

NOVAG® BELUGA

- **INSTRUCTION**
- **ANLEITUNG**
- **MODE D'EMPLOI**
- **INSTRUCCIONES**
- **ISTRUZIONI**
- **INSTRUCTIES**

INDICE

I. SUGGERIMENTI GENERALI

II. BREVI ISTRUZIONI

III. PARTICOLARITÀ DI GIOCO

- a) Effettuazione Mossa
- b) Cattura di un pezzo
- c) Mosse impossibili ed illecite
- d) Arrocco
- e) En Passant
- f) Promozione/Degrado del pedone
- g) Stallo/Parità
- h) Scacco al Re/Scaccomatto
- i) Resa

IV. FUNZIONI SPECIALI

- 1. Tasto NEW GAME (nuova partita)
- 2. Tasto SET LEVEL (impostazione livello)
- 3. Tasto GO (via)
- 4. Tasto RANDOM (a casaccio)
- 5. Tasto REFEREE (arbitro)
- 6. Tasto HINT (suggerimento)
- 7. Tasto TRACE BACK (ricerca mosse a ritroso)
- 8. Tasto COLOR (colore)
- 9. Tasto VERIFY (verifica)
- 10. Tasto SET UP (impostazione)
- 11. Tasto CLEAR/CLEAR BOARD (cancella/libera memoria)
- 12. Tasto RESTORE (ritorno all'inizio partita)
- 13. Tasto TRACE FORWARD (ricerca mosse in avanti)
- 14. Tasto SOUND (suono)
- 15. Tasto SOLVE MATE (soluzione scaccomatto)
- 16. Tasto EASY (facile)
- 17. Tasto INFO (informazioni)
- 18. Tasto AUTOPLAY (Beluga gioca contro sè stesso)
- 19. Tasto NEXT BEST (la prossima migliore)

V. ESEMPI DI VISUALIZZAZIONE

VI. APPENDICE

- A. Cura del BELUGA
- B. Elenco difficoltà di gioco
- C. Dati tecnici e particolarità

I. SUGGERIMENTI GENERALI

Giocare col Novag BELUGA è semplice comparato ad altre scacchiere computerizzate. Tuttavia, raccomandiamo di leggere le istruzioni generali prima di iniziare a giocare.

Le istruzioni dettagliate sono redatte in modo tale che ogni paragrafo sia a sè stante, cosicchè non dobbiate leggere tutto in una volta.

Batterie:

Il Novag BELUGA funziona con sei batterie da 1,5V. UM3, tipo alcalino o ad alta capacità (non incluse).

N.B.: Non utilizzate batterie normali, in quanto causerebbero un funzionamento irregolare.

Per inscrivere le batterie, aprite il "portellino-batterie", sito sul retro della scacchiera e posizionate le batterie seguendo i segni +/-.

Un gruppo di batterie alcaline nuove ha un'autonomia di circa 150 ore (di attività continua).

Alimentatore:

L'alimentatore per il Novag BELUGA è l'Art. 8210/16505 ed è disponibile separatamente.

Prima di utilizzare l'alimentatore, controllate che il voltaggio del Vostro impianto elettrico sia conforme a quanto specificato sull'etichetta dell'alimentatore. La presa per l'alimentatore si trova sul pannello posteriore della scacchiera. L'utilizzo di qualsiasi altro alimentatore invalida automaticamente la garanzia.

Memoria:

Il Novag BELUGA ha una memoria a lungo termine e mantiene l'ultima posizione della scacchiera. Tuttavia, accertateVi che vi siano le batterie inserite oppure che l'alimentatore sia collegato, altrimenti perderete il contenuto della memoria.

II. BREVI ISTRUZIONI

1. Prima di iniziare a giocare, collocate i pezzi in posizione di apertura. (Quelli **BIANCHI** sulle colonne 1 e 2; quelli **NERI** sulle colonne 7 e 8).
2. L'interruttore di corrente è a due posizioni e si trova sul retro della scacchiera. È contrassegnato da **ON/OFF** (Acceso/Spento). (ON = l'interruttore nero è spinto verso la presa di corrente). Questo interruttore attiva sia l'alimentatore che le batterie. Se utilizzate l'alimentatore, verrà automaticamente interrotta la funzione delle batterie.
3. Premete **NEW GAME**. Udirete 3 beep ed ora potete effettuare la Vostra mossa di apertura coi Bianchi.
4. Se desiderate aumentare il livello di difficoltà, premete il tasto **SET LEVEL**; ad ogni pressione, il livello si incrementerà di 1 grado. Sul display a cristalli liquidi vedrete il numero indicante il livello selezionato.
5. Una volta impostato il livello, premete **GO** per uscire dalla fase **SET LEVEL**.
Dopo questa procedura, potete inserire la Vostra mossa coi Bianchi. Esercitate dunque una leggera pressione sul pezzo che desiderate muovere ed i LED delle due rispettive riga e colonna si illumineranno. Dopodichè collocate il pezzo sulla casella di destinazione e premete nuovamente verso il basso. Una volta che il computer avrà registrato la Vostra mossa, effettuerà la sua contromossa visualizzandola sul display per qualche secondo e facendo lampeggiare i LED corrispondenti. Nel caso di cattura di un pezzo, questo dovrà semplicemente essere tolto dalla scacchiera, senza esercitare alcuna pressione sullo stesso.

Nel caso incontraste problemi con la Vostra scacchiera, preghiamo consultare l'elenco difficoltà di gioco in fondo al manuale.

III. PARTICOLARITÀ DI GIOCO

a) Effettuazione mossa

Il Vostro Novag BELUGA ha una scacchiera sensorizzata che registra le Vostre mosse automaticamente, quando le caselle appropriate vengono leggermente premute. Le mosse da effettuare vengono indicate dai LED delle 2 file e 8 colonne e visualizzate sul display. Ogni casella della scacchiera può essere chiamata con le coordinate della stessa dall'1 all'8. Tutte le mosse vengono visualizzate sul display.

