

Mephisto[®]
from **Saitek**

Touch Screen Travel Chess

Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Instrucciones de Funcionamiento
Istruzioni d'uso
Handleiding

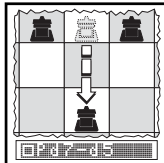
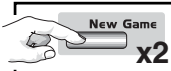
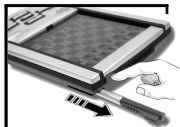
Endorsed by

Kasparov World Champion

ISTRUZIONI RAPIDE

Per giocare immediatamente, seguire semplicemente queste istruzioni!

- 1** Aprite il coperchio della batteria e inserite tre batterie alcaline "AAA" (AM4/R03), osservando la corretta polarità.
- 2** Rimuovete lo stilo dal vano sul lato destro dell'unità, come indicato nella figura.
- 3** Premete il tasto **GO/STOP** (Avvio/Arresto), situato sul bordo superiore dell'unità, per accendere il computer. Se non ottenete una risposta, resettatelo nel modo indicato nella Sezione 11.1.
- 4** Premete **NEW GAME** (Nuova partita) due volte, in rapida successione, per riconfigurare la scacchiera computerizzata. *Se la scacchiera non si riconfigura per una nuova partita, il tempo trascorso fra una premuta e l'altra è stato troppo lungo. Riprovate!*
- 5** Inserite le mosse premendo gentilmente lo stilo sulla casa **di partenza** e sulla casa **di destinazione** per ciascuna mossa. *NB: Se preferite, potete usare un dito invece dello stilo.*
- 6** Quando il computer visualizza la sua mossa, il pezzo lampeggia brevemente sulle case **di partenza** e **di destinazione** e la mossa viene quindi effettuata sulla scacchiera. È poi nuovamente il vostro turno!



Per spegnere l'unità, premete **GO/STOP** (Avvio/Arresto). Quando  è visualizzato, premete nuovamente **GO/STOP** (Avvio/Arresto) per confermare e la partita viene memorizzata!

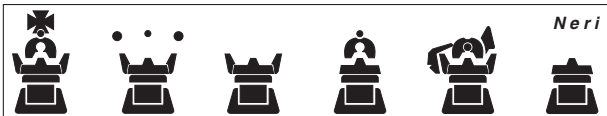
IMPARATE A CONOSCERE I PEZZI DEGLI SCACCHI!



RE DAMA TORRE ALFIERE CAVALLO PEDONE



Bianchi



Neri

INDICE

ISTRUZIONI RAPIDE TASTI E FUNZIONALITÀ INTRODUZIONE

1. ISTRUZIONI INIZIALI: DATI BASILARI

- 1.1 Inserimento delle batterie, accensione
- 1.2 Pronti per giocare? Ecco come farlo!
- 1.3 Il computer effettua la prima mossa
- 1.4 Partita terminata? Inizia una nuova partita
- 1.5 Troppo facile/difficile? Cambiate livello!

2. ALTRE FUNZIONALITÀ DA ESPLORARE

- 2.1 A chi tocca? Controllate il display!
- 2.2 Mosse speciali degli scacchi
- 2.3 Mosse illegali/errate
- 2.4 Matto, scaccomatto e patta
- 2.5 Provate il sistema di autotaratura!
- 2.6 Volete un suggerimento? Dovete solo chiederlo!
- 2.7 Interruzione della ricerca
- 2.8 Cambio di lato
- 2.9 Aperture incorporate
- 2.10 Pensando durante il tempo dell'avversario
- 2.11 Spegnimento/Memoria della partita

3. MENU PRINCIPALE

4. MODO OPZIONI

Selezione delle opzioni di gioco

- 4.1 Modo a due giocatori
- 4.2 Algoritmo di ricerca
- 4.3 Modo Autobook
- 4.4 Bianco in cima
- 4.5 Cronometro per conto alla rovescia
- 4.6 Ticchettio
- 4.7 Modo Didattico
- 4.8 Accensione/spegnimento suono

- 4.9 Contrasto LCD
- 4.10 Velocità LCD
- 4.11 Modo Mossa Automatica

5. MODO LIVELLI

Configurazione di un livello di gioco

- 5.1 Livelli di divertimento
- 5.2 Livelli casuali di gioco
- 5.3 Livelli torneo
- 5.4 Livelli partita rapida
- 5.5 Livelli soluzione problemi
- 5.6 Livello tattico
- 5.7 Livello infinito

6. MODO RITIRO

7. MODO INFO

Display di informazioni automatici

Display di informazioni manuali

- 7.1 Variazione principale
- 7.2 Informazioni sulla ricerca
- 7.3 Informazioni sul cronometro della scacchiera
- 7.4 Conteggio mosse/Mosse partita
- 7.5 Visualizzazione della taratura

8. MODO IMPOSTAZIONE

9. MODO STUDIO

Selezione delle posizioni di studio

Utilizzo della scacchiera per la selezione

10. AVETE BISOGNO DI AIUTO? ECCOLO!

11. PARTICOLARI TECNICI

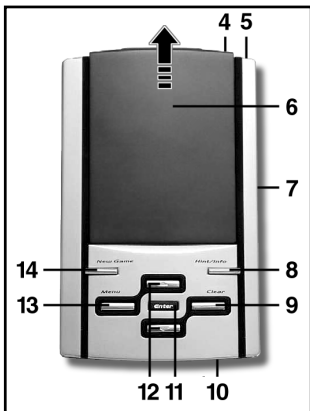
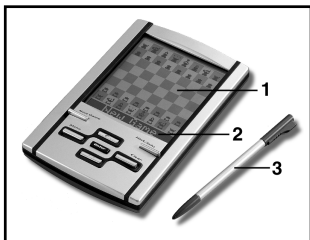
- 11.1 La funzione ACL
- 11.2 Cura e manutenzione
- 11.3 Caratteristiche tecniche

APPENDICE:

GIOCO IN MODO STUDIO

TASTI E FUNZIONALITÀ

1. **SCACCHIERA TOUCHSCREEN:** Ciascuna casa registra il movimento dei pezzi quando viene premuta delicatamente con lo stilo o la punta delle dita.
2. **LINEA DELLE INFORMAZIONI:** Mostra le mosse, le informazioni sul gioco e il cronometro. Utilizzata anche quando si selezionano le opzioni e i livelli, si sistemano le posizioni e altro.
3. **STILO:** Utilizzato per effettuare le mosse sullo schermo e per selezionare le impostazioni nell'area della Linea delle informazioni.
4. **TASTO GO/STOP (Avvio/Arresto):** Premete per accendere l'unità; premete due volte per spegnerla. Premete per mettere in pausa il display di scorrimento; riprendete lo scorrimento con **CLEAR (Annulla)**.
5. **SPAZIO PORTASTILO:** Inserite lo stilo nella scanalatura quando non è in uso.
6. **COPERCHIO del display a cristalli liquidi (LCD):** Coperchio scorrevole che protegge il display quando l'unità non è in uso.
7. **ACL (Reset):** Nella base dell'unità. Utilizzato per eliminare le scariche statiche dopo l'inserimento delle nuove batterie.
8. **TASTO HINT/INFO (Suggerimenti/Informazioni):** Premete durante la mossa per ottenere un suggerimento. Premete ripetutamente per ciclare attraverso i display principali delle informazioni.
9. **TASTO CLEAR (Annulla):** Premete per uscire dai Modi Opzioni/Info, per cancellare i Modi Livello/Studio senza alcun cambiamento, per annullare i display del Modo Info, per rimanere nel Modo Studio dopo una mossa sbagliata, per cancellare la scacchiera in Modo Impostazione, per riprendere lo scorrimento dopo una pausa e per riprendere la partita dopo i ritiri.
10. **VANO BATTERIE:** Nella base dell'unità. Utilizza tre batterie AAA alcaline (AM4/R03).
11. **TASTO ENTER (Invio):** Premete per cambiare lati con il computer. Premete mentre il computer pensa per forzarlo ad effettuare la mossa. Premete per selezionare le voci del Menu Principale, per selezionare le impostazioni e per accendere/spegnere le opzioni nei Modi Opzioni/Info, per inserire un nuovo livello nel Modo Livelli, per selezionare una Posizione di Studio, per uscire dal Modo Impostazione con una nuova posizione.
12. **TASTI ▼/▲:** Premeteli per ciclare fra i Livelli/le Posizioni di Studio uno alla volta nei Modi Livello/Studio. Premete per ciclare tra i display delle Opzioni/Info nei Modi Opzioni/Info. Premete per le mosse di ritiro/ripetizione nel Modo Ritiro.
13. **TASTO MENU:** Premete per accedere al Modo Menu; premete nuovamente per uscire.
14. **TASTO NEW GAME (Nuova partita):** Premete due volte, in rapida successione, per resettare la scacchiera computerizzata.



INTRODUZIONE

Congratulazioni per aver acquistato la scacchiera computerizzata Touch Screen Travel Chess Computer! Dotata di straordinarie abilità di gioco degli scacchi e di una vasta serie di opzioni speciali, questa elegante unità offre un'interfaccia touchscreen per convenienza e facilità di gioco. Portatile e sempre pronta per la partita, vi consente inoltre di divertirvi con gli scacchi ovunque, sia a casa sia in viaggio! Dopo esservi familiarizzati con il funzionamento basilare, procedete ad esplorare tutte le ulteriori funzionalità che vi offre questa tastiera computerizzata unica. Presto troverete che gli scacchi vi piaceranno più che mai!

1. ISTRUZIONI INIZIALI: DATI BASILARI

1.1 Inserimento delle batterie, accensione

La vostra scacchiera computerizzata è alimentata da tre batterie AAA (AM4/R03). Inserite le batterie nel vano nella base dell'unità, osservando la corretta polarità. Consigliamo di utilizzare batterie alcaline nuove per una durata maggiore!

Per accendere la scacchiera computerizzata, premete **GO/STOP** (Avvio/Arresto). In caso di assenza di risposta, resettate l'unità premendo con una graffetta o un altro oggetto appuntito nel foro marcato **ACL** nella base per almeno un secondo.

Per conservare le batterie, la scacchiera computerizzata si spegne automaticamente se rimane inattiva per circa 20 minuti.

