

Mephisto[®]
from Saitek

Travel Chess

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

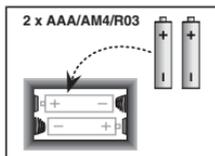
Endorsed by

Kasparov World Champion

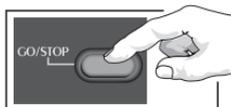
INIZIO RAPIDO

Per cominciare subito a giocare senza dover prima leggere tutto il manuale, seguite questi semplici passi di Inizio Rapido!

- 1** Aprite il comparto pile situato sul retro del computer premendo la chiusura. Inserite 2 pile tipo "AAA" (AM4/R03), osservando la corretta polarità. Richiudete il comparto. (Dettagli alla Sezione 1.1).



- 2** Premete **GO/STOP** per accendere il computer. Se il computer non risponde, riattivatelo premendo una graffetta o un altro oggetto appuntito nel foro segnato con ACL alla base dell'apparecchio, come descritto nella Sezione 4.1.



- 3** Ponete i pezzi nella posizione iniziale di gioco per una nuova partita, i pezzi Bianchi dalla vostra parte.



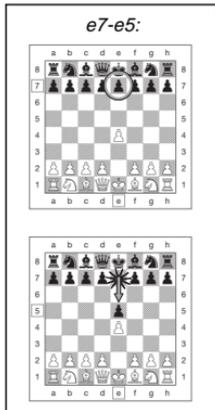
- 4** Premete **NEW GAME** per far ripartire il computer e iniziare una nuova partita di scacchi.



- 5** Fate le mosse sulla scacchiera, premendo i pezzi dolcemente nei fori delle case "di origine" e "di destinazione" per ogni mossa.



- 6** Appena il computer fa una mossa, questa viene segnalata sullo schermo. Premete il pezzo del computer dolcemente sulle due case "di origine" e "di destinazione" segnalate per completare la mossa del computer. Ecco fatto!



Fate la vostra prossima mossa come descritto qui sopra. Premete **GO/STOP** in qualunque momento per spegnere il computer. Divertitevi!

Nota: il computer si spegnerà automaticamente per conservare l'energia se nessun tasto viene premuto per 20 minuti quando il computer non sta pensando (Vedere Sezione 2.8).

INDICE

INIZIO RAPIDO

TASTI E FUNZIONI

INTRODUZIONE

1. COME USARE IL VOSTRO COMPUTER SCACCHISTICO

- 1.1 Installazione delle pile
- 1.2 Come muovere
- 1.3 La mossa del computer
- 1.4 Avete cambiato idea? Ritirate la mossa!
- 1.5 Scacco, scaccomatto e patta
- 1.6 Iniziare una nuova partita
- 1.7 Cambio di livello
- 1.8 Guida alle aperture

2. FUNZIONI ADDIZIONALI DEL COMPUTER

- 2.1 Orologi
- 2.2 Catture e mosse speciali
- 2.3 Mosse illecite
- 2.4 Interrompere la ricerca del computer
- 2.5 Scambiare di lato con il computer
- 2.6 Ottenere suggerimenti dal computer
- 2.7 Il computer gioca contro sé stesso
- 2.8 Memoria di partita e spegnimento automatico
- 2.9 Libreria d'aperture

3. LIVELLI DI GIOCO E FUNZIONI SPECIALI

- 3.1 Livelli di gioco
- 3.2 Livelli divertenti
- 3.3 Livelli disinvolti
- 3.4 Livelli Blitz
- 3.5 Livelli Bronstein
- 3.6 Livelli ad orologio Bonus
- 3.7 Livelli di Torneo
- 3.8 Livelli a profondità fissa
- 3.9 Livelli tattici
- 3.10 Funzione d'apprendimento
- 3.11 Selezionare Livelli e Funzioni d'apprendimento
- 3.12 Funzione Guida alle aperture
- 3.13 Funzione di Verifica. Controllare la posizione dei pezzi!
- 3.14 Funzione Non Auto

4. DETTAGLI TECNICI

- 4.1 La Funzione ACL
- 4.2 Cure e manutenzione
- 4.3 Specifiche Tecniche

GUIDA ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI

TASTI E CARATTERISTICHE

1. **Finestra di schermo LCD:** Lo Schermo a Cristalli Liquidi (LCD) è usato per mostrare le mosse, le informazioni relative a una partita e gli orologi per entrambi i giocatori. Molti dei simboli che usa sono ovvi, ad ogni modo una loro lista completa è mostrata nella Figura 1.
2. **Tasti dei Simboli dei Pezzi** ♖(Re), ♑(Regina), ♔(Torre), ♙(Alfiere), ♘(Cavallo), ♗(Pedone): I Tasti dei Simboli dei Pezzi sono usati per verificare posizioni e per selezionare diverse Funzioni di Apprendimento, e alcuni pezzi sono usati per la sottopromozione di pedoni.
3. **Tasti di Gioco**
 - a. **Tasto NEW GAME:** Premetelo per passare ad una nuova partita.
 - b. **Tasto di OPENING COACH:** Premetelo per entrare nella Funzione di Guida alle Aperture e allenarvi su gambetti e risposte d'aperture riconosciute.
 - c. **Tasto SOUND:** La pressione di questo tasto fa ruotare la funzione suono tra i suoi tre livelli operativi. Potete capire quale posizione avete scelto ascoltando il numero di suoni acuti che udrete:

LIVELLO DI SUONO

Suono e Allenatore
Solo Suono
Silenzioso

SEGNALE EMESSO QUANDO SELEZIONATO

3 toni acuti
2 toni acuti
1 tono acuto

Quando l'Allenatore è selezionato, il computer valuterà la vostra mossa immediatamente fino a che non viene completata, e emetterà due toni bassi se la considera non buona. Quando il Suono è selezionato, il cicalino "suona" per

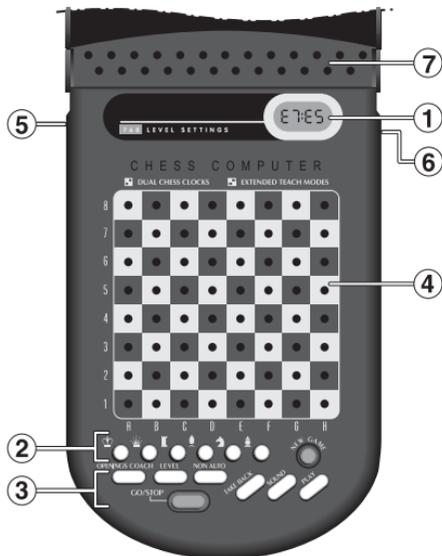
mostrare che il computer sta rispondendo alla vostra azione. I significati dei diversi "Suoni" sono mostrati nella Figura 1.