Il colore avente il turno di mossa è indicato sulla riga inferiore del display: un riquadro bianco indica che la mossa sta ai BIANCHI; un riquadro nero che è il turno dei NERI.

Per dare inizio alla partita, premete **NEW GAME** ed automaticamente inizierete coi Bianchi. Sul display apparirà dunque un riquadro bianco, unitamente a "----", ad indicare il Vostro turno di mossa. Premete ora leggermente verso il basso il pezzo che desiderate muovere e collocatelo sulla casella di destinazione, premendo nuovamente verso il basso. Il display indicherà la Vostra mossa completata ed il simbolo "COMP", il BELUGA ora inizierà immediatamente ad elaborare la sua contromossa.

Per effettuare la contromossa del BELUGA, procedete nel seguente modo: una volta terminata la computerizzazione, il BELUGA indicherà la sua risposta sul display ed i LED delle corrispondenti riga e colonna si illumineranno; la parola "COMP" scomparirà.

Premete dunque leggermente la casella indicata, sollevate il pezzo dalla stessa e completate la mossa come se ne steste effettuando una Vostra; collocate il pezzo sulla casella indicata e, nel caso il BELUGA effettuasse una cattura, togliete i pezzi catturati senza esercitare alcuna pressione sulla relativa casella.

N.B.: Durante la computerizzazione del BELUGA ("COMP" visualizzato sul display) verrà ignorata la pressione di qualsiasi tasto, eccetto il tasto **GO**, che interromperà l'elaborazione e farà in modo che l'attuale mossa analizzata venga giocata immediatamente.

b) Cattura di un pezzo

Se il BELUGA effettua una cattura, visualizzerà sul display il simbolo "X" e, nel caso di cattura di un pedone en passant, indicherà pure "EP". Completate questa mossa per il BELUGA e togliete il pezzo catturato senza esercitare pressione sulla casella. Se Voi intendete "catturare", effettuate normalmente la mossa, ma ricordateVi di togliere il pezzo catturato.

c) Mosse impossibili ed illecite

Il Novag BELUGA è programmato in conformità alle Regole Scacchistiche Internazionali e non accetta od esegue mosse illecite. La correzione di mosse illecite o di errori nell'esecuzione delle mosse è molto semplice.

Se cercate di effettuare una mossa illecita, udirete 3 beep e sul display apparirà "ERROR" lampeggiando. Ritirate la Vostra mossa senza premere su alcuna casella. Ora potete effettuarne una lecita.

Se cercate di muovere un pezzo del colore sbagliato, eseguendo una mossa, i LED della riga e della colonna della casella giusta lampeggeranno ad intervalli. Per effettuare correttamente della mossa, premete leggermente sulla casella indicata.

d) Arrocco

Secondo le regole scacchistiche, in caso di Arrocco, prima si muove il RE e poi la TORRE. Ambo i pezzi vengono mossi premendoli leggermente verso il basso, come per qualsiasi altra mossa. Il computer segnalerà le caselle che dovrete premere.

Il Novag BELUGA accetta ed esegue Arroccchi nelle posizioni programmate sulla scacchiera.

e) En Passant

Se effettuate questo tipo particolare di cattura, dovete solamente registrare le caselle di PROVENIENZA e di DESTINAZIONE di questa mossa, come di consueto. RicordateVi di togliere dalla scacchiera il pedone catturato e di premere sulla relativa casella. Quando è il BELUGA ad effettuare una cattura en passant, sul display apparirà "EP".

f) Promozione / Degrado del Pedone

Se uno dei Vostri pedoni raggiunge il lato opposto della scacchiera, il computer Vi permetterà di promuoverlo o di degradarlo a qualsiasi pezzo desiderato.

Non appena ciò avviene, i LED della fila e della colonna della casella lampeggiano e sul display verrà visualizzato "Pro?". Ora potete scegliere il pezzo che sostituirà il Vostro pedone, premendo il relativo tasto col simbolo della figura desiderata. I LED si spegneranno ed il computer inizierà ad elaborare la sua contromossa.

Se un pedone del computer raggiunge la parte opposta della scacchiera, sul display verrà visualizzato il pezzo a cui il suo pedone verrà promosso o degradato.

Il BELUGA inoltre accetta ed esegue promozioni del pedone nelle posizioni programmate sulla scacchiera.

g) Stallo / Parità

Uno stallo o parità viene annunciato/a dalla dicitura "dSt" sul display e sul lato superiore destro apparirà il segno "=".

Il Novag BELUGA può riconoscere le differenti condizioni di stallo, secondo quanto specificato dalla Federazione Scacchistica Mondiale.

Alcune condizioni di stallo sono:

Parità causata da insufficienza di materiale	d_in =
50 mosse senza una cattura o la mossa di un pedone	d_50 =
ripetizione della posizione per la terza volta	d_3 =

h) Scacco al Re e Scaccomatto

Lo Scacco al Re viene annunciato sul display mediante la visualizzazione del segno croce "+" sull'angolo destro.

In una situazione di Scaccomatto, appariranno sul display "MAt" ed un segno di doppia croce "‡", unitamente al colore perdente.

i) Resa

Se il computer percepisce che sta perdendo la partita, si arrende. Sul display verrà visualizzato "rESn". Se, però, Voi desiderate comunque concludere la partita, potete continuare a giocare.

IV. FUNZIONI SPECIALI

1) Tasto NEW GAME (nuova partita)

Premendo NEW GAME, inizierete una nuova partita. Quella precedente viene cancellata e, nella memoria del computer, tutti i pezzi si trovano ora in posizione di apertura.