1.2 Pronti per giocare? Ecco come farlo!

Seguite queste istruzioni per iniziare una partita:

- Premete **GO/STOP** (Avvio/Arresto) per accendere la scacchiera.
- Per resettare la scacchiera per una nuova partita di scacchi, premete **NEW GAME** (Nuova partita) due volte, in rapida successione. *Se fra le premute trascorre un periodo di tempo troppo lungo, la scacchiera non si resetta e dovete premere i tasti nuovamente.* Appena l'unità è stata resettata, vedrete   brevemente e poi il simbolo per Bianco () e il cronometro della scacchiera ().
- Per effettuare una mossa, premete delicatamente lo stilo sul pezzo che volete muovere fino a quando non sentite un bip e il pezzo lampeggia. *Se preferite, potete usare la punta delle dita*

invece dello stilo.

- d. Premete poi lo stilo sulla casa di destinazione. Sentirete un secondo bip quando la scacchiera conferma la vostra mossa. Adesso, è il turno della scacchiera. *Spesso il computer effettua la mossa istantaneamente all'inizio di una partita, invece di soffermarsi a riflettere, perché effettua delle mosse che sono memorizzate nella biblioteca di aperture. Per ulteriori particolari, cfr. Sezione 2.9.*

1.3 Il computer effettua la sua mossa

Quando il computer effettua la mossa, visualizza prima brevemente . Mentre considera la sua mossa per i Neri, nel display lampeggia il simbolo per i Neri () , mostrando contemporaneamente l'orologio del computer. Quando la mossa effettiva è stata effettuata, la scacchiera computerizzata emette un bip e visualizza la sua mossa (ad es. ), e il pezzo lampeggia rapidamente brevemente dalle case **di partenza** alle case **di destinazione**. Dopo che la mossa è stata effettuata sulla scacchiera, il display visualizza nuovamente il cronometro, ed è nuovamente il vostro turno.

1.4 Partita terminata? Iniziatene una nuova

Attenzione: *Quando la resettate, la scacchiera computerizzata cancella la vostra partita attuale dalla memoria!*

Ogni volta che finite una partita (o se decidete di arrendervi durante la partita attuale), è facile ricominciare! Resettate la scacchiera computerizzata premendo **NEW GAME** (Nuova partita) due volte di seguito. Visualizzate  , che vi indica che la scacchiera è pronta per un'altra partita, usando il livello di gioco attualmente selezionato.

Nota speciale relativa ai Livelli Torneo: se resettate la scacchiera per una nuova partita prima che la partita del Livello Torneo sia finita, vi sarà chiesto di confermare l'esito della partita, prima che la scacchiera si resettì. Cfr. i particolari nella Sezione 2.5.

1.5 Troppo facile/difficile? Cambiate livello!

Quando accendete la scacchiera computerizzata inizialmente, è automaticamente configurata al Livello di gioco 63, con un tempo di risposta medio del computer di cinque secondi per mossa. Potete comunque scegliere fra 100 livelli diversi di gioco! Per le descrizioni di

OPZIONI DEL DISPLAY UTILI!

- **Per rendere il display più o meno luminoso:** Selezionate una diversa configurazione del Contrasto LCD, come indicato nella Sezione 4.9.
- **Per rallentare/accelerare la velocità del display di scorrimento:** Selezionate una diversa configurazione della velocità LCD, come descritto nella Sezione 4.10.
- **Per mettere in pausa un display di scorrimento:** Premete **GO/STOP** (Avvio/Arresto) una volta; premete **CLEAR** (Annulla) per riprendere lo scorrimento. NB: questa funzionalità è particolarmente utile se diversi display automatici del Modo Info sono attivati, mentre il computer pensa!

tutti i livelli, nonché le istruzioni per modificare i livelli di gioco, cfr. la Sezione 5.

2. ALTRE FUNZIONALITÀ DA ESPLORE

2.1 A chi tocca? Controllate il display!

Quando il computer pensa per i Neri, fa lampeggiare una casa Nera (■). Dopo che ha effettuato la mossa, il display visualizza una casa Bianca fissa (□), che indica che voi dovete effettuare la mossa per i Bianchi.

2.2 Mosse speciali degli scacchi

Notate i seguenti punti, relativamente ad alcune mosse degli scacchi.

Catture: Le catture sono indicate con una ♖, come in ♖♙♘♙♘♙♘♙♘♙.

En Passant: In questo tipo di cattura, visualizzata con ♖♙ dopo la mossa di cattura, il computer vi ricorda di rimuovere il pedone catturato facendolo lampeggiare. Premete il pedone per rimuoverlo dalla scacchiera.

Arrocco: Dopo che il RE è stato mosso, la Torre lampeggia. Muovete la Torre indicata sulla scacchiera per completare la manovra di arrocco. L'arrocco sul lato del Re viene visualizzato come ♖♙, mentre l'arrocco sul lato della Dama viene visualizzato come ♙♖.

Promozione del pedone:

- **Quando promuovete un pedone**, prima premete sul pedone sulla sua casa **di partenza**, come al solito. Il display cambia per mostrare i pezzi di promozione disponibili (). Per promuovere a una Dama premete semplicemente sulla **casa di destinazione** per completare la mossa. Per sottopromuovere a una Torre, un Alfiere, o un Cavallo, premete su uno dei simboli della promozione visualizzati. Il display conferma brevemente (es. ). Premete sulla **casa di destinazione** per completare la promozione e il pezzo cambia automaticamente sulla scacchiera. *NB: Se cambiate idea sul pezzo di promozione prima di premere sulla casa di destinazione, premete semplicemente su uno degli altri simboli.*

- **Quando il computer promuove un pedone**, indica la sua mossa, con il pezzo promosso, come in .

2.3 Mosse illegali/errate

Il computer conosce tutte le regole degli scacchi e non bara mai! Se tentare una mossa illegale, un doppio bip acuto vi comunica l'errore. Questo si verifica ad esempio se premete su una casa **di partenza** o **di destinazione** illegale, un pezzo o colore errato o un tasto di gioco invalido.

Se premete su una **casa di destinazione** illegale, il display continua semplicemente ad indicare la casa da dove **proviene** il pezzo. Per continuare, muovete il pezzo ad una casa legale. Se premete su una **casa di partenza**, ma decidete di non effettuare quella mossa, premete nuovamente sulla stessa casa per annullare la mossa. Se cambiate idea dopo aver inserito tutta la mossa, ritirate la mossa nel modo descritto nella Sezione 6.

2.4 Matto, scaccomatto e patta

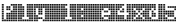
Quando un Re è in scacco, la scacchiera computerizzata visualizza  brevemente dopo la mossa. Se il computer scopre un matto forzato, visualizza brevemente un annuncio di scaccomatto (es., ). Quando una partita si conclude in scaccomatto, il computer vi fa le congratulazioni o esprime le sue commiserazioni, se avete vinto o perso.  visualizzato nel display conclude la partita.

Il computer riconosce le patte per stallo, la tripla ripetizione e la regola delle 50 mosse. In ciascuno di questi casi, il display corrispondente è visualizzato dopo che è stata effettuata la mossa di patta.

2.5 Provate il sistema di autotaratura!

Quando giocate ad uno dei Livelli Torneo, il computer vi fornisce una taratura ELO approssimativa dopo la conclusione della partita, basata sulla vostra prestazione. Non sapete cosa sia una "taratura"? È un metodo universalmente riconosciuto per misurare la prestazione nel gioco degli scacchi o per descrivere l'abilità di gioco relativa. L'ente internazionale che regola il gioco degli scacchi è la FIDE, *Fédération Internationale des Échecs*, e le tarature FIDE spesso sono chiamate tarature ELO. La USCF (United States Chess Federation) utilizza un sistema di taratura simile. In genere le tarature sono numeri di quattro cifre, con i giocatori più abili che hanno le tarature più alte. Verso l'estremità superiore della scala, i Maestri hanno una taratura a partire da 2.200 punti e i Grandi maestri internazionali a partire da 2.500 punti. Volete conoscere la vostra posizione? Potete saperlo adesso. Vedete la Sezione 5.3 per ulteriori informazioni sui Livelli Torneo.

2.6 Volete un suggerimento? Dovete solo chiederlo!

Se avete bisogno di aiuto per effettuare una mossa, la scacchiera computerizzata è pronta a darvelo! Premete **HINT/INFO** (*Suggerimenti/Informazioni*) durante il vostro turno, e la scacchiera visualizza il suggerimento per una mossa. Se il suggerimento è ad esempio e4xd5, visualizzate . Una "ply" (piega) è una mossa individuale o una mossa per ciascun lato. La visualizzazione del suggerimento richiede da uno a cinque secondi, a volte più a lungo. Per accettare il suggerimento, effettuate la mossa visualizzata sulla scacchiera. Per effettuare una mossa diversa, non seguite il suggerimento ed effettuate una mossa vostra. Potete anche cancellare la visualizzazione del suggerimento premendo **CLEAR** (*Annulla*).

2.7 Interruzione della ricerca

Per interrompere il computer mentre riflette su una mossa, premete **ENTER** (*Invio*). Questo la costringe a giocare la mossa migliore che ha trovato finora. Questa funzionalità può essere particolarmente utile ai livelli superiori, in cui il computer può impiegare molto tempo per effettuare la mossa, e ai Livelli Infinito e Tattico, in cui pensa indefinitamente se non la fermate.

Ai Livelli Soluzione Problemi, se premete **ENTER** (*Invio*) mentre pensa, il computer non effettua una mossa, ma visualizza, invece,  per indicare che è stata interrotta prima di aver trovato uno scaccomatto. Per continuare selezionate un altro livello.

2.8 Cambio di lato

Per cambiare lato con il computer, premete **ENTER** (*Invio*) quando è il vostro turno e la scacchiera effettuerà la mossa successiva per il vostro lato. Potete cambiare lato quando volete, premendo **ENTER** (*Invio*) ripetutamente.

Volete che il computer effettui la prima mossa per i Bianchi all'inizio di una nuova partita? Premete **NEW GAME** (*Nuova partita*) due volte, e poi premete **ENTER** (*Invio*)!

