

NOVAG[®]

beryl

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

CONTENUTO

1. INTRODUZIONE
2. NOTE
3. PER INIZIARE
4. NOTAZIONE DELLE MOSSE
5. ESECUZIONE DELLE MOSSE
6. ASPETTI SPECIALI DEL GIOCO
 - a) Arrocco
 - b) Presa en passant
 - c) Promozione a Donna / Sottopromozione
 - d) Scacco / Matto / Stallo

FUNZIONI SPECIALI

7. NUOVA PARTITA (Tasto NEW GAME)
8. FUNZIONI PARTICOLARI (Tasto ENTER/GO)
9. IMPOSTAZIONE DEI LIVELLI DI GIOCO (Tasto LEVEL)
10. APPRENDIMENTO DEL GIOCO DAL COMPUTER (Tasto TRAINING)
11. SUGGERIMENTO DELLE MOSSE (Tasto HINT)
12. RITIRO DELLE MOSSE (Tasto TAKE BACK)
13. INVERSIONE DEI COLORI (Tasto COLOR)
14. VERIFICA DELLA POSIZIONE (Tasto VERIFY)
15. IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE (Tasto SET UP)
16. SEGNALAZIONI ACUSTICHE (Tasto SOUND)
17. MEMORIA A LUNGO TERMINE
18. CURA E MANUTENZIONE DEL COMPUTER

REGOLE DEGLI SCACCHI

1. INTRODUZIONE

Giocare con il NOVAG computer è molto semplice. Vi consigliamo comunque di leggere le istruzioni prima di usarlo.

ALIMENTAZIONE

Il computer scacchistico NOVAG computer funziona con batterie alcaline (non incluse nella confezione).

Per installare le batterie:

Aprire lo sportello del contenitore delle batterie collocato sotto l'apparecchio ed inserire le batterie avendo cura di rispettare la polarità delle stesse seguendo i simboli disegnati all'interno del contenitore. Non usare batterie comuni, che possono dare anomalie di funzionamento. Si ricorda che pile di scarsa qualità rendono le prestazioni del computer inaffidabili. Se non intendete utilizzare il computer per lungo tempo togliete le batterie.

- **alimentatore:** utilizzare esclusivamente l'alimentatore NOVAG mod. 8210 disponibile separatamente dal vostro rivenditore abituale.

IMPORTANTE:

Assicurarsi che l'alimentatore sia collegato alla scacchiera prima di inserirlo nella presa. La presa dell'alimentatore è situata sul pannello sul retro del computer.

Verificare altresì che il voltaggio in uso sia lo stesso indicato sull'alimentatore (220 Volts).

2. NOTE

Simboli:	Spiegazione:
H	Rc
q	Donna
r	Torre
b	Alfiere
n	Cavallo
P	Pedone
x	Presa
cp	Presa en passant
=	Patta
+	Scacco
‡	Scacco Matto

♔ ♔ ♔

Mossa al Bianco

♚ ♚ ♚

Mossa al Nero

♔ ♔ ♔ ♔

Errore (Mossa illegale)

3. PER INIZIARE

Collocate i pezzi sulla scacchiera di gioco con i Bianchi dalla vostra parte (traversa 1 e 2). Accendete il computer tramite l'interruttore posto sulla sinistra: dovreste veder apparire sul display il simbolo "♔ ♔", che significa che tocca a voi muovere come Bianco. Altrimenti, premete il tasto NEW GAME per far regolarmente apparire il simbolo stesso. Ora il computer attende che eseguiate una mossa, se scegliete di giocare col Bianco. Se invece decidete di giocare col Nero, premete il tasto ENTER/GO e il computer effettuerà una mossa come Bianco (ad esempio "d2 d4").

Posizione di partenza (pezzi Bianchi sulla 1a e 2a traversa, pezzi Neri sulla 7a e 8a):



4. NOTAZIONE DELLE MOSSE

Le mosse vengono indicate dall' computer in notazione algebrica. Le colonne verticali sono contrassegnate dalle lettere (A, B, C... fino ad H); le traverse orizzontali dai numeri (1, 2, 3... fino a 8). Ciascuna casella viene definita dall'incrocio tra la colonna e la traversa in cui si trova (es.: A1, B7, H8...).

5. ESECUZIONE DELLE MOSSE

Il computer è dotato di una SCACCHIERA A SENSORI che registra automaticamente le vostre mosse tramite pressione sulle caselle. Le mosse eseguite dall' computer vengono indicate dal display LCD. Ciascuna casella della scacchiera viene identificata secondo il sistema "algebrico" adottato ufficialmente dalla F.I.D.E. (Federazione Internazionale degli Scacchi):

alle traverse orizzontali corrispondono i numeri da 1 a 8, alle colonne verticali le lettere da A a H. L'incrocio delle "coordinate" denomina la casella. Ogni mossa è costituita dall'indicazione della casella di **partenza** e di **arrivo** di un pezzo.