- d. **Tasto TAKE BACK:** Premetelo per ritirare l'ultima mossa individuale fatta. Potete ritirare fino a 14 mosse individuali. (Una mossa individuale è una mossa per un lato).
 - e. **Tasto NON AUTO:** Premetelo per entrare in Funzione Non Auto, che permette mosse da impostare manualmente – il computer controlla il gioco ma non esegue mosse.
 - f. **Tasto LEVEL:** Premetelo per entrare in Selezione Livello e scegliere il livello di gioco cosicché corrisponda alla complessità ed al tipo di gioco che desiderate. Usato anche per scegliere Funzioni di Apprendimento.
 - g. **Tasto PLAY:** Premetelo per scambiare lato di gioco con il computer. Potete anche premerlo quando il computer sta pensando per spingerlo a muovere, o durante la vostra mossa per avere un suggerimento dal computer.
 - h. **Tasto GO/STOP:** Premetelo per accendere e spegnere l'apparecchio. La partita in corso viene mantenuta nella memoria per un massimo di 300 ore.
4. **Scacchiera sensibile:** Ogni quadratino contiene un sensore ad alto rendimento che registra i movimenti dei pezzi. Le case sono identificate per fila (lettere) e riga (numeri).
 5. **ACL (Riattivazione):** Nella base dell'apparecchio c'è un interruttore di riattivazione protetto. Usato per eliminare la scarica statica dopo l'inserimento di nuove pile.
 6. **Scomparto pile:** Nella base dell'apparecchio. Il computer usa 2 pile "AAA" (AM4/R03) alcaline.
 7. **Scomparto di deposito pezzi:** Un comodo scomparto per i vostri scacchi.

Figura 1. Simboli sullo Schermo e Suoni

SIMBOLI		
1 1	A A	♔ Re
2 2	B B	♚ Regina
3 3	C C	♖ Torre
4 4	D D	♗ Alfieri
5 5	E E	♘ Cavallo
6 6	F F	♙ Pedone
7 7	G G	♜ Scacchiera Standard
8 8	H H	
9 9		
0 0		
PM	Indica il giocatore che muove	
S	Indica che il nero muove	
:	Due punti fissi indicano che le cifre sono minuti e secondi	
☼	Due punti lampeggianti indicano che le cifre sono ore e minuti	
ch:~	Nero sotto scacco	
ch:~	Bianco sotto scacco	
End~	Scaccomatto – il nero vince	
End~	Patta	
ⓁⓁ:	Funzione di Apprendimento	
♙:3	Guida alle Aperture (Aperture Spagnole) – il computer gioca per entrambi i lati	
♙:3	Guida alle Aperture (Aperture Spagnole) – il computer gioca col bianco	
♙:3	Guida alle Aperture (Aperture Spagnole) – il computer gioca col nero	
♙:3	Guida alle Aperture (Aperture Spagnole) – il computer non gioca per nessun lato	

SUONI	
1 Tono acuto	Riconosce l'uso di un tasto o della tastiera sensibile
1 tono basso	Errore – mossa errata o tasto premuto per errore
2 toni bassi	Aviso dalla Guida
3 toni acuti	Nuova partita o Suono e disposizione Guida
3 toni bassi	Durante partite a tempo determinato, il tempo è trascorso tutto.



INTRODUZIONE

Questa scacchiera elettronica è un potente computer che giocherà a scacchi con voi a qualunque livello di complessità scegliate, o, se preferite, vi farà giocare contro un vostro amico e agirà da arbitro. La vastissima gamma di livelli di gioco (64) combinata con le funzioni di apprendimento estese (11) soddisferà chiunque abbia un interesse per gli scacchi, sia i giovani che i meno giovani. In totale sono disponibili 768 combinazioni. Le funzioni di apprendimento e le guide di apertura sono una superba caratteristica didattica per qualunque livello di gioco, e le diverse selezioni di competizione a tempo daranno soddisfazione al giocatore di livello intermedio.

1. COME USARE IL VOSTRO COMPUTER SCACCHISTICO

1. Installazione delle pile

Il vostro computer scacchistico fa uso di 2 pile "AAA" (Tipo AM4/R03) alcaline. Usate pile alcaline nuove per assicurarne una vita utile più lunga (fino a 300 ore). Premete la chiusura del coperchio sul retro dell'apparecchio e inseritevi le pile come mostrato in Figura 1-1. Richiudete il tutto e premete **GO/STOP** per accendere il computer. Se il computer non risponde utilizzate l'estremità di una graffetta o un altro oggetto appuntito per esercitare una pressione nel foro segnato **ACL** nella base dell'apparecchio per almeno un secondo. Questo riattiverà il computer. Dopo che le pile sono state inserite o il tasto **ACL** è stato premuto, il computer farà partire un controllo automatico. Tre "suoni" indicano che il controllo ha dato esito positivo: un

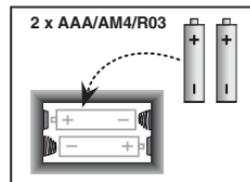


Figura 1-1

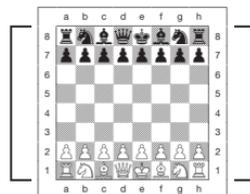


Figura 1-2



Figura 1-3



Figura 1-4

suono o nessun suono indicano un problema: riferitevi in tal caso al vostro distributore locale.

*Notate che l'inserimento di nuove pile o la pressione di **ACL** farà ripartire il computer e pulirà la memoria, facendo perdere qualunque partita contenga.*

2. Come muovere

- Seguite questi passi per iniziare una partita.
- Se necessario premete **GO/STOP** per accendere il computer.
 - Mettete i pezzi nella posizione di partenza, i Bianchi dalla vostra parte, come mostrato in Figura 1-2, e premete **NEW GAME**. Il computer indicherà sullo schermo che dovete muovere un pezzo Bianco

00:00
PM

*Notate che la pressione di **NEW GAME** cancellerà la Funzione di Apprendimento o la Guida alle Aperture se selezionate, o disattiverà la Funzione Non Auto.*

- Per fare una mossa, premete dolcemente verso il basso il pezzo che volete muovere fino a che non sentite un suono (Vedere Figura 1-3). La tastiera sensibile del computer registra la vostra mossa, e lo schermo mostra sulla sinistra la casa "di origine" che è stata premuta.

