

Chess Wizard™

IQ V

- INSTRUCTION
- ANLEITUNG
- MODE D'EMPLOI
- MANUALE D'USO
- INSTRUCCIONES
- HANDLEIDING

CONTENUTO

I. CONSIGLI GENERALI

II. BREVI ISTRUZIONI INTRODUTTIVE

III. ASPETTI PARTICOLARI DEL GIOCO

- a) esecuzione delle mosse
- b) cattura dei pezzi
- c) mosse impossibili e illegali
- d) arrocco
- e) presa en passant
- f) promozione a Donna / sottopromozione
- g) stallo e patta
- h) scacco e scacco matto
- i) annuncio di matto

IV. FUNZIONI SPECIALI

- 1) NUOVA PARTITA (Tasto NEW GAME)
- 2) IMPOSTAZIONE DEI LIVELLI (Tasto SET LEVEL)
- 3) SOLUZIONE PROBLEMI
- 4) TASTO GO
- 5) GIOCO CASUALE (Tasto RANDOM)
- 6) ARBITRAGGIO (Tasto REFEREE)
- 7) SUGGERIMENTO MOSSE (Tasto HINT)
- 8) APPRENDIMENTO DAL COMPUTER (Tasto TRAINING)
- 9) RITIRO DELLE MOSSE (Tasto TAKE BACK)
- 10) AVANZAMENTO DELLE MOSSE (Tasto TRACE FORWARD)
- 11) INVERSIONE DEI COLORI (Tasto CHANGE COLOR)
- 12) TASTO CLEAR / CLEAR BOARD
- 13) VERIFICA DELLA POSIZIONE (Tasto VERIFY)
- 14) IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE (Tasto SET UP)
- 15) RITORNO ALLA POSIZIONE INIZIALE (Tasto RESTORE)
- 16) SUONO (Tasto SOUND)
- 17) IL COMPUTER CONTRO SE STESSO (Tasto AUTOPLAY)
- 18) INFORMAZIONI DAL COMPUTER (Tasto INFO)
- 19) GIOCO FACILITATO (Tasto EASY)
- 20) MIGLIOR MOSSA ALTERNATIVA (Tasto NEXT BEST)

V. APPENDICE

- A. Manutenzione e cura del computer
- B. Tabella degli inconvenienti
- C. Dati e caratteristiche tecniche
- D. Regole degli scacchi

I. CONSIGLI GENERALI

Giocare con il *IQ V* è facile rispetto ad altri computer di scacchi. È comunque raccomandabile leggere le istruzioni generali prima di cominciare a giocare. Le istruzioni dettagliate sono organizzate in modo tale che ogni sezione sia autonoma, dimodochè non è necessario leggere tutto subito.

BATTERIE

Il *IQ V* funziona con sei batterie alcaline da 1,5 Volt o accumulatore (non inclusi)

Attenzione: Non usare batterie comuni, che possono dar luogo ad effetti indesiderati.

Per installare le batterie, aprite lo scompartimento BATTERY DOOR posto sul retro della macchina. Inserite le batterie prestando attenzione alla polarità +/- . Un set di batterie alcaline nuove dura circa 75 ore di operatività effettiva. Se prevedete di non usare il computer per un lungo periodo, ricordate di rimuovere le batterie.

ADATTATORE

L'adattatore di rete per il *IQ V* è acquistabile a parte. Prima dell'utilizzo, verificate che il voltaggio d'uscita di rete rientri nella fascia specificata sull'etichetta dell'adattatore. La presa per lo spinotto dell'adattatore è situata nella parte posteriore del computer. Tenete presente che dovete usare esclusivamente l'adattatore consigliato dalla casa produttrice: l'uso di qualsiasi altro adattatore invalida automaticamente la garanzia.

Attenzione: Abbiate cura di collegare l'adattatore al computer prima che alla rete.

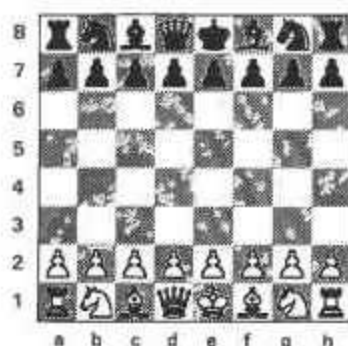
MEMORIA A LUNGO TERMINE

Il *IQ V* possiede una memoria a lungo termine che gli consente di conservare, una volta spento, l'ultima posizione raggiunta sulla scacchiera. Assicuratevi però che le batterie siano inserite nel computer o che l'adattatore di rete sia collegato, altrimenti i dati memorizzati andranno perduti.

Nota: Quando vi trovate nelle funzioni VERIFICA/IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE o IMPOSTAZIONE DEI LIVELLI, spegnendo il computer prima d'uscirne esso le mantiene inalterate; quando lo riattiverete i LED "SET UP/VERIFY" e "SET LEVEL" torneranno ad accendersi. Per continuare la partita o iniziarne un'altra, premete prima il tasto GO per uscire da queste funzioni; e in ogni caso NEW GAME per iniziare un'altra partita.

II. BREVI ISTRUZIONI INTRODUTTIVE

1. Prima di cominciare a giocare, disponete i pezzi sulla scacchiera in dotazione al *IQ V* nella posizione iniziale (pezzi bianchi sulla prima e seconda traversa e pezzi neri sulla settima e ottava).



2. L'interruttore è a due posizioni ed è situato sul retro del *IQ V*. È marcato ON/OFF. Premetelo sulla posizione ON, per attivare l'adattatore o le batterie. Se usate l'adattatore, le batterie verranno automaticamente disattivate.
3. Premete NEW GAME. Sentirete tre "beep" e il display mostrerà "00:00". Dopodiché sarete in grado di effettuare la prima mossa come Bianco.
4. Il *IQ V* dispone di 48 livelli di gioco, suddivisi in 6 gruppi (vedi sez IV.2 per maggiori dettagli) più un gruppo di 8 livelli per la soluzione di problemi di matto (vedi sez. IV.3).

I livelli sono suddivisi in 7 gruppi (**tr** = Livelli da torneo, **At** = Livelli con tempo medio di risposta, **Sd** = Livelli a tempo predeterminato, **Fd** = Livelli a profondità di ricerca prefissata, **An** = Livelli d'analisi, **EA** = Livelli principianti e **in** = Livelli soluzione problemi). Troverete maggiori dettagli sull'ultimo gruppo al paragrafo IV.3 SOLUZIONE PROBLEMI.

Premendo ripetutamente il tasto SET LEVEL si passa da un gruppo di livelli all'altro, a "rotazione ciclica", mentre intanto il display LCD indica di volta in volta il simbolo del gruppo, e i rispettivi LED luminosi specificano colonna e traversa della casella corrispondente al livello (a1, a2, a3 ecc. fino a f8).