Per iniziare, premete il tasto NEW GAME: ora giocherete automaticamente col Bianco. Per effettuare la vostra prima mossa, p. es. e2-e4, premete leggermente il pedone su e2 e poi di nuovo su e4. Ogni volta il display LCD mostrerà la vostra mossa ad indicare che il computer ha registrato la vostra mossa. Il computer inizierà immediatamente a calcolare la sua risposta (mentre il computer sta calcolando, vedrete lampeggiare sul display il messaggio " ךך ךך " ad indicare che tocca al Nero muovere).

Quando il computer ha deciso la sua replica, sul display verranno indicate le caselle di "Partenza" e di "Arrivo" della mossa stessa.

La casella di partenza lampeggia ad indicare chiaramente, il pezzo che il computer vuole che tu muova: Semplicemente premi leggermente il pezzo sulla casella di "Partenza" e premi su quella di "Arrivo".

Ogni pressione sulla casella è accompagnata da 1 "Beep", finchè non si disattiva la casella stessa. (Vedi sezione 16).

Mosse impossibili ed illegali:

Il NOVAG computer è programmato nel rispetto di tutte le regole ufficiali degli scacchi, e non accetta nè compie mosse illegali. Se avete eseguito una mossa illegale vedrete apparire sul display il simbolo " ךך ךך ךך ךך ". Non avete che da reinserire correttamente la vostra mossa.

Se avete iniziato a inserire una mossa in modo errato e intendete cancellarla, premete semplicemente il tasto CLEAR/CL BOARD per azzerare il display . Potete quindi inserire nuovamente una mossa. Se per caso avete già inserito una mossa diversa da quella che volevate, il computer inizierà immediatamente a calcolare la sua risposta. Dovrete allora attendere che il computer risponda, e utilizzare poi la funzione speciale del TAKE BACK (vedi sezione 12). Inserite poi normalmente la mossa desiderata.

Cattura di un pezzo:

Se il computer indica una mossa terminante in una casella occupata da un pezzo avversario, significa che quel pezzo viene catturato e deve essere rimosso dalla scacchiera. E' sufficiente toglierlo **senza bisogno di alcuna pressione**. Se intendete catturare voi un pezzo, toglietelo dalla scacchiera ed effettuate la mossa come al solito.

Quando il computer cattura un pezzo avversario, mostra il simbolo "x" sul display LCD.

Per esempio:

D5 x D4 significa che il pezzo situato sulla casella D5 cattura il pezzo sulla casella D4.

6. ASPETTI SPECIALI DEL GIOCO

Il NOVAG computer conosce tutte le regole degli scacchi e le applica correttamente. Consultate eventualmente un manuale scacchistico per la spiegazione esatta dei seguenti termini.

a) Arrocco

In accordo con le regole degli scacchi, nell'arrocco, il Re e poi la Torre. Entrambi i pezzi vengono mossi premendoli leggermente sulla casella. Il computer indicherà per sè stesso le caselle, che tu hai bisogno di premere.

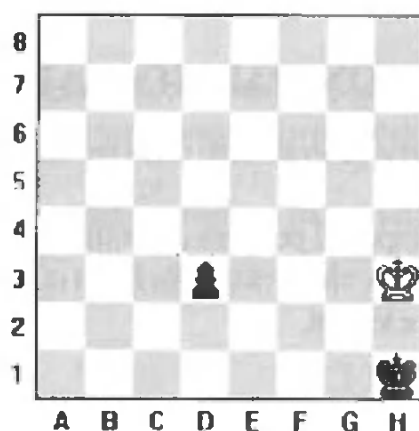
Esempio:

Arrocco corto del Bianco E1G1.

Premete il Re leggermente sulle caselle E1 e G1, dopodichè spostate semplicemente la Torre dalla casella H1 a quella F1, premendo sulla casella.

b) Presa en passant

Se voi o il computer eseguite una presa al varco ("en passant"), non dimenticate di rimuovere dalla scacchiera il pedone catturato. Quando il computer esegue una presa "en passant" mostra il simbolo "ep". Sia voi che il computer potete prendere "en passant" in posizioni impostate sulla scacchiera.



Dal regolamento ufficiale degli scacchi:

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

c) Promozione a Donna / Sottopromozione

Quando un vostro pedone raggiunge l'ultima traversa, il computer vi consente di promuoverlo a Donna, o a qualsiasi altro pezzo desideriate ("sottopromozione"), come previsto dal Regolamento Ufficiale degli Scacchi. Sul display LCD apparirà immediatamente un messaggio del tipo " ♖ ♖ c 8" (dove per "c8" s'intende la casella a cui supponiamo per esempio abbiate appena spinto il vostro pedone). Potete ora selezionare il pezzo a cui intendete promuovere/sottopromuovere premendo il corrispondente **tasto simbolo dei pezzi**. Dopodichè il computer inizierà a calcolare la sua risposta.

