzo.
4. Un pezzo mosso in una casella occupata da un pezzo avversario lo cattura in virtù della mossa medesima. Il pezzo catturato deve essere immediatamente rimosso dalla scacchiera da parte del giocatore che effettua la presa.
5. Quando un giocatore muove un pezzo in una posizione da cui attacca il Re avversario, il Re si trova sotto "scacco" (segnalato dal computer con l'accensione e del LED "CHECK") che deve essere parato:
 - a) o muovendo il Re,
 - b) o interponendo un proprio pezzo all'azione del pezzo che dà scacco,
 - c) o catturando il pezzo medesimo.
6. La partita ha termine quando non è possibile in alcun modo parare la minaccia rivolta al Re. Ciò è denominato "scacco matto" (segnalato dall'accensione dei LED "CHECK" e "MATE").

II. MOVIMENTO DEI PEZZI

1. RE

Ad eccezione dell'arrocco, il Re può muovere di un passo solo verso qualsiasi casella adiacente (anche in diagonale) che non sia attaccata da un pezzo avversario.

L'arrocco viene effettuato contemporaneamente dal Re e da una Torre, ma è da considerare come un'unica mossa (del Re) e si effettua come segue:

- a) il Re muove di due caselle dalla sua casa di partenza in direzione di una Torre, e
- b) la Torre muove sulla casella a fianco del Re, scavalcandolo.

Non si può arroccare se:

- a) il Re è già stato mosso
- b) la Torre in questione è già stata mossa
- c) il Re si trova o va a trovarsi sotto scacco, o deve attraversare una casella controllata da un pezzo avversario.
- d) una delle caselle tra il Re e la Torre è occupata da un pezzo.

2. DONNA

La Donna può muovere in direzione di qualsiasi casella sulla colonna, traversa o diagonale in cui si trova (con l'eccezione prevista all'art. I.3).

3. TORRE

La Torre può muovere in direzione di qualsiasi casella sulla colonna o traversa in cui si trova (con l'eccezione prevista all'art. I.3).

4. ALFIERE

L'Alfiere può muovere in direzione di qualsiasi casella sulla diagonale in cui si trova (con l'eccezione prevista all'art. I.3).

5. CAVALLO

Il Cavallo muove spostandosi di due caselle orizzontalmente o verticalmente, e poi di una diagonalmente (o viceversa, se si preferisce...). E' l'unico pezzo (tranne la Torre nell'arrocco) che può "saltare" i pezzi propri o avversari.

6. PEDONE

Il pedone può muovere di uno o due passi dalla sua casella di partenza, e poi di un solo passo ad ogni mossa successiva. Quando cattura, però muove di un passo avanti in diagonale. Quando un Pedone raggiunge l'ottava traversa, viene immediatamente cambiato a piacimento del giocatore in Donna o Torre o Alfiere o Cavallo dello stesso colore, senza tener conto degli altri pezzi presenti sulla scacchiera. Ciò è detto "Promozione".

Un Pedone che attacca una casella attraversata da un Pedone avversario che è appena stato mosso di due passi, può catturarlo come se fosse stato mosso di un passo solo. Tale presa può essere eseguita solo alla mossa immediatamente successiva alla spinta, e viene chiamata presa "en passant". (Quando il computer effettua questa presa mostra il simbolo "ep"). La presa "en passant" è descritta anche nella sezione 6.b delle presenti istruzioni.

III. CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Tenete sempre ben presente il valore specifico dei vari pezzi. Vi Sarà utile nel decidere sull'opportunità di catturare e scambiare pezzi. In generale, cercate di catturare i pezzi di maggior valore.

- Mettete al sicuro il vostro re, arroccando prima possibile.
- Il controllo delle caselle centrali assicura di norma un vantaggio non indifferente. A tale scopo, conviene occuparle con i propri pedoni centrali e tempestivamente cavalli e alfieri.
- Cercate di trarre vantaggio dalle opportunità di presa, specialmente e se potete guadagnare materiale.
- Concentratevi: non fatevi sorprendere a guardia abbassata dal vostro avversario!

Art.No.6503-III
Eng/Ger/Fre/Spanish/
Italian/Dutch