Volete vedere il computer che gioca contro se stesso? Premete **ENTER** (*Invio*) dopo ciascuna mossa e guardate come gioca per entrambi i lati della scacchiera, una mossa dopo l'altra. Studiatene le strategie, e potrete migliorare il vostro gioco!

2.9 Aperture incorporate

All'inizio di una partita, spesso la risposta del computer è istantanea su molti livelli, perché gioca mosse tratte dalla sua *biblioteca di aperture*, che contiene la maggior parte delle principali aperture e molte posizioni del gioco dei Grandi Maestri. Se la posizione attuale si trova nella sua biblioteca, il computer gioca una risposta a quella posizione dalla memoria, invece di pensare alla mossa. La biblioteca di aperture viene utilizzata su tutti i livelli, eccetto i Livelli Soluzione Problemi.

2.10 Pensando durante il tempo dell'avversario

Mentre giocate, noterete probabilmente che a volte il computer risponde immediatamente alle vostre mosse, persino nel mezzo di partite giocate ai livelli superiori. Questo avviene perché il computer pensa mentre voi giocate, usando il tempo durante il quale voi contemplate la vostra mossa successiva per pensare al proseguimento della partita e pianificare le sue strategie. Cerca di anticipare la vostra mossa e calcola le sue risposte per quella mossa mentre voi pensate ancora alla mossa. Se il computer ha indovinato correttamente, non deve continuare a calcolare, gioca immediatamente la mossa che ha già trovato! Ricordate che il computer non pensa durante il tempo dell'avversario ai Livelli di Divertimento.

2.11 Spegnimento/Memoria della partita

Potete interrompere la partita e spegnere la scacchiera computerizzata premendo **GO/STOP** (*Avvio/Arresto*). Il display visualizza , e premendo **GO/STOP** (*Avvio/Arresto*)

UN RAPIDO SGUARDO AL MENU PRINCIPALE!

- : Esplorate una serie di entusiasmanti opzioni di gioco.
 - Modo a due giocatori
 - Algoritmo ricerca
 - Modo Autobook
 - Bianco in cima
 - Cronometro per conto alla rovescia
 - Ticchettio
 - Modo didattico
 - Audio acceso/spento
 - Contrasto LCD
 - Velocità LCD
 - Modo mossa automatica
- : Scegliete fra 100 livelli di gioco diversi.
- : Ritirate una o tutte le mosse precedenti.
- : Selezionate vari display informativi automatici.
 - Mostra mosse
 - Mostra nodi
 - Mostra tempo per mossa
 - Mostra progresso
 - Mostra valutazione
- : Configurate o modificate qualsiasi posizione sulla scacchiera.
- : Mettetevi alla prova con 64 posizioni di studio uniche.

nuovamente per confermare spegnete l'unità. La partita viene quindi sospesa e la scacchiera computerizzata memorizza la vostra partita per un massimo di un anno. Quando la riaccendete, potete continuare al punto in cui avevate sospeso la partita. Se decidete di non spegnere la scacchiera computerizzata dopo aver premuto **GO/STOP** (Avvio/Arresto) una volta, premete semplicemente **CLEAR** (Annulla) per annullare.

Se per 20 minuti non premete dei tasti o non effettuate delle mosse, la funzione di spegnimento automatico spegne automaticamente la scacchiera computerizzata. Per continuare premete **GO/STOP** (Avvio/Arresto) per riaccenderla. NB: la scacchiera computerizzata non si spegne mentre il computer riflette su una mossa, o mentre è visualizzato .

3. MENU PRINCIPALE: ACCESSO A MODI SPECIALI

La scacchiera computerizzata Touch Screen Travel Chess offre molti modi e opzioni selezionabili dall'utente, tutti accessibili tramite il Menu Principale integrato. Quando premete **MENU**, passate direttamente a , la prima delle sei voci del Menu Principale. Premete ▼ o ▲ ripetutamente per ciclare fra tutte le voci del Menu:

VOCE MENU PRINCIPALE ...	RIFERIMENTO	DISPLAY
Modo Opzioni	Sezione 4	
Modo Livelli	Sezione 5	
Modo Ritiro	Sezione 6	
Modo Info	Sezione 7	
Modo Impostazione	Sezione 8	
Modo Studio	Sezione 9	

Per selezionare una delle voci del Menu Principale, premete **ENTER** (*Invio*). In ciascun caso, passerete ad un menu secondario, dove potrete effettuare ulteriori selezioni. Alcune delle voci (ad es. Modo Opzione) offrono una serie di scelte principali e secondarie diverse, mentre altre (ad es. Modo Impostazione) consentono di attivare una particolare funzionalità del gioco. Poiché le istruzioni per la selezione delle voci dei menu variano, a seconda della voce che avete selezionato, troverete nelle sezioni di riferimento i particolari completi per accedere a ciascuna di queste funzionalità principali. Dopo aver selezionato tutte le opzioni richieste e/o aver modificato le impostazioni del gioco, premete nuovamente **MENU** per uscire dal Menu Principale e ritornare al gioco.

4. MODO OPZIONI: DATE MAGGIORE VARIETÀ ALLE VOSTRE PARTITE!

Volete esplorare tutti i tipi di opzioni di gioco intriganti? Guardate semplicemente il Modo Opzioni! Innanzitutto, imparate a selezionare e attivare queste opzioni selezionabili dall'utente prima o durante la partita, e poi imparate le singole opzioni, nel modo descritto in questa sezione.

Selezione delle opzioni di gioco

Premete **MENU** per accedere al Menu Principale, e il display automaticamente mostra  per il Modo Opzioni. Premete **ENTER** (*Invio*) per accedere al Modo Opzioni, e vedrete le prime delle 11 opzioni, come illustrato sotto. Premete ▼ (o ▲) ripetutamente per ciclare fra tutte le opzioni:

OPZIONE	RIFERIMENTO	DISPLAY PRECONFIGURATO
Modo a due giocatori	Sezione 4.1	player: P-C
Algoritmo ricerca	Sezione 4.2	search: select
Modo Autobook	Sezione 4.3	book: on
Bianco in cima	Sezione 4.4	top: black
Cronometro per conto	Sezione 4.5	clock: up
alla rovescia		
Ticchettio	Sezione 4.6	ticks: off
Modo didattico	Sezione 4.7	coach: off
Audio acceso/spento	Sezione 4.8	sound: on
Contrasto LCD	Sezione 4.9	contrast: 3
Velocità LCD	Sezione 4.10 ..	lcd speed: 2
Modo mossa automatica	Sezione 4.11 ..	automove: on

Per attivare/disattivare un'opzione o selezionare le impostazioni (eventuali) dell'opzione premete **ENTER** (Invio) quando l'opzione è visualizzata. Premendo **ENTER** (Invio) ripetutamente ciclate tra tutte le scelte per l'opzione visualizzata. Quando la vostra scelta richiesta è visualizzata, premete ▼ o ▲ per passare ad un'opzione diversa o premete **CLEAR** (Annulla) per ritornare al Menu Principale e poi **MENU** per ritornare al gioco normale. Per i particolari su ciascuna di queste opzioni, vedete le relative sezioni di riferimento. *NB: Quando resettate la scacchiera computerizzata per una nuova partita, la maggior parte delle vostre opzioni selezionate viene trasferita al gioco successivo. L'unica eccezione è il Modo a due giocatori, che ritorna automaticamente al Giocatore contro Computer ogni volta che iniziate una nuova partita.*

4.1 Modo a due giocatori

Opzioni: (Giocatore contro computer)

(Giocatore contro giocatore)

Normalmente, il computer risponde automaticamente con una contromossa dopo che avete inserito la vostra mossa. Se attivate , però, potete inserire qualsiasi numero di mosse una alla volta, senza permettere al computer di rispondere. Questa funzionalità può essere utilizzata in diversi modi interessanti:

- *Giocate le partite dei maestri. Premete **ENTER** (Invio) per vedere che cosa farebbe il computer in qualsiasi posizione!*
- *Mantenete la documentazione delle vostre partite a scacchi. Quando una partita è terminata, giocate a certe posizioni della scacchiera per vedere come altre mosse o strategie diverse potrebbero aver influito sull'esito.*

- *Studiate linee di apertura inserendole manualmente.*
- *Giocate contro un amico, con il computer che funge da arbitro. La scacchiera controlla tutte le mosse per verificarne la legalità e misura il tempo per entrambi i lati!*

Se giocate contro un'altra persona e volete vedere quello che il computer farebbe al vostro posto, premete **ENTER** (*Invio*) per far effettuare la mossa successiva alla scacchiera. Dopo che il computer ha effettuato la mossa, il Modo a due giocatori rimane effettivo e potete continuare la partita. Questa opzione ritorna automaticamente alla sua configurazione prestabilita di Giocatore contro Computer ogni volta che resettate per una nuova partita.

4.2 Algoritmo di ricerca

Opzioni:  / 

Il programma in questa scacchiera computerizzata usa in genere un algoritmo di ricerca selettiva. In questo particolare tipo di ricerca, il computer si concentra principalmente su quelle mosse che hanno maggior probabilità di successo, consentendole di vedere combinazioni il cui calcolo potrebbe richiedere altrimenti molto tempo. Potete anche passare *all'algoritmo di forza bruta* un po' più lento ma molto potente, che può minimizzare il rischio di una svista occasionale.

4.3 Modo Autobook

Opzioni:  / 

Questa funzione unica monitorizza effettivamente il vostro gioco durante la fase di apertura del gioco e poi vi dà l'opportunità di esercitarvi con le aperture più problematiche! È come avere un "Addestratore d'apertura adattativo" personale! Con l'opzione Autobook attivata, il computer osserva le vostre mosse d'apertura mentre giocate. La prossima volta in cui vi trovate in una cattiva posizione alcune mosse dopo il termine di una variazione d'apertura, il computer ricorda quella particolare linea d'apertura. In futuro, quindi, il computer giocherà quella stessa apertura ogniqualvolta sia possibile. In questo modo voi provate mosse e strategie diverse, nel tentativo di familiarizzarvi con quell'apertura e rafforzate in tal modo il vostro gioco!