Il computer invece promuove sempre a Donna un suo pedone avanzato fino all'ottava traversa. Potete sempre verificare l'avvenuta promozione tramite la funzione **VERIFICA DELLA POSIZIONE** (Tasto VERIFY, vedi sez. 14).

d) Scacco / Matto / Stallo

Quando il computer vi dà scacco, sul display appare il simbolo "+".

Lo Scacco Matto è indicato dal simbolo "♂", che pone fine alla partita.

Se non è più eseguibile alcuna mossa legale la partita termina patta per Stallo: vedrete allora il simbolo "=" apparire sul display.

FUNZIONI SPECIALI

7. NUOVA PARTITA (TASTO NEW GAME)

Premete il tasto NEW GAME quando accendete il computer e ogni volta che volete iniziare una nuova partita. La partita precedente viene cancellata e nella memoria del computer tutti i pezzi si trovano ora nella posizione di partenza, mentre il display mostra il simbolo "LL LL".

8. FUNZIONI PARTICOLARI (TASTO ENTER/GO)

Il tasto enter viene generalmente usato per entrare o uscire da certe funzioni.

Si usa inoltre:

- Per interrompere il pensiero del computer ed obbligarlo a muovere. Il computer eseguirà la mossa migliore che avrà trovato fino a quel momento.
- Per invertire le parti.

La mossa deve essere a voi e premete enter. Il computer calcolerà una mossa per voi, mentre voi giocherete con il colore che aveva il computer fino a quel momento.

- Per far giocare il computer contro sè stesso, ciò potrebbe essere interessante per apprendere o per proseguire una partita da un certo punto in poi. Ogni volta che premete enter il computer calcolerà una mossa per il colore a cui tocca muovere.

9. IMPOSTAZIONE DEI LIVELLI (TASTO LEVEL)

Il vostro computer vi offre **119 livelli di gioco** divisi in due categorie più **7 livelli di Soluzione Problemi**. ($2 \times 56 + 7$). Per impostare il computer su uno di questi livelli, premete prima il tasto LEVEL, il display vi mostrerà "L1 - -" o "L2 - -" rappresentando una delle due categorie. (Ad ogni pressione del tasto LEVEL potete selezionare o la categoria 1 "L1 - -" o la categoria 2 "L2 - -".) Premete quindi la casella corrispondente al livello desiderato (caselle A1, A2, A3... fino ad H7). Vedrete segnalato sul display LCD il livello al momento selezionato.

Per uscire dalla funzione d'impostazione dei livelli, premete il tasto ENTER/GO entro tre secondi; in caso contrario, il computer ne uscirà automaticamente da sè, ritornando alla funzione normale di gioco.

Esempio:

Se volete impostare il livello di gioco "L2 -C3", premete il tasto LEVEL una volta/ due volte per selezionare la categoria 2 e poi la casella C3: il display mostrerà "L2 C3". Premete ENTER/GO per uscire dalla funzione. Se volete modificare il livello di difficoltà durante la partita, usate la procedura descritta quando tocca a voi muovere.

Se volete controllare a quale livello è impostato il computer al momento, premete LEVEL e il display ve lo indicherà. Premete quindi ENTER/GO per uscire dalla funzione senza modificare il livello, e il display indicherà a chi tocca la mossa.

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

I 119 livelli e le loro caratteristiche:

Potete provare vari livelli di gioco prima di scegliere la combinazione di livelli che più vi si addice per poi passare ai livelli più difficile quando le vostre capacità migliorano.

Ai livelli della categoria 1 il computer produce sempre le migliori mosse che il computer può escogitare entro i limiti di quella combinazione.

I livelli della categoria 2 sono più facile poichè il computer non sempre utilizza la capacità di ricerca massima per trovare la miglior mossa. Anzi, il computer fa deliberatamente mosse alternative che non sono la scelta migliore che può fare. Questo produce variazioni interessanti nelle mosse della partita dato che il computer fa spesso errori molto umani.

Nota: Quando decidete per un livello, tenete sempre in mente che quando il computer ha più tempo per pensare alle sue mosse, diventa più forte e gioca meglio. Notate che sui livelli più alti il computer potrebbe impiegare molto tempo per completare la sua ricerca, perciò se volete obbligare il computer a terminare la ricerca e a fare una mossa premete il tasto ENTER/GO.

- **Livelli a tempo di risposta fisso**

<u>Livello</u>	<u>Tempo per mossa</u>	<u>Livello</u>	<u>Tempo per mossa</u>
L1 A1/L2 A1	2 sec.	L1 B1/L2 B1	60 sec.
L1 A2/L2 A2	3 sec.	L1 B2/L2 B2	90 sec.
L1 A3/L2 A3	5 sec.	L1 B3/L2 B3	120 sec.
L1 A4/L2 A4	10 sec.	L1 B4/L2 B4	150 sec.
L1 A5/L2 A5	15 sec.	L1 B5/L2 B5	180 sec.
L1 A6/L2 A6	20 sec.	L1 B6/L2 B6	210 sec.
L1 A7/L2 A7	30 sec.	L1 B7/L2 B7	230 sec.
L1 A8/L2 A8	45 sec.	L1 B8/L2 B8	255 sec.