Premendo su una casella si imposta poi il livello di gioco corrispondente desiderato.

Esempio: Per impostare il livello a tempo predeterminato 5, premete SET LEVEL finché il display LCD mostra "Sd". Ora premete la casella c5: si accenderanno i LED della colonna "c" e della traversa "5", e il display LCD mostrerà il simbolo "Sd 5", corrispondente al livello richiesto.

Il modo più rapido per impostare un livello è comunque quello di premere direttamente sulla casella corrispondente al livello desiderato, dopo aver premuto una volta sola il tasto SET LEVEL.

5. Una volta impostato il livello, premete il tasto GO per uscire dalla funzione. Al termine della procedura descritta potete immettere la vostra prima mossa come Bianco. Premete il pezzo che intendete muovere sulla sua casella: si accenderanno i LED della rispettiva traversa e colonna. Premetelo poi di nuovo sulla casella in cui volete spostarlo; sul display LCD apparirà l'indicazione completa della mossa, mentre si accenderanno i LED di colonna e traversa della casella d'arrivo. La vostra mossa è stata registrata. Se la mossa era "legale", il *IQ V* inizierà a calcolare la sua risposta. Scelta la mossa, la mostrerà sul display LCD, accendendo anche i LED di colonna e traversa corrispondenti. Quando viene catturato un pezzo, toglietelo semplicemente senza bisogno di alcuna ulteriore pressione.

Nota: Il display LCD mostra anche il tempo progressivo accumulato dalle due parti (nonché - nei livelli "Sd" - quello rimasto), mentre tocca al giocatore o al computer.

III. ASPETTI PARTICOLARI DEL GIOCO

a) esecuzione delle mosse

Il *IQ V* è dotato di una scacchiera a sensori che registra automatica-mente le mosse immesse tramite pressione sulle caselle. Le mosse effettuate dal *IQ V* vengono indicate sia dai LED che contrassegnano traversa e colonna che dal display LCD. Ogni casella della scacchiera viene definita in base alla "notazione algebrica" ufficialmente adottata dalla Federazione Scacchistica Internazionale (F.I.D.E.), tramite le "coordinate" traversa - colonna delle caselle da a1 a h8. Tutte le mosse vengono mostrate anche dal display LCD.

Per cominciare, premete il tasto NEW GAME: tocca voi giocare come Bianco (si accende il LED rosso del Bianco).

Per eseguire una mossa, premete leggermente il pezzo che intendete muovere sulla casella in cui si trova. Vedrete accendersi i LED corrispondenti alla traversa e alla colonna della casella medesima. Per completare la mossa, sollevate il pezzo e premetelo sulla casella su cui intendete collocarlo. Sul display LCD apparirà l'indicazione della mossa completata, e il *IQ V* inizierà immediatamente ad elaborare la sua risposta (lampeggia intanto il LED verde del Nero).

Una volta che il *IQ V* ha calcolato la sua contromossa, la mostrerà sul display LCD, mentre si accenderanno i LED corrispondenti alle coordinate della mossa stessa. Premete sulla casella indicata, sollevate il pezzo e completate la mossa allo stesso modo di quando muovete voi. Ricordate di togliere ogni pezzo eventualmente catturato dal computer (senza bisogno di ulteriori pressioni sulla casella corrispondente). Normalmente (vedi cap. IV. 15) ogni pressione su una casella è accompagnata da un "beep".

Nota: Quando tocca al computer, qualsiasi pressione sui tasti viene ignorata, ad eccezione del tasto GO che ne interrompe il procedimento di calcolo, forzandolo a giocare immediatamente la mossa al momento considerata. In più, si può anche premere NEW GAME per iniziare una nuova partita; INFO per accedere alle informazioni dal computer (vedi cap. IV.17); e HINT per farsi mostrare sul display LCD la mossa attualmente analizzata (vedi cap. IV.7).

b) cattura dei pezzi

Quando il *IQ V* effettua una presa, completate la mossa togliendo il pezzo catturato senza alcuna ulteriore pressione. Se eseguite voi una presa, effettuate la mossa normalmente, ricordando di togliere dalla scacchiera il pezzo catturato.

c) mosse impossibili e illegali

Il *IQ V* è programmato secondo le regole ufficiali degli scacchi, e non accetta - nè naturalmente effettua - mosse illegali. Se avete effettuato mosse illegali o avete sbagliato l'esecuzione di una mossa del computer, potete facilmente rimediare così:

- Se tentate di effettuare una mossa illegale, sentirete un triplo "beep" e vedrete apparire "Er r" sul display. Ritirate la mossa ripremendo su ciascuna casella interessata. Adesso potete effettuare un'altra mossa legale.
- Se muovete un pezzo sbagliato nell'esecuzione di una mossa del computer, sentirete un triplo "beep" e vedrete accendersi i LED della traversa e della colonna corrispondenti alla casella giusta. Premete sulla casella indicata, eseguendo così correttamente la mossa.

Se invece volete solo ritirare una mossa infelice, o cambiare linea di gioco, aspettate il vostro turno e utilizzate la funzione RITIRO DELLE MOSSE (vedi cap. IV.9).

d) arrocco

Come da regolamento, l'arrocco si effettua muovendo prima il Re, poi la Torre. Il computer indicherà in sequenza le caselle da premere.

Nota: Non si può arroccare sotto scacco, né passare o finire col Re sotto scacco.

Il *IQ V* consente e può a sua volta effettuare l'arrocco in posizioni impostate sulla scacchiera.

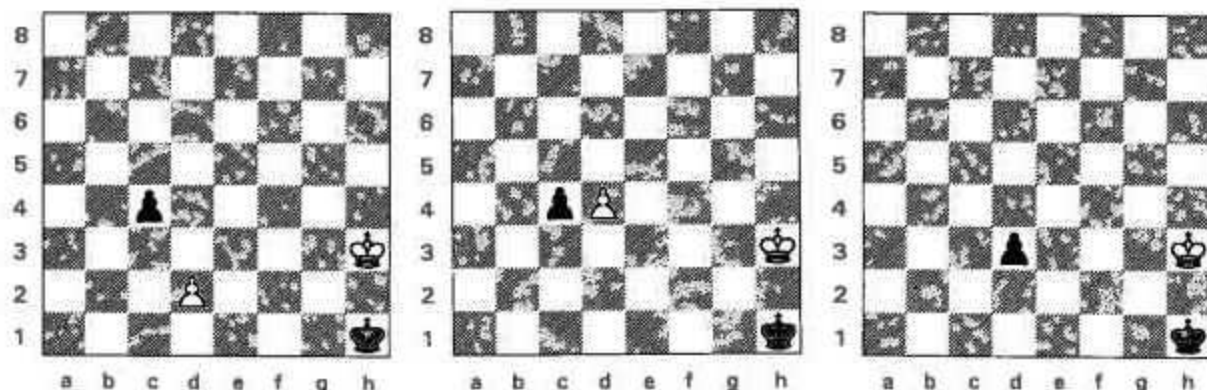
e) presa en passant

Se effettuate questo particolare tipo di cattura, non avete che da premere sulle caselle di partenza e di arrivo come per qualsiasi altra mossa. Ricordate di togliere il pedone catturato dalla scacchiera, e di premere sulla casella su cui si trovava.