Premete NEW GAME tutte le volte che accendete il computer o in qualsiasi momento desideriate iniziare una nuova partita. Questo tasto è effettivo anche durante le fasi: SET UP, VERIFY, e SET LEVEL. Il livello di gioco impostato verrà mantenuto.

2. Tasto SET LEVEL (impostazione livello)

Il Novag BELUGA ha 44 livelli di difficoltà, per adattare la sua potenza all'abilità di gioco dello sfidante. La forza di gioco dipende dal tempo assegnato. Controllate la seguente tabella, per impostare un livello che si adegui alle Vostre capacità di gioco. Il livello più difficile è l'"8", in quanto il tempo di computerizzazione è il più lungo.

Per impostare il computer su uno dei 44 livelli, premete il tasto SET LEVEL. Ad ogni pressione il livello verrà incrementato di un grado. Come alternativa, per impostare il livello, è possibile premere sulla casella corrispondente al livello desiderato.

Per esempio: se desiderate impostare il livello "12", premete SET LEVEL e la casella B4. Sul display vedrete LE 12, che sta ad indicare il livello impostato (per maggiore chiarezza consultate la tabella sottoriportata).

Una volta selezionato il livello desiderato, premete GO per inserirlo nel computer.

Potete sempre controllare o cambiare il livello di abilità durante una partita, purchè non durante la computerizzazione.

N.B.: Se iniziate una nuova partita, verrà mantenuto il livello di abilità precedentemente impostato, sempre che la scacchiera abbia le batterie inserite o sia collegata all'alimentatore.

Sistema numerico per la selezione dei livelli di gioco sulla scacchiera

8	8	16	24	32	40			
7	7	15	23	31	39			
6	6	14	22	30	38			
5	5	13	21	29	37			
4	4	12	20	28	36	44		
3	3	11	19	27	35	43		
2	2	10	18	26	34	42		
1	1	9	17	25	33	41		
	A	B	C	D	E	F	G	H

TABELLA - LIVELLI					
Livello	Mosse	Tempo	Livello	Mosse	Tempo
1	60	5 min.	23	Gioco in	90 min.
2	60	30 min.	24	Gioco in	120 min.
3	60	60 min.	25	Ricerca solo	1 semimosse
4	45	90 min.	26	Ricerca solo	2 semimosse
5	40	90 min.	27	Ricerca solo	3 semimosse
6	40	100 min.	28	Ricerca solo	4 semimosse
7	40	120 min.	29	Ricerca solo	5 semimosse
8	40	150 min.	30	Ricerca solo	6 semimosse
9	1	2 sec.	31	Ricerca solo	7 semimosse
10	1	5 sec.	32	Ricerca solo	8 semimosse
11	1	10 sec.	33	Ricerca solo	9 semimosse
12	1	15 sec.	34	Ricerca solo	10 semimosse
13	1	30 sec.	35	Ricerca solo	11 semimosse
14	1	1 min.	36	Ricerca solo	12 semimosse
15	1	2 min.	37	Ricerca solo	13 semimosse
16	1	3 min.	38	Ricerca solo	14 semimosse
17	Gioco in	3 min.	39	Ricerca solo	15 semimosse
18	Gioco in	5 min.	40	Ricerca solo	16 semimosse
19	Gioco in	10 min.	41	Ricerca solo	17 semimosse
20	Gioco in	15 min.	42	Ricerca solo	18 semimosse
21	Gioco in	30 min.	43	Ricerca solo	19 semimosse
22	Gioco in	60 min.	44	Ricerca solo	20 semimosse

- Livelli 1-8:** Livelli da torneo. Il numero di mosse è prefissato e le stesse devono essere effettuate entro un determinato tempo, per esempio: 40 mosse in 120 minuti.
- Livelli 9-16:** Livelli con tempo di computerizzazione fisso per ogni mossa.
- Livelli 17-24:** Livelli per partite lampo e a morte improvvisa (Si tratta di giocare la partita in un determinato tempo. Se uno dei due giocatori - Voi o il computer - oltrepassa il tempo stabilito, viene dichiarato perdente).
- Livelli 25-44:** Livelli con l'indicazione della profondità di analisi. I livelli più alti sono concepiti per l'analisi delle posizioni programmate nella fase SET UP (v. par.10).

3. Tasto GO (via)

Il tasto GO è utilizzato per inserire un comando o per uscire da una Funzione Speciale.

Queste funzioni sono spiegate nei loro rispettivi paragrafi.

Le funzioni principali del tasto GO sono le seguenti:

- Fare in modo che il BELUGA computerizzi per il lato da muovere.
- Interrompere la ricerca della mossa da parte del computer (solo mentre il BELUGA sta elaborando) e chiedergli quella che al momento considera la migliore. Lasciate però al BELUGA almeno 5 secondi di tempo di ricerca prima di premere GO, in modo che abbia tempo sufficiente per elaborare una mossa ragionevole. La valutazione di queste mosse non corrisponde a quella del livello impostato.
- Uscire dalla fase SET UP.
- Uscire dalla fase VERIFY.
- Uscire dalla fase SET LEVEL.
- Interrompere la fase AUTOPLAY.
- Iniziare la ricerca di SCACCOMATTO.

Potrebbe essere particolarmente interessante, ad un certo punto della partita, lasciare che il BELUGA giochi contro se stesso ed è molto utile anche a livello di apprendimento. Ogni volta che premete GO il computer elabora per il colore che ha il turno di mossa. Tutte le mosse vengono computerizzate secondo il livello di difficoltà impostato.

4) Tasto RANDOM (a casaccio)

Ogniqualvolta accendete il computer, viene automaticamente scelta la mossa di grado più elevato, sulla base della profondità di ricerca, che è determinata dal livello impostato. Tuttavia, ciò può spesso impedire quella varietà di gioco desiderata. Se premete il tasto RANDOM, udirete 2 beep e sul display apparirà "rAn =". Il computer ora sceglierà una mossa a caso tra le tante di grado elevato. Se premete nuovamente RANDOM ("rAn"), uscirete dalla fase RANDOM ed il BELUGA sceglierà solamente la mossa migliore.