E2: _ _

- Prendete il pezzo e premetelo gentilmente verso il basso sulla casa dove volete muovere. Un secondo suono e il computer mostra brevemente la casa "di destinazione" sulla destra dello schermo.

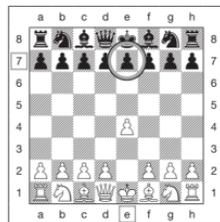


Figura 1-5a

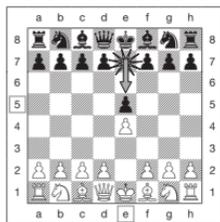


Figura 1-5b



Figura 1-6a



Figura 1-6b

E2:E4

Appena avete finito la mossa, se avete selezionato Suono e Guida, lo schermo mostrerà E2:E4 mentre valuta la vostra mossa. Due toni bassi vengono emessi se la mossa è considerata non buona.

- e. Poi tocca al computer, che comincia a pensare alla propria mossa. Considerate che all'inizio del gioco la risposta del computer è spesso virtualmente istantanea, perché esegue mosse che sono memorizzate nella sua libreria di mosse d'apertura (Vedere Sezione 2.9).

3. La mossa del computer

Quando il computer è pronto, suona e mostra le coordinate "da" e "a" che indicano la mossa sullo schermo, come mostrato nella Figura 1.4. Per esempio, vedete le Figure 1-5a e b. Premete il pezzo indicato sulla casa "di origine" (E7, in questo caso) fino a che non udite un suono e il lato "da" dello schermo varia per mostrare il colore ed il simbolo di quel pezzo. (La Figura 1 mostra i simboli).

Muovete lo stesso pezzo fino alla seconda casa indicata sullo schermo – quella dove il computer vuole andare (E5 qui). Appena premete E5, lo schermo si pulisce e avete completato la mossa del computer! Lo schermo ora indica che tocca di nuovo a voi.

4. Avete cambiato idea? Ritirate la mossa!

Se cambiate idea su una mossa, potete ritrarla. Ogni volta che tocca a voi muovere, semplicemente premete **TAKE BACK**. Lo schermo mostrerà la casa "di destinazione". Premete il pezzo indicato sulla casa in questione. Ora vedrete il simbolo del pezzo e la casa di origine. Premete il pezzo sulla casa "di origine" indicata per completare il ritiro della mossa. Se la mossa

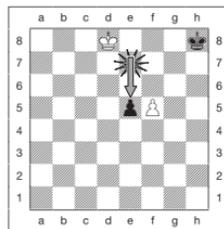


Figura 2-1a

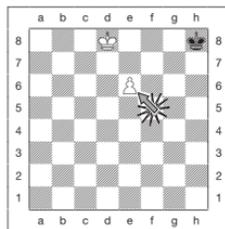


Figura 2-1b



Figura 2-1c

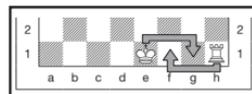


Figura 2-2

ritirata era una cattura, il computer vi ricorderà di porre sulla scacchiera il pezzo catturato mostrandone il tipo e la sua casa. Premete tale pezzo sulla casa indicata. Per ritirare un'altra mossa, premete ancora **TAKE BACK**. Potete ritrattare fino a 14 mosse singole (o 7 per lato), potendo quindi sperimentare e provare vari approcci "E se io...?" Per ricominciare a giocare, semplicemente fate una mossa o premete **PLAY** per farla fare al computer al vostro posto. Le Figure 1-6a e b mostrano un esempio di ritiro della mossa del Cavallo da G8 a F6. Dopo la pressione di **TAKE BACK**, lo schermo mostra F6, la casa alla quale il Cavallo ha mosso (Figura 1-6a). Premete su F6, e lo schermo cambierà a mostrare il colore del pezzo ed il simbolo (Cavallo Nero) e la casa dalla quale il pezzo proveniva (Figura 1-6b). Premete il Cavallo su G8.

Notate che la Cattura En Passant non può essere ritirata se il ritiro della mossa precedente non era permesso.

5. Scacco, scaccomatto e patta!

Quando un Re è sotto scacco, il computer sullo schermo mostra il simbolo di scacco (insieme all'orologio se questo sta contando). Quando una partita termina in scaccomatto, patta da stallo, patta per immediata tripla ripetizione o patta per la regola delle cinquanta mosse, lo schermo mostra il segnale End. Tali simboli sono mostrati nella Figura 1.

6. Iniziare una nuova partita

Premete **NEW GAME** per iniziare una nuova partita in qualunque momento, usando i livelli selezionati al momento e la selezione già effettuata di funzioni sonore. Visto che la pressione di **NEW GAME** elimina dalla memoria la partita corrente, state molto attenti a non premerlo per errore.

7. Cambio di livello

Il vostro computer scacchistico vi offre 64 livelli di gioco, ognuno dei quali corrisponde ad una della case della scacchiera. Insieme alle 11 funzioni estese di Apprendimento, avete una scelta totale di 768 livelli. Premete **LEVEL** per entrare in Selezione livello, e vi verrà mostrato il livello attuale (ad es., il livello equivalente alla casa A3 mostra ♞:R3 in alternanza con ♜:R3.). Per cambiare livello, premete semplicemente una casa della scacchiera, ed il livello verrà mostrato sullo schermo. Premete ancora **LEVEL** per uscire dalla selezione livello.

Per più informazioni sui livelli di gioco, vedete la Sezione 3.

8 Guida alle Aperture

Il vostro computer ha 16 sequenze d'apertura come l'Apertura Italiana", o il "Gambetto di Regina", dalle quali potete imparare. Premete **OPENINGS COACH** e poi premete una delle case da A1 a B8 per selezionare una delle aperture. Premete la casa ancora una volta per scegliere quanto aiuto avere dal computer, e poi premete ancora **OPENINGS COACH** per iniziare a far pratica o per verificare la vostra conoscenza. Maggiori dettagli sono al Paragrafo 3.12.