Voi o rispettivamente il computer potete prendere "en passant" in posizioni immesse sulla scacchiera.

Dal Regolamento Ufficiale degli Scacchi:

Un pedone che controlla una casa attraversata da un pedone avversario avanzato di due passi dalla sua casa di partenza, può catturare il pedone stesso come se fosse stato mosso di un passo solo. Tale presa può essere effettuata solo nella mossa immediatamente successiva alla spinta, e viene chiamata presa "en passant".



f) promozione a Donna / sottopromozione

Se un vostro pedone raggiunge l'ottava traversa, il *IQ V* vi consente di promuoverlo a Donna, o a qualsiasi altro pezzo - tranne il Re!...- desideriate. Si accenderanno i LED corrispondenti alla casella, e il computer vi inviterà immediatamente a specificare a quale pezzo intendete promuovere, mostrando "Pro?" sul display. Premete quindi il tasto simbolo del pezzo a cui avete deciso di promuovere. I LED si spegneranno, e il computer comincerà a calcolare la sua risposta.

Quando invece il computer porta a promozione un suo pedone, farà lampeggiare sul display il simbolo del pezzo cui promuove. In caso la segnalazione vi sfugga, per scoprire il pezzo prescelto dal *IQ V* potete anche utilizzare il tasto VERIFY.

Il computer ammette ed esegue promozioni e sottopromozioni anche in posizioni impostate sulla scacchiera.

g) stallo e patta

Il computer annuncia lo stallo accendendo i LED "STALE" e "MATE".

Il *IQ V* riconosce anche le altre speciali condizioni di patta stabilite dalla Federazione Internazionale degli Scacchi (F.I.D.E.): materiale insufficiente a dar matto, regola delle 50 mosse, tripla ripetizione di posizione. In tal caso si accende solo il LED "STALE".

h) scacco e scacco matto

Quando il computer dà scacco, lo annuncia accendendo il LED "CHECK". Quando è "scacco matto", insieme al LED "CHECK" si accenderà il LED "MATE", e simultaneamente sentirete suonare un triplo "beep", a significare la fine della partita.

i) annuncio di matto

Il *IQ V* annuncia lo scacco matto - quando lo scopre - mostrando sul display LCD il numero di mosse necessarie a mattare (per esempio, "n 4" significa "scacco matto in 4 mosse"), mentre sulla sinistra della scacchiera si accenderanno i LED corrispondenti al numero medesimo.

Il *IQ V* annuncia il matto fino a 8 mosse.

IV. FUNZIONI SPECIALI

1) NUOVA PARTITA (Tasto NEW GAME)

Premendo il tasto NEW GAME si riporta la scacchiera del *IQ V* alla posizione di partenza. Si usa il tasto col medesimo effetto anche in funzioni speciali tipo "IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE" (SET UP), "VERIFICA DELLA POSIZIONE" (VERIFY), "IMPOSTAZIONE DEI LIVELLI" (SET LEVEL).

Premete "NEW GAME" quando accendete il computer, o desiderate iniziare una nuova partita.

Nota: le funzioni IMPOSTAZIONE DEI LIVELLI (SET LEVEL), GIOCO CASUALE (RANDOM) e SUONO (SOUND) non vengono modificate da NEW GAME.

2) IMPOSTAZIONE DEI LIVELLI (Tasto SET LEVEL)

Il vostro *IQ V* possiede 48 livelli di difficoltà che gli permettono di adattarsi a qualsiasi condizione di gioco intendiate impostare. Sono suddivisi in 6 sezioni (più la sezione "SOLUZIONE PROBLEMI" - SOLVE MATE) ed elencati più avanti.

Per impostare il *IQ V* su uno dei 48 livelli premete il tasto SET LEVEL. Ogni ulteriore pressione farà avanzare al successivo gruppo di livelli, di cui potrete vedere il simbolo abbreviato sullo schermo LCD (**tr** = livello da torneo, **At** = livello con tempo medio di risposta, **Sd** = livello a tempo predeterminato (lampo, semilampo, ecc.), **Fd** = livello a profondità di ricerca fissa, **An** = livello d'analisi, **EA** = livello principianti) del livello che avete selezionato. Per quanto concerne ciascuno dei 48 livelli, fate riferimento alla tabella che troverete più avanti. Per impostare il livello richiesto all'interno di ciascun gruppo di livelli premete la casella corrispondente sulla colonna da "a" a "f".

Come alternativa più veloce, potete pure impostare il livello di gioco premendo direttamente la casa corrispondente al livello desiderato (a1, a2, a3, fino a f8).

Premete sempre GO per uscire da questa funzione.

Nota: La colonna "g" rappresenta l'ultimo gruppo (matto-in-x mosse, vedi sezione IV. 3. SOLUZIONE PROBLEMI per maggiori dettagli)

Esempio: Se volete impostare il livello a tempo medio di risposta 4, premete il tasto SET LEVEL e la casella B4: i LED corrispondenti si accenderanno. Vedrete ora sul display LCD "At 4" ad indicare il livello attualmente impostato. Una volta selezionato il livello di difficoltà desiderato, premete GO per uscire da questa funzione.

Potete sempre controllare o modificare il livello di difficoltà durante la partita, non però mentre il computer sta calcolando. Il cambiamento di livello fa ripartire daccapo gli orologi.

Nota: Se spegnete il computer per continuare la partita in un altro momento o se iniziate una nuova partita, verrà mantenuto il livello di difficoltà precedente.