5) Tasto REFEREE (arbitro)

Con la fase REFEREE, disabilitate il computer dall'effettuazione delle sue proprie mosse; in questo modo potete eseguire Voi le mosse sia per i Bianchi che per i Neri ed il BELUGA controllerà unicamente la legalità delle stesse. Questa particolare funzione viene utilizzata per inserire determinate aperture di gioco o per permettere a due giocatori di sfidarsi, giocando una partita tra di loro.

Potete entrare nella fase REFEREE all'inizio o durante la partita, prima di effettuare la Vostra mossa successiva. Premete il tasto REFEREE. (ON: 2 beep e "Ref =" appariranno sul display;
OFF: 2 beep e "Ref" appariranno sul display)

Oltre alla possibilità di inserire le mosse per ambo le parti, sono disponibili anche le seguenti funzioni:

- TAKE BACK (ritiro mosse)
- CHANGE COLOR (cambio colore)
- HINT (suggerimento)

- SET UP (impostazione)
- VERIFY (verifica)
- SOUND ON/OFF (suono: attivato/disattivato)

Questa funzione può venire interrotta in qualsiasi momento, premendo REFEREE. In relazione al colore che intendete giocare, effettuate la Vostra mossa successiva oppure avete la possibilità di chiederne una per il computer, premendo GO.

6. Tasto HINT (suggerimento)

Il Novag BELUGA può suggerire le mosse, se non siete sicuri su come continuare la partita; questa particolare funzione è di grande insegnamento.

Al Vostro turno, premete il tasto HINT e le caselle di "provenienza" e di "arrivo" appariranno sul display. Potete accettare qualsiasi mossa suggerita od effettuarne una a Vostra scelta, anche se, nel contempo, viene visualizzato un suggerimento sul display.

7. Tasto TRACE BACK (ricerca mosse a ritroso)

Il Novag BELUGA Vi permette di ricercare fino a 100 semi-mosse a ritroso, in modo da consentirVi la correzione di un precedente errore o di adottare una diversa strategia di gioco.

Attenzione:

Se selezionate CHANGE COLOR o SET UP per modificare la posizione di un pezzo, tutte le mosse precedentemente effettuate verranno cancellate e non sarà più possibile alcuna ricerca a ritroso o in avanti, riguardo le mosse effettuate prima di cambiare colore o posizione.

Attendete sino a che non avrete eseguito la mossa del computer e procedete nel seguente modo: premete TRACE BACK e i LED della fila e della colonna indicheranno l'ultima mossa a ritroso, cioè prima la casella di ARRIVO e poi quella di PARTENZA (inoltre potrete vedere la mossa visualizzata sul display). Eseguite tale mossa normalmente, cioè premendo leggermente su entrambe le caselle indicate.

Ogni volta che premete TRACE BACK, il computer rivisualizza l'ultima mossa. Se un pezzo catturato deve essere sostituito, sul display appariranno il simbolo del pezzo e la casella appropriati. Collocate il pezzo catturato su quella casella, esercitando una leggera pressione e la visualizzazione scomparirà.

Quando sarete tornati indietro sino all'inizio della partita, il computer visualizzerà "BEG".

Per uscire da questa fase, effettuate la Vostra mossa successiva o chidetela al computer, premendo GO.

8. Tasto COLOR (colore)

Il computer normalmente è impostato per giocare coi NERI e Voi con i BIANCHI. Se desiderate giocare Voi coi NERI, in una nuova partita, collocate i pezzi Neri sulle colonne 1 e 2 ed i Bianchi sulle colonne 7 e 8; in questo caso non considerate le diciture ai lati della scacchiera.

Ora premete:

NEW GAME - COLOR - GO.

Il computer effettuerà la sua mossa di apertura coi Bianchi, dall'alto della scacchiera, mentre Voi avete i Vostri pezzi Neri davanti a Voi.

Per cambiare colore nel corso di una partita, utilizzate il tasto GO oppure premete il tasto COLOR ed il colore avente il turno di mossa verrà invertito.

Qualsiasi mossa effettuata prima di premere COLOR verrà cancellata e la storia della partita ricomincerà da questa posizione. Non sarà dunque più possibile ritirare le mosse precedenti e sul display apparirà "BEG".

9. Tasto VERIFY (verifica)

Questo tasto ha una doppia funzione:

- a) con la prima pressione, si inserisce la fase VERIFY; "VER" apparirà sul display.
- b) con la seconda pressione, si inserisce la fase SET UP; "SET" apparirà sul display.

Per uscire da una di queste due funzioni, premete GO.

Fase VERIFY:

In qualsiasi punto della partita o dopo aver inserito una posizione, potete controllare la posizione di qualunque pezzo. Potete inoltre verificare le caselle, per vedere se sono occupate e da quale pezzo.

N.B. Per inserire questa funzione, attendete il Vostro turno di mossa e procedete nel seguente modo:

- a) premete VERIFY una volta, in modo che "VER" appaia sul display; Se necessario, cambiate il colore del/i pezzo/i, da verificare, premendo il tasto COLOR; Scegliete il/i pezzo/i da verificare, per mezzo dei tasti col simbolo dei pezzi, uno dopo l'altro e tutte le volte che lo desiderate. Il simbolo del pezzo e la sua casella appariranno sul display e, inoltre, i LED della casella corrispondente lampeggeranno.
Se sulla scacchiera non vi sono più pezzi (da verificare), sul display apparirà il messaggio "no nE".