2. FUNZIONI ADDIZIONALI DEL COMPUTER

2.1 Orologi

Orologi scacchistici incorporati seguono il tempo per voi e per il lato del computer, con una schermata a quattro cifre che mostra il tempo totale trascorso o il tempo restante per ogni giocatore alternativamente quando tocca a lui muovere. Dopo aver eseguito la mossa del computer, lo schermo mostra il vostro orologio fino a che un tasto o una casa non vengono premuti. Comunque, l'orologio segue il vostro tempo fino a che la casa "di destinazione" non viene premuta. Dopo che avete fatto la vostra mossa, lo schermo passa subito all'orologio del computer mentre pensa, fino a che indica che è pronto a muovere. Ad ogni modo, il computer potrebbe invece mostrare **COCH** dopo la vostra mossa mentre analizza se è buona o meno. Se pensa che la vostra mossa non sia buona, emetterà due toni bassi.

Per la prima ora della partita o se il tempo rimasto è inferiore ad un'ora, lo schermo mostrerà MINUTI:SECONDI con due punti fissi in mezzo. Se il tempo totale trascorso eccede un'ora, o il tempo rimanente eccede un'ora, lo schermo mostrerà ORE:MINUTI e i due punti diventano due punti lampeggianti tra le cifre dell'ora.

Note:

- *L'orologio si ferma se verificate il livello, la scacchiera, o se spegnete il computer. In ognuno di questi casi comunque i tempi sono conservati in memoria, e l'orologio ritorna quando il gioco continua.*
- *L'orologio si azzerà se cambiate livello o se premete una casa quando siate in Selezione livello.*

- *Quando il vostro Re è sotto scacco, lo schermo mostra scacco insieme all'orologio in alternanza. Se giocate ad un livello a tempo determinato, l'orologio conta all'indietro dalla quota fissata e mostra il tempo che vi resta. Quando il primo orologio raggiunge lo zero, ci saranno tre suoni a tono basso per dire che il tempo è terminato. L'orologio inizierà quindi a contare da zero. Nei livelli nei quali il tempo non è parte della sfida, l'orologio conta in addizione e mostra il tempo totale trascorso.*
- *Se ritirate una mossa quando giocate a tempo determinato, l'orologio non torna indietro ad ogni ritiro. Semplicemente si ferma fino a che non ricominciate a muovere.*

2.2 Catture e Mosse Speciali

- a. CATTURE:** Per catturare, premete sul pezzo che volete muovere, poi rimuovete dalla scacchiera il pezzo catturato, e premete successivamente il pezzo da voi mosso sulla casa del pezzo catturato.
- b. EN PASSANT:** Durante una cattura en passant, il computer vi ricorda che dovete rimuovere il pedone catturato indicandovi la posizione del pedone. Dovete premere sul pedone in questione prima di rimuoverlo dalla scacchiera. Vedete le Figure 2-1a, b e c.
- c. PROMOZIONE DI PEDONE E SOTTOPROMOZIONE:** Quando promuovete un pedone, premete prima il pedone sulla sua casa "di origine", come di solito. Il computer mostra la casa "di origine" e il simbolo di Regina (in alternanza con l'orologio). Appena premete il pedone sulla casa "di destinazione", diventa subito una Regina. Ricordate di cambiare il pezzo sulla scacchiera! Se volete sottopromuovere il vostro pedone a Torre, Alfiere o Cavallo, premete allora il tasto di pezzo appropriato dopo la pressione della casa "da" e prima della pressione della casa "a". Quando il computer promuove un pedone, mostra le case "da" e "a" come di solito. Dopo che avete premuto la sua casa "di origine", lo schermo indica il tipo di pezzo al quale il pedone sarà promosso mostrando il simbolo del pezzo e la casa di "destinazione". Premete sulla casa "di destinazione" con il nuovo pezzo scelto per completare la promozione del computer.
- d. ARROCCO:** Il computer riconosce automaticamente le manovre di arrocco appena dopo il movimento del Re. Dopo che avete premuto sul Re sulle sue due case "di origine" e "di destinazione", il computer mostra la casa "di origine" della Torre. Il computer mostra poi il simbolo della Torre, insieme alla casa alla quale la Torre deve muovere. Premete la torre sulla casa "di destinazione" per completare la mossa (Vedete la Figura 2-2).

2.3 Mosse Illecite

Il vostro computer non accetterebbe mai mosse illecite. Se tentate una simile mossa, il computer emetterà un suono basso, e lo schermo indicherà la casa “di origine” del pezzo. Premete allora su quella casa per annullare la mossa illecita: poi muovete ancora.

Se eseguite una mossa del computer in modo scorretto, udrete un suono di errore. Ciò indica che voi state cercando di muovere il pezzo sbagliato o che state muovendo un pezzo del computer ad una casa sbagliata.

Se premete su di un pezzo e la casa “di origine” appare sullo schermo, ma voi decidete di non fare la mossa, premete semplicemente sulla stessa casa per cancellare la mossa. State attenti a non fare errori se il suono è disattivato, dato che non potrete udire i suoni di errore.

2.4 Interrompere la Ricerca del computer

Per interrompere il computer mentre pensa premete **PLAY**, e ciò lo bloccherà e porterà a compiere la migliore mossa che è stato capace di trovare fino a quel punto. Questa funzione può essere molto utile per i livelli più alti, quando il computer può richiedere molto tempo per pensare.

2.5 Scambiare di lato con il computer

Per scambiare lato con il computer basta che premiate **PLAY** quando è il vostro turno – il computer farà la prossima mossa dal vostro lato. Cambiate lato quante volte volete!

2.6 Ottenere suggerimenti dal computer

Se avete bisogno di aiuto, potete chiedere al computer di mostrarvi che cosa farebbe al vostro posto! Premete **PLAY** quando tocca a voi, e il computer farà la prossima mossa per voi.

Per tenere tale mossa come vostra, fatela come mostrato dallo schermo, poi premete **PLAY** ancora e il computer farà un'altra mossa: poi continuate facendo la vostra mossa. Se non volete usare la mossa del computer, fate prima la mossa mostrata sullo schermo, poi ritiratela. Quando avrete azzerato la mossa in tal modo, potete fare la vostra mossa.

2.7 Il computer gioca contro sé stesso

Per vedere il computer giocare contro sé stesso, premete **PLAY** ad ogni mossa. Studiate le sue strategie di gioco per imparare di più sugli scacchi!

2.8 Memoria di Partita e Spegnimento Automatico

Potete interrompere una partita con la pressione di **GO/STOP** per spegnere il computer. Il computer "ricorderà" la vostra posizione per anche 300 ore (con pile alcaline nuove). Quando lo riaccendete, continuate da dove avevate lasciato!

Se non premete un tasto o non fate una mossa per 20 minuti quando il computer non sta pensando, il computer si spegnerà per conservare l'energia, e terrà la partita in memoria. Premete **GO/STOP** per ritornare alla partita non ultimata.