4.4 Bianco in cima

Opzioni:  / 

Volete allontanarvi dal consueto standard e volete che sia il

ESERCITATEVI A CONFIGURARE DI UN'OPZIONE!

- Menu**

- Enter**

-  3. Premete **MENU** per accedere al Menu Principale. Il display visualizza .
- Enter**
 4. Premete **ENTER** (Invio) per attivare questa opzione e il display cambia a .
- Clear**
 5. Premete **CLEAR** (Annulla) per uscire dal Modo Opzioni, premete **MENU** per uscire dal Modo Menu, e il ticchettio simulato ha inizio! *NB: Per disattivare nuovamente questa opzione, ripetete le istruzioni fornite sopra.*
- Menu**


Per ulteriori particolari, cfr. la Sezione 4.6.

computer a giocare con i pezzi bianchi dalla cima della scacchiera? Provate allora questa funzionalità selezionando  all'inizio di una nuova partita! Iniziate la partita premendo **ENTER** (Invio) e il computer effettua la prima mossa per i Bianchi dalla cima della scacchiera.

NB: Quando la scacchiera gioca con i Bianchi dalla cima della scacchiera, noterete che i Re e le Dame sono posizionati in modo diverso, e che l'annotazione della scacchiera è inversa automaticamente.

4.5 Cronometro per conto alla rovescia

Opzioni:  / 

Normalmente, la scacchiera computerizzata è preconfigurato all'opzione  visualizzando il tempo trascorso. Attivando l'opzione Cronometro per conto alla rovescia, tuttavia, visualizzate invece il tempo rimanente. Ecco come differenziate fra i simboli dei cronometri:



Cronometri per misurazione del tempo (Bianco/Nero)

 /  Cronometri per conto alla rovescia (Bianco/Nero)

Notate che l'opzione Cronometro per conto alla rovescia è solo disponibile in combinazione con i Livelli Torneo e Partita rapida.

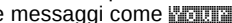
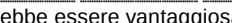
4.6 Ticchettio

Opzioni:  / 

Accendendo questa opzione attivate un ticchettio che simula un orologio da scacchi. Potete creare l'atmosfera di un torneo di campionato di scacchi nel vostro soggiorno!

4.7 Modo didattico

Opzioni:  /  /  / 

Attivando il Modo didattico permettete al computer di osservarvi mentre giocate, vedendo quello che fate e aiutandovi se ne avete bisogno! In questa unica capacità, il computer potrebbe avvertirvi se rischiate di perdere un pezzo o se pensa che la vostra mossa potrebbe causare una perdita evitabile di materiale. Potete visualizzare messaggi come  o . Se una particolare situazione potrebbe essere vantaggiosa, potreste persino visualizzare . A volte, la scacchiera computerizzata vi chiede anche di confermare o cancellare una mossa ovviamente illogica. Se scegliete di cancellarla, la vostra mossa sarà ritirata e potrete provarne un'altra!

Per scegliere una delle opzioni Didattiche, premete **ENTER** (Invio) ripetutamente fino a quando visualizzate il livello richiesto. Quando uscite dal Modo Opzioni e ritornate al gioco, l'ultima opzione Didattica visualizzata sarà automaticamente effettiva. Le seguenti sono le impostazioni disponibili.

- : Non sono attivate funzionalità didattiche.
- : Qui il computer presume che conosciate molti concetti tattici e strategici, per cui vi comunica soltanto i concetti meno ovvi e più avanzati, come i sacrifici e le combinazioni.
- : In questo caso, il computer fornisce il livello di assistenza che ritiene appropriato per i giocatori in grado di vedere i punti più ovvi, ma non consapevoli di altri.
- : Questa configurazione fornisce avvertenze e consigli quando il computer li ritiene necessari, come quando commettete un errore o se un pezzo è in pericolo.

Quando il Modo didattico è attivato, la scacchiera computerizzata emette bip intermittenti durante il vostro turno come Bianco, per ricordarvi che attende la vostra mossa.

4.8 Audio acceso/spento

Opzioni: /

La selezione di una di queste impostazioni audio vi fornisce l'opzione di giocare a scacchi con o senza gli effetti sonori.

4.9 Contrasto LCD

Opzioni: / / / /

Questa opzione vi consente di regolare il contrasto del display a cristalli liquidi (LCD), dove 1 è il livello più luminoso e 5 il livello più scuro. Se trovate che la configurazione preimpostata di 3 è troppo luminosa o troppo scura per leggere comodamente, modificatela premendo **ENTER** (*Invio*) ripetutamente, fino a quando visualizzate la configurazione richiesta.

4.10 Velocità LCD

Opzioni: / / /

Potete controllare la velocità di scorrimento del display a cristalli liquidi (LCD) configurando questa opzione, con 1 il livello più lento e 4 il livello più veloce. Se trovate che la configurazione di 2 preimpostata è troppo lenta o troppo veloce per leggere comodamente, potete modificarla premendo **ENTER** (*Invio*) ripetutamente, fino a quando visualizzate la configurazione richiesta.

4.11 Modo mossa automatica

Opzioni: /

Normalmente, quando il computer effettua una mossa, fa lampeggiare brevemente il suo pezzo sulle case **di partenza** e **di destinazione** e poi effettua automaticamente la mossa sulla scacchiera. Se passate ad il computer annuncia la sua mossa come al solito, ma voi dovete muovere i pezzi del computer sulla scacchiera. Dopo che il computer ha annunciato la sua mossa, fa lampeggiare il suo pezzo sulla casa **di partenza**. Premete il pezzo lampeggiante e questo si muove alla casa **di destinazione**. Premete la casa **di destinazione** per completare la mossa del computer.

5. MODO LIVELLI: SCEGLIETE FRA 100 LIVELLI!

La vostra scacchiera computerizzata comprende 100 livelli di gioco unici tra cui potete scegliere! I livelli sono divisi in due gruppi di base:

- **LIVELLI DI DIVERTIMENTO (1-60):** Questi livelli offrono ai principianti e ai giocatori medi la possibilità di migliorare le loro abilità scacchistiche. In molti dei Livelli di divertimento, vedrete che il computer commette degli errori intenzionalmente – così che voi possiate imparare!
- **LIVELLI COMPETIZIONE (61-100):** Questi livelli sono per giocatori intermedi e più avanzati. Sono inclusi livelli per gioco casuale e tornei, soluzione di problemi, partite lampo e persino livelli speciali per la sperimentazione. Dato che voi selezionate i livelli, ricordate che quando il computer ha più tempo per riflettere sulle sue mosse, si rafforza e gioca meglio – esattamente come un giocatore umano!

Configurazione di un livello di gioco

Premete **MENU** per accedere al Menu Principale, e premete ▼ fino a quando il display mostra . Premete **ENTER** (Invio) per accedere al Modo Livelli, e vedete il livello attualmente selezionato, come in  (il livello preconfigurato quando accendete la scacchiera per la prima volta). Per modificare il livello, premete ▲ o ▼ per aumentare /ridurre i livelli di **uno**, o usate lo stilo per premere  o  per aumentare/ridurre i livelli di **dieci**. Notate che premendo e tenendo premuto ▲ o ▼ aumentate/riducete automaticamente i livelli uno alla volta, fino a quando smettete di premere il tasto. Quando il livello richiesto è visualizzato, premete **ENTER** (Invio) per immettere quella selezione di livello nella scacchiera computerizzata. Il computer conferma con               

CAMBIARE IL LIVELLO È FACILE!

Menu



Menu



1. Premete **MENU** per accedere al Menu Principale. Il display visualizza
2. Premete **?** una volta, e il display visualizza
3. Premete **ENTER** (*Invio*) per accedere al Modo Livelli e il livello attuale viene visualizzato. Vedete la Sezione 5, se necessario per identificare il livello attuale.
4. Troviamo il Livello Partita veloce 81. Premete **▲** o **▼** per aumentare o ridurre i livelli di **uno**; premete **□** o **□** per aumentare o ridurre i livelli di **dieci**. Vedete sul display
5. Quando visualizzate , premete **ENTER** (*Invio*). Poi premete **MENU** per uscire dal Modo Menu – e siete pronti a provare il vostro nuovo livello!

Per ulteriori particolari cfr. la Sezione 5.

- La modifica del livello resetta sempre gli orologi da scacchi.
- Se modificate i livelli mentre il computer pensa, il computer termina la sua ricerca e resetta il cronometro.

LIVELLI DI DIVERTIMENTO

5.1 Livelli di divertimento

Livello	Descrizione	Display
1	Livello di divertimento 1	
2	Livello di divertimento 2	
3	Livello di divertimento 3	
...fino a...		
58	Livello di divertimento 58	
59	Livello di divertimento 59	
60	Livello di divertimento 60	

I Livelli di divertimento sono intesi principalmente per giocatori principianti e più giovani. In questi livelli, la scacchiera computerizzata

Touch Screen Travel Chess è molto più umana della maggior parte delle altre scacchiere computerizzate – dà a tutti una possibilità di vincere, in un mondo dove in genere le scacchiere computerizzate sono inflessibili e spesso piuttosto difficili da battere. Anche se secondo l'opinione generale le scacchiere computerizzate non commettono mai errori, in qualcuno di questi livelli questa commette veramente degli errori!

Gli handicap sono incorporati in questi livelli, dimostrando i comuni errori commessi dai principianti. Potete vedere che il computer intenzionalmente ignora il valore materiale dei pezzi e i concetti chiave come la struttura dei pedoni, la centralità, la mobilità e la sicurezza del Re. Può non riconoscere o imbattersi in scaccomatti, sviluppare la sua Dama troppo presto, o effettuare catture e scacchi impulsivi. Spesso i manuali degli scacchi consigliano regole basilari, ma i giocatori si rendono conto che i loro avversari non rispettano le regole e non sono puniti. I Livelli di divertimento forniscono un modo per abituarsi a punire questi errori tipici, consentendo al principiante di rafforzare il suo gioco contro gli avversari umani con cui si cimenterà probabilmente! In alcuni dei Livelli di divertimento più deboli, il computer non solo lascia dei pezzi incustoditi, ma potrebbe effettivamente **cercare** di perderli. Man mano che i livelli diventano più alti, il computer è meno propenso a perdere dei pezzi. Inizia progressivamente a considerare maggiormente il valore materiale dei pezzi ed eventualmente dà via dei pezzi solo occasionalmente. Nei Livelli di divertimento superiori, il computer non dà via dei pezzi, ma gioca più come un principiante che ha imparato le basi del gioco. Potreste ancora vedere che commette degli errori, esponendosi ad esempio a minacce di scacco o scaccomatto. Perché non esplorate tutti i livelli di divertimento e non provate ad imparare dagli errori del computer!