OPPURE

- b) Premete ogni pezzo sulla sua casella e controllate i lampeggi informativi sul display; unitamente al simbolo del pezzo ed alla relativa casella, lampeggeranno pure i LED della fila e della colonna della casella corrispondente. Nel caso la casella fosse vuota, sul display vedrete solo l'indicazione della casella, ma non il simbolo del pezzo ed il suo colore.

Per uscire da questa fase, premete GO. Ora potete inserire la Vostra mossa successiva.

10. Tasto SET UP (Impostazione)

Questa fase è predisposta per consentirVi di impostare le Vostre posizioni sulla scacchiera, per risolvere i problemi o per impostare handicaps, togliendo od inserendo un pezzo, come pure cambiando la posizione dei pezzi.

Nella fase SET UP, il controllo della legalità delle mosse viene disattivato e potete inserire, togliere o cambiare la posizione di qualsiasi pezzo. Tuttavia non potete impostare una posizione scorretta, per esempio, giocare senza entrambe i RE o con più di un RE per ogni colore, eccetera.

Se la posizione è illecita, sul display apparirà la dicitura "Err" e verrete automaticamente riportati alla fase VERIFY, in modo che possiate correggere l'errore.

Il BELUGA accetta ed effettua arroccchi, promozioni dei pedoni e catture en passant, se giocate da una posizione programmata nella fase SET UP.

N.B.: Tutte le mosse precedentemente memorizzate vengono cancellate non appena inserite la fase SET UP.

a) Rimozione di un pezzo:

Se desiderate togliere uno o più pezzi, procedete come segue:

- Premete SET UP due volte; sul display apparirà "SEt".
- Togliete il pezzo (o i pezzi, ad uno ad uno), esercitando una leggera pressione sugli stessi. Il simbolo del pezzo e la casella corrispondente appariranno sul display.
- Per uscire da questa fase, premete GO.
- Se necessario, cambiate colore per mezzo del tasto COLOR, dopodichè inserite la Vostra mossa successiva o chiedetene una al computer.

b) Inserimento di un pezzo:

Se desiderate inserire uno o più pezzi, procedete nel seguente modo:

- Premete SET UP due volte; "SEt" apparirà sul display.
- Potete cambiare il colore del pezzo (o dei pezzi) da inserire, mediante il tasto COLOR.
- Selezionate il pezzo da inserire, mediante il tasto col simbolo del pezzo appropriato, che apparirà sul display.
- Inserite il pezzo, premendolo leggermente sulla casella desiderata ed i LED, rispettivamente della fila e della colonna, lampeggeranno.
- Pezzi successivi dello stesso tipo e dello stesso colore possono essere inseriti, senza utilizzare più alcun tasto-funzione.
- Cambiate colore o utilizzate i tasti col simbolo dei pezzi, solo se il pezzo varia rispetto a quello precedente.
- Per uscire da questa fase premete GO.

c) Spostamento di un pezzo su un'altra casella

Se desiderate cambiare la posizione di uno o più pezzi nel corso della partita, procedete nel seguente modo:

- Premete SET UP due volte; "SEt" apparirà sul display.
- Muovete il pezzo (o i pezzi) procedendo come per una mossa normale (i LED della fila e della colonna si illumineranno e sul display apparirà la mossa).
- Per uscire da questa funzione, premete GO.

11. Tasto CLEAR/CLEAR BOARD (cancellazione/libera-memoria)

Se intendete impostare una posizione sulla scacchiera, è consigliabile che prima liberiate completamente la memoria. Anzitutto togliete tutti i pezzi dalla scacchiera ed impostate la Vostra nuova posizione, senza premere sulle caselle; dopodiché inserite questa posizione nel seguente modo:

- Premete il tasto VERIFY/SET UP due volte.
- Ora premete CLEAR BOARD, per cancellare tutti i pezzi dalla memoria del computer (sul display apparirà prima "CLr" seguito da "SEt").
- Ora inserite la posizione, pezzo per pezzo, nel computer, come sopra descritto.
- Per uscire da questa funzione, premete GO.
- Il colore da muovere può essere modificato, col tasto COLOR.

12. Tasto RESTORE (ritorno all'inizio partita)

Questa funzione del Novag BELUGA riporta la scacchiera nella posizione iniziale. Ciò può esserVi di grande aiuto, se Vi trovate in una posizione impostata sulla scacchiera e desiderate trovare un'altra soluzione. Se desiderate che un Vostro problema specifico venga analizzato e risolto ad un livello di abilità più elevato, premete RESTORE e la posizione della scacchiera verrà riportata all'inizio partita.

Sul display apparirà "BEG". Per continuare dalla posizione di partenza, premete GO oppure AUTOPLAY (v. IV.18) ed il computer effettuerà le sue elaborazioni che verranno visualizzate sul display.

13. Tasto TRACE FORWARD (ricerca in avanti)

Questo tasto viene usato principalmente per la ricerca in avanti di tutte le mosse di una partita, dopo che la funzione RESTORE l'aveva riportata alla posizione iniziale. Ad ogni pressione del tasto TRACE FORWARD verrà visualizzata una mossa della partita in corso. Quando tutte le mosse in memoria saranno state rivisualizzate, il display indicherà "END".

Eseguite ogni mossa nel modo consueto, premendo le caselle indicate dai rispettivi LED della fila e della colonna. I pezzi catturati devono essere tolti dalla scacchiera senza esercitare alcuna pressione (Per catture en passant e promozioni/degradi di pedoni, v. III. e, f).

14. Tasto SOUND (suono)

I differenti segnali acustici e beep possono essere attivati od eliminati col tasto SOUND (ON - attivato -: 2 beep e "Snd ="; OFF - disattivato -: 2 beep e "Snd").

Tuttavia, quando il computer avrà finito di elaborare la sua contromossa, udirete sempre 2 beep, in quanto questo suono non può essere eliminato.

