

## **ISTRUZIONI**

### **I. INTRODUZIONE**

### **II. GIOCARE CON LA SCACCHIERA ELETTRONICA STARDIAMOND**

### **III. CARATTERISTICHE DEL GIOCO**

- a) Eseguire una mossa
- b) Cattura di un pezzo
- d) Mosse illegali
- e) Arrocco
- f) Cattura "en passant"
- g) Promozione e sottopromozione del pedone
- h) Stallo e Patta
- I) Scacco e Scaccomatto
- j) Annuncio di scaccomatto
- k) Abbandono

### **IV. TASTI FUNZIONI PRINCIPALI**

1. Tasto NUOVA PARTITA (NEW GAME)
2. Tasto IMPOSTA LIVELLO (SET LEVEL)
3. Tasto GO
4. Tasto ARBITRO (REFEREE)
5. Tasto SUGGERIMENTO (HINT)
6. Tasto ALLENAMENTO (TRAINING)
7. Tasto RITIRO MOSSA (TAKE BACK)
8. Tasto MOSSA SUCCESSIVA (TRACE FORWARD)
9. Tasto RIPRISTINA (RESTORE)
10. Tasto SCELTA COLORE (COLOR)
11. Tasto CLEAR / CLEAR BOARD)
12. Tasto VERIFICA (VERIFY)
13. Tasto IMPOSTAZIONE DI UNA POSIZIONE (SET UP)
14. Tasto SUONO (SOUND)
15. Tasto INFORMAZIONI (INFO)
16. Tasto MIGLIOR MOSSA SUCCESSIVA (NEXT BEST)
17. Tasto GIOCO FACILITATO (EASY)
18. Tasto CASUALITA' (RANDOM)
19. Tasto SELEZIONE LIBRO (BOOK SELECT)
20. Tasto SALVA PARTITA (SAVE GAME)
21. Tasto CARICA PARTITA (LOAD GAME)

### **V. FUNZIONI PRO - LIBRO DELLE APERTURE**

22. Tasto SALVA PRO (PRO-OP SAVE)
23. Tasto PRIORITA' PRO (PRO-OP PRIORITY)
24. Tasto STAMPA PRO (PRO-OP PRINT)
25. \*Tasto CANCELLA PRO (PRO-OP DELETE)

### **VI. FUNZIONI OPZIONALI - I**

26. \*STAMPA MOSSE (PRINT MOVES)
27. \*AUTO-OROLOGIO (AUTOCLOCK)
28. AUTOGIOCO e DEMO (AUTOPLAY/DEMO)
29. \*MODALITA' UMANA (HUMAN MODE)
30. \*MODALITA' VIDEO (VIDEO MODE)
31. RIPETIZIONE (REPLAY)
32. \*STAMPA PARTITA (PRINT GAME)
33. STAMPA SCACCHIERA (PRINTBOARD)  
(\*queste funzioni richiedono un Personal Computer ed il cavo NOVAG INTERFACE)

## **VII FUNZIONI OPZIONALI-II**

- |                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| 34. HASH TABLE           | (Tasto Referee)     |
| 35. RICERCA SELETTIVA    | (Tasto Sound)       |
| 36. LIBRO PASSIVO        | (Tasto Book Select) |
| 37. LIBRO ATTIVO         | (Restore key)       |
| 38. LIBRO DELLE APERTURE | (Random key)        |
| 39. APPRENDIMENTO        | (Easy key)          |
| 40. ESTENSIONI           | (Trace Forward key) |
| 41. TEST                 | (Take Back key)     |

## **VIII. FUNZIONE DI ANALISI**

42. \*ANALISI (Tasto Save Game)  
(\*questa funzione richiede un Personal Computer ed il cavo NOVAG INTERFACE)

## **IX. FUNZIONE DI VALUTAZIONE DELLA PARTITA VALUTAZIONE DELLA PARTITA (Tasto Rating)**

## **X. IL DISPLAY LCD DELLA NOVAG STARDIAMOND / ESEMPI E SPIEGAZIONI**

## **XI. PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO**

## **XII. DATI TECNICI E CARATTERISTICHE**

## **XIII. REGOLE DEL GIOCO DEGLI SCACCHI**

## I. INTRODUZIONE

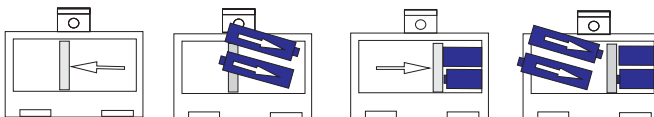
La scacchiera elettronica STAR DIAMOND è uno dei più recenti computer scacchistici della NOVAG che funziona tramite un processore RISC. Offre molte nuove funzioni, ha incorporate le Hash-Tables che incrementano di molto le capacità di gioco, in particolar modo nei finali. Vi raccomandiamo di leggere il presente manuale affinché possiate imparare tutte le molteplici funzioni di questa scacchiera elettronica. In tal modo otterrete la massima soddisfazione dalla vostra STAR DIAMOND. La sezione II (Giocare con la scacchiera elettronica STAR DIAMOND) vi fornirà le nozioni di base per iniziare a giocare. Dopo aver familiarizzato con le funzioni base, potrete dedicarvi all'apprendimento di tutte le funzioni speciali disponibili nella scacchiera elettronica STAR DIAMOND.

### BATTERIE

La scacchiera elettronica STAR DIAMOND funziona tramite 4 batterie tipo UM-3 o "AA" **alcaline**.

**Nota:** L'utilizzo di batterie non regolamentari può causare dei malfunzionamenti.

Per inserire le batterie aprire lo SPORTELLO collocato nella parte posteriore della scacchiera e collocarle rispettando la polarità indicata dai simboli +/- . Se la scacchiera resta per lungo tempo inutilizzata è buona norma togliere le pile dalla loro sede.



### ALIMENTATORE

L'alimentatore per la scacchiera elettronica STAR DIAMOND è l'art. NOVAG N° 8210 disponibile separatamente. Prima di utilizzare l'alimentatore controllate che il voltaggio della rete corrisponda a quello specificato sull'etichetta dell'alimentatore stesso. La presa dell'alimentatore è collocata sul retro del computer. Utilizzate solo ed unicamente l'alimentatore NOVAG Art. 8210. L'utilizzo di un alimentatore diverso invalida la garanzia.

**Nota:** Ricordatevi di collegare l'alimentatore prima al computer e poi alla rete elettrica.

### MEMORIA

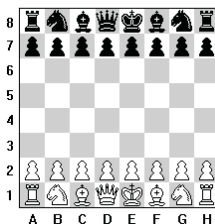
La scacchiera elettronica STAR DIAMOND ha una memoria a lungo termine che mantiene la posizione raggiunta anche quando il computer viene spento. E' però necessario che rimangano sempre inserite delle batterie cariche oppure che sia collegato l'alimentatore, altrimenti il contenuto della memoria andrà perso.

## II. GIOCARE CON LA SCACCHIERA ELETTRONICA STAR DIAMOND

Se desiderate giocare subito una partita a scacchi, senza utilizzare le funzioni speciali disponibili nel computer scacchistico STAR DIAMOND, basterà che leggete le seguenti istruzioni:

**1° passo:** L'interruttore di accensione ha due posizioni ed è collocato sul retro della scacchiera. L'interruttore agisce sia sulle batterie che sull'alimentatore. Se l'alimentatore è inserito le batterie vengono automaticamente disabilitate.

**2° passo:** Collocate tutti i pezzi sulla scacchiera nella posizione di partenza (1 pezzo Bianco sulla 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> traversa ed i pezzi Neri sulla 7<sup>a</sup> ed 8<sup>a</sup> traversa).



**3° passo:** Premete il tasto NEW GAME. Quando tutti i pezzi sono nella loro posizione sul display LCD comparirà la scritta [G1..--] . Siete ora pronti a giocare muovendo un pezzo Bianco.

**4° passo:** Se desiderate modificare il livello di difficoltà, premete il tasto SET LEVEL e la casella corrispondente al livello desiderato (**a1**, **a2**, **a3**, fino a **f8**). Sul display LCD comparirà un numero indicante il livello impostato. (fate riferimento al paragrafo IV.2 per i dettagli sull'impostazione dei livelli e loro caratteristiche).

**5° passo:** Dopo aver impostato il livello di gioco, premete il tasto GO per uscire dalla funzione di impostazione del livello. A questo punto potete giocare la mossa del Bianco premendo leggermente il pezzo che volete muovere sulla casella in cui si trova. I LED relativi alla colonna e traversa del pezzo si illumineranno. Ora posizionate il pezzo sulla casella di arrivo e ripremete sempre leggermente. (La mossa completa comparirà sul display LCD). Subito dopo aver registrato la vostra mossa, la scacchiera elettronica STAR DIAMOND comincerà immediatamente le proprie analisi per trovare l'opportuna contromossa. Ciò, ovviamente, se avete eseguito una mossa legale. Invece, se avete effettuato una mossa illegale, questa verrà rifiutata dal computer. Udirete 3 "beep" e la scritta **[Error]** comparirà sul display LCD. Quando catturate un pezzo avversario ricordatevi di toglierlo dalla scacchiera prima di eseguire la mossa, senza effettuare pressioni sulla casella.

Quando la scacchiera elettronica STAR DIAMOND è pronta per effettuare la sua mossa udirete un "beep" e la mossa scelta comparirà sul display LCD, inoltre si accenderanno i LED delle colonne e traverse corrispondenti alla mossa. Per esempio se la scacchiera elettronica STAR DIAMOND intende muovere il proprio pedone da E2 ad E4, si accenderà il LED della colonna "E" ed il led della traversa "2". Premete leggermente il pezzo sulla casella indicata dai LED. A questo punto si accenderanno i LED della casella di destinazione "E4". Per completare la mossa dovrete posizionare il pezzo sulla casella di destinazione e premere leggermente. Ricordatevi di eliminare sempre dalla scacchiera i pezzi catturati, sia da voi che dalla scacchiera elettronica STAR DIAMOND.

**Nota:** Se desiderate giocare con i pezzi Neri, premete il tasto NEW GAME, quindi posizionate i pezzi Neri davanti a voi, sulle traverse 1 e 2 ed i pezzi Bianchi dall'altra parte della scacchiera (traverse 7 ed 8). Quando il computer STAR DIAMOND è pronto per iniziare il gioco sul display LCD compare la scritta [ U | l | -- | -- ]. Premete il tasto COLOR e, subito dopo, il tasto GO. La scacchiera elettronica STAR DIAMOND eseguirà la prima mossa con il Bianco nella parte alta della scacchiera.

Sul display LCD comparirà l'esatta indicazione algebrica della mossa (ad esempio E2-E4) ma i LED indicheranno una mossa diversa (per E2-E4 indicheranno D7-D5). Avete infatti posizionato i pezzi Bianchi in alto, laddove normalmente ci stanno i pezzi Neri. Le indicazioni delle traverse e colonne stampate sulla scacchiera non saranno quindi valide. Tenete quindi conto solo dei LED e non del display LCD, che al limite può essere consultato per annotarsi la sequenza delle mosse.