I primi 32 livelli sono a tempo di risposta fisso. Selezionando uno di questi livelli, imposterete al computer di rispondere entro il limite di tempo specificato.

- **Livelli a tempo medio di risposta**

<u>Livello</u>	<u>Tempo per mossa</u>	<u>Livello</u>	<u>Tempo per mossa</u>
L1 C1/L2 C1	4 sec.	L1 D1/L2 D1	120 sec.
L1 C2/L2 C2	6 sec.	L1 D2/L2 D2	180sec.
L1 C3/L2 C3	10 sec.	L1 D3/L2 D3	240sec.
L1 C4/L2 C4	20 sec.	L1 D4/L2 D4	300sec.
L1 C5/L2 C5	30 sec.	L1 D5/L2 D5	360sec.
L1 C6/L2 C6	40 sec.	L1 D6/L2 D6	420sec.
L1 C7/L2 C7	60 sec.	L1 D7/L2 D7	460sec.
L1 C8/L2 C8	90 sec.	L1 D8/L2 D8	500sec.

Sui livelli a tempo medio di risposta, il computer utilizza metà del tempo specificato per la ricerca della sua mossa, per terminare poi l'analisi della posizione considerata al momento.

Nota: Questi sono tempi "medi" calcolati su un adeguato numero di mosse. In apertura e in finale il computer tenderà a giocare più rapidamente, mentre in certe complesse posizioni di medio-gioco bisognerà aspettarsi che impieghi per le sue mosse più tempo di quello sopra indicato.

- **Livelli a profondità di ricerca predeterminata**

<u>Livello</u>	<u>Numero semimosse</u>	<u>Livello</u>	<u>Numero semimosse</u>
L1 E1/L2 E1	1	L1 F1/L2 F1	9
L1 E2/L2 E2	2	L1 F2/L2 F2	10
L1 E3/L2 E3	3	L1 F3/L2 F3	11
L1 E4/L2 E4	4	L1 F4/L2 F4	12
L1 E5/L2 E5	5	L1 F5/L2 F5	13
L1 E6/L2 E6	6	L1 F6/L2 F6	14
L1 E7/L2 E7	7	L1 F7/L2 F7	15
L1 E8/L2 E8	8	L1 F8/L2 F8	infinito

Ai livelli a profondità di ricerca predeterminata, questa viene limitata al numero di semimosse corrispondente al livello impostato. Ai livelli più bassi al computer può sfuggire una cattura: ciò si traduce in un gioco più debole, dando così al principiante e al giocatore medio maggiori possibilità di vittoria.

Al livello "infinito", il computer calcola senza interruzione, finchè non trova una continuazione forzata di matto o finchè voi non date termine all'analisi premendo il tasto ENTER/GO: nel qual caso giocherà la mossa al momento considerata la migliore. Potete usare questo livello per far analizzare all' computer posizioni complesse per ore e volendo anche per giorni interi...

- **Livelli principianti**

<u>Livello</u>	<u>Profondità di ricerca delle catture</u>	
L1 G1/L2 G1	1	semimossa
L1 G2/L2 G2	2	semimosse
L1 G3/L2 G3	3	semimosse
L1 G4/L2 G4	4	semimosse
L1 G5/L2 G5	5	semimosse
L1 G6/L2 G6	6	semimosse
L1 G7/L2 G7	7	semimosse
L1 G8/L2 G8	8	semimosse

I livelli principianti sono particolarmente adatti ai giocatori alle prime armi. A questi livelli il computer gioca infatti come un principiante in carne ed ossa, limitando la sua profondità d'analisi a una semimossa, e quella di ricerca delle catture alle semimosse specificate per ciascun livello.

- **Livelli soluzione problemi**

Livello	Problema
L1 H1=L2 H1	Matto in 1 mossa
L1 H2=L2 H2	Matto in 2 mosse
L1 H3=L2 H3	Matto in 3 mosse
L1 H4=L2 H4	Matto in 4 mosse
L1 H5=L2 H5	Matto in 5 mosse
L1 H6=L2 H6	Matto in 6 mosse
L1 H7=L2 H7	Matto in 7 mosse

Questo vostro computer è in grado di risolvere problemi di matto fino a 7 mosse. Premete il tasto NEW GAME e impostate sulla scacchiera la posizione in questione (vedi sez. 15). Prima di far partire la ricerca del matto, è consigliabile verificare l'esattezza della posizione immessa tramite la funzione VERIFICA DELLA POSIZIONE (vedi sez. 14) e assicurarsi che il colore che ha la mossa sia quello giusto, invertendolo altrimenti tramite l'apposito tasto COLOR. Impostate ora uno dei livelli soluzione problemi come sopra descritto.