2.9 Libreria d'Aperture

All'inizio di una partita il computer risponde alle mosse quasi istantaneamente in molti livelli. Questo accade perché usa mosse memorizzate nella sua *libreria di aperture* incorporata. Se la posizione nella quale siete è nel libro, il computer non pensa alla mossa ma usa direttamente una mossa memorizzata.

3. LIVELLI E FUNZIONI SPECIALI

3.1 Livelli di Gioco

Con 768 combinazioni di livelli tra i quali scegliere (inclusendo le funzioni di Apprendimento Estese), potete imparare e crescere con questo computer scacchistico! Come mostrato nel diagramma dei livelli di gioco nei paragrafi seguenti, ogni livello corrisponde ad una delle 64 case della scacchiera. I livelli di base sono divisi in 8 gruppi pensati per soddisfare le esigenze di giocatori con diverse abilità:

- **Livelli Divertenti:** A1 - A8. Per principianti totali. A1 è il più facile.
- **Livelli Disinvolti:** B1 - C8. Per partite non giocate a tempo determinato. Una gamma completa da difficile a facile (B1) fino a

SCEGLIETE UN LIVELLO TRALE 64 CASE DI SCACCHIERA

8								
7								
6	LIVELLI DIVERTENTI	LIVELLI DISINVOLTI						
5			BLITZ					
4	LIVELLI DIVERTENTI	LIVELLI DISINVOLTI	BRONSTEIN	OROLOGIO BONUS	TORNEC	PROFONDA' FISSA	TATTICI	
3								
2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

estremamente esigente (C8). Quando accendete il computer esso si posizionerà da solo sul livello B4.

- **Blitz:** D1 - D8. Conosciuti anche come “Morte Improvvisa”. La partita va conclusa entro il tempo determinato.
- **Bronstein:** E1 - E4. La partita va conclusa entro il tempo determinato, che viene accresciuto di una certa quantità per compensare ogni mossa. La compensazione attuata è il tempo più breve tra quello attualmente usato e quello determinato.
- **Orologio Bonus:** E5 - E8. La partita va conclusa entro il tempo determinato, che viene accresciuto di una certa quantità prescritta per compensare ogni mossa prima che venga fatta.
- **Torneo:** F1 - F8. Un certo numero di mosse va fatto entro il tempo determinato.
- **Profondità fissa:** G1 - G8. L'abilità del computer viene limitata permettendogli di guardare avanti solo per un prefissato numero di mosse.
- **Tattici:** H1 - H8. L'abilità del computer è limitata dal non poter guardare avanti per più mosse di quelle fissate, e dal non valutare il vantaggio strategico.

Quando fissate un nuovo livello, ricordatevi che se il computer ha più tempo per pensare alla propria mossa, diventa più forte e gioca meglio, proprio come una persona! Affinate la vostra abilità di gioco: se battete il computer su un livello, accedete al seguente. Continuate a tenervi impegnati e imparate di più su questo gioco!

3.2 Livelli Divertenti

La selezione di una delle case da A1 a A8 vi porta nei livelli divertenti. In questa gamma di opzioni il computer non fa una ricerca completa della migliore mossa disponibile. Non presta attenzione al punteggio, e svolge ricerche randomizzate che lo portano a volte a compiere mosse che non sono sempre le migliori tra quelle che ha trovato.

Questo fa sì che ci sia una grossa variabilità nella risposta del computer, e a volte sembra che faccia errori di giudizio piuttosto umani. A1 è il livello più semplice, A8 il più alto in abilità richiesta.

3.3 Livelli Disinvolti

Quando selezionate i livelli disinvolti, voi controllate l'abilità del computer limitando la media del tempo che ha per muovere. Al crescere dell'abilità, il computer guarderà in avanti con sempre maggiore profondità, e conseguentemente giocherà con maggiore abilità.

Quando uno di questi livelli viene selezionato dalle file B o C di case, lo schermo mostrerà ad intervalli di un secondo la selezione di livello ed il tempo medio di risposta del computer. La vostra scelta è mostrata qui sotto:

<i>Casa</i>	<i>Tempo per Mossa</i>	<i>Schermo</i>
B1	1 secondo	L:b 1/00:0 1
B2	2 secondi	L:b2/00:02
B3	3 secondi	L:b3/00:03
B4	5 secondi	L:b4/00:05
B5	10 secondi	L:b5/00:10
B6	15 secondi	L:b6/00:15
B7	20 secondi	L:b 7/00:20
B8	30 secondi	L:b8/00:30
C1	45 secondi	L:c 1/00:45
C2	1 minuto	L:c2/0 1:00
C3	2 minuti	L:c 3/02:00
C4	3 minuti	L:c 4/03:00
C5	4 minuti	L:c 5/04:00
C6	5 minuti	L:c 6/05:00
C7	10 minuti	L:c 7/ 10:00
C8	15 minuti	L:c 8/ 15:00

3.4 Livelli Blitz

I livelli nella fila D di case sono i livelli Blitz. Se volete giocare scacchi veloci, o “di morte improvvisa”, potete scegliere tra una gamma di tempi entro i quali la partita va completata. Potete scegliere tra 5 minuti di “cottura a pressione” e una partita più rilassata di un’ora e mezza. Quando selezionate una di queste case, lo schermo mostrerà ad ogni secondo un’alternanza del nome della casa scelta ed il tempo corrispondente che limita la partita.

<i>Casa</i>	<i>Tempo per Partita</i>	<i>Schermo</i>
D1	5 minuti	L:d 1/05:00
D2	10 minuti	L:d2/ 10:00

D3	15 minuti	L:d3/ 15:00
D4	25 minuti	L:d4/25:00
D5	30 minuti	L:d5/30:00
D6	45 minuti	L:d6/45:00
D7	60 minuti	L:d7/ 1:00
D8	90 minuti	L:d8/ 1:30

3.5 Livelli Bronstein

Selezionando una casa tra E1 e E4 sulla scacchiera, voi selezionate un tempo limite per la partita che segue il sistema Bronstein. Un tempo base viene scelto per la partita, ed un incremento di alcuni secondi viene poi aggiunto a tale tempo ogni volta che viene fatta una mossa. L'incremento può essere il tempo ancora disponibile mostrato nella tabella qui sotto, o il tempo attualmente richiesto per muovere, ed è sempre il minore tra questi due. La vostra scelta è mostrata nella tabella. Quando scegliete tra uno di questi livelli, lo schermo illustra tre diverse informazioni, ognuna delle quali viene fatta vedere per un secondo. Per esempio, se scegliete E2 vedrete:

- La casa selezionata L:E2 e poi...
- Il tempo base in minuti 10:00 e poi...
- Il tempo libero in secondi 00:05

<i>Casa</i>	<i>Tempo per Partita</i>	<i>Tempo libero per Mossa</i>	<i>Schermo</i>
E1	5 minuti	3 secondi	L:E 1/05:00/00:03
E2	10 minuti	5 secondi	L:E2/ 10:00/00:05
E3	15 minuti	10 secondi	L:E3/ 15:00/00: 10
E4	20 minuti	10 secondi	L:E4/20:00/00: 10

3.6 Livelli ad Orologio Bonus

La selezione di case tra E5 e E8 porta ai livelli di Orologio Bonus. Sono simili ai livelli Bronstein, fatta eccezione per il fatto che il tempo incrementato è fissato a 2 secondi, e viene aggiunto al tempo disponibile prima che la mossa venga effettuata.

<i>Casa</i>	<i>Tempo per Partita</i>	<i>Tempo libero per Mossa</i>	<i>Schermo</i>
E5	3 minuti	2 secondi	L:E5/03:00/00:02
E6	10 minuti	2 secondi	L:E6/ 10:00/00:02
E7	20 minuti	2 secondi	L:E 7/20:00/00:02
E8	50 minuti	2 secondi	L:E8/50:00/00:02

3.7 Livelli di Torneo

La fila di case F vi fa accedere a 8 livelli di torneo. Quando ne scegliete uno, voi ed il computer dovete fare un numero di mosse stabilito entro un tempo determinato. Per esempio, se selezionate F3 dovete fare 40 mosse entro 2 ore, secondo il Controllo di tempo Primario. Se la partita non è finita entro il tempo dato, il Controllo di Tempo Secondario inizia a contare, e dovrete allora fare 20 mosse entro un'ora. Se anche all'interno di tale tempo secondario non si raggiunge un risultato, esso viene ripetuto fino a raggiungere la fine.

In accordo con le regole di torneo, quantità di tempo rimaste al completamento del numero di mosse entro il Controllo di Tempo Primario vengono aggiunte al tempo dato nel Controllo di

<i>Case</i>	<i>Tempo di Controllo Primario</i>		<i>Tempo di Controllo Secondario</i>		<i>Schermo</i>
	<i>Mosse</i>	<i>Tempo</i>	<i>Mosse</i>	<i>Tempo</i>	
F1	30	30 min.	30	30 min.	L:F 1/30/0:30
F2	30	1 ora 30 min.	restante	1 ora	L:F2/30/ 1:30
F3	40	2 ore	20	1 ora	L:F3/40/2:00
F4	40	2 ore	restante	1 ora	L:F4/40/2:00
F5	40	2 ore 30min.	16	1 ora	L:F5/40/2:30
F6	45	1 ora 30 min.	15	30 min.	L:F6/45/ 1:30
F7	50	2 ore 30 min.	20	1 ora	L:F 7/50/2:30
F8	60	1 ora	30	30 min.	L:F8/60/ 1:00

Tempo Secondario. Per esempio, se avete selezionato F3 e completato 40 mosse in una sola ora, avrete 2 ore per fare le successive 20 mosse. Il tempo in eccesso, se ce ne sarà, viene messo da parte ed accumulato durante la partita.

Quando selezionate uno di questi livelli di torneo, lo schermo passerà tra tre tipi di informazione, ognuna delle quali viene mostrata per un secondo. Per esempio, se la casa F4 è stata scelta, lo schermo mostrerà:

- La casa scelta L:F4 e poi...
- Il numero di mosse nel Controllo di Tempo Primario 40 e poi...
- La durata del Controllo di Tempo Primario 2:00

3.8 Livelli a Profondità Fissa

I livelli a profondità fissa della fila G limitano l'abilità del computer, non influenzando sul tempo dato per cercare sulla prossima mossa, ma limitando il numero di mosse in avanti. Ai livelli più bassi gioca come un principiante. Al livello più basso, G1, nel quale il computer guarda avanti di una sola mossa, non anticipa il gioco per nulla, e può anche non vedere un matto che voi farete in una mossa seguente. All'altro capo della gamma il computer vaglierà tutte le possibilità entro le 8 mosse successive (G8).

In tal caso lo schermo si alterna ogni secondo tra il livello da voi scelto, e il numero di mosse singole (ply) che il computer guarda in avanti:

- La casa selezionata L:G5 e poi...
- Il numero di mosse singole in avanti 5PLY

3.9 Livelli Tattici

I livelli tattici sono posti nell'ultima fila di case, la H. Questi livelli limitano il numero di mosse che il computer può investigare in avanti, ma in questi livelli il computer non valuta il vantaggio strategico, e cerca invece solo posizioni per guadagnare un matto o una patta. Di nuovo, il numero di mosse che il computer investiga in anticipo è equivalente al numero della casa – H1 è una mossa in avanti; H8 sino a 8 mosse.

Lo schermo si alterna ogni secondo tra il livello selezionato, ed il numero di mosse singole (ply) investigate dal computer, in modo del tutto simile ai livelli a Profondità Fissa.

- La casa selezionata L:H8 e poi...
- Il numero di mosse singole in avanti 8PLY

3.10 Funzione di Apprendimento

Il vostro computer scacchistico comprende 11 funzioni di Apprendimento Estese incorporate. Questo vi permette di imparare mosse di base e di destreggiarvi nella tattica dei pezzi, uno per volta. Per ogni funzione di Apprendimento gli unici pezzi sulla scacchiera saranno Re e Pedoni, oppure Re e Pedoni e uno o due pezzi selezionati. Ciò permette ad un principiante di concentrarsi su uno o due pezzi la volta, senza perdere la concentrazione ed essere distratto da altri pezzi sulla scacchiera. I giocatori più avanzati, invece, possono usare questa funzione per impratichirsi in partite con una selezione apposita di pezzi.