### III. CARATTERISTICHE DEL GIOCO

#### a) Eseguire una mossa

1. La scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND ha un piano di gioco a SENSORI che registrano, automaticamente, le vostre mosse, quando premete leggermente sulle caselle. Le mosse effettuate dal computer sono indicate dai LED delle colonne e traverse e dal display LCD. Ogni casella della scacchiera è nominata in accordo con il regolamento della Federazione Scacchistica Mondiale (FIDE) ed è rappresentata dalle coordinate comprese tra le colonne (da "a" ad "h") e le traverse (da 1 a 8).
2. Il colore, al quale spetta la mossa, è indicato sul display LCD con un quadrato bianco se la mossa spetta al Bianco, o con un quadrato nero pieno se la mossa spetta al Nero.
3. Per effettuare una mossa, premete leggermente sul pezzo che intendete muovere (oppure premete sulla casella sottostante), vedrete illuminarsi i corrispondenti LED. Per completare la mossa spostate il pezzo sulla casella di destinazione e ripremete leggermente su detta casella.
4. Quando la scacchiera elettronica STAR DIAMOND ha effettuato la propria mossa si accenderanno i LED relative alle coordinate del pezzo che intende muovere. Premete, sempre leggermente, sulla casella. A questo punto si illumineranno i LED relativi alla casella di destinazione. Portateci il pezzo mosso e ripremete leggermente.

**Nota:** Quando la scacchiera elettronica STAR DIAMOND stà calcolando la propria mossa, la pressione di un qualunque tasto verrà ignorata, fatta eccezione per il tasto GO che, se premuto, interromperà l'analisi del computer costringendolo a giocare la miglior mossa trovata fino a quel momento.

#### b) Catturare un pezzo

Se la scacchiera elettronica STAR DIAMOND cattura un pezzo sul display LCD comparirà il simbolo "x" ed in caso di una cattura di pedone "en passant" comparirà il simbolo "ep". Ricordatevi di rimuovere dalla

scacchiera il pezzo catturato. Quando voi effettuate una cattura eseguite normalmente la vostra mossa e rimuovete il pezzo catturato dalla scacchiera.

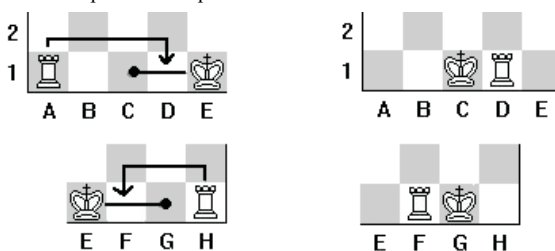
### c) Mosse Impossibili e Mosse Illegali

La scacchiera elettronica STAR DIAMOND è programmata in accordo con le Regole della Federazione Mondiale di Scacchi (F.I.D.E.) e non accetta mosse illegali. La correzione di una mossa illegale o di un errore nell'esecuzione di una mossa del computer è estremamente semplice.

- Se cercherete di inserire una mossa illegale, udirete 3 “beep” ed il display LCD mostrerà la scritta **[Error]**. Ritirate la mossa fatta senza premere sulle caselle. Eseguite ora una mossa legale.
- Se cercherete di eseguire una mossa diversa a quella giocata dal computer udirete tre “beep” e si accenderà il LED relativo alla giusta mossa da fare. Eseguite la mossa indicata dal computer.

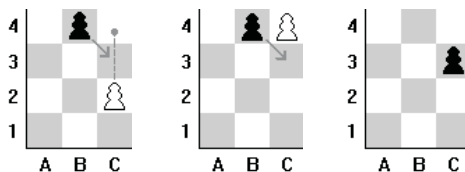
### d) Arrocco

In accordo con le regole del gioco degli scacchi, l'arrocco è una mossa unica in cui viene mosso prima del Re poi la Torre. Viene comunque considerata come una mossa del Re. Occorrerà premere sulla casella di partenza del Re e su quella di arrivo. Invece NON bisognerà inserire la mossa della Torre. Il computer accetterà l'arrocco anche in una posizione impostata con la funzione SET-UP.



### e) Presa “en passant”

Per eseguire questa cattura di pedone speciale basterà premere la casella di partenza e di arrivo come una mossa normale. Ricordatevi di togliere dalla scacchiera il pedone catturato. Quando il computer NOVAG STAR DIAMOND esegue una cattura “en passant” sul display LCD, oltre al simbolo di cattura x sarà visualizzato anche il simbolo **ep**. La cattura “en passant” è eseguibile da voi, o dal computer, anche nelle posizioni impostate con la funzione SET-UP



*Regola ufficiale degli scacchi:*

Un Pedone che controlla una casella che viene attraversata da un pedone avversario avanzato di 2 casella dalla sua posizione di partenza, può catturare detto pedone come se fosse avanzato di una sola casella. Questa cattura speciale può essere effettuata solo immediatamente dopo la spinta del pedone avversario, ed è chiamata presa “en passant”.

### f) Promozione e Sottopromozione del Pedone

Se un vostro Pedone raggiunge l'ottava traversa, la scacchiera elettronica STAR DIAMOND vi chiederà immediatamente in quale pezzo intendete promuovere o sottopromuovere detto Pedone. Sul display LCD comparirà la scritta **[Pro ?]**. A questo punto dovrete premere il tasto con il simbolo del pezzo nel quale intendete promuovere o sottopromuovere il vostro Pedone. Si intende con promozione il cambio del Pedone con la Donna, e sottopromozione il cambio del pedone con la Torre, o il Cavallo o l'Alfiere.

LA PROMOZIONE DA PARTE DI STAR DIAMOND:

Quando e' la scacchiera elettronica STAR DIAMOND a promuovere uno dei suoi Pedoni sul display LCD comparirà il tipo di pezzo nel quale intende cambiare il suo Pedone. La scacchiera elettronica STAR DIAMOND accetta ed esegue le promozioni anche nelle posizioni impostate con la funzione SET UP. Sostituite il pedone con il pezzo scelto.

QUANDO VOI PROMUOVETE UN PEDONE :

Sul display LCD comparirà la scritta [**Pro ?**]. Ora voi dovrete premere il tasto con il simbolo del pezzo nel quale intendete promuovere il pedone. Sostituite il vostro pedone con il pezzo prescelto.

**g) Stallo / Patta**

La Patta, ovvero il pareggio, è segnalato sul display LCD con uno dei seguenti messaggi:

[**dr Stl**] il Re non si trova sotto Scacco ma tuttavia non è possibile effettuare alcuna mossa legale. Stallo!

[**dr 3rd**] sulla scacchiera la stessa posizione si è ripetuta per 3 volte. Patta!

[**dr 50**] sono state eseguite 50 mosse senza aver catturato un pezzo o spinto un Pedone. Patta!

[**dr ins**] i pezzi di entrambi i colori sono insufficienti per dare scaccomatto. Patta!

**h) Scacco e Scaccomatto**

Lo Scacco è annunciato con la comparsa del simbolo “+” nella parte destra della mossa sul display LCD. In caso di Scacco Matto sul display comparirà la scritta [**nAtE**].

**i) Annuncio di Scaccomatto**

La scacchiera elettronica STAR DIAMOND se trova una combinazione che inevitabilmente la porta a dare Scacco Matto ve lo annuncerà sempre sul display LCD, insieme al numero di mosse necessario per arrivare allo Scacco Matto.

Esempio : [**nAtE 2**]

**j) Abbandono**

La scacchiera elettronica STAR DIAMOND è in grado di capire se una posizione è senza speranza. In tal caso abbandonerà la partita mostrando sul display LCD la scritta [**rESiGn**]. Potrete comunque continuare la partita, in questo caso la scacchiera elettronica STAR DIAMOND non ripeterà più il messaggio di abbandono. Infine, se siete prossimi a dare Scacco Matto al computer, questi non abbandonerà per non rovinare il vostro “momento di gloria”.

**Nota:** Nelle partite a tempo, la fine del tempo a disposizione è evidenziata dal display LCD con la scritta "**FLAG**", tuttavia potrete comunque proseguire la partita dopo questo messaggio.

**IV. TASTI FUNZIONI PRINCIPALI**

**1. Tasto NUOVA PARTITA(NEW GAME)**

Premendo NEW GAME il computer si riporterà nella posizione di partenza tutti i pezzi ed il display LCD mostrerà la scritta [ 01:-- -- ]. Posizionate tutti i pezzi nella loro posizione di partenza e sarete pronti ad iniziare una nuova partita.

Premete il tasto NEW GAME tutte le volte che vorrete cominciare una nuova partita.

**Nota:** I tasti SOUND, BOOK SELECT, RANDOM, LEVEL e le opzioni della colonna H rimangono invariati. Le funzioni EASY e REFEREE sono disabilitate.

**2. SETLEVEL Key**

**NUMBERING SYSTEM FOR THE SELECTION OF PLAYING LEVEL ON THE CHESSBOARD**

|   |     |     |     |     |     |     |     |     |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 8 | TR8 | AT8 | SD8 | FD8 | AN8 | EA8 | BE8 | IN8 |
| 7 | TR7 | AT7 | SD7 | FD7 | AN7 | EA7 | BE7 | IN7 |
| 6 | TR6 | AT6 | SD6 | FD6 | AN6 | EA6 | BE6 | IN6 |
| 5 | TR5 | AT5 | SD5 | FD5 | AN5 | EA5 | BE5 | IN5 |
| 4 | TR4 | AT4 | SD4 | FD4 | AN4 | EA4 | BE4 | IN4 |
| 3 | TR3 | AT3 | SD3 | FD3 | AN3 | EA3 | BE3 | IN3 |
| 2 | TR2 | AT2 | SD2 | FD2 | AN2 | EA2 | BE2 | IN2 |
| 1 | TR1 | AT1 | SD1 | FD1 | AN1 | EA1 | BE1 | IN1 |
|   | A   | B   | C   | D   | E   | F   | G   | H   |

### Selezionare un livello:

La scacchiera elettronica STAR DIAMOND ha 8 differenti tipi di Livelli e 64 controlli unici del tempo per soddisfare le esigenze di tutti i giocatori. E' possibile selezionare due livelli differenti, uno per il Bianco ed uno per il Nero.

Esistono due sistemi per impostare un livello :

- a. Premendo il tasto SET LEVEL tutte le volte che è necessario per far comparire sul display LCD uno dei seguenti gruppi di livelli (**TR** = Livelli da Torneo, **AT** = Livelli a Tempo Medio, **SD** = Livelli Morte Improvvisa, **FD** = Livelli a Profondità Fissa, **AN** = Livelli di Analisi, **EA** = Livelli per Novizi, **BE** = Livelli per Principianti, **IN** = Livelli di ricerca dello Scacco Matto).

Per impostare il livello desiderato, relativo al gruppo di livelli prescelto, occorre che premiate la casella relativa. Fate riferimento alla TABELLA DEI LIVELLI per conoscere le caratteristiche di ogni livello.