SISTEMA DI NUMERAZIONE PER LA SUDDIVISIONE DEI LIVELLI DI GIOCO SULLA SCACCHIERA

8	TR 8	AT8	SD8	FD8	AN8	EA8	IN8	
7	TR 7	AT7	SD7	FD7	AN7	EA7	IN7	
6	TR 6	AT6	SD6	FD6	AN6	EA6	IN6	
5	TR 5	AT5	SD5	FD5	AN5	EA5	IN5	
4	TR 4	AT4	SD4	FD4	AN4	EA4	IN4	
3	TR 3	AT3	SD3	FD3	AN3	EA3	IN3	
2	TR 2	AT2	SD2	FD2	AN2	EA2	IN2	
1	TR 1	AT1	SD1	FD1	AN1	EA1	IN1	
	A	B	C	D	E	F	G	H

Descrizione dei controlli di tempo relativi ai livelli:

- Livelli da torneo tr 1 - tr 8 :**
 Per controlli di tempo da torneo. Un determinato numero di mosse deve essere giocato in un arco di tempo prefissato, ad es. 40 mosse in 120 minuti (il livello 8 è il più forte). Se voi o il computer oltrepassate il controllo di tempo specificato, la partita verrà dichiarata perduta.
- Livelli con tempo medio di risposta At 1 - At 8 :**
 Il *IQ V* utilizzerà per ogni mossa, mediamente, il tempo indicato.
- Livelli a tempo predeterminato Sd 1 - Sd 8 :**
 Per giocare... a finire: occorre terminare la partita entro un tempo prestabilito. Se voi o il computer oltrepassate il controllo di tempo specificato, la partita verrà dichiarata perduta. Il conteggio del tempo avviene alla rovescia, e raggiunto lo zero il computer con un triplo "beep" avverte che si è oltrepassato il tempo concesso. Se volete, però, potete ugualmente continuare a giocare e terminare la partita. Sul display continuerà a venir mostrato il tempo totale e quello progressivamente utilizzato.
- Livelli a profondità di ricerca prefissata Fd 1 - Fd 8 :**
 Particolarmente adatto alle analisi approfondite. Il computer analizzerà tutto quanto gli è possibile fino alla profondità stabilita (in semi-mosse).
- Livelli d'analisi An 1 - An 8 :**
 Questo gruppo di livelli assicura analisi ancora più approfondite a fronte di posizioni più complesse.

• **Livelli principianti EA 1 - EA 8 :**

A differenza che negli altri livelli, qui il computer non utilizza anche il tempo dell'avversario per elaborare, di conseguenza il suo gioco ne risulta indebolito. Il *IQ V* a questi livelli limita la ricerca del matto al numero di semi-mosse specificato nella tabella.

TABELLA DEI LIVELLI

Livello	Descrizione	Livello	Descrizione
tr 1	40 mosse in 5 min.	Fd 1	ricerca fino a 1 semimossa
tr 2	40 mosse in 15 min.	Fd 2	ricerca fino a 2 semimosse
tr 3	40 mosse in 30 min.	Fd 3	ricerca fino a 3 semimosse
tr 4	40 mosse in 60 min.	Fd 4	ricerca fino a 4 semimosse
tr 5	40 mosse in 90 min.	Fd 5	ricerca fino a 5 semimosse
tr 6	40 mosse in 100 min.	Fd 6	ricerca fino a 6 semimosse
tr 7	40 mosse in 120 min.	Fd 7	ricerca fino a 7 semimosse
tr 8	40 mosse in 150 min.	Fd 8	ricerca fino a 8 semimosse
At 1	2 sec. per mossa	An 1	ricerca fino a 9 semimosse
At 2	5 sec. per mossa	An 2	ricerca fino a 10 semimosse
At 3	10 sec. per mossa	An 3	ricerca fino a 11 semimosse
At 4	15 sec. per mossa	An 4	ricerca fino a 12 semimosse
At 5	30 sec. per mossa	An 5	ricerca fino a 13 semimosse
At 6	1 min. per mossa	An 6	ricerca fino a 14 semimosse
At 7	2 min. per mossa	An 7	ricerca fino a 15 semimosse
At 8	3 min. per mossa	An 8	ricerca fino a 16 semimosse
Sd 1	partita in 3 min.	EA 1	ricerca limit. 3 semimosse
Sd 2	partita in 5 min.	EA 2	ricerca limit. 4 semimosse
Sd 3	partita in 10 min.	EA 3	ricerca limit. 5 semimosse
Sd 4	partita in 15 min.	EA 4	ricerca limit. 6 semimosse
Sd 5	partita in 30 min.	EA 5	ricerca limit. 7 semimosse
Sd 6	partita in 60 min.	EA 6	ricerca limit. 8 semimosse
Sd 7	partita in 90 min.	EA 7	ricerca limit. 9 semimosse
Sd 8	partita in 120 min.	EA 8	ricerca limit. 10 semimosse

3) SOLUZIONE PROBLEMI (Tasto SET LEVEL)

Il *IQ V* è in grado di risolvere problemi di matto fino ad 8 mosse, compresi quelli che richiedono l'arrocco, prese "en passant", promozioni a Donna o sottopromozioni. Premete **NEW GAME** e impostate la posizione richiesta sulla scacchiera (vedi cap. 14). Prima di dar inizio alla ricerca del matto, è consigliabile verificare la posizione impostata sulla scacchiera tramite il tasto **VERIFY** (vedi cap. 13) e accertarsi che il colore che muove sia quello giusto, altrimenti invertirlo premendo il tasto **CHANGE COLOR**.

Per selezionare la profondità di ricerca del matto premete il tasto **SET LEVEL** finché la corretta indicazione "in -" non appaia sul display. Selezionate ora il numero esatto di mosse per il matto premendo una delle caselle da G1 a G8.

Per esempio: l'indicazione "in - 5" sta per "matto in 5 mosse". Selezionate in questo caso la casella G5.

Premete **GO** una volta per uscire dall'impostazione della ricerca del matto, e una seconda volta per far iniziare al computer la ricerca stessa.

Se c'è soluzione, prima il computer mostrerà sul display LCD la prima mossa da eseguire, poi l'intera soluzione. Si accenderanno anche i LED corrispondenti al numero totale di mosse (1, 2, 3, eventualmente fino a 8).

Se il problema non è risolvibile, vedrete apparire "no nE" sul display LCD.

4) TASTO GO

Il tasto GO si usa per immettere un comando o per uscire dalle seguenti funzioni speciali:

IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE / VERIFICA DELLA POSIZIONE / IMPOSTAZIONE DEI LIVELLI / IL COMPUTER CONTRO SE STESSO / SOLUZIONE PROBLEMI. Tali funzioni sono illustrate nei rispettivi paragrafi.

Il tasto GO si usa inoltre:

- Per far calcolare il $IQ V$ per il colore cui tocca muovere, anche nella funzione ARBITRAGGIO (vedi cap. 6).
- Per interrompere il processo di calcolo del computer e imporgli di muovere immediatamente. Il computer eseguirà la mossa che al momento considera la migliore. È comunque consigliabile lasciargli almeno un tempo di riflessione di 5 secondi prima di premere questo tasto, in modo da consentirgli di calcolare una mossa ragionevole. Ovviamente, la valutazione d'una mossa imposta non corrisponde alla consistenza del livello di difficoltà selezionato!
- Per invertire i colori nel corso della partita. Attendete il vostro turno prima di premere GO: ora il computer si metterà ad elaborare la mossa per voi, mentre voi d'ora in poi potrete giocare per il colore opposto.
- Per far giocare il computer contro se stesso, il che potrebbe essere di particolare interesse ad un certo punto della partita, anche a scopo didattico. Ogni volta che premerete GO il computer si metterà a calcolare per il colore cui tocca muovere. Ciascuna mossa sarà analizzata in base al tipo di livello impostato.
- Per accettare un SUGGERIMENTO ("HINT"; vedi cap. 7).
Quando sul display appare un suggerimento, premendo GO viene accettato tale e quale.