LIVELLI COMPETIZIONE

5.2 Livelli casuali di gioco

<i>Livello</i>	<i>Tempo medio per mossa</i>	<i>Display</i>
61	1 secondo per mossa	[00:01/move]
62	2 secondi per mossa	[00:02/move]
63	5 secondi per mossa	[00:05/move]
64	10 secondi per mossa	[00:10/move]
65	15 secondi per mossa	[00:15/move]
66	30 secondi per mossa	[00:30/move]
67	45 secondi per mossa	[00:45/move]

68.....	1 minuto per mossa	[01:00/move]
69.....	2 minuti per mossa	[02:00/move]
70.....	3 minuti per mossa	[03:00/move]

Quando scegliete uno dei suddetti livelli, selezionate un tempo di risposta medio per il computer. Notate che i tempi di risposta rappresentano la media calcolata su diverse mosse. Nel gioco di apertura e a finegioco il computer tende a giocare più rapidamente, ma in posizioni complicate di mediogioco, impiega più a lungo ad effettuare le mosse.

5.3 Livelli torneo

Livello	Numero mosse/Tempo totale	Display
71.....	40 mosse in 1 ora 20 min.	[40 in 1:20]
72.....	40 mosse in 1 ora 30 min.	[40 in 1:30]
73.....	35 mosse in 1 ora 45 min.	[35 in 1:45]
74.....	40 mosse in 1 ora 45 min.	[40 in 1:45]
75.....	35 mosse in 1 ora 30 min.	[35 in 1:30]
76.....	40 mosse in 2 ore	[40 in 2:00]
77.....	45 mosse in 2 ore 30 min.	[45 in 2:30]
78.....	50 mosse in 2 ore	[50 in 2:00]
79.....	40 mosse in 2 ore 30 min.	[40 in 2:30]
80.....	40 mosse in 3 ore	[40 in 3:00]

Per i Livelli torneo dovete effettuare un certo numero di mosse entro un periodo specifico di tempo. Se un giocatore supera il tempo assegnato per un dato numero di mosse, il display indica questo e la partita è finita.

Come descritto prima nella sezione 2.5, questa scacchiera computerizzata utilizza un sistema di autotaratura quando giocate partite del Livello Torneo. Quando si è conclusa una partita del Torneo e premete **NEW GAME** (*Nuova partita*) due volte per resettare l'unità, la scacchiera computerizzata visualizza brevemente la vostra taratura prima di passare alla visualizzazione della nuova partita. Se perdete la visualizzazione della taratura, potete premere **HINT/INFO** (*Suggerimenti/Informazioni*) cinque volte per vedere nuovamente la taratura in qualsiasi momento. Per annullare il display, premete **CLEAR** (*Annulla*).

Se riconfigurate la scacchiera computerizzata per una nuova partita *durante* una partita di Torneo, prima che la partita *si sia effettivamente conclusa*, la scacchiera computerizzata vi consente di stabilire l'esito come segue.

- Display = [0:00/33 draw]

Se premete **ENTER** (Invio), la taratura viene visualizzata.

Se premete ▲:

- Display = `White as win?`.

Se premete **ENTER** (Invio), la taratura sarà visualizzata.

Se premete ▲:

- Display = `Machine wins?`.

Se premete **ENTER** (Invio), la taratura sarà visualizzata.

Se premete ▲:

Il display ritorna a `White as draw?`.

Per ottenere una taratura, *dovete* rispondere ad una delle seguenti domande con **ENTER** (Invio)! Se non volete che la partita sia tarata per qualsiasi motivo, premete **CLEAR** (Annulla) in risposta a qualsiasi delle suddette domande. La scacchiera computerizzata conferma visualizzando `Game not rated`.

5.4 Livelli partita rapida

Livello	Tempo totale per partita	Display
81.....	5 minuti per partita	<code>5 min/game</code>
82.....	7 minuti per partita	<code>7 min/game</code>
83.....	10 minuti per partita	<code>10 min/game</code>
84.....	15 minuti per partita	<code>15 min/game</code>
85.....	20 minuti per partita	<code>20 min/game</code>
86.....	30 minuti per partita	<code>30 min/game</code>
87.....	45 minuti per partita	<code>45 min/game</code>
88.....	60 minuti per partita	<code>60 min/game</code>
89.....	90 minuti per partita	<code>90 min/game</code>
90.....	100 minuti per partita	<code>100 min/game</code>

Ai Livelli partita rapida, configurate il tempo totale per tutta la partita. Se il tempo della partita è stato superato, la scacchiera computerizzata visualizza quale lato ha perso nel tempo, come `White time out`. Per questi livelli, potete attivare l'opzione Cronometro per conto alla rovescia per mostrare il tempo di conto alla rovescia invece del tempo trascorso (cfr. Sezione 4.5).

5.5 Livelli soluzione problemi

Livello	Problema	Display
91.....	Scaccomatto in 1 mossa	<code>White in 1</code>
92.....	Scaccomatto in 2 mosse	<code>White in 2</code>
93.....	Scaccomatto in 3 mosse	<code>White in 3</code>
94.....	Scaccomatto in 4 mosse	<code>White in 4</code>
95.....	Scaccomatto in 5 mosse	<code>White in 5</code>
96.....	Scaccomatto in 6 mosse	<code>White in 6</code>

97 Scaccomatto in 7 mosse                

Principale e premete ▼ ripetutamente fino a quando il display indica . Premete **ENTER** (Invio) per accedere a Modo Ritiro e vedrete l'ultima mossa effettuata. Per ritirare quella mossa, premete ▼ e la mossa viene ritirata dalla scacchiera. Il display mostra poi la prossima mossa da ritirare. Potete continuare a premere ▼ per ritirare qualsiasi numero di mosse, fino all'inizio del gioco, se preferite. Se raggiungete l'inizio, il display visualizza , e ritornate automaticamente al Menu Principale. Ricordate che, fintantoché non ritornate all'inizio del gioco, potete sempre premere ▲ per avanzare attraverso le mosse, se lo preferite. Per riprendere la partita in qualsiasi punto con la posizione attuale della scacchiera, premete **CLEAR** (Annulla) e poi **MENU**.

Come scorciatoia per accedere al Modo Ritiro, potete anche semplicemente premere sulla casa **di destinazione** dell'ultima mossa effettuata. Il display visualizza brevemente  e visualizza poi l'ultima mossa effettuata. Per ritirare la mossa premete ▼. Come sopra, premendo ripetutamente ▼ ritirate le mosse. Per riprendere la partita in qualsiasi punto premete **CLEAR** (Annulla).

7. MODO INFO: GUARDATE IL COMPUTER CHE PENSA!

Immaginate: *Giocate a scacchi con un amico e tocca a lui effettuare una mossa. Vorreste sapere che mossa sta considerando e vorreste conoscere il suo parere della posizione attuale della scacchiera. Ma naturalmente, non glielo chiedete, perché questo è contro le regole del gioco!* Invece, quando giocate contro questa scacchiera computerizzata, potete fare qualsiasi domanda e *ottenete tutte le risposte!* Infatti, potete ottenere un'incredibile quantità di informazioni sul processo del pensiero del computer e lo studio di queste informazioni può assistervi ad imparare tanto ancora sul gioco!

Potete accedere alle informazioni sul gioco in qualsiasi momento tramite il Modo Info. Come descritto sotto, potete richiamare queste informazioni manualmente premendo **HINT/INFO** (*Suggerimenti/Informazioni*), o potete selezionare le opzioni del Modo Info per visualizzarle automaticamente, ogni volta che il computer considera la sua mossa successiva.

Display automatici di informazioni

Quando attivate una o tutte le seguenti opzioni del Modo Info, la scacchiera computerizzata visualizza automaticamente quelle

informazioni ogni volta in cui riflette sulla sua mossa. Potete letteralmente vedere mentre “pensa ad alta voce”!

Importante: Le opzioni del Modo Info selezionate per la visualizzazione automatica sono solo attivate **mentre il computer pensa!**

Premete **MENU** per accedere al Menu Principale, e premete ▼ ripetutamente fino a quando il display mostra . Premete **ENTER (Invio)** per accedere al Modo Info e vedrete la prima di cinque opzioni, come illustrato sotto. Premendo ▼ (o ▲) ripetutamente ciclate tra queste opzioni come segue:

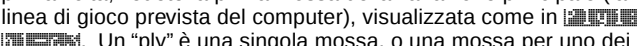
- **Mostra Mosse:** Mostra la linea di gioco prevista del computer fino a Quattro mosse individuali. Cfr. Sezione 7.1.
Opzioni:  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  / /

display in pausa e poi premete **CLEAR** (*Annulla*) per riprendere lo scorrimento. Quando le informazioni richieste non sono disponibili, il display visualizza .

Display di informazioni manuali

Premete **HINT/INFO** (*Suggerimenti/Informazioni*) in qualsiasi momento e visualizzate la prima mossa della linea di gioco prevista del computer (come descritto nella Sezione 7.1). Le informazioni sul gioco sono divise in diversi gruppi diversi, e premendo **HINT/INFO** (*Suggerimenti/Informazioni*) ripetutamente cicla da un gruppo ad un altro. I tasti ▲ e ▼ possono essere utilizzati per ciclare fra i display in ciascun gruppo. I gruppi sono discussi singolarmente in modo particolareggiato sotto. Premete **CLEAR** (*Annulla*) per ritornare al normale display del cronometro.