- b. Un'alternativa migliore per impostare il livello di gioco è quella di premere leggermente una delle caselle corrispondenti al livello che volete impostare (sul display LCD comparirà il livello prescelto).

**Esempio:** Se volete impostare il livello At 4, premete il tasto SET LEVEL e la casella B4. Sul display LCD comparirà la scritta [**LE.At4**] indicante il livello selezionato. Dopo aver impostato il livello di gioco desiderato premete il tasto GO per uscire dalla funzione di impostazione del livello.

In ogni momento potete visualizzare o cambiare il livello di gioco, tranne ovviamente quando il computer è intento a calcolare la propria mossa. Il cambio di livello azzerà l'orologio.

**Nota:** Quando spegnete il computer per riprendere il gioco in un secondo tempo, l'ultimo livello impostato rimarrà selezionato.

### TABELLA DEI LIVELLI

| Livello | Casella | Tempi di controllo | Livello              | Casella    | Tempi di controllo |    |   |                         |
|---------|---------|--------------------|----------------------|------------|--------------------|----|---|-------------------------|
| TR      | 1       | a1                 | 40 mosse in          | 5 minuti   | AN                 | 1  | e1  | 9 semimosse             |
|         | 2       | a2                 | 40 mosse in          | 15 minuti  |                    | 2  | e2  | 10 semimosse            |
|         | 3       | a3                 | 40 mosse in          | 30 minuti  |                    | 3  | e3  | 11 semimosse            |
|         | 4       | a4                 | 40 mosse in          | 60 minuti  |                    | 4  | e4  | 12 semimosse            |
|         | 5       | a5                 | 40 mosse in          | 90 minuti  |                    | 5  | e5  | 13 semimosse            |
|         | 6       | a6                 | 40 mosse in          | 100 minuti |                    | 6  | e6  | 14 semimosse            |
|         | 7       | a7                 | 40 mosse in          | 2 ore      |                    | 7  | e7  | 15 semimosse            |
|         | 8       | a8                 | 40 mosse in          | 2.5 ore    |                    | 8  | e8  | Ricerca infinita        |
| AT      | 1       | b1                 | 2 secondi per mossa  | EA         | 1                  | f1 | 1 semi-mossa con ricerca di cattura limitata: |                         |
|         | 2       | b2                 | 5 secondi per mossa  |            | 2                  | f2 | 1 semimossa + 2 catture                       |                         |
|         | 3       | b3                 | 10 secondi per mossa |            | 3                  | f3 | 1 semimossa + 3 catture                       |                         |
|         | 4       | b4                 | 15 secondi per mossa |            | 4                  | f4 | 1 semimossa + 4 catture                       |                         |
|         | 5       | b5                 | 30 secondi per mossa |            | 5                  | f5 | 1 semimossa + 5 catture                       |                         |
|         | 6       | b6                 | 1 minuto per mossa   |            | 6                  | f6 | 1 semimossa + 6 catture                       |                         |
|         | 7       | b7                 | 2 minuti per mossa   |            | 7                  | f7 | 1 semimossa + 7 catture                       |                         |
|         | 8       | b8                 | 3 minuti per mossa   |            | 8                  | f8 | 1 semimossa + 8 catture                       |                         |
| SD      | 1       | c1                 | partita in           | 3 minuti   | BE                 | 1  | g1  | 2 semimosse + 2 catture |
|         | 2       | c2                 | partita in           | 5 minuti   |                    | 2  | g2  | 2 semimosse + 3 catture |
|         | 3       | c3                 | partita in           | 10 minuti  |                    | 3  | g3  | 2 semimosse + 4 catture |
|         | 4       | c4                 | partita in           | 15 minuti  |                    | 4  | g4  | 2 semimosse + 5 catture |
|         | 5       | c5                 | partita in           | 30 minuti  |                    | 5  | g5  | 2 semimosse + 6 catture |
|         | 6       | c6                 | partita in           | 1 ora      |                    | 6  | g6  | 2 semimosse + 7 catture |
|         | 7       | c7                 | partita in           | 1.5 ore    |                    | 7  | g7  | 2 semimosse + 8 catture |
|         | 8       | c8                 | partita in           | 2 ore      |                    | 8  | g8  | 2 semimosse + 9 catture |
| FD      | 1       | d1                 | 1 semimossa          | IN         | 1                  | h1 | scacco matto in 1                             |                         |
|         | 2       | d2                 | 2 semimosse          |            | 2                  | h2 | scacco matto in 2                             |                         |
|         | 3       | d3                 | 3 semimosse          |            | 3                  | h3 | scacco matto in 3                             |                         |
|         | 4       | d4                 | 4 semimosse          |            | 4                  | h4 | scacco matto in 4                             |                         |
|         | 5       | d5                 | 5 semimosse          |            | 5                  | h5 | scacco matto in 5                             |                         |
|         | 6       | d6                 | 6 semimosse          |            | 6                  | h6 | scacco matto in 6                             |                         |
|         | 7       | d7                 | 7 semimosse          |            | 7                  | h7 | scacco matto in 7                             |                         |
|         | 8       | d8                 | 8 semimosse          |            | 8                  | h8 | scacco matto in 8                             |                         |

### **Descrizione dei livelli a controllo di tempo:**

- **Livelli Torneo TR 1 - TR 8:**

Per impostare dei controlli di tempo tipo torneo. E' previsto un certo numero di mosse da giocare entro un determinato tempo: per esempio 40 mosse in 120 minuti (il livello 8 è il più forte). Se voi od il computer superate il tempo concesso avrete perso la partita.

- **Livelli a Tempo Medio AT 1 - AT 8:**

In questi livelli viene selezionato il tempo medio per ogni mossa. Ciò non significa che il computer deve giocare entro il limite impostato, tenderà solo ad avere quel tempo nella media dei tempi usati. Il gioco sarà molto più veloce nelle fasi di apertura e finale, mentre nelle complesse posizioni del centro partita bisognerà attendersi dei tempi di risposta anche molto più alti del tempo medio impostato.

- **Livelli Morte Improvvisa SD 1 - SD 8:**

La partita deve essere finita entro il tempo massimo impostato. Se voi od il computer superate il limite di tempo perderete la partita (l'orologio esegue un conto alla rovescia fino a zero, quindi compare la scritta [FLAG] e 3 "beep" vi avviseranno). Se volete, potrete comunque proseguire e concludere ugualmente la partita. Sul display LCD comparirà da questo momento l'indicazione del tempo totale usato, senza limite.

- **Livelli a Profondità Fissata FD 1 - FD 8:**

Molto utili per le analisi. Il computer penserà alla propria mossa fino a raggiungere la profondità di analisi impostata. Grazie a questi livelli è possibile adattare bene la scacchiera elettronica STAR DIAMOND all'abilità del suo avversario.

- **Livelli di Analisi AN 1 - AN 8:**

Questi livelli permettono analisi molto approfondite per problemi difficili.

- **Livelli per Novizi EA 1 - EA 8:**

L'analisi è limitata ad una sola semimossa e ad una limitata ricerca di pezzi da catturare. Il gioco del computer risulta molto debole ed adatto ai giocatori che per la prima volta si affacciano al mondo degli scacchi.

- **Livelli per Principianti BE 1 - BE 8:**

L'analisi è limitata a 2 semimosse e ad una limitata ricerca di pezzi da catturare. Il gioco risultante si adatta bene a giocatori principianti.

**Nota:** Tutti i livelli suddetti possono essere modificati impostando la funzione EASY (fate riferimento alla sezione 17). Ciò fa sì che il computer non effettui delle analisi mentre è il vostro turno di gioco. Il risultato è un gioco più debole da parte del computer.

- **Livelli di ricerca dello Scacco Matto da "matto-in-1 mossa" a "matto-in-8 mosse":**

La scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND può risolvere problemi scacchistici fino a "scacco matto in 8 mosse". Nella soluzione dei problemi è previsto l'uso dell'arrocco, della cattura "en passant" e della promozione o sottopromozione del Pedone. Premete il tasto NEW GAME e per prima cosa impostate la posizione desiderata (fate riferimento alla sezione 12 funzione SET UP). Prima di far iniziare al computer la ricerca dello scacco matto è opportuno verificare la corretta impostazione della posizione tramite la funzione VERIFY, ed assicurarsi che il colore a cui spetta la mossa sia quello giusto, altrimenti sarà possibile cambiarlo premendo il tasto COLOR.

Nei livelli di ricerca di scacco matto il computer andrà alla ricerca della strada più veloce per dare scacco matto. Questi livelli utilizzano un programma diverso da quello del gioco normale. Un normale livello di gioco generalmente troverà uno scacco matto in molto meno tempo che il livello di ricerca dello scacco matto. Tuttavia, un normale livello di gioco non garantisce che lo scacco matto trovato sia il più rapido.

La posizione seguente illustra questo punto. Con il livello di ricerca di scacco matto in 4 mosse il computer impiegherà circa 40 secondi per trovare la mossa Bxa7 ed annunciare lo scacco matto in 3 mosse. Invece utilizzando un altro normale livello di gioco, in circa 11 secondi il computer troverà la mossa e2-e4 che dà scacco matto in 5 mosse! (Figura 1) the computer only 11 seconds to find e2-e4 which is in this case a Mate-in-5 moves! (Figure 1.)

Figure 1:

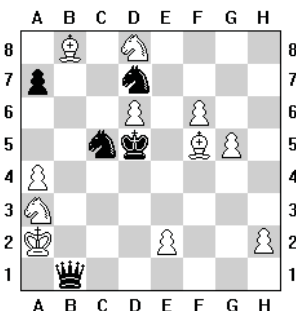
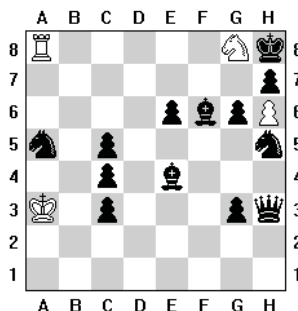


Figure 2:



Ma, d'altra parte, il matto in 6 mosse è trovato più rapidamente da una ricerca di scacco matto in 6 mosse (Figura 2). Normalmente la ricerca di scacco matto in 5, 6, 7 ed 8 mosse comporterà una lunga ricerca. Se il computer non trova alcun matto nel numero di mosse impostate mostrerà sul display LCD la scritta [no nE]. La soluzione di questa posizione è Rb8 che necessiterà di circa 46 secondi con la ricerca di scacco matto in 6 mosse, mentre invece saranno necessarie molte ore di analisi ad un normale livello di gioco!

### ● SELEZIONE INDIPENDENTE DEI LIVELLI DI GIOCO PER IL BIANCO ED IL NERO.

- Premete il tasto LEVEL per selezionare la funzione di selezione dei livelli. Seguite la procedura già descritta per impostare il livello di gioco del Bianco.
- Ora premete il tasto COLOR (per passare al NERO). Ripetete la procedura di impostazione del livello, che ora interesserà il Nero.
- Premete il tasto GO per uscire dalla funzione di impostazione dei livelli.