15. Tasto SOLVE MATE (soluzione scaccomatto)

Il Novag BELUGA può risolvere la maggior parte dei problemi scacchistici, come pure i problemi di "scaccomatto", fino a quello in-9-mosse e persino quelli che richiedono "arrocchi", "catture en passant" o "promozioni/degradi di pedoni".

Premete NEW GAME ed impostate la posizione della scacchiera desiderata, come descritto al par. IV. 10. Per iniziare la ricerca di scaccomatto, accertateVi che il colore da muovere sia giusto; in caso contrario, cambiatelo, premendo COLOR.

La profondità della ricerca di scaccomatto viene impostata mediante il tasto SOLVE MATE e viene indicata sul display.

Per esempio: "n 5" indica uno scaccomatto-in-5-mosse. Ad ogni pressione di SOLVE MATE, si incrementa la ricerca di scaccomatto di una mossa (potete inoltre utilizzare il metodo alternativo, premendo la casella corrispondente al livello dello scaccomatto).

Per terminare, premete GO ed il BELUGA inizierà con la ricerca di scaccomatto.

Se non trova soluzione, sul display visualizzerà "no nE".

16. Tasto EASY (facile)

Il Novag BELUGA utilizza sempre il tempo di riflessione dell'avversario per computerizzare la sua risposta migliore, in quanto ha già previsto la Vostra mossa.

Premendo il tasto EASY gli togliete questa possibilità di vantaggio nei Vostri confronti.

Quando la funzione EASY è attivata, sul display apparirà "ESy ="; quando viene disattivata comparirà "ESy".

17. Tasto INFO (tasto informazioni)

Con questo tasto potete ricavare una serie di interessanti informazioni.

Le varie visualizzazioni cambieranno ogni volta che premerete il tasto stesso:

a) La prima pressione:

mostra la valutazione della posizione attuale, sulla base del numero di pedoni (in vantaggio o in svantaggio). Il display visualizza "SCr" e, dopo circa un secondo, la valutazione.

Per esempio: "0 05", che significa un vantaggio di pedoni di 0,05 per il colore avente il turno di mossa. (Lo svantaggio di pedoni è indicato da un segno "-" davanti alla valutazione).

b) La seconda pressione:

visualizzerà il tempo totale utilizzato dai Bianchi. Il display indicherà "tot", seguito dal tempo in minuti e secondi, per esempio "08:13".

c) La terza pressione:

indica il tempo totale usato dai Neri (nella forma sopradescritta).

d) La quarta pressione:

mostra il numero di mosse effettuate sino a questo momento. Il display visualizzerà "CN +", seguito, dopo un secondo, dal numero di mosse sinora effettuate.

N.B.: Premete il tasto CLEAR se desiderate "pulire" il display da ogni dicitura. Ora potete effettuare la Vostra mossa successiva o chiederne una al computer, premendo GO.

18. Tasto AUTOPLAY (BELUGA gioca contro sè stesso)

Il Novag BELUGA può essere impostato per giocare contro sè stesso, offrendoVi così la possibilità di assistere ad un'interessante partita o di fargli analizzare una posizione particolare durante la notte, per esempio.

Premete: SET LEVEL - AUTOPLAY

Ora il Novag BELUGA inizierà immediatamente a giocare contro sè stesso al livello attualmente impostato. Tutte le mosse verranno effettuate automaticamente dal computer e Voi potete seguire la partita eseguendo materialmente le mosse sulla scacchiera, conformemente all'accensione dei LED ed alla visualizzazione delle mosse sul display.

N.B.: NON dovete in alcun caso premere sulle caselle.

Questa funzione è quindi utile ed istruttiva e fornisce i migliori insegnamenti ai giocatori principianti.

Per uscire da questa funzione, premete GO. La mossa in corso verrà effettuata prima che il computer esca dalla funzione AUTOPLAY.

19. Tasto NEXT BEST (la prossima migliore)

Potrebbe essere interessante per Voi sapere quale mossa, in una determinata posizione, è la prossima migliore, con valutazione uguale o di poco inferiore a quella della mossa giocata dal BELUGA.

- a) Per attivare questa funzione, premete SET LEVEL - NEXT BEST. Il display visualizzerà "Al t" e la mossa precedentemente effettuata verrà visualizzata in senso inverso sia sul display, che attraverso l'accensione dei LED delle rispettive fila e colonna. Eseguite questa RICERCA INDIETRO per il BELUGA e ricordateVi di ricollocare i pezzi catturati.

Nel momento in cui avrete completato questa RICERCA A RITROSO, il BELUGA computerizzerà immediatamente la migliore mossa alternativa nella posizione attuale e, nel caso non ve ne fossero, giocherà la stessa mossa.

- b) **FUNZIONE NEXT BEST per la soluzione dei problemi di scaccomatto:**

Se vi sono più possibilità di soluzione di uno scaccomatto, potete chiedere al Novag BELUGA di trovare una seconda soluzione. Eseguite dapprima la mossa da Voi pensata, per poter ottenere una seconda soluzione dal BELUGA; successivamente premete SET LEVEL - NEXT BEST.

(Procedete poi come spiegato al suddetto par. a).