7.1 Variazione principale

Quando premete **HINT/INFO** (*Suggerimenti/Informazioni*) per la prima volta, vedete la prima mossa della variazione principale (la linea di gioco prevista del computer), visualizzata come in . Un “ply” è una singola mossa, o una mossa per uno dei lati, e la profondità della ricerca del computer viene descritta secondo il numero di mosse future previste dal computer. In una ricerca a due “ply”, ad esempio, il computer prevede due singole mosse (una mossa per i Neri e una per i Bianchi). Ricordate che questa prima visualizzazione di “mossa” può essere anche usata come un consiglio, perché questa è la mossa che il computer prevede voi facciate.

Se controllate questo display mentre il computer pensa, vedete la mossa che il computer sta attualmente considerando. Se lo controllate durante il vostro turno, vedete la mossa che il computer prevede effettuerete successivamente. In ogni caso, premendo ▲ ripetutamente ciclate fra il resto delle mosse nella linea prevista di gioco, fino a Quattro ply:

- Linea di gioco prevista: Mossa 1
- Linea di gioco prevista: Mossa 2
- Linea di gioco prevista: Mossa 3
- Linea di gioco prevista: Mossa 4

7.2 Informazioni sulla ricerca

Dopo aver premuto **HINT/INFO** (*Suggerimenti/Informazioni*) per accedere al Modo Info, premete nuovamente per vedere le informazioni sulla ricerca del computer. La visualizzazione iniziale

UN QUADRO DEL MODO INFO

INFORMAZIONI VARIAZIONE PRINCIPALI:

Hint/Info



- Linea di gioco prevista: Mossa 1
- Linea di gioco prevista: Mossa 2
- Linea di gioco prevista: Mossa 3
- Linea di gioco prevista: Mossa 4



INFORMAZIONI SULLA RICERCA:

Hint/Info



- Valutazione posizione (punteggio)



- Profondità ricerca; e Mossa attualmente considerata (se il computer pensa attualmente)
- Tempo trascorso per la mossa attuale; e Numero di nodi ricercati per secondo (se il computer pensa attualmente)

INFORMAZIONI SUL CRONOMETRO DELLA SCACCHIERA:

Hint/Info



- Tempo trascorso per entrambi i lati



- Tempo rimanente per entrambi i lati*

**Solo Livelli Partita rapida/Torneo*

INFORMAZIONI CONTEGGIO MOSSE:

Hint/Info



- Numero mossa attuale + ultima mossa effettuata



- Indietro e avanti attraverso le mosse della partita attuale

INFORMAZIONI TARATURA:

Hint/Info



- Taratura ELO (dopo che è stata giocata una partita del Livello Torneo)

mostra il punteggio attuale; premendo ▲ ripetutamente ciclate fra le altre informazioni:

- Il punteggio attuale: una valutazione numerica della posizione attuale basata su un pedone che vale 1,0 punto, un numero positivo indica che i Bianchi sono in vantaggio. Esempio: Se i Bianchi sono in vantaggio di due pedoni, il display visualizza . Ricordate che il punteggio non è valido ai Livelli Soluzione Problemi.
- Display in due parti: (a) La profondità di ricerca attuale, o il numero di mosse singole previste dal computer. Per esempio: se il computer prevede 439 singole mosse, voi visualizzate , con la che significa profondità (depth). (b) La mossa considerata (se il computer sta attualmente pensando).
- Display in due parti: (a) Il tempo impiegato finora per la mossa attuale. (b) Il numero di nodi, o posizioni, ricercati per secondo (se il computer sta attualmente pensando).

7.3 Informazioni sul cronometro della scacchiera

Dopo aver premuto **HINT/INFO** (*Suggerimenti/Informazioni*) per accedere al Modo Info, premetelo altre due volte per vedere le informazioni sul cronometro. Il display mostra il tempo trascorso totale per entrambi i lati. Ricordate che il simbolo del cronometro della scacchiera nel centro indica il lato attuale che effettua la mossa e il tipo di cronometro utilizzato. Premendo ▲ ciclate attraverso due display, come indicato sotto:

- Tempo totale **trascorso** per Bianco/Nero (Cronometro Segnatempo)
Mossa dei Bianchi , Mossa dei Neri .
 - Tempo totale **rimanente** per Bianchi/Neri (Cronometro Conto alla rovescia: solo Livelli Soluzione Problemi/Partita Rapida)
Mossa dei Bianchi , Mossa dei Neri .
- Se il Cronometro per conto alla rovescia non è attivato, il secondo display mostra semplicemente un cronometro vuoto (.

I cronometri si fermano per vari motivi durante una partita, ad esempio se ritirate una mossa, controllate le impostazioni del livello, selezionate le opzioni, configurate una posizione o spegnete la scacchiera computerizzata. I tempi sono ritenuti nella memoria, però, e i cronometri ripartono appena viene ripristinata la partita. Quando modificate i livelli di gioco o resettate la scacchiera computerizzata per una nuova partita, i cronometri sono sempre azzerati.

7.4 Conteggio mosse/Mosse partita

Dopo aver premuto **HINT/INFO** (*Suggerimenti/Informazioni*) per accedere al Modo Info, premetelo altre tre volte per vedere il numero della mossa attuale e l'ultima mossa effettuata. Potete poi premere ▼ per ciclare attraverso le mosse precedenti della partita, se preferite, o premete ▲ per avanzare nuovamente a qualsiasi punto. Questo vi permette di tornare indietro e scrivere le mosse di una partita che risulta inaspettatamente stupenda!

- Numero mossa attuale e ultima mossa effettuata.
- Mosse della partita attuale.

7.5 Visualizzazione della taratura

Dopo aver premuto **HINT/INFO** (*Suggerimenti/Informazioni*) per accedere al Modo Info, premetelo altre quattro volte per vedere la vostra taratura attuale. Notate che le tarature sono basate sul gioco Livello Torneo, come descritto nella Sezione 5.3.

8. MODO IMPOSTAZIONE: CAMBIATE LA SCACCHIERA!

Il Modo Impostazione vi permette di configurare le posizioni speciali della scacchiera da cui giocare o problemi che volete far risolvere al computer!

Attenzione: tutte le mosse nel vostro gioco attuale saranno cancellate se apportate delle modifiche alla posizione della scacchiera durante una partita!

Potete modificare o configurare una posizione della scacchiera ogni volta che tocca a voi effettuare una mossa. Premete **MENU**, e premete ▼ ripetutamente fino a quando il display mostra . Premete **ENTER (Invio)** per accedere al Modo Impostazione, e vedrete un display che mostra il colore e il simbolo dei pezzi (.

- **Per rimuovere un pezzo dalla scacchiera**, premete semplicemente sul pezzo e questo scompare dalla scacchiera.
- **Per muovere un pezzo da una casa all'altra** premete sul pezzo, facendolo scomparire. Premete poi sulla nuova casa e il pezzo compare in quella posizione.
- **Per aggiungere un pezzo alla scacchiera** premete prima direttamente sul simbolo del colore e del pezzo visualizzato per il pezzo che volete aggiungere e poi premete sulla casa dove volete aggiungere il pezzo. Per aggiungere un altro pezzo dello

stesso tipo e colore, premete semplicemente su un'altra casa. Per aggiungere un pezzo diverso, premete su un altro pezzo e/o simbolo di colore, e seguite le stesse istruzioni fornite sopra.

- **Per liberare la scacchiera** premete **CLEAR** (Annulla) mentre siete in Modo Impostazione. Il display chiede la conferma con **Clear board?**. Premete **ENTER** (Invio), e il display mostra **Cleared**. Potete poi aggiungere qualsiasi numero di pezzi, come descritto sopra. Se decidete di non liberare la scacchiera dopo tutto, premete semplicemente nuovamente **CLEAR** (Annulla) per cancellare, e vedrete **Not cleared**. Questa funzione può essere utile per configurare le posizioni solo con alcuni pezzi, mentre sarebbe molto più facile iniziare con una scacchiera vuota!

- **Una volta che avete modificato la posizione nel modo descritto sopra**, ricordate che il colore per il lato che deve effettuare la mossa viene determinato dal colore dell'ultimo pezzo configurato. Modificate il colore, se necessario, premendo  per i Neri o  per i Bianchi.

- **Per uscire dal Modo Impostazione** premete **ENTER** (Invio). Quando la scacchiera computerizzata chiede la conferma con **New position?**, premete **ENTER** (Invio) per ritornare al gioco normale con la nuova configurazione della tastiera. **New position?** conferma questo. Se premete **CLEAR** (Annulla), il display visualizza **Resume**, e rimanete nel Modo Impostazione.

Ricordate che qualsiasi posizione legale della scacchiera può essere configurata usando i suddetti procedimenti. Il computer non vi consente di configurare una posizione illegale, ad esempio se è presente un numero di pezzi superiore a quello stabilito per una partita normale, o se un Re è in scaccomatto e non deve muoversi. In questi casi, dopo che premete **ENTER** (Invio) per uscire dal Modo Impostazione e poi **ENTER** (Invio) per confermare, la scacchiera computerizzata visualizza **Illegal**. Non potete uscire dal Modo Impostazione fino a quando non avete configurato una posizione legale della scacchiera!

Se accedete al Modo Impostazione, ma non avete ancora apportato modifiche alla scacchiera, potete uscire premendo **ENTER** (Invio). Il display conferma con **Unchanged**, e ritornate al Menu Principale. Premete **MENU** nuovamente per ritornare al gioco normale.

9. MODO STUDIO: METTETEVI ALLA PROVA!

Volete uno strumento didattico fenomenale? Vorrete decisamente provare il Modo Studio! Otto partite famose sono incorporate nel computer, ciascuna contenente otto punti critici – per un totale di 64 Posizioni di studio. Voi dovete giocare le partite ed effettuare le mosse corrette che erano giocate per il lato vincente nelle partite originali. Questa funzionalità offre un alto potenziale per migliorare la vostra conoscenza degli scacchi, consentendovi allo stesso tempo di imparare come effettuare le mosse migliori in posizioni particolari. Per rendere questa funzionalità ancora più entusiasmante, il computer assegna un punteggio alla vostra prestazione mentre giocate.