**Nota:** Selezionare un livello per i pezzi BIANCHI cambia automaticamente il livello sia ai pezzi BIANCHI che a quelli NERI. Selezionare un livello per i pezzi NERI modifica solo il livello di gioco del Nero.

### ● TEMPI DI CONTROLLO PROGRAMMABILI DALL'UTENTE

La scacchiera elettronica STAR DIAMOND vi offre la possibilità di impostare i vostri tempi di controllo, per entrambi i colori o indipendentemente per ogni colore.

Utilizzate la procedura già descritta per impostare un livello **TR** (livelli da torneo), o **AT** (livelli a tempo medio) oppure **SD** (livelli Morte Improvvisa). Per i livelli **TR** potete ora impostare sia il numero di mosse che il tempo di controllo.

Per i livelli **AT/SD** è possibile scegliere solo il tempo di controllo. Questa la procedura da seguire:

Dopo aver impostato il tipo di livello premete il tasto VERIFY / SET UP per entrare nella funzione di programmazione.

- Se avete scelto un livello **TR**, il display mostrerà la scritta [n 40] con la cifra '4' lampeggiante. 40 è il numero di mosse da giocare del determinato tempo, e la cifra attiva è quella lampeggiante delle decine "4". Premete il tasto TRACE FORWARD o TAKE BACK per incrementare o diminuire la cifra. Premete ora il tasto VERIFY/SET UP per passare alla cifra delle unità. I tasti TRACE FORWARD o TAKE BACK serviranno sempre ad incrementare o diminuire la cifra. Quando avrete impostato correttamente entrambe le cifre, comparirà sul display il tempo di controllo. Le istruzioni seguenti vi spiegheranno come modificare il tempo di controllo.
- Se avete impostato un livello **AT** o **SD**, il display LCD mostrerà la scritta [00:00:00] con il primo "0" (la decina delle ore) lampeggiante. Le cifre indicano [hh:mm:ss] (ore:minuti:secondi) che possono essere impostati sempre utilizzando i tasti TRACE FORWARD o TAKE BACK ed il tasto Verify come già illustrato per l'impostazione del numero di mosse nel paragrafo precedente. Dopo aver impostato il livello per il Bianco, premendo il tasto GO uscireete dalla funzione di programmazione avendo modificato sia il livello del Bianco che quello del Nero! Se invece desiderate modificare separatamente il livello del Nero dovrete premere, prima del tasto GO, il tasto COLOR e ripetere tutta la procedura di programmazione. Ora potrete premere il tasto GO per uscire dalla funzione. Il numero delle mosse può essere impostato da 01 a 99 compresi. Invece il tempo di controllo può variare da 00:00:00 ad un massimo di 17:59:59. All'utente non sarà mai permesso di superare il numero minimo e massimo di mosse ed il tempo di controllo.

3. Quando programmate i livelli i sottoelencati tasti funzione avranno questo significato:
- VERIFY - impostare la cifra successiva.
  - PRO-OPPRINT - impostare la cifra precedente.
  - TRACE FORWARD - incrementare la cifra .
  - TAKE BACK - diminuire la cifra.
  - CLEAR - ritorno ai valori di default.
  - LEVEL - uscire dalla funzione senza salvare i dati impostati. Usate questo tasto se siete entrati nella funzione solo per visionare i livelli impostati.
  - COLOR - per passare al livello del NERO.
  - GO - per uscire dalla funzione e salvare i nuovi dati impostati.

### 3. Tasto GO

Il tasto GO è usato in abbinamento con molte delle funzioni disponibile nella scacchiera elettronica STAR DIAMOND e, generalmente, è un tasto di USCITA. Ricordatevi che spesso, quando compare un messaggio di errore, il tasto GO non è stato premuto per uscire dalla funzione.

USI PRINCIPALI:

- Per far giocare STAR DIAMOND con il colore a cui spetta la mossa, anche nella funzione ARBITRO (REFEREE).
- Per uscire dalle funzioni VERIFY / SET UP / LEVEL.
- Per iniziare una ricerca di SCACCO MATTO.
- Per iniziare l' AUTOGIOCO (AUTOPLAY) o il DEMO.
- Per interrompere l'analisi del computer e costringerlo a muovere immediatamente. Il computer giocherà la miglior mossa che è riuscito a trovare fino a quel momento. E' opportuno concedere almeno 5 secondi di analisi al computer prima di premere il tasto GO. Solo così la mossa effettuata avrà un minimo di logica. Ovviamente la mossa così ottenuta non avrà il valore della mossa che sarebbe stata giocata se al computer fosse stato concesso tutto il livello relativo al livello impostato.
- Per invertire i colori durante una partita. Al vostro turno di gioco premete il tasto GO. Il computer inizierà ad analizzare la mossa da giocare per il colore che avevate mosso voi fino a quel momento. A voi ora toccherà la conduzione del colore prima gestito dal computer.
- Per far giocare il computer contro se stesso, il che può essere interessante ad un certo punto della partita o per imparare dalla strategia di gioco del computer. Ogni volta che premerete il tasto GO il computer calcolerà una mossa per il colore a cui spetta la mossa. Ogni mossa sarà calcolata in accordo con i livelli impostati.
- Per accettare un SUGGERIMENTO (HINT). La pressione del tasto Go farà accettare al computer il suggerimento (hint) che in quel momento compare sul display LCD.

### 4. Tasto ARBITRO(REFEREE)

Attivando questa funzione si disabilita il gioco del computer in modo tale che voi, o voi con un vostro amico, muoviate sia per i Bianchi che per i Neri. Il computer si limiterà a verificare che giochiate sempre e solo mosse legali, e ad annunciare la PATTA, lo SCACCO e lo SCACCOMATTO. Con questa funzione è anche possibile inserire le mosse di una particolare apertura che volete studiare (fate riferimento alla funzione ANALISI (ANALYSE)).

Le partite giocate possono essere memorizzate in 64 differenti locazioni (vedi il paragrafo SALVATAGGIO DELLE PARTITE (STORE GAME) ), oppure possono essere inserite per poi elaborarle con un PC (vedi INTERFACCIA(INTERFACE)).

Il display LCD mostrerà la scritta [rEF] quando la funzione ARBITRO è disabilitata e la scritta [rEF ] quando la funzione è abilitata. Quindi ogni pressione del tasto abiliterà o disabiliterà la funzione. Alla prima pressione comparirà l'attuale stato della funzione. La funzione ARBITRO (REFEREE) può essere impostata in un qualsiasi momento della partita, fatta eccezione quando il computer stà analizzando la propria mossa.

**Nota:** La scacchiera elettronica STAR DIAMOND può sempre giocare, per il colore a cui spetta la mossa, semplicemente premendo il tasto GO. Tutte le funzioni sono disponibili durante la modalità ARBITRO.

### 5. Tasto SUGGERIMENTO(HINT)

La scacchiera elettronica STAR DIAMOND è in grado di suggerire la mossa nel caso abbiate dei dubbi su come proseguire la partita. Questa funzione è molto istruttiva. Quando premete il tasto HINT potrete richiamare le seguenti informazioni:

### QUANDO TOCCA A VOI:

Premendo il tasto HINT al vostro turno di gioco sul display comparirà la mossa che il computer considera la migliore giocabile in quella posizione. Premendo ora il tasto GO, mentre sul display LCD compare il suggerimento del computer si giocherà automaticamente la mossa suggerita. Potrete comunque giocare una qualsiasi altra mossa anche quando il suggerimento compare sul display LCD.

**Nota:** Il SUGGERIMENTO che compare sul display è la mossa analizzata dal computer quando la funzione EASY è disabilitata.

### QUANDO IL COMPUTER STA' ANALIZZANDO:

Se premete il tasto HINT mentre il computer sta elaborando la sua mossa, sul display comparirà la miglior mossa che la scacchiera elettronica STAR DIAMOND è riuscita a trovare, per se stessa, fino a quel momento. Inoltre si accenderanno anche i LED relativi alla mossa.

Premete il tasto CLEAR per visualizzare sul display la mossa (o le mosse) della linea principale di gioco analizzata dal computer, fino ad una massimo di 9 semi-mosse (sul display compare la casella di partenza "from" e quella di arrivo "to" della mossa considerata e [h int#], dove # rappresenta un numero da 1 a 9 indicante la profondità della mossa).

Premete il tasto HINT per ruotare tra le mosse della linea principale.

Premete il tasto CLEAR per cancellare il Suggerimento dal display..

Premete il tasto GO quando la scritta [h int#] è sul display, durante il vostro turno di gioco, per accettare e giocare automaticamente il Suggerimento.

## **6. Tasto ALLENAMENTO (TRAINING)**

Questa funzione serve per aiutare i principianti.

**Primo passo:** Quando è il vostro turno premete il tasto TRAINING ed il computer mostrerà sul display LCD la casella di partenza "from" del primo pezzo in grado di effettuare una mossa legale. Ad ogni successiva pressione del tasto TRAINING la scacchiera elettronica STAR DIAMOND mostrerà uno alla volta tutti i pezzi in grado di effettuare delle mosse legali. Quando non ci sono più pezzi in grado di effettuare una mossa legale sul display comparirà la scritta [x-----].

**Secondo passo:** Dopo aver selezionato il pezzo da muovere, premete il tasto GO per confermarlo. Se è stata selezionata una casella from la pressione del tasto TRAINING mostrerà sul display LCD una alla volta tutte le possibili caselle di destinazione "to" di quel pezzo.

**Terzo passo:** Se accettate la mossa indicata dal display, premete il tasto GO ed il computer inizierà immediatamente ad analizzare la propria contromossa.

Invece se desiderate effettuare una mossa differente basterà che premiate il tasto CLEAR per azzerare il display e quindi potrete giocare la mossa che preferite.

Infine se desiderate ritornare al "Primo passo", premete CLEAR per azzerare il display LCD e quindi ripremete il tasto TRAINING per ripartire dal primo passo.

## **7. Tasto RITIRO MOSSA (TAKE BACK)**

La scacchiera elettronica STAR DIAMOND vi permette di ritirare le mosse già giocate per permettervi di cancellare gli effetti di un errore o semplicemente per studiare differenti strategie di gioco. Attendete che sia il vostro turno di gioco. Premete il tasto TAKE BACK e sul display comparirà la mossa che è stata ritirata ed eventualmente la casella ed il tipo di pezzo in caso di una cattura (ricordatevi di riposizionare il pezzo sulla scacchiera!). Ogni volta che premete il tasto TAKE BACK ritirerete un'ulteriore mossa. Arrivati all'inizio della partita in memoria sul display comparirà il messaggio [bEG in]. Non è necessario premere le caselle sulla scacchiera. Per uscire da questa funzione basta eseguire una qualsiasi mossa legale, o farla eseguire dal computer premendo il tasto GO.

Per azzerare il display LCD premete il tasto CLEAR.

**Nota:** Se avete selezionato le funzioni COLOR o SET UP per modificare la posizione di un qualsiasi pezzo, tutte le mosse precedentemente giocate saranno cancellate dalla memoria del computer e non potranno essere richiamate con il tasto TAKE BACK. Se in memoria non vi sono mosse da poter ritirare sul display LCD comparirà la scritta [bEG in].