Premete poi ENTER/GO una prima volta per uscire dalla funzione d'impostazione livelli, e una seconda volta per far iniziare al computer la ricerca del matto.

I matti da 1 a 4 mosse vengono in genere trovati rapidamente, mentre quelli da 5 a 8 mosse richiedono normalmente un tempo considerevolmente più lungo.

Se esiste soluzione, il computer vi mostrerà prima la mossa-chiave da eseguire, poi il display LCD indicherà la soluzione complessiva. Se invece non esiste alcuna soluzione, il display mostrerà il messaggio "no nE".

Se volete continuare normalmente la partita, selezionate un altro livello e giocate una mossa, o fatela giocare al computer premendo il tasto ENTER/GO.

Esempio di problema scacchistico:

Si tratta di un problema con scaccomatto in 2 mosse. Posizionate i tre pezzi sulla scacchiera come riportato sullo schema sottostante:

Schema:



Ora seguite uno alla volta i passi seguenti:

NEW GAME	=	cancellate la memoria
LEVEL	=	selezionate il livello Matto in 2 "L1H2"
ENTER/GO	=	confermate la scelta del livello
SET UP	=	premete il tasto SET UP due volte per entrare nella funzione SET UP
CLEAR/CL BOARD	=	svuotare la scacchiera da tutti i pezzi, prima di inserire la posizione
Tasto simbolo RE	=	premete su questo simbolo e poi la casella F6, sulla quale desiderate posizionare il primo Re
Tasto simbolo TORRE	=	premete su questo simbolo e poi la casella B4, sulla quale collecherete la Torre
COLOR	=	per cambiare il colore dei pezzi da inserire
Tasto simbolo RE	=	premete su questo simbolo e poi sulla casella G8, dove verrà collocato il secondo Re
ENTER/GO	=	per uscire della funzione SET UP
ENTER/GO	=	per iniziare la ricerca dello scaccomatto

Il NOVAG computer vi mostrerà la prima semi-mossa: B4-H4. Il Re Nero dovrà obbligatoriamente spostarsi da G8 in F8. Eseguite questa mossa per il Nero.
Il NOVAG computer replicherà con: H4-H8, SCACCOMATTO!

10. APPRENDIMENTO DEL GIOCO DAL COMPUTER (TASTO TRAINING)

Questa funzione è concepita per aiutare il principiante.

- Quando tocca a voi muovere, premete il tasto "TRAINING": il display mostrerà la casella di partenza di un primo pezzo in grado di effettuare una mossa legale. Se continuate a premere lo stesso tasto, il NOVAG computer vi mostrerà di volta in volta la casa di partenza di ciascun pezzo in grado di effettuare almeno una mossa legale. Potete "ruotare" su questa fase fintantoche volete.
- Una volta che avete scelto il pezzo da giocare (con la casa di partenza indicata sul display) premete il tasto ENTER/GO per confermarlo e poi premete ancora TRAINING: stavolta il display mostrerà ciascuna casella che il pezzo può legalmente raggiungere.
- Se intendete giocare la mossa mostrata al momento sul display, premete il tasto ENTER/GO: il NOVAG computer si metterà a calcolare la sua contromossa. Se desiderate giocare un'altra mossa, inserite semplicemente le coordinate delle caselle di partenza e di arrivo, e il computer risponderà di conseguenza.

Nota: Per disattivare il display nel corso della funzione TRAINING premete il tasto CLEAR/CL BOARD e il display mostrerà il simbolo " _ _ _ _ * _ " _ _ _ _ " .

11. SUGGERIMENTO DELLE MOSSE (TASTO HINT)

Il computer è in grado di suggerirvi una mossa se siete incerti su come continuare la partita: una funzione di sostegno non indifferente.

Quando tocca voi muovere, premete il tasto HINT e il computer vi mostrerà quale mossa giudica la migliore da giocare. Potete accettare il consiglio oppure giocare un'altra mossa da voi prescelta. Se accettate la mossa suggerita (indicata dal display) premete ENTER/GO, dopodichè il computer si metterà a calcolare la sua risposta. Se invece decidete di giocare una vostra, impostatela normalmente, il computer vi mostrerà poi come al solito la sua contromossa.

Nota: La mossa suggerita è quella che il computer calcola come migliore, compatibilmente col livello di gioco da voi prelezionato.

12. RITIRO DELLE MOSSE (TASTO TAKE BACK)

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

Lasciate che il computer risponda alla vostra debole mossa. Quando ha finito, premete il tasto TAKE BACK per ritirare la mossa del computer. Quest' ultima mossa verrà mostrata sul display al contrario, prima la casella di "Arrivo" e poi quella di "Inizio". Esegui questa mossa come un' altra ordinaria, premendo su entrambe le caselle indicate.