Se avete bisogno di aiuto per risolvere una delle Posizioni di studio, consultate semplicemente l'Appendice contenente un elenco completo di tutte le partite in Modo Studio. Ricordate tuttavia che queste partite sono incluse come strumento di riferimento e che ingannerete voi stessi se leggerete le soluzioni prima di tentare di risolvere le Posizioni di studio da soli!

Selezione delle posizioni di studio

Consiglio: Potete anche selezionare le Posizioni di studio premendo alcune case della scacchiera, come descritto più tardi in questa sezione !

Premete **MENU** per accedere al Menu Principale, e premete ▼ (o ▲) ripetutamente fino a quando il display visualizza . Premete **ENTER** (Invio) per accedere al Modo Studio, e vedrete la prima Posizione di Studio, . Per modificare la Posizione di Studio, premete ▲ o ▼ per aumentare/ridurre gli studi di uno, o usate lo stilo per premere  o  per aumentare/ridurre gli studi di otto. Quando visualizzate la Posizione di Studio desiderata, premete **ENTER** (Invio) e il display conferma con Start Study?. Premendo **ENTER** (Invio) a questo punto iniziate la Partita di Studio, come descritto sotto, o premendo **CLEAR** (Annulla) cancellate e ritornate al display principale del Modo Studio.

Dopo aver premuto **ENTER** (Invio), il computer inizia automaticamente ad effettuare le mosse della Partita di Studio selezionata. Appena viene raggiunta la prima Posizione di Studio, il display visualizza brevemente , e parte il cronometro. Voi dovete indovinare adesso la mossa che è stata giocata in quella posizione nella partita originale! Ecco come funziona:

- Esiste solo una mossa “corretta” per la Posizione di Studio.
- Quando avete raggiunto la Posizione di Studio, il simbolo del colore visualizzato indica quale lato deve effettuare la mossa.
- **Se effettuate la mossa corretta**, visualizzate . Il computer effettua quindi le mosse successive nel gioco, fermandosi eventualmente alla Posizione di Studio successiva da risolvere.
- **Se effettuate la mossa sbagliata**, visualizzate  brevemente sul display e poi .
 - **Per rimanere nel Modo Studio e provare un'altra mossa**, premete **CLEAR** (Annulla). I punti sono detratti se avete indovinato in modo errato, il vostro pezzo ritorna alla sua casa originale e potete effettuare una mossa diversa.
 - **Per uscire dal Modo Studio e continuare una partita normale usando la mossa che avete giocato**, premete **ENTER** (Invio). Il computer inizia a riflettere sulla mossa successiva.
- **Punteggio**: Ogni volta che risolvete una Posizione di Studio correttamente, i punti sono aggiunti al vostro punteggio. Ottenete il punteggio pieno se risolvete la Posizione di Studio al primo tentativo. Per ciascuna mossa errata che effettuate prima di trovare quella giusta, il vostro punteggio sarà dimezzato. Se raggiungete zero punti in qualsiasi momento, il vostro punteggio rimarrà a zero, indipendentemente dal numero di mosse ulteriori che tentate.
- **Per controllare il vostro punteggio attuale**, premete **HINT/INFO** (Suggerimento/Informazioni) due volte. Ricordate che la prima premuta mostrerà l'ultima mossa che è stata effettuata per l'altro lato. Premendo **CLEAR** (Annulla) cancellate la visualizzazione del punteggio.

Se risolvete una conclusione del Gioco di Studio in scaccomatto,  rimane nel display dopo una serie di messaggi di congratulazioni. A questo punto, potete (a) resettare per una nuova partita, (b) usare Modo Info per documentare le mosse ripercorrendo le mosse precedenti (come descritto nella Sezione 7.4), o (c) ritirare qualsiasi mossa e riprendere una partita normale da qualsiasi posizione. Se risolvete l'ultima Posizione di Studio in una partita, ma la partita non si è effettivamente conclusa, il display visualizza  , e il computer inizia automaticamente a riflettere sulla mossa successiva, permettendovi di continuare la partita normalmente.

USATE LA SCACCHIERA PER SELEZIONARE LE POSIZIONI DI STUDIO!

Per un modo facile di selezionare una Posizione di Studio, accedete semplicemente al Modo Studio e premete una delle case corrispondenti della scacchiera, come illustrato sotto.

8	1-8	2-8	3-8	4-8	5-8	6-8	7-8	8-8
7	1-7	2-7	3-7	4-7	5-7	6-7	7-7	8-7
6	1-6	2-6	3-6	4-6	5-6	6-6	7-6	8-6
5	1-5	2-5	3-5	4-5	5-5	6-5	7-5	8-5
4	1-4	2-4	3-4	4-4	5-4	6-4	7-4	8-4
3	1-3	2-3	3-3	4-3	5-3	6-3	7-3	8-3
2	1-2	2-2	3-2	4-2	5-2	6-2	7-2	8-2
1	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Utilizzo della scacchiera per la selezione

Ciascuna Posizione di Studio può essere anche attivata individualmente premendo la casa corrispondente della tastiera. Come illustrato nella Tabella del Modo Studio, ciascuna delle 64 case rappresenta una Posizione di Studio. Accedete al Modo Studio premendo **MENU** e ▼ (o ▲) fino a quando visualizzate **STUDY**, e premendo poi **ENTER** (Invio). Vedete poi la tabella e premete una

delle case della scacchiera per selezionare la Posizione di Studio. Premete **ENTER** (*Invio*) e il display conferma con . Premete nuovamente **ENTER** (*Invio*), e inizia la Partita di Studio, come descritto prima.

10. AVETE BISOGNO DI AIUTO? ECCOLO!

Per risolvere i problemi, abbiamo compilato la seguente lista di situazioni potenziali, con alcune possibili soluzioni.

a. Il computer non reagisce, si comporta in modo erratico o “si congela” durante una partita.

- Reinserite le batterie, o sostituitele con batterie alcaline nuove.
- Le scariche di elettricità statica possono aver causato un congelamento. Premete nel foro marcato **ACL** per resettare l'unità (cfr. Sezione 11.1).

b. Il display è scuro e/o difficile da leggere.

- Sostituite le batterie con batterie alcaline nuove.
- Selezionate un'Opzione di Contrasto LCD diversa (cfr. Sezione 4.9).

c. Ho attivato alcuni Display Info automatici per osservare il computer mentre pensa, ma il display effettua lo scorrimento troppo rapidamente.

- Selezionate un'opzione Velocità LCD diversa (cfr. Sezione 4.10).
- Premete **GO/STOP** (*Avvio/Arresto*) per fermare il display di scorrimento in qualsiasi momento; premete **CLEAR** (*Annulla*) per riprendere lo scorrimento.

d. Il computer non effettua una mossa.

- L'unità risponde solo automaticamente se il Modo Due Giocatori è configurato a  per Giocatore contro Computer (cfr. Sezione 4.1).
- Potreste essere ad un livello in cui il computer pensa per un periodo di tempo lungo. Potete forzarlo ad effettuare la mossa, se volete, premendo **ENTER** (*Invio*).

e. Il computer non accetta la mia mossa.

- State cercando di effettuare una mossa illegale. Controllate le regole.
- Il vostro Re è in scacco? La vostra mossa metterà il vostro Re in scacco? Il vostro arrocco è errato? Esaminate la posizione.
- È il vostro turno? Se il simbolo del colore lampeggia, il computer sta pensando. Premete **ENTER** (*Invio*) per interromperlo, se preferite.

- f. **L'annotazione della scacchiera è inversa quando effettuo le mosse. Perché?**
- Avete attivato l'opzione **White's top**. Andate al Modo Opzione e cambiate a black: top (cfr. Sezione 4.4).
- g. **Ho appena resettato la scacchiera per una nuova partita, ma il computer visualizza **Re is in check** invece di resettarsi.**
- Avete interrotto una partita di Livello Torneo, e dovete dire al computer come volete sia tarata la partita. Per i particolari, cfr. Sezione 5.3.
- h. **Il computer ha visualizzato la sua mossa, ma il suo pezzo lampeggia e la mossa non è stata effettuata sulla scacchiera.**
- Quando l'Opzione Mossa Automatica è spenta, dovete muovere i pezzi del computer sulla scacchiera. Per riattivare Mossa Automatica, cfr. Sezione 4.11.
- i. **Il computer visualizza **No Move Found** invece di effettuare una mossa.**
- Siete ad un Livello Soluzione Problema e il computer non ha trovato un matto. Se non cercate di risolvere un problema di matto, passate ad un livello di gioco normale (cfr. Sezione 5).
- j. **Sto cercando di uscire dal Menu Principale premendo **CLEAR (Annulla)**, ma ricevo invece un bip di errore.**
- State premendo il tasto sbagliato! Per uscire dal Menu Principale premete **MENU**.
- k. **Il computer emette un bip intermittente anche se tocca a me effettuare la mossa.**
- Quando il Modo Didattico è attivato, il computer emette bip durante il vostro turno.
- l. **Il computer non emette bip quando effettua le sue mosse.**
- Andate al Modo Opzioni per attivare l'audio (cfr. Sezione 4.8).
- m. **Il computer non mi permette di uscire dal Modo Impostazione.**
- Avete configurato una posizione illegale (es. un Re può essere in scacco, possono essere presenti troppi pedoni sulla scacchiera, ecc.). Modificate la scacchiera per configurare una posizione valida (cfr. Sezione 8).

11. PARTICOLARI TECNICI

11.1 La funzione ACL

A volte le scacchiere computerizzate si congelano a causa delle scariche di elettricità statica o di altri disturbi elettrici. Se questo succede, usate uno spillo o un altro oggetto acuminato per premere nel foro marcato **ACL** nella base dell'unità per almeno un secondo. Questo resetta il computer.

11.2 Cura e manutenzione

La scacchiera computerizzata è un dispositivo elettronico di precisione, e non dovrebbe essere soggetta a manipolazione impropria o esposta a temperature estreme o umidità. Non utilizzate agenti chimici o liquidi per pulirla, perché possono danneggiare la plastica. Accertatevi di rimuovere le batterie prima di pulirla.