5) GIOCO CASUALE (Tasto RANDOM)

Il computer normalmente elabora la mossa che considera la migliore, in base alla profondità di ricerca determinata dalla scelta del livello di gioco. Questo sempre dopo la fine della fase d'apertura. Ciò potrebbe non consentire sempre la varietà di gioco desiderata.

Premendo il tasto RANDOM potete allora selezionare vari livelli di casualità nella scelta della mossa da parte del computer (rAn 1 / rAn 2 / rAn 3 / rAn 4). Il livello rAn 1 è il meno casuale.

Il computer sceglierà una mossa a caso da una serie di mosse possibili e di valutazione non molto dissimile.

6) ARBITRAGGIO (Tasto REFEREE)

Tramite questa funzione si disattiva il processo di calcolo da parte del computer, in modo che voi possiate giocare normalmente con il Bianco e con il Nero mentre il computer si occupa soltanto di controllare la legalità delle mosse. Tale caratteristica può essere utilizzata per impostare una particolare apertura da cui poi cominciare a giocare, o per permettere a due giocatori di sfidarsi l'un l'altro.

Potete inserire questa funzione all'inizio o anche durante la partita quando tocca a voi muovere. Premendo il tasto REFEREE lo schermo LCD mostrerà "rEF on" se la funzione è attivata o "rEF off" se è disattivata. Premete REFEREE se intendete modificare la situazione attualmente indicata dal display.

La funzione ARBITRAGGIO è sempre compatibile con le seguenti altre:

RITIRO DELLE MOSSE / INVERSIONE DEI COLORI / SUGGERIMENTO MOSSE / IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE / VERIFICA DELLA POSIZIONE / SUONO / TASTO GO

7) SUGGERIMENTO MOSSE (Tasto HINT)

Il *IQ V* è in grado di suggerirvi una mossa, quando siete incerti su come continuare la partita: caratteristica questa di non indifferente valore didattico. Quando tocca a voi muovere premete il tasto HINT e il computer mostrerà sul display LCD la mossa che considera la migliore da giocare a quel punto, mentre lampeggeranno anche i LED corrispondenti. Naturalmente, potete accettare il consiglio ma anche giocare una mossa diversa da quella attualmente indicata sul display. Se accettate il suggerimento, premete semplicemente il tasto GO e il computer si metterà immediatamente a calcolare la sua contromossa.

In caso di arrocco, dovete premere anche la casa di partenza e di arrivo della Torre.

Se invece premete HINT mentre tocca al computer muovere, il display mostrerà la mossa che il computer giocherebbe in questo momento se glielo imponeste premendo GO.

La mossa consigliata è quella che il *IQ V* considera la migliore nell'attuale posizione, compatibilmente con il livello di gioco da voi selezionato.

8) APPRENDIMENTO DAL COMPUTER (Tasto TRAINING)

Questa funzione è intesa ad aiutare il principiante.

Prima fase: Quando tocca a voi muovere, premete il tasto TRAINING e il computer vi mostrerà tramite i LED accesi e il display LCD la casa di partenza di un primo pezzo in grado di effettuare una mossa legale. Continuando a premere il tasto TRAINING, il *IQV* vi mostrerà via via quali sono i pezzi in grado di effettuare almeno una mossa legale. Potete destreggiarvi in questa fase fintantoche volete.

Seconda fase: Una volta scelto un pezzo, premete GO e TRAINING. Ad ogni pressione del tasto TRAINING vi verrà via mostrata ciascuna casella raggiungibile "legalmente" dal pezzo in questione.

Terza fase: Se accettate la mossa attualmente indicata dal display, premete il tasto GO, e il computer si metterà immediatamente a calcolare la sua contromossa.

Se invece intendete giocare una mossa diversa da quella indicata, eseguite la mossa da voi prescelta.

In caso vogliate tornare alla prima fase, usate il tasto CLEAR BOARD per riazzere il display e premete poi TRAINING, ritrovandovi così nella prima fase.

9) RITIRO DELLE MOSSE (Tasto TAKE BACK)

Il *IQ V* vi permette di ritirare fino a 138 semimosse, dandovi così la possibilità di correggere un errore precedente o di realizzare un differente piano di gioco.

Aspettate che tocchi a voi muovere. Ora premete il tasto TAKE BACK: la mossa da ritirare verrà mostrata sul display LCD, mentre si accenderanno i LED corrispondenti alla casa d'arrivo. Effettuate questa mossa come qualsiasi altra, premendo su entrambe le caselle così come indicato.

Ogni volta che premete TAKE BACK il computer ritirerà l'ultima mossa. Se un pezzo catturato dev'essere ricollocato sulla scacchiera si accenderanno i LED di traversa e colonna della casella interessata, mentre anche il display mostrerà tipo di pezzo e casella. Una volta ricollocato il pezzo con una leggera pressione sulla sua casella, i LED si spegneranno.

Per uscire da questa funzione giocate semplicemente la vostra mossa o imponete al computer di eseguire la sua premendo il tasto GO.

Nota: Se selezionate le funzioni INVERSIONE DEI COLORI (CHANGE COLOR) o IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE (SET UP) per modificare la posizione di qualche pezzo, tutte le mosse antecedenti verranno cancellate, e non potrete più ritirare mosse eseguite prima del cambio di colore o di posizione.

Quando non esistono più mosse nella "storia" della partita lo schermo LCD mostra "beg".

10) AVANZAMENTO DELLE MOSSE (Tasto TRACE FORWARD)

Questo tasto si usa principalmente per far avanzare tutte le mosse dopo aver utilizzato la funzione RITIRO DELLE MOSSE (TAKE BACK - vedi cap. 9). Ad ogni pressione del tasto verrà rigiocata una mossa della partita in corso fino a che tutte le mosse memorizzate saranno state riprodotte; il che verrà segnalato da "En d" sul display LCD.

11) INVERSIONE DEI COLORI (Tasto CHANGE COLOR)

Il computer è generalmente impostato per giocare come Nero contro voi come Bianco. Se volete iniziare una partita col Nero, disponete i pezzi Neri sulla prima e seconda traversa e i Bianchi sulla settima e ottava, in questo caso ignorando la notazione algebrica ai margini della scacchiera.

Ora premete in sequenza i tasti: NEW GAME - CHANGE COLOR - GO

Il computer giocherà la sua mossa iniziale come Bianco dall'altra parte della scacchiera, mentre voi avrete i pezzi Neri dalla vostra.