Considerate quanto segue, a riguardo di Livelli e Funzioni di Apprendimento

- Se **NEW GAME** viene premuto durante una partita, il computer cesserà la funzione d'Apprendimento e tornerà allo standard (32 pezzi), con il livello corrente ancora attivo.
- Se premete **LEVEL** e poi decidete di non cambiare il livello attuale o l'attuale funzione di Apprendimento, premete semplicemente **LEVEL** ancora, e lo status corrente resterà invariato.
- Potete selezionare un nuovo livello in ogni momento quando tocca a voi. L'orologio verrà però azzerato.
- Se premete più di due Tasti dei Simboli dei Pezzi durante una selezione di Funzione di Apprendimento, solo le ultime due selezioni di pezzo saranno valide quando uscirete dalla Selezione Livello.
- Se premete accidentalmente un tasto dei simboli dei pezzi mentre siete in Selezione Livello, perderete la partita in corso quando uscirete dalla Selezione Livello. Per continuare con tale partita, premete la casa corrispondente al livello attuale prima di uscire dalla Selezione Livello. Ad ogni modo, anche in tal caso l'orologio verrà azzerato.

3.11 Selezionare Livelli e Funzioni di Apprendimento

Premete **LEVEL** per entrare in Selezione Livello, e vedrete sullo schermo il livello attuale (ad es. il Livello A3 mostrerà ♔:♚ in alternanza con ♜♞♚, che è il livello scelto quando si preme la casa A3). Per cambiare di livello, premete una casa sulla scacchiera, ed il nuovo livello verrà mostrato sullo schermo in alternanza con i dettagli di livello. Premete **LEVEL** ancora per uscire dalla selezione livello.

Notate le seguenti sequenze di tasti ed i loro effetti:

LEVEL, LEVEL	Nessun cambiamento. Il livello precedente resta selezionato.
LEVEL, Casa, LEVEL LEVEL, Simbolo pezzi, LEVEL	Nuovo livello selezionato, orologio azzerato. La posizione iniziale della Funzione di Apprendimento selezionata è fissata al livello scelto in precedenza.
LEVEL, Casa, Simbolo pezzi, LEVEL	La posizione iniziale della Funzione di Apprendimento selezionata è fissata ad un livello nuovo.
LEVEL, Simbolo pezzi, Casa, LEVEL	Un nuovo Livello è selezionato, la Funzione di Apprendimento precedente è cancellata, la partita in corso conservata.

Per selezionare una Funzione di Apprendimento, premete **LEVEL**. Lo schermo mostrerà il livello di abilità, come indicato dalla casa, in alternanza con i dettagli di livello. Per selezionare una Funzione di Apprendimento premete uno o due Tasti dei Simboli dei Pezzi (♔, ♚, ♜, ♝ o ♞) che volete usare. Lo schermo mostrerà i pezzi scelti. Per esempio, se volete giocare con Re, Alfieri, Cavalli e Pedoni, dopo aver premuto **LEVEL** premete anche ♜ e ♞. Lo schermo mostrerà la vostra selezione. Premete poi **LEVEL** per uscire dalla selezione livello e far attivare dal computer la vostra scelta e iniziare così la partita. Visto che il re è sempre richiesto per la partita, non avete bisogno di sceglierlo per le Funzioni di Apprendimento, per cui la pressione di ♔ vi fa scegliere una normale partita a 32 pezzi.

La funzione Non Auto viene cancellata automaticamente quando selezionate una Funzione di Apprendimento sul livello di gioco attuale.

Le 11 funzioni di Apprendimento e partita normale sono indicate dalle seguenti schermate:

Funzione di Apprendimento	Schermo
Re e Pedoni	♔♞: _P
Re, Cavalli e Pedoni	♔♞: _n
Re, Alfieri e Pedoni	♔♞: _b
Re, Torri e Pedoni	♔♞: _r

Re, Regine e Pedoni	ⓁⓅ:Ⓜ
Re, Cavalli, Alfieri e Pedoni	ⓁⓅ:ⓃⓅ
Re, cavalli, Torri e Pedoni	ⓁⓅ:ⓃⓇ
Re, Cavalli, Regine e Pedoni	ⓁⓅ:ⓃⓂ
Re, Alfieri, Torri e Pedoni	ⓁⓅ:ⓅⓇ
Re, Alfieri, Regine e Pedoni	ⓁⓅ:ⓅⓂ
Re, Torri, Regine e Pedoni	ⓁⓅ:ⓇⓂ
Tutti i pezzi (partita normale)	ⓁⓅ:ⓅⓅ

3.12 Funzione Guida alle Aperture

Il computer ha 16 diverse sequenze d'apertura di partita in memoria, che vengono giocate cosicché voi possiate impararle. Premete **OPENINGS COACH**, che alla prima selezione porterà il computer ad emettere un suono e mostrare sullo schermo



Voi potete poi scegliere quale apertura volete ripassare premendo una delle case da A1 a B8. La Figura 3-1 mostra le aperture disponibili. Per esempio, per selezionare la terza Guida di Apertura, premete la casa A3, e ⓁⓅ:Ⓜ verrà fatto lampeggiare sullo schermo. Ciò conferma che la terza guida d'aperture è stata selezionata e le due barre indicano che il computer mostrerà le mosse di entrambi i lati, cosicché voi possiate vederle e imparare. Premete la stessa casa ancora e lo schermo passerà a ⓁⓅ:Ⓝ, che indica che il computer giocherà col bianco e vi lascerà fare le mosse del nero. Un'altra pressione sulla stessa casa cambia la barra di destra per mostrare che il computer giocherà col nero mentre voi giocate col bianco, e una successiva pressione rimuoverà le barre, che significa che il computer lascerà fare tutte le mosse a voi e controllerà la loro correttezza. Premete **OPENINGS COACH** ancora, e lo schermo indicherà che voi dovreste muovere. Mentre state giocando potete premere **PLAY** per chiedere al computer di ricordarvi la mossa seguente. Ogni volta che fate una mossa corretta, il computer la confermerà con un suono singolo, mentre la mossa errata provocherà un doppio suono e la casa "di origine" verrà mostrata lampeggiante sullo schermo. Premete la casa "di destinazione" corretta per finire la mossa, o la casa "di origine" per cancellarla. Alla fine della sequenza di apertura potete continuare la partita se lo volete. L'orologio non è attivo

in questa funzione e NonAuto, se selezionato, è attivo solo quando l'apertura è stata ultimata.

Notate che il metodo scelto per giocare la Guida alle Aperture viene mantenuto in memoria finché non viene re-selezionato.

Quando volete tornare ad una normale partita, premete **NEW GAME** e tornerete alla scacchiera standard.