Le batterie scariche devono essere sostituite prontamente, perché possono perdere e danneggiare il computer. Seguite inoltre le seguenti istruzioni relative all'uso delle batterie. *Attenzione: Utilizzate solo batterie alcaline o al carbonio di zinco. Non utilizzate tipi diversi di batterie o batterie nuove e usate. Non ricaricate batterie non ricaricabili. Usate solo batterie consigliate o equivalenti. Accertatevi di osservare la corretta polarità quando inserite le batterie. Le batterie esaurite devono essere rimosse prontamente dall'unità. Non mettete i terminali di alimentazione in cortocircuito.*

11.3 Caratteristiche tecniche

Tasti:	8
Tastiera:	9x8, membrana contatto (touch panel)
Display a cristalli liquidi (LCD):	matrice di punti 11 caratteri, 68 x 79 mm
Batterie:	3 x AAA/AM4/R03
Dimensioni:	131 x 83 x 22 mm
Peso:	220 g

Conservate queste informazioni per riferimento futuro.

Saitek si riserva il diritto di apportare modifiche tecniche senza preavviso nell'interesse del progresso.

APPENDIX: STUDY MODE GAMES *(Section 9)***ANNEXE: PARTIES DU MODE ETUDE** *(Chapitre 9)***ANHANG: GESPEICHERTE PARTIEN** *(Abschnitt 9)***APPENDIX: GEANALYSEERDE PARTIJEN** *(Hoofdstuk 9)***APÉNDICE: JUEGOS DEL MODO DE ESTUDIO** *(Sección 9)***APPENDICE: GIOCO IN MODO STUDIO** *(Sezione 9)*

#1			#2		
1.	e2-e4	e7-e5	1.	e2-e4	e7-e5
2.	g1-f3	d7-d6	2.	g1-f3	b8-c6
3.	d2-d4	c8-g4	3.	f1-c4	f8-c5
4.	d4xe5!	 (1-1)	4.	c2-c3	g8-f6
		g4xf3	5.	d2-d4	e5xd4
5.	d1xf3	d6xe5	6.	c3xd4	c5-b4+
6.	f1-c4	g8-f6	7.	b1-c3	d7-d5
7.	f3-b3!	 (1-2)	8.	e4xd5	f6xd5
		d8-e7	9.	0-0	c8-e6
8.	b1-c3	c7-c6	10.	c1-g5	b4-e7
9.	c1-g5!	 (1-3)	11.	c4xd5	e6xd5
		b7-b5	12.	c3xd5	d8xd5
10.	c3xb5!	 (1-4)	13.	g5xe7	c6xe7
		c6xb5	14.	f1-e1	f7-f6
11.	c4xb5+	b8-d7	15.	d1-e2	d5-d7
12.	0-0-0	a8-d8	16.	a1-c1	c7-c6
13.	d1xd7!!	 (1-5)	17.	d4-d5!	 (2-1)
		d8xd7			c6xd5
14.	h1-d1	e7-e6	18.	f3-d4	e8-f7
15.	b5xd7+!	 (1-6)	19.	d4-e6	h8-c8
		f6xd7	20.	e2-g4	g7-g6
16.	b3-b8+!	 (1-7)	21.	e6-g5+!	 (2-2)
		d7xb8			f7-e8
17.	d1-d8++	(1-8)	22.	e1xe7+!	 (2-3)
					e8-f8
			23.	e7-f7+!	 (2-4)
					f8-g8
			24.	f7-g7+!	 (2-5)

.....	g8-h8	
25.	g7xh7+!	(2-6)
26.	 h8-g8	
26.	h7-g7+ g8-h8	
27.	g4-h4+!	(2-7)
28.	 h8xg7	
28.	h4-h7 g7-f8	
29.	h7-h8+ f8-e7	
30.	h8-g7+ e7-e8	
31.	g7-g8+ e8-e7	
32.	g8-f7+ e7-d8	
33.	f7-f8+ d7-e8	
34.	g5-f7+!	(2-8)
35.	 d8-d7	
35.	f8-d6++	

#3

1.	d2-d4	d7-d5
2.	g1-f3	e7-e6
3.	e2-e3	c7-c5
4.	c2-c4	b8-c6
5.	b1-c3	g8-f6
6.	d4xc5	f8xc5
7.	a2-a3	a7-a6
8.	b2-b4	c5-d6
9.	c1-b2	0-0
10.	d1-d2	d8-e7
11.	f1-d3	
12.	 d5xc4	(3-1)
13.	d3xc4	b7-b5
14.	c4-d3	f8-d8
15.	d2-e2	c8-b7
15.	0-0	
16.	 c6-e5!	(3-2)
17.	f3xe5	d6xe5
17.	f2-f4	

.....	e5-c7	(3-3)
18.	e3-e4	a8-c8
19.	e4-e5	c7-b6+
20.	g1-h1	
21.	 f6-g4!	(3-4)
22.	d3-e4	
22.	 e7-h4	(3-5)
23.	g2-g3	
23.	 c8xc3!!	(3-6)
24.	g3xh4	
24.	 d8-d2!!	(3-7)
25.	e2xd2	b7xe4+
25.	d2-g2	
.....	c3-h3!	(3-8)

#4

1.	e2-e4	e7-e5
2.	g1-f3	b8-c6
3.	f1-b5	g8-f6
4.	0-0	
5.		d7-d6
5.	d2-d4	c8-d7
6.	b1-c3	f8-e7
7.	f1-e1	e5xd4
8.	f3xd4	c6xd4
9.	d1xd4	d7xb5
10.	c3xb5	0-0
11.	d4-c3!	
12.		c7-c6
12.	b5-d4	f6-d7
13.	d4-f5!	
14.		e7-f6
14.	c3-g3!	
.....		d7-e5

15.	c1-f4	d8-c7	
16.	a1-d1	a8-d8	
17.	d1xd6!		(4-5)
		d8xd6	
18.	f4xe5	d6-d1	
19.	e1xd1	f6xe5	
20.	f5-h6+!		(4-6)
		g8-h8	
21.	g3xe5!		(4-7)
		c7xe5	
22.	h6xf7+		(4-8)
#5			
1.	e2-e4	e7-e5	
2.	g1-f3	d7-d6	
3.	d2-d4	e5xd4	
4.	d1xd4	b8-c6	
5.	f1-b5	c8-d7	
6.	b5xc6	d7xc6	
7.	b1-c3	g8-f6	
8.	0-0	f8-e7	
9.	c3-d5	c6xd5	
10.	e4xd5	0-0	
11.	c1-g5	c7-c6	
12.	c2-c4!		(5-1)
		c6xd5	
13.	c4xd5	a7-a5	
14.	f1-e1	f8-e8	
15.	e1-e2	a8-c8	
16.	a1-e1	d8-d7	
17.	g5xf6		(5-2)
		e7xf6	
18.	d4-g4!!		(5-3)
		d7-b5	
19.	g4-c4!!		(5-4)

.....	b5-d7	
20.	c4-c7!!	 (5-5)
		d7-b5
21.	a2-a4!	 (5-6)
		b5xa4
22.	e2-e4!	 (5-7)
		a4-b5
23.	c7xb7	 (5-8)
#6		
1.	d2-d4	g8-f6
2.	c2-c4	g7-g6
3.	g2-g3	c7-c6
4.	f1-g2	d7-d5
5.	c4xd5	c6xd5
6.	b1-c3	f8-g7
7.	e2-e3	0-0
8.	g1-e2	b8-c6
9.	0-0	b7-b6
10.	b2-b3	
		c8-a6! (6-1)
11.	c1-a3	
		f8-e8! (6-2)
12.	d1-d2	
		e7-e5! (6-3)
13.	d4xe5	c6xe5
14.	f1-d1	
		e5-d3! (6-4)
15.	d2-c2	
		d3xf2!! (6-5)
16.	g1xf2	f6-g4+
17.	f2-g1	g4xe3
18.	c2-d2	
		e3xg2!! (6-6)

19.	g1xg2		
		d5-d4	(6-7)
20.	e2xd4	a6-b7+	
21.	g2-f1		
		d8-d7!!	(6-8)
#7			
1.	b2-b3	e7-e5	
2.	c1-b2	b8-c6	
3.	c2-c4	g8-f6	
4.	g1-f3		
		e5-e4!	(7-1)
5.	f3-d4	f8-c5	
6.	d4xc6		
		d7xc6!	(7-2)
7.	e2-e3	c8-f5	
8.	d1-c2	d8-e7	
9.	f1-e2		
		0-0-0	(7-3)
10.	f2-f4		
		f6-g4!	(7-4)
11.	g2-g3		
		h7-h5!	(7-5)
12.	h2-h3		
		h5-h4!	(7-6)
13.	h3xg4	h4xg3	
14.	h1-g1		
		h8-h1!!	(7-7)
15.	g1xh1	g3-g2	
16.	h1-f1	e7-h4+	
17.	e1-d1	g2xf1/Q+	
18.	e2xf1		
		f5xg4+	(7-8)
19.	d1-c1	h4-e1+	

20.	c2-d1	e1xd1++	
#8			
1.	d2-d4	d7-d5	
2.	c2-c4	e7-e6	
3.	b1-c3	g8-f6	
4.	g1-f3	c7-c5	
5.	c4xd5	f6xd5	
6.	e2-e3	b8-c6	
7.	f1-d3	f8-e7	
8.	0-0	0-0	
9.	c3xd5	d8xd5	
10.	e3-e4	d5-d8	
11.	d4xc5	e7xc5	
12.	e4-e5	c5-e7	
13.	d1-e2	c6-b4	
14.	d3-b1		(8-1)
		c8-d7	
15.	a2-a3!		(8-2)
		b4-d5	
16.	e2-e4	g7-g6	
17.	c1-h6	f8-e8	
18.	h2-h4!		(8-3)
		d8-b6	
19.	h4-h5!		(8-4)
		f7-f5	
20.	e5xf6 ep!		(8-5)
		d5xf6	
21.	e4-e1		(8-6)
		f6xh5	
22.	f3-e5	d7-b5	
23.	b1xg6!		(8-7)
		h5-f6	
24.	g6xh7+!		(8-8)

www.saitek.com

©2003 Saitek Ltd. Made and printed in China

All trademarks are the property of their respective owners.

XXXXXX XXX P/N XXXXXX-XXXXX 0303