## **8. Tasto MOSSASUCCESSIVA (TRACE FORWARD)**

Questo tasto serve per ripetere le mosse giocate dopo aver utilizzato le funzioni TAKE BACK o RESTORE.

Le mosse verranno indicate in sequenza ogni volta che si preme il tasto TRACE FORWARD.

Quando tutte le mosse saranno state ripetute sul display LCD comparirà la scritta "En d". Per azzerare il display LCD basterà premere il tasto CLEAR.

## 9. Tasto RIPRISTINA (la partita) (RESTORE)

Questa funzione della scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND vi permette di riportare la posizione di gioco al vero inizio della partita. Dopo aver premuto il tasto RESTORE sul display comparirà la scritta **[bEGin]** per indicare l'inizio della storia della partita.

E' possibile usare la funzione TRACE FORWARD per ripercorrere le mosse giocate.

**Nota:** Se, mentre state rivedendo una partita, utilizzando RESTORE o TAKE BACK, effettuate una qualsiasi nuova mossa, la storia delle mosse, da quel punto in avanti, immagazzinata in memoria, andrà persa.

## 10. Tasto SCELTA COLORE (COLOR)

Questo tasto ha molteplici funzioni:

Il tasto COLOR può essere premuto in qualunque momento durante la partita ed i colori saranno invertiti. Attenzione però che tutte le mosse in memoria, giocate prima della pressione del tasto COLOR, saranno rimosse dalla memoria e la storia della partita ricomincerà da quella posizione in avanti.

Durante la funzione di SELEZIONE DEL LIVELLO questo tasto vi permette di impostare un livello differente per il Bianco e per il Nero.

Potete inoltre usare il tasto COLOR per decidere quale colore dovrà muovere per primo in una posizione impostata con la funzione SET UP.

Infine, se premete il tasto COLOR subito dopo aver premuto il tasto NUOVA PARTITA (NEW GAME) il computer inizierà a giocare con i pezzi Bianchi. In questo caso occorre che collochiate i pezzi Bianchi sulle traverse 7 ed 8, in alto nella scacchiera, ed i pezzi Neri, in basso, sulle traverse 1 e 2. Non dovrete tener conto della notazione algebrica indicata sulla scacchiera, ma solo dei LED.

Sequenza dei tasti: NEW GAME COLOR GO

## 11. Tasto CLEAR / CLEAR BOARD

Questo tasto ha diverse funzioni:

Durante la funzione SET UP questo tasto svuota la scacchiera da tutti i pezzi.

Durante la funzione di IMPOSTAZIONE DEL LIVELLO, e quando il messaggio **[LEArn ]** compare sul display, questo tasto cancella tutte le posizioni immagazzinate nella memoria del computer.

In tutti gli altri casi, quando premete il tasto CLEAR BORD otterrete una funzione di cancellazione.

Per esempio: Se sul display LCD compare un messaggio tipo **[rAnd ]**, **[EASy ]** ecc. lo potrete cancellare premendo questo tasto.

Se avete iniziato a inserire una mossa e volete cancellarla basterà premere il tasto CLEAR. Potrete così effettuare un'altra mossa.

## 12. Tasto VERIFICA POSIZIONE (VERIFY)

Questo tasto ha una doppia funzione:

- Prendendolo una prima volta sul display LCD comparirà la scritta **[Ver ]**.
- Prendendolo una seconda volta entrerete nella funzione SET UP e sul display LCD comparirà la scritta **[Set ]**.
- Per uscire da entrambe le funzioni basterà premere il tasto GO.

In qualunque momento della partita o dopo aver inserito una particolare posizione sulla scacchiera potete verificare la posizione dei pezzi. Potete anche controllare ogni casella per vedere se è occupata da un pezzo o è libera. Esistono due sistemi per verificare la posizione dei pezzi.

Scegliete il pezzo da verificare premendo il **Tasto del Simbolo del Pezzo**. Sul display LCD comparirà il simbolo del relativo pezzo e la casella sulla quale si trova. Inoltre si illumineranno anche i LED della colonna e traversa, per rendere più facile l'identificazione del pezzo.

Se non esistono sulla scacchiera pezzi di quel tipo sul display comparirà solo il simbolo del pezzo, senza l'indicazione di alcuna casella.

Premete una qualsiasi casella della scacchiera. Se la casella è occupata da un pezzo sul display comparirà il relativo pezzo, l'indicazione del colore e le coordinate della casella. Se la casella è libera, sul display comparirà solo l'indicazione della casella.

Potete uscire da questa funzione in qualsiasi momento premendo il tasto GO. Ora potrete giocare la vostra mossa o farla giocare al computer con una successiva pressione del tasto GO.

### 13. Tasto IMPOSTA POSIZIONE (SET UP)

Questa funzione è stata creata per mettervi in grado di impostare direttamente determinate posizioni sulla scacchiera, per esempio per risolvere problemi scacchistici o per effettuare analisi di alcune posizioni, rimuovendo od inserendo uno o più pezzi, piuttosto che cambiandone la posizione. Durante l'impostazione della posizione non vi è verifica sulla legalità delle mosse per cui potete muovere, aggiungere o spostare tutti i pezzi che volete senza alcun limite. Viene invece verificata la legalità della posizione, per cui non sarà possibile impostare posizioni illegali, come per esempio non inserire entrambi i Re, oppure inserire più di due Re ecc.

Se uscite dalla funzione SET UP avendo impostato una posizione illegale, udirete 3 "beep" ed il messaggio [Error] comparirà sul display LCD. Utilizzate la funzione VERIFY per controllare cosa ci sia di sbagliato nella posizione. Il computer dopo aver impostato una posizione con la funzione SET UP accetta, ed esegue, gli arroccchi, promozioni e catture "en passant".

**Nota:** Tutte le mosse giocate prima di aver utilizzato la funzione SET UP verranno cancellate dalla memoria del computer.

Per entrare nella funzione SET UP occorre premere 2 volte il tasto SET UP /VERIFY oppure una sola volta se si è già all'interno della funzione VERIFY. La corretta impostazione della funzione SET UP è evidenziata dalla scritta [Set ] sul display. Per uscire da questa funzione è sufficiente premere il tasto GO oppure ripremere il tasto VERIFY per tornare alla funzione di verifica.

#### a. Togliere un pezzo / svuotare tutta la scacchiera :

Se volete rimuovere uno o più pezzi dovete procedere nel seguente modo:

Premere il tasto SET UP fino a che sul display compaia la scritta [Set ].

Rimuovete uno alla volta i pezzi che desiderate togliere impostando la casella in cui si trovano

Per svuotare tutta la scacchiera premete il tasto CLEAR BOARD.

Infine terminate la procedura premendo il tasto GO oppure passate alla funzione VERIFY per controllare la posizione dei pezzi sulla scacchiera

#### b. Inserire o spostare un pezzo / impostare una posizione :

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

Premere il tasto SET UP fino a che sul display compaia la scritta [Set ].

Potete cambiare il colore del pezzo da inserire agendo sul tasto COLOR.

Selezionate il pezzo da inserire premendo il corrispondente tasto con il **Simbolo del Pezzo**.

Inserite la casella sulla quale volete collocare il pezzo.

Successivi pezzi dello stesso tipo e colore possono essere inseriti senza premere altri tasti ma solo impostando la casella di destinazione.

Cambiate colore od usate i tasti con i simboli dei pezzi solo se il pezzo da inserire è differente dall'ultimo inserito.

**Esempi:** se un Pedone nero si trova nella casella E2 mentre invece voi volete posizionare nella stessa casella il Re bianco, innanzi tutto impostate la casella E2, in tal modo la svuoterete. Quindi selezionate il Re bianco e nuovamente la casella E2. Ricordatevi di effettuare anche le relative modifiche sulla vostra scacchiera. Non è quindi possibile inserire direttamente il Re bianco senza aver prima rimosso dalla casella il Pedone nero.

Per spostare un pezzo da una casella in un'altra basterà impostare la casella in cui si trova il pezzo e subito dopo quella nella quale si intende spostarlo.

Per impostare una posizione completa innanzi tutto svuotate tutta la scacchiera premendo il tasto CLEAR BOARD. Selezionate, uno alla volta, tramite i tasti dei simboli dei pezzi, i pezzi da collocare sulla scacchiera, e quindi premete la casella sulla quale intendete collocare il pezzo. Cambiate il colore del pezzo ogni qual volta si renda necessario.

Per uscire da questa funzione basta che premiate il tasto GO.

**Nota:** Dopo essere usciti dalla funzione SET UP, se è necessario cambiare il colore, premete il tasto COLOR. Potrete ora giocare per il colore indicato, oppure far fare la mossa al computer premendo il tasto GO.

#### 14. Tasto SUONO (SOUND)

La scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND ha quattro differenti settaggi per i suoni, che saranno evidenziati sul display LCD.

Settaggio 1 [Sound ]: Tutti i segnali acustici sono disabilitati. Molto utile se giocate di notte e non volete disturbare nessuno.

Settaggio 2 [Sound ]: Ci sarà un segnale acustico solo quando il computer esegue la sua mossa.

Settaggio 3 [Sound =]: Ci sarà un segnale acustico ogni qual volta sarà premuto un tasto e quando voi od il computer eseguirete una mossa.

Settaggio 4 [Sound ]: Gli stessi suoni impostati con il settaggio c) ed in aggiunta una funzione di AVVISO che vi allenterà ogni qual volta uno dei vostri pezzi viene attaccato. Udirete un doppio "beep" e sul display comparirà la posizione del pezzo attaccato. Questa funzione è di estremo aiuto per i principianti.

**Nota:** Premendo il tasto SOUND sul display LCD comparirà il settaggio attualmente impostato. Per modificare il settaggio tenete premuto il tasto SOUND per almeno 2 secondi. La funzione di settaggio del SUONO si disabilita automaticamente dopo 2 secondi.

#### 15. Tasto INFORMAZIONI (INFO)

Questa funzione fornisce informazioni sulla partita in corso. Sul display compariranno diverse informazioni a rotazione.

Premendo il tasto INFO la **prima volta** verrà mostrato il tempo del colore a cui tocca la mossa, (sul display comparirà per 1 secondo il messaggio [total] ed il colore considerato).

Premendo il tasto INFO la **seconda volta** verrà visualizzato il tempo dell'altro colore (nello stesso formato del precedente).

Premendo il tasto INFO per la **terza volta** verrà visualizzata la valutazione [Score] che il computer dà alla posizione espressa in un numero positivo o negativo a seconda che si tratti di una situazione di vantaggio o di svantaggio.

**Esempio:** Se il computer vede che può forzatamente dare scacco matto, sul display comparirà il numero di mosse necessario per dare scacco matto; [n 03] indica uno scacco matto in 3 mosse.

Le posizioni sfavorevoli saranno indicate con un segno " - " Per esempio se il computer vede che esiste un matto imparabile a sfavore indicherà sul display il messaggio [ n 03].