Il tasto CHANGE COLOR si può premere in qualsiasi momento nel corso della partita, invertendo in tal modo il colore di chi ha la mossa. Attenzione però: ogni mossa giocata in precedenza verrà da quel momento cancellata dalla memoria del computer, e la "storia" della partita ricomincerà a partire da quella posizione!

Quando vi trovate nella funzione IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE (vedi cap. 14), premendo il tasto CHANGE COLOR selezionate il colore cui intendete far eseguire la prima mossa.

Se volete scambiarvi le parti col computer, premete semplicemente il tasto GO, quando tocca a voi. Il computer giocherà d'ora in poi al vostro posto, e voi al suo.

12) TASTO CLEAR / CLEAR BOARD

Questo tasto ha un duplice uso:

- Per cancellare eventuali messaggi presenti sul display LCD;
- Per "svuotare" la "scacchiera interna" del computer.

Ciò si rivela di particolare utilità quando volete impostare un posizione nuova sulla scacchiera. Togliete anzitutto "fisicamente" tutti i pezzi dalla scacchiera e impostate la posizione senza premere per ora su alcuna casella; poi immettete la posizione in questo modo:

- Premete due volte il tasto VERIFY /SET UP
- Poi premete il tasto CLEAR BOARD per "svuotare" d'ogni pezzo la scacchiera nella memoria interna del computer.
- Immettete adesso "pezzo per pezzo" nel computer la posizione desiderata, così come descritto nel capitolo IV.14.
- Per uscire da questa funzione, premete il tasto GO.
- Si può eventualmente invertire il colore che ha il tratto tramite il tasto CHANGE COLOR.

13) VERIFICA DELLA POSIZIONE (Tasto VERIFY)

Questo tasto ha una duplice funzione:

- a) Premendolo una volta entrate nella funzione VERIFICA DELLA POSIZIONE; il display LCD mostra "Ver".
- b) con una seconda pressione entrate nella funzione IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE; il display mostra "SEt".
- c) Per uscire da queste funzioni, premere il tasto GO.

In qualsiasi momento della partita, o dopo aver immesso una posizione sulla scacchiera, potete controllare la posizione di qualsivoglia numero di pezzi. Potete anche controllare ciascuna casella per verificare se è occupata da un pezzo, e da quale.

Aspettate il vostro turno e premete VERIFY: sul display appare "VER". È acceso il LED indicante il colore dei pezzi da verificare (rosso per il Bianco, verde per il Nero); potete invertirlo premendo il tasto CHANGE COLOR.

In questa funzione esistono due modi per verificare la posizione dei pezzi:

- 1) Selezionate il pezzo/i pezzi da verificare tramite i tasti simbolo dei pezzi, uno dopo l'altro, tante volte quanto occorre. Il simbolo del pezzo e la sua collocazione sulla scacchiera appariranno sul display LCD, mentre si accenderanno i LED di traversa e colonna della medesima corrispondente casella.
Se di pezzi di quel tipo non ce n'è più sulla scacchiera, o se sono già stati verificati tutti, il display LCD mostrerà solo il simbolo di tale pezzo, con la parte di destra vuota.
- 2) Premete su ciascuna casella e controllate le informazioni sul display LCD. Se la casella è occupata, vi apparirà assieme al simbolo del pezzo e all'indicazione del relativo colore (tramite il LED corrispondente).
Se la casella è libera, sul display la vedrete indicata, senza però alcun simbolo di pezzo, nè colore.

Potete uscire da questa funzione in qualsiasi momento premendo il tasto GO. Dopodichè, immettete la vostra mossa o fate giocare la sua al computer.

Sistema Di Simboleggiatura Dei Pezzi Utilizzato Dal Display Lcd

Simbolo	Interpretazione
H	Re
q	Donna
b	Alfiere
n	Cavallo
r	Torre
p	Pedone

14) IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE (Tasto SET UP)

Questa funzione serve a mettervi in grado di immettere posizioni sulla scacchiera per analizzarle, per risolvere problemi di matto, oppure a dare o prendere un vantaggio togliendo o aggiungendo un pezzo, così come modificando la posizione di un pezzo. Nella funzione SET UP il controllo del computer sulla legalità del movimento dei pezzi è sospesa, cosicchè potete aggiungere, togliere o spostare qualsiasi pezzo. Non potete però impostare una posizione illegale, per esempio giocare senza i Re o con più di un Re per parte... ecc.

Se uscite dalla presente funzione avendo impostato una posizione illegale, sentirete un triplo "beep" e vedrete il segnale "Err" sul display LCD. Utilizzate la funzione "VERIFICA DELLA POSIZIONE" (vedi cap. 13) per controllare che cosa c'è d'illegale in quella posizione.

Il computer consente ed esegue l'arrocco, la promozione e la presa "en passant" anche a partire da una posizione impostata sulla scacchiera.

Nota: Tutte le mosse precedentemente registrate vengono automaticamente cancellate non appena attivata la funzione IMPOSTAZIONE DELLA POSIZIONE - SET UP.

Per attivare la funzione premete due volte il tasto SET UP/VERIFY; una volta sola se vi trovate già nella funzione VERIFICA DELLA POSIZIONE - VERIFY. Vedrete allora il messaggio "SET" apparire sul display LCD.

Per uscire dalla funzione basta premere il tasto GO, oppure SET UP/VERIFY per convertire nella funzione di VERIFICA DELLA POSIZIONE.

a. Rimozione di un pezzo

Se volete togliere uno o più pezzi, procedete così:

- Premete due volte il tasto SET UP, in modo che appaia "SEt" sul display LCD.
- Togliete il pezzo/i pezzi uno ad uno, premendo leggermente sulla casella. Sul display apparirà il simbolo del pezzo e le coordinate di ciascuna casella.
- Per uscire dalla funzione, tasto GO.
- Se necessario, tasto CHANGE COLOR per invertire il colore di chi ha il tratto; dopodiché fate la vostra mossa, o fate muovere il computer premendo GO.

b. Aggiunta di un pezzo

Se volete immettere uno o più pezzi, procedete così:

- Premete due volte il tasto SET UP, in modo che appaia "SE t" sul display LCD.
- Potete cambiare il colore del pezzo/dei pezzi da aggiungere tramite il tasto CHANGE COLOR.
- Selezionate il pezzo da aggiungere tramite il tasto simbolo dei pezzi: il simbolo corrispondente apparirà sul display.
- Immettete ora il pezzo premendolo leggermente sulla casella prescelta: si accenderanno i LED della traversa e colonna corrispondenti.
- Ulteriori pezzi dello stesso tipo e colore si possono aggiungere senza bisogno di usare altri tasti.
- Invertite il colore o usate i tasti simbolo dei pezzi solo in caso dobbiate cambiare colore o tipo di pezzo.
- Per uscire dalla funzione, premete GO.