Figura 3-1. Mosse della Guida alle Aperture

<i>Casa</i>	<i>Nome</i>	<i>Mosse</i>
A1	Apertura Italiana	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1c4, f8c5
A2	Difesa a due Cavalli	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1c4, g8f6
A3	Apertura Spagnola	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1b5, a7a6, b5a4, g8f6, e1g1, b7b5
A4	Difesa Siciliana	e2e4, c7c5, g1f3, d7d6, d2d4, c5d4, f3d4, g8f6, b1c3
A5	Difesa Francese	e2e4, e7e6, d2d4, d7d5
A6	Difesa Caro-Kann	e2e4, c7c6, d2d4, d7d5, b1c3, d5e4
A7	Difesa Scandinava	e2e4, d7d5, e4d5, d8d5, b1c3, d5a5
A8	Difesa Alekhine	e2e4, g8f6, e4e5, f6d5
B1	Gambetto di Regina	d2d4, d7d5, c2c4, e7e6, b1c3, g8f6, c1g5, f8e7
B2	Gambetto di Regina Accettato	d2d4, d7d5, c2c4, d5c4
B3	Difesa Nimzo-Indiana	d2d4, g8f6, c2c4, e7e6, b1c3, f8b4
B4	Difesa Indiana di Regina	d2d4, g8f6, c2c4, e7e6, g1f3, b7b6
B5	Difesa Indiana di Re	d2d4, g8f6, c2c4, g7g6, b1c3, f8g7, e2e4, d7d6
B6	Difesa Gruenfeld	d2d4, g8f6, c2c4, g7g6, b1c3, d7d5
B7	Difesa Olandese	d2d4, f7f5, c2c4, g8f6, b1c3, e7e6
B8	Apertura Inglese	c2c4, e7e5, b1c3, g8f6, g1f3

3.13 Funzione di Verifica. Controllare la Posizione dei Pezzi!

Se avete fatto cadere dei pezzi o se pensate che la posizione sulla scacchiera non sia corretta, il computer può verificare la posizione per voi.

Quando tocca a voi, premete il Tasto dei Simboli dei Pezzi del pezzo che volete verificare. Il computer mostra il simbolo del colore e del pezzo, insieme alla casa sulla scacchiera dove dovrebbe trovarsi. Premere lo stesso tasto dei simboli dei pezzi ancora mostra la posizione del secondo pezzo di quello stesso tipo, e così fino a che tutti i pezzi non sono stati segnalati. Tutti i pezzi bianchi vengono mostrati all'inizio, poi i neri. Quando non ci sono più pezzi di un certo tipo da localizzare, lo schermo indica il lato che muove e suona due volte per attirare la vostra attenzione. Un esempio di questa sequenza è mostrato nella seguente tabella.

<i>Azione</i>	<i>Schermo</i>	<i>Situazione</i>
Premete  una volta	_ n : b I	Cavallo Bianco in B1
Premete  la seconda volta	~ n : b B	Cavallo Nero in B8
Premete  la terza volta	~ n : F 6	Cavallo Nero in F6
Premete  la quarta volta	_ n : _ _ (due suoni)	Nessun altro Cavallo, il bianco muove

Questo esempio indica che uno dei cavalli bianchi è stato catturato, e che il bianco ora deve muovere.

Se volete verificare altri pezzi, ripetete la stessa procedura usando gli altri Tasti dei Simboli dei Pezzi. Quando avete finito, fate la vostra prossima mossa. L'orologio sarà stato temporaneamente fermato nel corso del controllo. Il computer esce da solo dalla Funzione Verifica se nessun tasto dei simboli dei pezzi viene premuto per 5 secondi.

3.14 Funzione Non Auto

Il computer di solito risponde automaticamente con una contromossa ogni volta che voi avete fatto una mossa. Se premete **NON AUTO** udrete un suono di conferma e potrete fare varie mosse una dopo l'altra senza che il computer risponda. Questa funzione può essere usata in vari modi:

- Giocate partite di maestri. È interessante premere **PLAY** per vedere ciò che il computer farebbe in ogni posizione!

- Studiate linee di apertura inserendole manualmente.
- Giocate contro un amico, con il computer che fa da arbitro per controllare la liceità delle mosse e seguire il tempo per entrambi i lati! Se avete bisogno di aiuto dal computer, premete **PLAY** e il computer farà la prossima mossa. Dopo la mossa, la funzione Non Auto resta attiva e voi potete continuare la vostra partita!
- Rigiocate da una certa posizione per uno studio successivo.

Per uscire dalla funzione Non Auto e tornare alla partita normale, premete ancora **NON AUTO** ed un doppio suono vi avvertirà che tale funzione è terminata.

*Notate che la Funzione Non Auto viene cancellata automaticamente se premete **NEW GAME** o se selezionate una Funzione di Apprendimento su un livello attuale.*

4. DETTAGLI TECNICI

4.1 La funzione ACL

Certe volte il computer “si chiude” a causa di scarica statica o altri disturbi elettrici. Se ciò accade, togliete le pile e usate un oggetto appuntito per premere dentro il foro segnato con **ACL** che è presente alla base dell'apparecchio: la pressione va esercitata per almeno un secondo. Ciò riattiva il computer.

4.2 Cure e Manutenzione

Il vostro computer scacchistico è un apparecchio elettronico di precisione, e non dovrebbe mai essere soggetto ad un brusco trattamento, così come non esposto a temperature eccessive o all'umidità. Assicuratevi di togliere le pile prima di pulire l'apparecchio. Non utilizzate sostanze chimiche per la pulizia dell'apparecchio, perché potrebbero danneggiarne la plastica.

Batterie quasi esaurite vanno rimpiazzate subito, perché potrebbero essere soggette a perdite e danneggiare l'apparecchio. Leggete anche le seguenti avvertenze sulle pile.

Attenzione: usate solo pile alcaline o zinco-carbone. Non mescolate pile diverse o pile vecchie e usate e nuove. Non cercate di ricaricare pile non ricaricabili. Usate solo le pile raccomandate o loro equivalenti. Assicuratevi di osservare la corretta polarità

quando inserite le pile. Pile esaurite vanno immediatamente rimosse dall'apparecchio. Non esponete i terminali di contatto a corto circuito.

4.3 Specifiche tecniche

Tasti:	14
Schermo a cristalli liquidi:	Superficie 18 x 9 mm
Suono:	Emettitore piezoelettrico
Pile:	2 AAA/AM4/R03 (1,5 volts) — — —
Consumo d'energia:	10 mW
Dimensioni:	176 x 100 x 35 mm

Saitek si riserva il diritto di operare variazioni tecniche senza preavviso nell'interesse del progresso.