Premi il tasto TAKE BACK per la seconda volta per ritirare la tua debole mossa, nello stesso modo descritto sopra. Ogni qualvolta tu premi il tasto TAKE BACK, il computer invertirà l' ultima mossa che è mostrata sul display LCD. (Lampeggerà sul display finchè tu ritirerai quest' ultima mossa).

Il computer segnerà anche ogni pezzo catturato, di aggiornare la posizione sulla scacchiera. Ora potrai riprendere il tuo gioco facendo una nuova e più forte mossa o chiedendo la prossima mossa del computer, premendo il tasto enter.

Usate pure la funzione di verifica (vedi sezione 13) per verificare la posizione in caso di dubbio.

Fate attenzione che se utilizzate le funzioni CHANGE SIDE e SET UP durante il gioco, tutte le mosse precedenti verranno cancellate e non potrete utilizzare la funzione TAKE BACK prima del cambio di colore o di posizione.

Nota: Si possono ritirare le ultime 32 semimosse, il che vi consente sia di correggere un precedente errore, sia di modificare il vostro intero piano di gioco.

13. INVERSIONE DEI COLORI (TASTO COLOR)

Il computer è normalmente disposto per giocare con il Nero. Se volete che il computer inizi la partita giocando con il Bianco, dislocate i pezzi Neri sulla 1a e 2a traversa, e quelli Bianchi sulla 7a e 8a, senza tener conto in questo caso della notazione algebrica sulla scacchiera.

Ora premete in sequenza i tasti: NEW GAME - COLOR - ENTER/GO.

Il computer comincerà a calcolare la prima mossa per il Bianco dalla parte opposta della scacchiera, mentre voi giocherete con i pezzi Neri dalla vostra parte.

Il tasto COLOR può essere usato in ogni momento durante la partita, invertendo così il colore che ha il tratto. Attenzione però: così facendo ogni mossa anteriore verrà cancellata dalla memoria interna del computer, e la "storia" della partita ricomincerà da quel momento (non si potrà, ad esempio, utilizzare la funzione TAKE BACK per le mosse precedenti).

Potete scambiare le parti col computer nel corso della partita anche premendo semplicemente il tasto ENTER/GO mentre tocca a voi muovere. Il computer calcolerà la vostra mossa e voi potrete continuare la partita giocando con l'altro colore. Questa operazione può essere ripetuta quante volte si vuole durante la partita, non però quando tocca al computer.

Nota: Usando ripetutamente il tasto ENTER/GO si fa giocare il computer contro se stesso!

14. VERIFICA DELLA POSIZIONE (TASTO VERIFY)

Per verificare che la posizione sulla scacchiera sia corretta premete il tasto VERIFY una volta: sul display apparirà il simbolo "FP--".

Vi trovate ora nella funzione **FP = FIND** (rintracciare), ciò che vi mette in grado di chiedere al computer la posizione d'ogni pezzo prescelto.

- Selezionate adesso il tipo di pezzo/i da verificare usando i tasti simbolo dei pezzi.
- Si può cambiare il colore premendo il tasto COLOR.
- Potete metter fine alla verifica in qualsiasi momento premendo il tasto ENTER/GO; il display mostrerà il simbolo del colore che ha la mossa.

Nota: Nella funzione "VERIFY" o "SET UP" il tipo di pezzo viene simboleggiato così:

P	=	Pedone
n	=	Cavallo
b	=	Alfiere
r	=	Torre
q	=	Donna
H	=	Re

Esempio:

Se volete trovare la posizione della Donna Bianca premete il tasto VERIFY per selezionare la funzione FIND. Premete il tasto-simbolo della Donna, e se i pezzi erano ancora nella posizione iniziale vedrete apparire sul display "┐ q d1". Il simbolo iniziale "┐" vi indica che il pezzo è bianco, "q" che è una Donna e "d1" che la Donna bianca si trova sulla casella "D1". Ora premete il tasto COLOR per il Nero e vedrete sul display "┐ q d8". Il simbolo iniziale "┐" indica "Nero" e il resto specifica che la Donna nera si trova in "D8".

Ora premete il tasto simbolo del Pedone, la scritta sul display cambierà in "┐ P H7" dove adesso "P" sta a significare un Pedone e l'intera scritta segnala un Pedone nero in "H7". Premendo di nuovo questo tasto la scritta cambierà in "┐ P G7" segnalando un Pedone nero in "G7" e ogni volta che lo premerete di nuovo troverete la posizione di ogni altro Pedone nero finchè la scritta cambierà in "┐ P --" a significare che tutti i Pedoni neri sono stati indicati. Allo stesso modo per il Bianco.

Se non ci sono pezzi del tipo che state cercando, il display LCD indicherà "-- --". Per uscire dalla funzione premete il tasto ENTER/GO e poi eseguite la vostra mossa o fatela giocare al computer.

15. IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE (TASTO SET UP)

Questa funzione viene usata per produrre posizioni sulla scacchiera, in modo da risolvere problemi o studi scacchistici ricavati dalle riviste, per analizzare situazioni di gioco di vostre precedenti partite che avete trascritto o che ricordate, o per giocare o analizzare a partire da qualsiasi posizione desideriate.

La procedura è la seguente.

Premete due volte il tasto SET UP, una sola se invece vi trovate già nella funzione di verifica. Il display mostrerà "EP --": siete entrati nella funzione IMPOSTAZIONE D'UNA POSIZIONE. Se ora volete semplicemente modificare una posizione aggiungendo o togliendo uno o più pezzi, procedete così:

A. Per aggiungere un pezzo:

1. Selezionate il colore del pezzo, usando eventualmente il tasto COLOR per cambiarlo.
2. Selezionate il pezzo usando l'apposito **tasto simbolo**, indi premete sulla casella in cui intendete collocarlo.
3. Ulteriori pezzi dello stesso tipo e colore si possono immettere senza bisogno di usare ancora il tasto simbolo dei pezzi.
4. Premete il tasto ENTER/GO per uscire dalla funzione ed iniziare a giocare.

Esempio:

Mettiamo che vogliate aggiungere una Torre bianca nella casa "C1". Premete il tasto COLOR per selezionare il colore Bianco, poi il tasto-simbolo della Torre e infine la casella C1. Ora il display mostrerà " ♖ r c1". Seguite simile procedura per tutti gli altri pezzi che vogliate eventualmente aggiungere fino a completare la posizione che desiderate. Poi premete il tasto ENTER/GO per uscire da questa funzione, e potete iniziare a giocare o ad analizzare con l'aiuto del computer, magari dopo aver controllato (utilizzando la funzione di verifica - vedi sez. 13 -) di aver impostato correttamente la posizione.

B. Per togliere un pezzo/"vuotare" la scacchiera:

- Per rimuovere un pezzo premete semplicemente sulla casella su cui si trova.
- Per liberare l'intera scacchiera premete il tasto CLEAR/CL BOARD.

C. Per spostare o immettere un pezzo/impostare una posizione:

- Per spostare un pezzo ad un'altra casella, premete semplicemente la casella su cui si trova attualmente e poi quella di nuova destinazione.
- Selezionate il pezzo da immettere tramite il corrispondente tasto-simbolo. Immettete il pezzo premendo leggermente sulla casella desiderata: il display LCD ne mostrerà le relative coordinate.
- Per immettere altri pezzi, cambiate il colore o usate il tasto-simbolo solo se sono diversi dai precedenti.
- Per uscire dalla funzione premete il tasto ENTER/GO.

D. Ripresa della partita:

Una volta immessa in modo corretto la posizione desiderata, premete il tasto ENTER/GO per tornare nella normale funzione di gioco: sul display apparirà " L L L L " ad indicare che tocca al Bianco muovere. Ora potete sia immettere una mossa sia premere ancora ENTER/GO per far giocare il computer con il Bianco.

Se invece volete riprendere il gioco dalla posizione impostata con il Nero, premete prima COLOR e poi ENTER/GO. Il display LCD indicherà con " R R R R " che la mossa è al Nero. Ora potete sia muovere come Nero sia farlo fare al computer premendo ENTER/GO.

Nota: Prima di continuare con qualsiasi tasto, accertatevi bene che il colore sia quello giusto, in caso contrario premete il tasto COLOR per invertirlo.

16. SEGNALAZIONI ACUSTICHE (TASTO SOUND)

Le differenti segnalazioni acustiche e i "beep" possono essere attivati o disattivati tramite il tasto SOUND.

- **ATTIVATI:** Il display LCD indica "SND =".
Si avranno segnalazioni acustiche ad ogni pressione di un tasto e quando il NOVAG computer o voi effettuate una mossa.
- **DISATTIVATI:** Il display LCD indica "SND".
Non si avrà alcuna segnalazione acustica.

17. MEMORIA A LUNGO TERMINE

Il NOVAG computer conserva in memoria da spento l'ultima posizione raggiunta sulla scacchiera. Questo naturalmente a condizione che le batterie permangano inserite!

18. CURA E MANUTENZIONE DEL COMPUTER

- ◆ Maneggiare il computer con cura.
- ◆ Tenerlo lontano da polvere e sporcizia. Se occorre, pulirlo usando semplicemente un panno soffice. Non usare acqua nè tantomeno solventi chimici: potrebbero causare danni che invaliderebbero la garanzia.
- ◆ Non esporre il computer al sole, all'umidità e a temperature estreme.
- ◆ Non manomettere il computer. Se occorre, togliere e sostituire le pile.

GARANZIA: Per ogni dettaglio, si prega di far riferimento alla garanzia accesa.