c. Spostamento di un pezzo

Se volete cambiare la posizione di uno o più pezzi nel corso della partita, procedete così:

- Premete due volte il tasto SET UP, in modo che appaia "SE t" sul display.
- Muovete il pezzo/i pezzi operando come per una normale mossa (i LED corrispondenti si accenderanno e vedrete la mossa registrata sul display LCD).
- Per uscire dalla funzione, premete GO.

d. Cancellazione di tutti i pezzi dalla scacchiera

Se volete impostare una nuova posizione sulla scacchiera, il modo più rapido è liberare prima l'intera scacchiera prima di immettere la posizione desiderata. Togliete prima fisicamente tutti i pezzi dalla scacchiera e ridisponetevi come desiderate, senza per ora premere su alcuna casella; quindi immettete la posizione procedendo così:

- Premete due volte il tasto SET UP, in modo che appaia "SE t" sul display.
- Ora premete il tasto CLEAR BOARD per cancellare ogni pezzo dalla memoria interna del computer.
- Immettete quindi pezzo per pezzo la posizione nel computer, seguendo le istruzioni al punto b.
- Per uscire dalla funzione, premete GO.
- Il colore che ha il tratto può essere invertito tramite il tasto CHANGE COLOR.

Nota: Lasciata questa funzione, premete il tasto CHANGE COLOR per invertire il colore di chi ha il tratto, se occorre. Ora potete immettere una mossa per il colore indicato, oppure far muovere il computer premendo il tasto GO.

15) RITORNO ALLA POSIZIONE INIZIALE (Tasto RESTORE)

Questa funzione vi permette di ripristinare sulla scacchiera la posizione da cui avete iniziato a giocare o analizzare.

Il computer è in grado di memorizzare 138 semimosse, il che vi permetterà nella gran maggioranza dei casi di tornare all'inizio vero e proprio della partita ("NEW GAME"). Se però la partita ha avuto inizio da una posizione impostata sulla scacchiera, o sono state giocate più di 138 semimosse, la partita tornerà alla posizione di partenza.

Premuto il tasto RESTORE, il display LCD mostrerà "bEG" e poi "-- --" ad indicare l'inizio della "storia" della partita.

Nota: Potete utilizzare la funzione complementare AVANZAMENTO DELLE MOSSE (Tasto TRACE FORWARD - v. Sez. IV.10) per riprodurre l'intera partita.

Se immettete una vostra mossa in queste due funzioni, cancellerete tutta la "storia" della partita dalla memoria del computer, che intenderebbe pertanto questa mossa come la prima d'una nuova partita!

16) SUONO (Tasto SOUND)

Il *IQ V* possiede quattro differenti livelli di segnalazione sonora, di volta in volta indicati sul display LCD.

- a) livello 1 (Snd 1): nessun segnale acustico.
- b) livello 2 (Snd 2): sentirete un segnale acustico solo quando il computer risponde con la sua contromossa.
- c) livello 3 (Snd 3): sentirete un segnale acustico ogni volta che premete un tasto e quando voi o il *IQ V* effettuate una mossa.
- d) livello 4 (Snd 4): in aggiunta a quanto sopra, sentirete un doppio "beep" quando un vostro pezzo viene attaccato dal computer; contemporaneamente, i LED e il display LCD lampeggeranno le coordinate della casa su cui si trova il pezzo minacciato.

Nota: Per selezionare il livello di segnalazione sonora desiderato, premete il tasto SOUND. Per uscire da questa funzione basta effettuare una mossa, o farne giocare una al computer premendo il tasto GO.

17) IL COMPUTER CONTRO SE STESSO (Tasto AUTOPLAY)

Il *IQ V* può essere impostato per giocare contro se stesso; potrebbe esservi utile per assistere ad un'interessante partita, o per analizzare dettagliatamente una posizione complessa.

Premete il tasto LEVEL e selezionate il livello di gioco.

Adesso premete il tasto AUTOPLAY e selezionate il tipo di "Autoplay" richiesto (il display mostra "Aut on", "dEn on" o "Aut off"). Per far partire quello prescelto premete il tasto GO. Il *IQ V* comincerà immediatamente a giocare contro se stesso al livello di gioco impostato. Tutte le mosse vengono eseguite immediatamente dal computer e mostrate dal display LCD e dai LED luminosi. E voi potete seguire lo svolgimento della partita riproducendo le mosse sulla scacchiera, senza dover premere i pezzi sulle caselle.

Tipo "Aut on" (= "autoplay" inserito): fa giocare il *IQ V* contro se stesso fino al termine della partita (una partita sola).

Tipo "dEn on" :
(= "demo" - i.e. "dimostrativo" - inserito): fa giocare il *IQ V* contro se stesso una partita dopo l'altra, senza interruzione.

Tipo "Aut off": significa che "autoplay" e "demo" sono disinseriti.

Nota: Per uscire da questa funzione mentre il computer sta ancora effettuando mosse d'apertura, premete il tasto NEW GAME; tenete conto però che ciò cancellerà la partita in corso!

Se invece la partita è già in uno stadio più avanzato (fuori dal libro delle aperture) potete uscire dalla funzione premendo il tasto GO: prima che il computer esca dalla funzione stessa, verrà eseguita la mossa considerata in quel momento.

Se però volete imparare qualcosa in più sugli scacchi dal computer, è più consigliabile far eseguire via via le mosse al *IQ V* per l'uno e per l'altro colore tramite il tasto GO: avrete così tutto il tempo che volete per studiare ciascuna mossa.

18) INFORMAZIONI DAL COMPUTER (Tasto INFO)

Questo tasto consente di avere informazioni sulla partita man mano che procede.

- Una prima pressione sul tasto INFO permette di vedere la valutazione che il computer assegna alla posizione del colore che ha il tratto (il display LCD mostra "SCR").

Quando il computer si accorge di poter dare forzatamente scacco matto, il display annunzierà in quante mosse sarà: per esempio, "n 03" significa "scacco matto annunciato in 3 mosse"...

Le valutazioni svantaggiose sono contrassegnate dal simbolo "-". Se per esempio il computer si accorge di poter subire matto in 3 mosse, allora la valutazione sarà invece "- n 03".

- Una seconda pressione sul tasto INFO mostrerà il tempo impiegato finora per l'attuale mossa (il display LCD mostra "EL t").
- Una terza pressione sul tasto INFO fa vedere il numero di mosse compiute al momento. Il display mostra per esempio "cnt 12" per il Bianco, e "cnt 12_" per il Nero.
- Una quarta pressione sul tasto INFO mostrerà il tempo totale finora impiegato dal Bianco o dal Nero (o il tempo residuo in caso sia impostato un livello a tempo predeterminato).