Premendo il tasto INFO per la **quarta volta** sul display LCD comparirà il numero di mosse giocate fino a quel momento (Sul display comparirà la scritta [count] ed il colore considerato).

**Nota:** Usate il tasto CLEAR per cancellare dal display le INFORMAZIONI. Quando il computer è intento ad elaborare la propria mossa sul display compariranno a rotazione le suddette informazioni od una sola di esse. Per ritornare alla rotazione delle informazioni premete il tasto CLEAR.

#### Quando il computer stà analizzando la propria mossa il display mostra a rotazione lo stato corrente della ricerca:

Il tempo utilizzato per quella ricerca

Le prime 3 semimosse della linea di gioco che il computer considera la migliore.

La valutazione del computer relativa alla posizione

L'attuale profondità di ricerca

Il numero di mosse legali che devono ancora essere analizzate ed il totale delle mosse legali.

**Nota:** Ogni informazione permane sul display per 2 secondi.

#### 16. Tasto MIGLIOR MOSSASUCCESSIVA (NEXT BEST)

Sequenza dei tasti da premere: LEVEL NEXT BEST (ritirare la mossa come indicato)

Questa funzione vi permette di verificare se esiste un'altra buona mossa da giocare al posto di quella appena giocata. Per attivare questa funzione premete il tasto LEVEL e quindi il tasto NEXT BEST. Il computer cercherà un'altra mossa nella posizione corrente. Per attivare questa funzione premete il tasto LEVEL e, subito dopo, il tasto NEXT BEST. In tal modo la scacchiera ELETTRONIC STAR DIAMOND cercherà la seconda miglior mossa giocabile in quella posizione. Il display LCD ed i LED sulla scacchiera indicheranno l'ultima mossa giocata che deve essere ritirata. Quando l'avrete fatto il computer inizierà immediatamente a calcolare la miglior seconda alternativa.

Se avete impostato un livello di ricerca dello Scacco Matto dopo aver premuto il tasto NEXT BEST il computer vi chiederà di ritirare l'ultima mossa giocata. Potete premere il tasto CLEAR. Quindi il computer cercherà una soluzione alternativa. E' possibile ripetere il processo fino ad 8 mosse alternative.

**Nota:** Questa funzione è utilizzabile solo se è stata giocata almeno una mossa nella partita in corso.

### 17. Tasto GIOCO FACILITATO (EASY)

La scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND è programmata per utilizzare per le proprie analisi anche il tempo in cui tocca a voi muovere. Ciò permette risposte molto più veloci. Per esempio se il computer vi risponde istantaneamente in una posizione complessa significa semplicemente che aveva già analizzato la vostra probabile mossa ed aveva già pensato a come rispondere. Per disabilitare questo vantaggio per la scacchiera basta premere il tasto LEVL e subito dopo il tasto EASY. Se la funzione EASY è attivata sul display compare la scritta [EASY ] mentre se invece la disabilitate sul display comparirà la scritta [EASY]. Ogni volta che premerete questo tasto alternativamente attiverete o disabiliterete la funzione. Premete il tasto Go per uscire da questa funzione.

Se la funzione EASY è disabilitata [EASY] può accadere che: state giocando contro il computer con impostato il livello di 5 secondi per mossa, ma voi utilizzate 5 minuti per eseguire una mossa. In questo caso il computer impiegherà tutti e 5 i minuti per dare la sua risposta. Questa sarà, ovviamente, una mossa molto più forte di quella che il computer avrebbe giocato se avesse pensato solo 5 secondi.

**Nota:** La prima volta che premete il tasto EASY sul display LCD comparirà l'attuale impostazione, una seconda pressione cambierà lo stato di attivazione o disattivazione. L'impostazione della funzione EASY termina automaticamente dopo 2 secondi.

### 18. Tasto CASUALITA' (RANDOM)

Il computer fornisce sempre la miglior mossa trovata in base alla profondità di ricerca ed al livello impostato. Ciò dopo che si è usciti dalle mosse memorizzate nel Libro delle Aperture. Tuttavia ciò limita un po' la varietà delle mosse giocate.

Premendo il tasto RANDOM potrete selezionare 4 livelli di casualità. Il livello impostato normalmente è [rAnd] cioè quello meno casuale, e generalmente quello che permette il miglior gioco del computer. I livelli successivi sono [rAnd-], [rAnd=] and [rAnd ] che via via forniscono sempre una maggior casualità. L'impostazione [rAnd] è quella che permette la maggior casualità nelle mosse, ma che tuttavia genera anche il gioco più debole.

**Nota:** Premete il tasto RANDOM tante volte quante ne occorrono per selezionare il livello di casualità desiderato. L'impostazione della funzione RANDOM termina automaticamente dopo 2 secondi.

### 19. Tasto SELEZIONE DEL LIBRO (BOOK SELECT)

Questo tasto è utilizzato per dire al computer se intendete usare il normale libro delle aperture o quello programmabile. Fate riferimento alle funzioni PRO per i dettagli su come costruirsi il proprio libro delle aperture. Dopo aver inserito alcune mosse nel libro delle aperture programmabile, potrete selezionare l'ordine nel quale il computer dovrà esaminare i due libri per la propria mossa.

Il modo preimpostato è [nor] , ovvero il computer controlla solo il normale libro delle aperture.

La seconda opzione che compare sul display LCD è [Pro] , ovvero il computer cercherà solo nel libro delle aperture programmabile ignorando il normale libro delle aperture.

La terza opzione abilita il computer ad usare entrambi i libri, sia quello normale che quello programmabile. Ora potrete scegliere tra due sotto-opzioni [nor Pro] o [Pro nor] . Selezionando l'opzione [nor Pro] otterrete che il computer analizzi prima il normale libro delle aperture e, solo se lì non trova una soluzione, cercherà nel libro delle aperture programmabile. Al contrario l'opzione [Pro nor] invertirà la ricerca del computer.

### 20. Tasto SALVA PARTITA (SAVE GAME)

Questa funzione serve per salvare in memoria una partita o per cancellarla dalla memoria. E' possibile salvare fino a 64 partite. Premete il tasto SAVE GAME al vostro turno di gioco ed entrerete nella funzione di SALVATAGGIO DELLA PARTITA. Sul display LCD comparirà la scritta [SAVE] ed i LED sulla parte destra della scacchiera, da 1 ad 8 si accenderanno a rotazione per alcuni secondi. Se alcune partite sono già state salvate in memoria, le relative caselle sulla scacchiera si accenderanno.

Per salvare una partita, premete una qualsiasi casella libera, durante il ciclo di accensione dei LED. La partita sarà così memorizzata nella casella prescelta. Sul display comparirà la scritta [xx----] Se una partita era già stata salvata in quella casella, la nuova partita cancellerà definitivamente la vecchia.

**Nota:** La funzione SAVE GAME può essere utilizzata solo per le partite iniziate dalla posizione iniziale, dopo la pressione del tasto NEW GAME

Per cancellare una partita dalla memoria premete il tasto NEW GAME, quindi il tasto SAVE GAME ed impostate la casella che contiene la partita che volete cancellare dalla memoria. La pressione del tasto CLEAR durante il ciclo di accensione dei LED causerà l'uscita da questa funzione.

**Nota:** La funzione SAVE GAME può essere utilizzata solo per le partite iniziate dalla posizione iniziale, dopo la pressione del tasto NEW GAME. Non è possibile salvare una partita se è stata utilizzata la funzione SET UP.

## **21. Tasto CARICAPARTITA (LOAD GAME)**

Questa funzione serve per ricaricare una partita precedentemente salvata in memoria.

Premete sempre il tasto NEW GAME prima di caricare una partita.

Ora premete il tasto LOAD GAME, e come nella funzione SAVE GAME, i LED indicheranno le caselle contenenti una partita salvata. Il ciclo proseguirà mostrando tutte le caselle contenenti una partita salvata

Inserite una casella contenente una partita salvata e questa verrà caricata nella memoria corrente posizionandosi sulla posizione finale.

Ora potete utilizzare la funzione VERIFY per verificare la posizione dei pezzi. Per ritornare alla posizione iniziale premete il tasto RESTORE.

La pressione del tasto CLEAR durante il ciclo sul display LCD avrà l'effetto di disabilitare la funzione LOAD GAME.

**Nota:** La funzione LOAD GAME funziona solo da una posizione di inizio partita (NEW GAME). Non è possibile caricare una partita impostata con la funzione SET UP.

Tutte le informazioni dell'orologio sono salvate durante la funzione SAVE GAME e ricaricate con la funzione LOAD GAME.

## **V. FUNZIONI PRO-LIBRO DELLE APERTURE**

### **(Libro delle Aperture programmabile) (PRO-OPBOOK)**

Il PRO-OP BOOK è un libro delle aperture programmabile da parte dall'utente. Generalmente dovrete premere i tasti NEW GAME e poi attivare la funzione ARBITRO (REFEREE). A questo punto potete giocare le mosse da salvare nel libro delle aperture programmabile.

Quando avrete finito di inserire le mosse premete il tasto PRO-OP SAVE.

## **22. Tasto SALVA LIBRO DELLE APERTURE (PRO-OP SAVE)**

### **(questa funzione richiede un PC ed il NOVAG Distributor)**

Questa funzione salva una linea di apertura nel libro delle aperture programmabile. E' uguale alla funzione PRO PRIOR con la sola differenza che le nuove mosse d'apertura sono salvate con una priorità bassa, ovvero le nuove mosse inserite andranno a finire in coda a quelle già memorizzate.

Premete il tasto NEW GAME

Attivate la funzione ARBITRO (Referee) [REF ]

Inserite le mosse per il libro delle aperture

Premete il tasto PRO-OP SAVE

Per poter usare questa funzione è necessario non aver usato in precedenza la funzione SET UP o COLOR. Tutta la partita giocata fino all'utilizzo di questa funzione è salvata nel libro delle aperture programmabile.

## **23. Tasto PRO-OPPRIORITY (questa funzione necessita di un PC e del NOVAG Distributor)**

Questa funzione vi permette di salvare il libro delle aperture programmabile alla massima priorità. In tal modo ogni nuovo inserimento verrà collocato davanti a tutte le altre aperture già inserite.

Premete il tasto NEW GAME

Attivate la funzione ARBITRO (Referee) [REF ]

Inserite le mosse da inserire nel libro delle aperture

Premete il tasto PRO-OP PRIORITY

Per poter usare questa funzione è necessario non aver usato in precedenza la funzione SET UP o COLOR. Tutta la partita giocata fino all'utilizzo di questa funzione è salvata, con la priorità più alta, nel libro delle aperture programmabile.

#### 24. Tasto STAMPALIBRO DELLE APERTURE (PRO-OPPRINT)

(questa funzione necessita di un PC e del NOVAGDistributor)

Questa funzione permette di stampare il Libro delle Aperture programmabile dall'utente utilizzando l'interfaccia seriale.

Premete questa sequenza di tasti NEW GAME PRO-OPPRINT

La funzione PRO-OP PRINT funziona solo nelle posizioni di una nuova partita e non nelle posizioni modificate od impostate. Solo una mossa può essere salvata nel libro delle aperture programmabile tramite le funzioni PRO-OP SAVE o PRO-OP PRIOR.