V. ESEMPI DI VISUALIZZAZIONE

Il display a cristalli liquidi del Novag BELUGA ha una visualizzazione alfanumerica a quattro caratteri. I simboli elencati qui di seguito sono quelli utilizzati sul display del BELUGA:

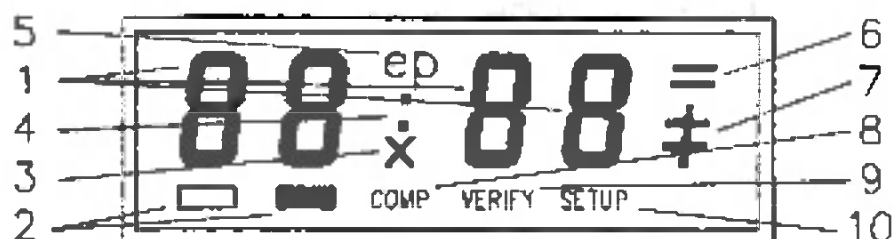
1. Cifre

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

2. Lettere e simboli

A B C D E F G H I K L M N O
P Q R S T U V Y ? =

IL DISPLAY



- 1 = visualizzazione alfanumerica a
- 2 = indicazione del colore
- 3 = simbolo dei pezzi catturati
- 4 = separazione indicazione tempo
- 5 = simbolo cattura En Passant

- 6 = simbolo di Stallo/Parita' 4 caratteri
- 7 = simbolo di Scacco al Re/Scaccomatto
- 8 = il computer sta elaborando
- 9 = simbolo funzione VERIFY
- 10 = simbolo funzione SET UP

Simboli delle figure degli scacchi usati sul display:

K
Q
B
C
R
P

Re
Regina
Alfiere
Cavallo
Torre
Pedone

ALTRI ESEMPI DI VISUALIZZAZIONE SUL DISPLAY:

Vi riportiamo gli esempi delle principali visualizzazioni sul display del Novag BELUGA:



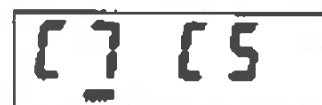
Questa visualizzazione indica che il BELUGA è pronto e sta a Voi muovere.



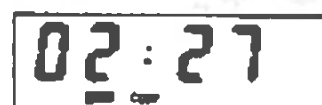
Visualizzazione dopo l'inserimento della prima semi-mossa; la casella DALLA quale intendete muoverVi.



Visualizzazione dopo l'inserimento della casella di destinazione, SULLA quale intendete collocarVi.



Visualizzazione della contromossa del computer.



Visualizzazione informativa: indica il tempo totale utilizzato sinora dai Neri, mentre il computer sta elaborando.



Visualizzazione informativa: la contromossa del computer.



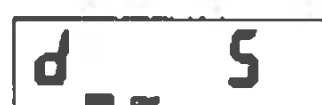
Visualizzazione informativa: il computer si aspetta questa mossa, dopo la precedente b8 c6.



Visualizzazione informativa: questa sarebbe la risposta del computer alla mossa c1 e3.



Visualizzazione informativa: il punteggio dei Neri attualmente computerizzato.



Visualizzazione informativa: numero di semi- mosse che il BELUGA ha ricercato sinora.



Visualizzazione informativa: su 43 varianti ve ne sono ancora 39 da computerizzare.



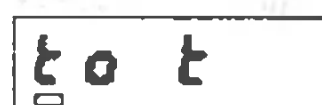
Il computer indica che è impostato sul livello 4.



Visualizzazione informativa: è selezionata la visualizzazione del punteggio ed apparirà tra 1 secondo.



Visualizzazione informativa: valutazione della mossa dei Bianchi, che stanno ora muovendo.



Visualizzazione informativa: indica che il tempo totale dei Bianchi è selezionato ed apparirà tra 1 secondo.



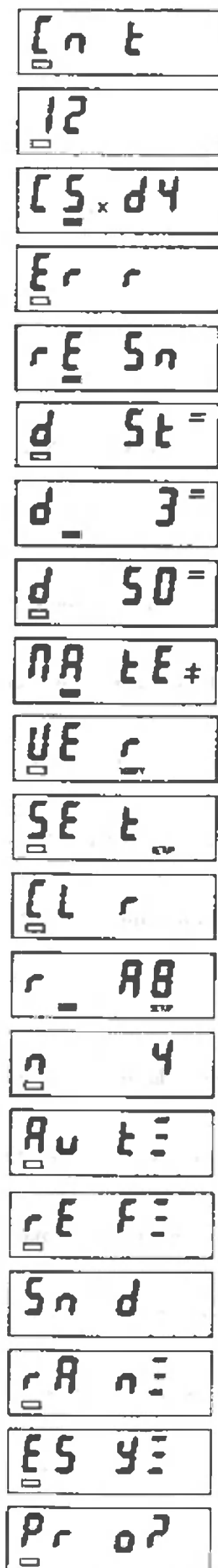
Visualizzazione informativa: indica il tempo totale utilizzato finora dai Bianchi.



Visualizzazione informativa: indica che il tempo totale dei Neri è selezionato ed apparirà tra 1 secondo sul display.



Visualizzazione informativa: indica il tempo totale utilizzato finora dai Neri.



Visualizzazione informativa: il display è selezionato per il numero di mosse ed apparirà tra 1 secondo.

Visualizzazione informativa: indica il numero totale di mosse finora effettuate.

Il pezzo sulla casella d4 è stato catturato durante la mossa dei Neri c5 x d4.

Tutte le mosse illecite vengono segnalate dalla dicitura ERROR.

Il computer si arrende.

Indica l'annuncio di una Parità, a causa di insufficienza di materiale.

Indica una Parità per ripetizione della stessa mossa per la 3 volta.

Indica una Parità, per la regola della 50 mosse.

Annuncio di uno Scaccomatto.

La funzione VERIFY è selezionata, per verificare la posizione sulla scacchiera.

La funzione SET UP, quando attivata, inserisce, toglie un pezzo o lo muove su un'altra casella.

È confermato l'utilizzo del tasto CLEAR BOARD.

Una Torre nera viene posizionata sulla casella a8, utilizzando la funzione SET UP.

È stato inserito uno Scaccomatto-in-4- mosse, utilizzando la funzione SOLVE MATE.

La funzione AUTOPLAY è attivata (i 3 trattini significano "ON" - attivata -).