Nota: Questa funzione si può usare anche mentre il computer sta elaborando, dato che fornisce esclusivamente informazioni. Per cancellare i messaggi del display LCD premete semplicemente CLEAR: non occorre usare alcun altro tasto per uscire dalla funzione.

ALTRE INFORMAZIONI SULLA PARTITA

Si tratta di informazioni "a rotazione" del display LCD sul procedimento di pensiero del computer relativamente all'analisi e alla valutazione della partita in corso.

Esempio:

Linea 1 - C8 F5
Linea 2 - F1 - E4
Linea 3 - F5 - E5

Linea 4 - 5 75

Linea 5 - d 09

Linea 6 - 15 32

Linea 7 - 34:50

Le linee 1 - 3 indicano la sequenza di mosse prevista.

Questa è la valutazione che il computer dà dell'attuale posizione. Una positiva significa che è in vantaggio il colore che ha il tratto; il contrario se è preceduta dal segno "-". Tale valutazione si basa su considerazioni di natura non soltanto materiale, ma anche strategica e tattica: per esempio, una valutazione "1 00" può significare che il colore che ha la mossa è in vantaggio di un pedone (che è l'unità di misura), ma anche che è in vantaggio posizionale per un valore corrispondente, pure in condizioni di materiale pari.

Indica che la ricerca del computer si è spinta ad una profondità di 9 semimosse.

Indica che nell'attuale posizione ci sono ancora 15 iterazioni (analisi) da effettuare su 32 totali.

Indica il tempo impiegato finora in questo procedimento di pensiero.

19) GIOCO FACILITATO (Tasto EASY)

Il *IQ V* utilizza sempre il tempo dell'avversario per calcolare la sua miglior risposta, il che è per lui un considerevole punto di forza: tanto che non di rado risponde all'istante, anche in posizioni complesse, quando ha già potuto prevedere la vostra mossa e considerarne ogni aspetto conseguente. Se volete togliergli questa peculiarità, premete il tasto EASY. A funzione inserita vedrete apparire "ESy on" sul display LCD; "ESy off" invece quando la disinserite. Questo tasto funziona come un interruttore: alternando le pressioni è come se di volta in volta lo si accendesse e spegnesse.

20) MIGLIOR MOSSA ALTERNATIVA (Tasto NEXT BEST)

Potrebbe interessarvi, a volte, sapere qual è in una data posizione la miglior mossa alternativa, valutabile alla pari o appena meno di quella appena giocata dal *IQ V*.

Per attivare tale funzione premete il tasto SET LEVEL e poi il tasto NEXT BEST. "Ritirate" ora l'ultima mossa del computer, ricordando di rimpiazzare pezzi eventualmente catturati. Completata questa operazione, il *IQ V* inizierà immediatamente a calcolare la "seconda miglior mossa" nell'attuale posizione.

V. APPENDICE

A. Manutenzione e cura del computer

Lo sporco e la polvere vanno asportati con un panno morbido. Non usate solventi chimici e nemmeno acqua sull'intera apparecchiatura. Qualsiasi danno provocato dall'uso di quanto sopra invaliderà la garanzia.

Tenete sempre il computer in un ambiente fresco e secco (normale temperatura ambiente). Non esponetelo a fonti di calore, per es. riflettori, radiatori, luce solare diretta, ecc., in quanto ciò potrebbe causare un danno permanente causato dal calore eccessivo; cosa questa non coperta dalla garanzia.

Garanzia: Per maggiori dettagli fate riferimento alla garanzia acclusa.

B. Tabella degli inconvenienti

Tutte le scacchiere elettroniche *Chess Wizard™* vengono accuratamente "testate" prima di lasciare la casa produttrice, al fine di garantirne l'affidabilità.

Se ciò nonostante incontraste problemi nell'utilizzo del *IQ V*, vi preghiamo di consultare la tabella sottostante, prima di riportare eventualmente la macchina al vostro rivenditore.

1. Il computer non funziona e lo schermo LCD è vuoto. Controllate se le batterie sono abbastanza cariche. Usate comunque sempre batterie alcaline per avere prestazioni affidabili.
2. I caratteri sul display LCD sono sfumati e si fanno sempre meno netti man mano che usate il *IQ V*. Le batterie sono scariche, e vanno sostituite.
3. Il computer manda continuamente messaggi d'errore "er r" quando immettete una mossa. Controllate bene che quella posizione sia corretta utilizzando la funzione di verifica (VERIFY - vedi cap. 13, sez. IV). Se invece il *IQ V* vi sta richiedendo di specificare la promozione d'un pedone, premete uno dei tasti simboleggianti i pezzi.
4. Il *IQ V* s'inceppa e non risponde ad alcuna pressione sui tasti, o tutti i LED permangono accesi e il computer è completamente bloccato. "Resettate" il computer osservando le seguenti istruzioni:
 - Spegnete il computer, capovolgetelo e individuate un foro contrassegnato ACL.
 - Introducete uno strumento appuntito (spillo, punta di una penna a sfera) in questo foro e premetelo per almeno 5 secondi.
 - La memoria del computer è stata "resettata", ed ora potete continuare ad usare normalmente il vostro *IQ V*.

5. La luce dei LED è debole. La carica delle batterie è insufficiente, sostituitele.
6. Uno dei LED non si accende. Entrate nella funzione di verifica (VERIFY - vedi cap. 13, sez. IV) e controllate ciascun LED premendo su ogni casella. Se quel LED continua a non accendersi, dovete inviare il computer al servizio d'assistenza.
7. Una casella non registra una mossa. Se non sentite alcun "beep" (a funzione SUONO attivata) quando premete su quella casella, dovete inviare il computer al servizio d'assistenza.

C. Dati e caratteristiche tecniche

- Ampiezza del programma: 32 K Byte Rom (Read-Only-Memory)
1K Byte, Ram (Random-Access-Memory)
- Fr. Microprocessore CPU: 26.6 MHz
- Processore H8 RISC
- Assorbimento elettrico: 20 mA min. - 50 mA max.
- Batterie: 6 x batterie alcaline 1,5 V
- Adattatore: 9V DC (Adattatore art.8210)
- Libro delle aperture: più di 13.000 semimosse
- Livelli di gioco: 48 + 8 soluzione problemi
- Soluzione problemi: fino a matto in 8 mosse
- Annuncio di matto: fino a matto in 8 mosse
- "Long Term Memory" la partita viene memorizzata a computer spento, finchè durano le batterie.
- Funzione "Take Back": permette di ritirare fino a 138 semimosse
- Funzioni d'addestramento, suggerimento, verifica e impostazione della posizione
- Profondità di ricerca: a livello torneo fino a 8 semimosse (fino a 9 nei finali)
- ELO ufficiale (USA) 2241
- Dimensioni: 273 x 275 x 28 mm

Tutti i dati sopra esposti sono soggetti a modifica senza preavviso.

D. 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...). È 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 III.E 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!