#### 25. Tasto CANCELLAZIONE LIBRO DELLE APERTURE (PRO-OP DELETE)

(questa funzione necessita di un PC e del NOVAGDistributor)

Questa funzione cancella una o tutte le linee di apertura dal libro programmabile delle aperture. Iniziando da una Nuova Partita (tasto NEW GAME), giocate le mosse che volete cancellare. Per cancellare una linea di apertura:

Premete il tasto NEW GAME

Attivate la funzione ARBITRO (Referee) [REF ]

Giocate tutte le mosse della linea di apertura che desiderate cancellare

Premete il tasto PRO-OP DELETE due volte

La prima pressione del tasto PRO-OP DELETE mostrerà sul display LCD la scritta [dEL?]. Per confermare la cancellazione occorre ripremere il tasto PRO-OP DELETE

Per cancellare TUTTO il LIBRO DELLE APERTURE PROGRAMMABILE premete questa sequenza di tasti: NEW GAME e poi PRO-OP DELETE due volte.

**Nota:** Se avete salvato più linee che iniziano con la mossa e2-e4 è possibile cancellarle TUTTE (quelle che iniziano con e2-e4) premendo il tasto NEW GAME, attivando la funzione ARBITRO (Referee), inserendo la mossa e2-e4 ed infine premendo due volte il tasto PRO-OP DELETE.

Premete il tasto CLEAR per annullare la cancellazione dopo aver premuto la prima volta il tasto PRO DELETE.

### VI. FUNZIONA OPZIONALI - I

Le seguenti funzioni possono essere attivate premendo il tasto OPTION I/II una volta, seguito dal tasto Appropriato. Una volta che questa funzione è attivata occorre premere il tasto GO per ritornare alla normale funzione di gioco.

**Nota:** Tutte le funzioni contrassegnate dal simbolo \* sono utilizzabili solo se la scacchiera elettronica STAR DIAMOND è connessa con il Novag Super System Distributor.

#### 26. \*STAMPA MOSSE (PRINT MOVES)

Abilitando questa funzione tutte le mosse effettuate vengono automaticamente inviate all'interfaccia. Sul display LCD comparirà la scritta [intEr ] quando le mosse saranno inviate all'interfaccia.

#### 27. \*AUTO-OROLOGIO (AUTO CLOCK)

Con questa funzione si può abilitare o disabilitare l'AUTO-OROLOGIO. Sul display LCD comparirà la scritta [autcl ] o la scritta [autcl]. Quando l'AUTO-OROLOGIO è attivato il computer invierà il tempo segnato dagli orologi di entrambi i giocatori all'interfaccia.

#### 28. AUTO-GIOCO/DEMO

Premendo questo tasto l'utente può selezionare o l'auto-gioco del computer oppure una dimostrazione.

Selezionando l'AUTO-GIOCO sul display LCD comparirà la scritta [auto ] mentre invece se selezioniamo il DEMO comparirà la scritta [dEno ]. Se l'AUTO-GIOCO o il DEMO sono selezionati premendo il tasto GO il computer inizierà a giocare da solo a partire dalla posizione corrente ed al livello di gioco impostato.

La differenza tra auto-gioco e demo è che alla conclusione della partita, nella modalità demo inizierà subito una nuova partita, mentre invece nella funzione auto-gioco verrà giocata solo una partita, in tal modo dopo potrete rivedere le mosse giocate.

Premendo il tasto GO o il tasto NEW GAME uscirete dalle funzioni AUTO-GIOCO o DEMO.

**Nota:** La pressione di un qualsiasi tasto durante le funzioni di AUTO-GIOCO / DEMO o REPLAY interromperà il ciclo ripetitivo. Per accelerare l'apertura durante l'AUTO-GIOCO o il DEMO o per portarsi in determinate posizioni della partita, premete il tasto REPLAY e quindi usate il tasto " " fino a raggiungere la posizione desiderata.

### 29. \*MODALITA' UMANA(HUMAN MODE)

Premendo questo tasto sul display LCD comparirà la scritta [hunAn] a significare che il formato delle informazioni inviate all'interfaccia è di più facile interpretazione per il giocatore umano.

### 30. \*MODALITA' VIDEO (VIDEO MODE)

Premendo questo tasto sul display LCD comparirà la scritta [VidEo] , a significare che il formato delle informazioni inviate da STAR DIAMOND all'interfaccia è compatibile con l'interfaccia NOVAG TV.

### 31. RIPETIZIONE (REPLAY)

L'utilizzo di questa funzione riporterà la partita all'inizio e rigiocata facendo lampeggiare sul display LCD ogni mossa per 3 volte. Premete il tasto CLEAR per uscire da questa funzione. Se utilizzata con l'interfaccia NOVAG, premete [CtrlS] per mettere in pausa, [CtrlS] per riprendere il gioco e [Ctrl-C] per uscire dalla funzione REPLAY.

**Nota:** E' comunque possibile usare questa funzione senza l'interfaccia NOVAG.

### 32. \*STAMPA PARTITA(PRINT GAME) (azione immediata)

Premendo questo tasto invierete la partita corrente all'interfaccia.

### 33. \*STAMPA SCACCHIERA (PRINTBOARD) (azione immediata)

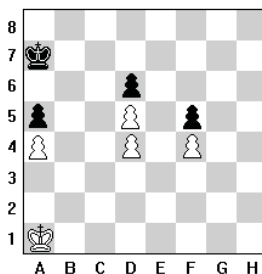
Premendo questo tasto invierete la posizione corrente all'interfaccia.

## VII. FUNZIONI OPZIONALI - II

Le seguenti funzioni possono essere attivate premendo due volte il tasto OPTION I/II seguito dal relativo tasto. La pressione del tasto OPTION I/II entro 2 secondi avrà come effetto il passaggio dall'OPZIONE I all'OPZIONE II.

### 34. HASH TABLES (Tasto Referee)

La funzione preimpostata è [hAsh ] ovvero le Hash Table sono attivate. L'utilizzo delle Hash Tables è una tecnica che permette al computer di raggiungere profondità di analisi superiori in molte posizioni, in particolar modo nei finali. Per esempio il seguente finale molto noto:



impegnerà il computer per circa 28 secondi prima di trovare la corretta soluzione (KB1)! Invece, con le Hash Tables disattivate occorreranno diverse ore!

### 35. RICERCA SELETTIVA (SELECTIVE SEARCH) (Tasto Sound)

La funzione preimpostata è [SEL ] ovvero Funzione Selettiva attivata. Normalmente questa funzione fa sì che il computer trovi le combinazioni molto più velocemente piuttosto che con una ricerca a Forza Bruta. L'attivazione di questa funzione fa guadagnare al computer circa 120 punti ELO.

### 36. LIBRO PASSIVO (PASSIVE BOOK) (Tasto Book Select)

Attivando il Libro Passivo farete sì che il computer preferisca in apertura delle linee di gioco più passive.

### 37. LIBRO ATTIVO (ACTIVE BOOK) (Tasto Restore)

Selezionando il Libro Attivo il computer giocherà preferibilmente in apertura delle linee di gioco più aggressive. E' possibile attivare contemporaneamente sia il Libro Attivo che quello Passivo.

### 38. LIBRO DELLE APERTURE (OPENINGBOOK) (Tasto Random)

Disattivando il Libro delle Aperture causerà il non uso sia del libro preimpostato che di quello programmabile.

### 39. APPRENDIMENTO (Tasto EASY)

Attivando la funzione APPRENDIMENTO [LEArn ] permetterete al computer di imparare dai propri errori. Quando il computer gioca una mossa che lo porta in una cattiva posizione, se lo ricorderà nelle sue future ricerche. Ritrovandosi nella stessa posizione non ripeterà l'errore ma cercherà un'altra mossa da giocare. Per cancellare tutte le posizioni "apprese" premete il tasto CLEAR quando sul display LCD compare la scritta [LEArn]. Sul display comparirà il messaggio [cLEAR] per confermarvi l'avvenuta cancellazione.

### 40. ESTENZIONE (Tasto Trace Forward)

Nel vostro computer c'è un programma che gioca a scacchi che utilizza un sistema di ricerca euristico intelligente, in grado di incanalare la ricerca in posizioni complesse, per ottenere un'analisi più profonda e per risolvere schemi tattici. Disattivando questa funzione disabilitate questa caratteristica. Con ciò alcune ricerche saranno più veloci ma il computer perderà la conoscenza di alcuni importanti tatticismi.

### 41. TEST (Tasto Take Back)

Questa funzione è stata messa a punto dai tecnici del servizio di assistenza NOVAG.

La pressione di questo tasto per una seconda volta avvierà un test delle funzioni del computer in grado di controllare l'hardware e di inviare il risultato all'interfaccia. Non allarmatevi quando sul display LCD compariranno, per alcuni secondi, dei dati incomprensibili ed i LED lampeggeranno senza alcun senso. Ciò è dovuto al test delle memorie che influenza, temporaneamente, il display LCD ed i LED. Per uscire da questa funzione premete il tasto GO.

## VIII. FUNZIONI DI ANALISI

### 42. \*ANALISI (Tasto Save Game)

Questa funzione è attivabile dalla pressione del tasto SET LEVEL, seguita dalla pressione del tasto.

Utilizzando questa funzione è possibile chiedere alla scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND di analizzare, dall'inizio alla fine, una partita in memoria e suggerire delle mosse alternative. E' possibile chiedere l'analisi per il Bianco o solo per il Nero o per entrambi i colori.

Questa funzione offre 4 possibilità:

Normalmente è impostata in [AnALY] ovvero con le analisi disabilitate.

Premendo nuovamente il tasto ANALYSE comparirà la scritta [AnALY\_], a significare che saranno analizzate solo le mosse del Bianco.

Un'altra pressione del tasto ANALYSE e comparirà sul display la scritta [AnALY - ] ovvero solo le mosse del Nero saranno analizzate.

Infine, un'ulteriore pressione del tasto ANALYSE farà comparire sul display la scritta [AnALY-], ad indicare che saranno analizzate le mosse di entrambi i colori.

Utilizzate la funzione ANALISI dopo aver giocato una partita contro il computer, oppure dopo averla inserita con la funzione ARBITRO (REFEREE). Quindi selezionate il livello al quale volete che vengano effettuate le analisi. Quindi premete il tasto ANALISI per selezionare il colore, od entrambi i colori, per i quali volete effettuare l'analisi. Premete il tasto GO per uscire dalla funzione LEVEL ed iniziare le analisi.

Il computer analizzerà ogni mossa inviando i risultati ottenuti all'interfaccia. Potete sempre interrompere le analisi premendo il tasto GO, quindi dopo che la mossa è comparsa sul display, premete il tasto LEVEL e dopo il tasto ANALYSE fino a che sul display LCD non compaia la scritta [AnL]. In tal modo non perderete la partita dalla memoria del computer e potrete usare i tasti TRACE FORWARD e TAKE BACK prima di uscire dalla funzione LEVEL premendo il tasto GO.