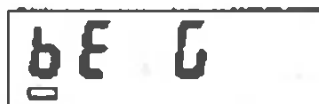
La funzione REFEREE (arbitro) è stata attivata, mediante la pressione del tasto REFEREE.

Il SOUND (suono) è stato eliminato.

La funzione RANDOM (a casaccio) è attivata.

La funzione EASY (facile) è attivata.

Il computer chiede a quale pezzo il Vostro Pedone verrà promosso o degradato.



Indica che la partita è stata riportata all'inizio, premendo il tasto **RESTORE**.



L'ultima mossa della partita è stata effettuata; non vi sono ulteriori mosse in memoria.

VI. APPENDICE

A) Cura del Novag BELUGA

Sporco e polvere possono essere asportati mediante un panno morbido. **NON** utilizzate solventi chimici o acqua sulla scacchiera. Qualsiasi danno causato dall'uso degli stessi invaliderà la garanzia.

Tenete sempre il Novag BELUGA in un ambiente secco ed asciutto (a temperatura ambiente); evitatene l'esposizione a calore, per esempio di riflettori, radiatori, sole, ecc., in quanto ciò potrebbe causare danni irreversibili e surriscaldamento, non coperti dalla garanzia.

GARANZIA:

Per i dettagli, consultate il Certificato di Garanzia accluso.

B) Elenco difficoltà di gioco

Le scacchiere computerizzate Novag vengono tutte ampiamente testate prima di lasciare la fabbrica, per assicurare un perfetto funzionamento.

Se doveste tuttavia incontrare problemi durante il gioco, consultate il seguente "Elenco difficoltà di gioco":

1. Il Vostro Novag BELUGA non funziona:

Se non funziona del tutto, il problema può essere elettrico: nelle batterie o nell'alimentatore.

- Se state giocando con le batterie inserite, sostituitele con delle nuove. Raccomandiamo di utilizzare solo batterie alcaline o ad alta capacità. Non utilizzate batterie normali, in quanto causerebbero un funzionamento non regolare! AccertateVi che le batterie siano inserite correttamente, in corrispondenza dei segni "+ / -".
- Se state giocando con l'alimentatore collegato, controllate se è quello originale Novag (Art. 8210/16505). Qualsiasi danno causato dall'utilizzo di un'altro alimentatore, invalida la garanzia.
- Controllate che la spina dell'alimentatore sia inserita bene nella presa. In caso contrario, il computer riceverà corrente con interruzioni.
- Controllate che il voltaggio del Vostro impianto elettrico sia conforme a quello specificato sull'etichetta dell'alimentatore, come raccomandato nei **SUGGERIMENTI GENERALI**. Un voltaggio oscillante di più del 10% causerebbe un cattivo funzionamento del computer.
- Collegare l'alimentatore ad un'altra presa, in quanto forse quella che state utilizzando è difettosa.
- Se nessuna delle suddette operazioni rimedia la situazione, controllate se il Vostro computer funziona in modo corretto con le batterie. Se sì, c'è qualcosa di anomalo nell'alimentatore. Fatelo riparare o acquistatene uno nuovo.

2. La frequenza del lampeggio dei LED è lenta:

La corrente fornita dalle batterie non è sufficiente; sostituitele.

3. Si illuminano TUTTI i LED quando accendete il computer e lo stesso è bloccato - Spostate lentamente l'interruttore su ON e su OFF più volte.

- Se non riuscite ancora a far funzionare il computer, controllate attentamente le spine o utilizzate l'interruttore **RESET** (azzeramento), situato sulla parte sottostante la scacchiera. È facile ripristinare il computer:
 - a. Spegnetelo e capovolgetelo.
 - b. Sul bordo destro dell'etichetta, vi è un foro che porta, sopra di esso, la dicitura "ACL".
 - c. Utilizzate un arnese sottile (penna a sfera) e spingetelo all'interno di questo foro; mantenetelo in questa posizione per 5 secondi.
 - d. La memoria ora è stata azzerata e potete ricominciare a giocare normalmente.

Se nessuna delle suddette operazioni Vi sarà di aiuto, contattate il servizio assistenza.

4. Un LED non si accende:

Entrate nella fase VERIFY e controllate tutti i LED delle file e delle colonne, premendo sulla casella A1-H1. Se un LED particolare non si accende, il Novag BELUGA dovrà essere riparato.

5. Una casella non registra una mossa:

Entrate nella fase VERIFY e controllate la casella. A seconda che sia occupata o meno, dovrete avere una risposta positiva o negativa. Se ottenete comunque una risposta, la casella è O.K.; forse avete commesso un errore nell'inserimento. Se, dopo parecchi tentativi, quella particolare casella non dà risposta, il computer dovrà essere riparato.

C. Dati tecnici e Particolarità:

Dimensioni del programma	16K Byte ROM (memoria di sola lettura) 2K Byte RAM (memoria di accesso casuale)
Alimentazione	9V. DC (corrente diretta)
Consumo di corrente	28 mA minimo
40 mA massimo	
Batterie	6 x 1,5V. UM-3 tipo alcalino
Durata batterie	150 ore di gioco
Alimentatore	9V. DC rating 250 mA (Art. No.16505/8210)
Velocità orologio	16 MHz
Libro aperture	circa 3000 semi-mosse
Livelli di gioco	44
Memoria Partita	La partita rimane memorizzata anche a scacchiera spenta, sempre che le batterie inserite siano sufficientemente cariche
Ritiro mosse già effettuate	fino a 100 semi-mosse
Soluzione Scaccomatto	fino allo Scaccomatto-in-9-mosse
Annuncio Scaccomatto	fino allo Scaccomatto-in-7-mosse
Profondità di ricerca	fino a 14 semi-mosse
Scacchiera ultrapiatta	234 x 284 x 27 mm

Tutti i dati sono soggetti a variazione senza preavviso.