REGOLE DEGLI SCACCHI

I. REGOLE GENERALI

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

II. MOVIMENTO DEI PEZZI

1. RE

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

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

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

Non si può arroccare se:

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

2. DONNA

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

3. TORRE

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

4. ALFIERE

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

5. CAVALLO

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

6. PEDONE

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

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

III. CONSIGLI E SUGGERIMENTI

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

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

Representative in Belgium:

Ravensburger bv
International Trade Mart
Atomiumsquare/Bologna 274
B 1020 Bruxelles
Belgium
Tel: (+32) (0)2 478 49 75
Fax: (+32) (0)2 478 54 40

Representative in Netherlands

Ravensburger bv
Neonweg 2A
NL 3812 RH Amersfoort
Nederlands
Tel: (+31) (033) 461 14 45
Fax: (+31) (033) 461 12 22

Representative in France:

Editions Ravensburger France S.A.
24 Rue de Paris
68220 Attenschwiller
Tel: (+33) (0)3 89 68 78 00
Fax: (+33) (0)3 89 68 78 07
E-mail: sophie.noel@ravensburger.com
HOTLINE:
☎ (+33) (0)1 47 85 81 43

Representative in Germany:

Tele Communication Service GmbH
Siemensring 86
47877 Willich
Tel: (+49) (02154) 427203
Fax: (+49) (02154) 427137
E-mail: bayertr@aol.com
HOTLINE:
☎ 0130 - 858 977

Representative in Italy:

Ravensburger S.p.A.
Via Capo Rizzuto, 57
I- 20151 Milano
Tel: (+39) (0)2 38 10 33 01
Fax: (+39) (0)2 33 90 730
E-mail: lionell.marcus@ravensburger.com
HOTLINE:
☎ 800-394969

Representative in Spain:

Compudid S.L.
C/ Angelita Camarero, 5C
28035 Madrid
Tel: (+34) 91 316 4030
Fax: (+34) 91 316 2613
E-mail: compudid@novag.com
HOTLINE:
☎ (+34) 909 038 038

Representative in Switzerland:

Carlit + Ravensburger AG
Grundstrasse 9
CH-5436 Würenlos
Tel: (+41) (056) 436 84 84
Fax: (+41) (056) 436 84 85
E-mail: carlit.service@ravensburger.com
NOVAG HOTLINE:
☎ (+41) (032) 322 33 31
Di/Ma 17.00 - 19.00 h
Do/Je 09.00 - 11.00 h
Sa 09.00 - 11.00 h

Representative in United Kingdom:

Swallowtail Ltd.
PO BOX 10770
LONDON N3 2TW
Tel: (+44) (0)181 346 39 26
Fax: (+44) (0)181 371 07 31
E-mail: swallowtail@attglobal.net

This chess computer has been manufactured under the traditionally high quality and safety standards of Perfect Technology Ltd. and complies with the European standard which is guaranteed by the importer whose name is marked on the enclosed warranty card. Not suitable for children under 36 months due to inclusion of small parts.

Dieser Schachcomputer wurde nach bewährtem Qualitäts- und Sicherheitsstandard von Perfect Technology Ltd. hergestellt und entspricht der Europäischen Sicherheitsnorm für welche der Importeur, dessen Name auf der beigelegten Garantiekarte vermerkt ist, garantiert. Eignet sich nicht für Kinder unter 36 Monaten.

Cet ordinateur d'échecs a été fabriqué suivant les normes de haute qualité et de sécurité de Perfect Technology Ltd. La conformité aux normes européennes est garantie par l'importateur dont le nom figure sur la carte de garantie jointe à l'appareil. Ne pas laisser entre les mains des enfants de moins de 36 mois, des éléments pouvant être avalés.

Este juego ha sido fabricado con la tecnología y alto estándar de seguridad de Perfect Technology Ltd. Se procura minimizar las materias no reciclables y es conforme al Estándar europeo, el cual es garantizado por el importador, cuyo nombre figura en la carta de garantía adjunta. No dejar al alcance de los niños menores de 36 meses, piezas no comestibles.

Questo gioco di scacchi elettronico è stato fabbricato secondo le norme di alta qualità e di sicurezza della Perfect Technology Ltd. La conformità alle norme europee è garantita dall'importatore, il cui nome figura sul Certificato di Garanzia unito all'apparecchio. Non lasciarlo tra le mani di bambini inferiori a 36 mesi; alcuni piccoli componenti potrebbero essere inghiottiti.

NOVAG®

is the registered trademark for
ist das eingetragene Warenzeichen für
est une marque déposée par
es la marca registrada por
é il marchio registrato della
PERFECT TECHNOLOGY LTD.
Room 406, Yu Yuet Lai Building
43-55 Wyndham Street, Central,
Hong Kong.

Fax: (852) 2810 8177

Tel: (852) 2810 8202

E-Mail: sales@novag.com

Web Site: <http://www.novag.com>

Copyright © 2000 PERFECT TECHNOLOGY LTD.