**Nota:** E' indispensabile avere il NOVAG DISTRIBUTOR per inviare le informazioni al PC.

## IX. FUNZIONE DI VALUTAZIONE DELLA FORZA DI GIOCO

### 43. VALUTAZIONE DELLA FORZA DI GIOCO (Tasto Rating)

Utilizzando questa funzione potrete chiedere alla vostra scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND di calcolare la vostra forza di gioco utilizzando il sistema ELO FIDE.

Premete il tasto Verify/Setup per visualizzare la valutazione corrente. La scacchiera elettronica STAR DIAMOND vi assegna un punteggio base di 1400 punti alla prima partita.

#### **Disabilitazione della valutazione (Tasto Go)**

Premete il tasto GO per uscire da questa funzione.

### Azzera il punteggio (Tasto Clear)

La pressione del tasto CLEAR riporterà il valore a 1400 punti.

### Valuta questa partita (Tasto Simbolo del Pedone)

Premete il tasto con il simbolo del Pedone per valutare la partita corrente. Una partita può essere considerata valida per il calcolo solo alle seguenti condizioni: la scacchiera elettronica STAR DIAMOND deve aver ABBANDONATO la partita, oppure bisogna aver raggiunto o una PATTa o uno SCACCO MATTO, se queste condizioni non sono rispettate udirete 3 "beep" e sul display comparirà la scritta [Error].

### Offerta di Patta (Tasto Simbolo del Cavallo)

La scacchiera elettronica STAR DIAMOND prenderà in considerazione un'offerta di patta soprattutto in base al vostro punteggio. Non è possibile offrire la patta prima che siano state giocate 20 mosse. Se la vostra offerta viene rifiutata sul display LCD comparirà la scritta [rEJECT].

### Abbandono della partita (Tasto Simbolo dell'Alfiere)

Premete il tasto con il Simbolo dell'Alfiere per abbandonare la partita e far calcolare il nuovo punteggio alla scacchiera elettronica STAR DIAMOND.

**Nota:** Per far sì che una partita sia valida per il calcolo del punteggio la scacchiera elettronica STAR DIAMOND deve giocare esclusivamente con un colore (Bianchi o Neri) e non è possibile utilizzare la funzione RITIRO MOSSA (TAKE BACK).

Il sistema di calcolo usato è simile a quello della US Chess Federation con la doppia formula. La prima formula permette ai nuovi giocatori una più rapida salita nel punteggio.

La prima formula:

|            |  |
|------------|--|
| "PELO"     | punteggio ELO del giocatore.                 |
| "OELO"     | punteggio ELO dell'avversario e              |
| "G"        | numero delle partite giocate                 |
| VITTORIA:  | $((PELO \times G) + (OELO + 400)) / (G + 1)$ |
| PATTA:     | $((PELO \times G) + (OELO + 0)) / (G + 1)$   |
| SCONFITTA: | $((PELO \times G) + (OELO - 400)) / (G + 1)$ |

Questa formula viene usata per le prime 20 partite, poi si passa automaticamente alla seconda formula con la quale i cambiamenti sono molto meno bruschi ed il punteggio ELO tende a stabilizzarsi.

La seconda formula:

|            |   |
|------------|---|
| VITTORIA:  | $(PELO ((OELO - PELO) \times 0.04) + 16)$ |
| PATTA:     | $(PELO ((OELO - PELO) \times 0.04) + 0)$  |
| SCONFITTA: | $(PELO ((OELO - PELO) \times 0.04) - 16)$ |

## IX. IL DISPLAY LCD DELLA SCACCHIERA ELETTRONICA NOAVG STAR DIAMOND ESEMPI E SPIEGAZIONI

### A. Il display LCD della scacchiera elettronica Novag STAR DIAMOND

Il display LCD della scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND ha 6 cifre. Di seguito troverete l'elenco dei simboli utilizzati dal display.

#### 1. Numeri

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

#### 2. Lettere e simboli







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

## IL DISPLAY



- |     |                                     |     |  |
|-----|-------------------------------------|-----|--|
| 1 = | Indicazione del colore              | 5 = | Simbolo per la presa "en passant"      |
| 2 = | display a 6 caratteri               | 6 = | Simbolo per lo Stallo e la Patta       |
| 3 = | Indicatore di separazione del tempo | 7 = | Simbolo per lo Scacco e lo Scaccomatto |
| 4 = | Simboli dei pezzi scacchistici      | 8 = | Simbolo per le catture                 |

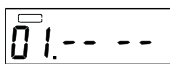
### Simboli dei pezzi scacchistici sul DISPLAY

- |   |        |
|---|--------|
|  | Pawn   |
|  | Knight |
|  | Bishop |
|  | Rook   |
|  | Queen  |
|  | King   |

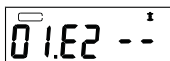
**Nota:** Se sul display LCD compaiono 3 barre " " significa che la funzione è attiva oppure è impostata al livello 3.

## B. Esempi e Spiegazioni

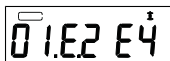
Di seguito troverete degli esempi del display LCD della scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND.



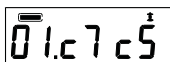
Questo simbolo indica che il computer è pronto in attesa della mossa del Bianco.



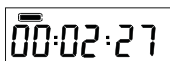
E' stata inserita la prima semi-mossa ovvero la casella di partenza del pezzo.



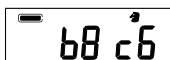
La mossa è stata completata inserendo anche la casella di arrivo.



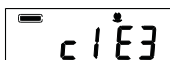
Il display mostra la contromossa del Nero.



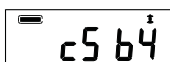
Funzione INFO: mostra il tempo totale usato dal Nero nelle sue analisi



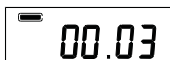
Funzione INFO: la contromossa del computer.



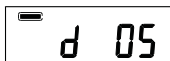
Funzione INFO: il computer si aspetta questa mossa dopo la precedente b8-c6



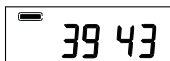
Funzione INFO: dopo c1-e3 il computer risponderebbe così.



Funzione INFO: la valutazione della posizione per il Nero.



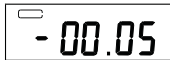
Funzione INFO: il numero delle semimosse già calcolate dal computer.



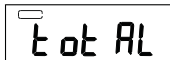
Funzione INFO: il computer ha già analizzato 39 mosse sulle 43 possibili.



Funzione INFO: è stata selezionata la valutazione della posizione che comparirà dopo 1 secondo.



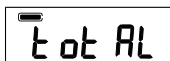
Funzione INFO: Valutazione della posizione del Bianco, a cui tocca la mossa.



Funzione INFO: è stata selezionata la visualizzazione del tempo totale del Bianco che comparirà dopo 1 secondo.



Funzione INFO: mostra il tempo totale usato dal Bianco.



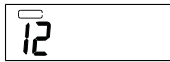
Funzione INFO: è stata selezionata la richiesta del tempo totale del Nero che comparirà dopo 1 secondo.



Funzione INFO: mostra il tempo totale del Nero usato fino a quel momento.



Funzione INFO: è stata selezionata la richiesta del numero della mossa che comparirà dopo 1 secondo.



Funzione INFO: indica il numero totale delle mosse giocate.

02.c5xd4

Il pezzo sulla casella d4 è stato catturato durante la mossa del Nero c5xd4

Error

La scritta ERROR indica che e' stata inserita una mossa illegale od una richiesta impossibile.

RESIGN

La scacchiera elettronica STAR DIAMOND abbandona la partita.

draw

La partita è patta per Stallo.

draw

La partita è patta per aver ripetuto per 3 volte la posizione.

draw

La partita è patta per la regola delle 50 mosse.

draw

La partita è patta per materiale insufficiente (vedi il regolamento F.I.D.E.)

draw

Scaccomatto!

VERIFY

E' stata selezionata la funzione VERIFY e quindi è possibile verificare la posizione dei pezzi sulla scacchiera...

SETUP

E' stata selezionata la funzione SET-UP. Ora è possibile spostare, togliere o aggiungere pezzi sulla scacchiera

CLEAR

E' stato usato il tasto CLEAR.

SETUP

Una Torre Nera è stata posizionata con la funzione SET-UP nella casella a8.

AUTO

La funzione AUTO-GIOCO è stata attivata e la scacchiera STAR DIAMOND inizierà a giocare contro se stessa dopo la pressione del tasto Go.

REFEREE

La funzione ARBITRO è stata attivata premendo il tasto REFEREE.

SOUND

I SUONI sono stati disabilitati.

RANDOM

E' stata attivata la funzione di CASUALITA' (RANDOM).

EASY

La modalità GIOCO FACILITATO (EASY) è attiva.

PROMOTE

Il computer domanda in quale pezzo intendete promuovere o sottopromuovere il vostro pedone.

PROMOTE

La scacchiera elettronica STAR DIAMOND intende promuovere il suo pedone, appena arrivato nella casella a1, in una Torre.

bEG in

Indica che la partita è stata riportata all'inizio con la pressione del tasto RESTORE.

End

Si è arrivati all'ultima mossa memorizzata della partita.

LE

Il tasto SET LEVEL è stato premuto. Dopo 1 secondo comparirà il livello impostato.

LE.tr 1

Il livello Torneo 1 è stato impostato ed è attivo.

LE.At 2

Il livello a Tempo Medio 2 è stato selezionato ed è attivo.

LE.Sd 4

Il livello MORTE IMPROVVISA 4 è stato selezionato ed è attivo. L'orologio effettuerà un conto alla rovescia fino a segnare il tempo zero.

LE.Fd 2

Il livello a Profondità Fissa 2 è stato selezionato ed è attivo. Il computer, per ogni mossa, limiterà le sue analisi a due semimosse.

LE.An 3

Il livello Analisi 3 è stato selezionato ed è attivo.

LE.EA 5

Il livello Gioco Facilitato 5 è stato selezionato ed è attivo.

LE.bE 4

Il livello Novizi 4 è stato selezionato e la scacchiera elettronica STAR DIAMOND giocherà in maniera più debole.

LE.in 4

Uno Scacco Matto in 4 mosse è stato impostato con la funzione di RISOLUZIONE PROBLEMI.

25.h4xG3+

Un Pedone Nero muove da h4 e cattura un pezzo nella casella g3 dando Scacco..

ALB

La funzione NEXT BEST è stata selezionata. Ora dovrete ritirare l'ultima mossa giocata. Dopo di che il computer inizierà la ricerca della mossa alternativa.

nALB 1

Il computer annuncia Scacco Matto in 1 mossa. Avete perso!

FLAG

Il tempo è finito.

AnAL E

Avete selezionato l'OPZIONE ANALISI sia per i Bianchi che per i Neri.

dE no ≡

La funzione DEMO è attiva e la scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND inizierà a giocare contro sé stessa dopo la pressione del tasto GO.

dEL P

La scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND vi domanda di confermare la decisione di cancellare il libro programmabile delle aperture.

Autc L≡

L'AUTO-OROLOGIO è stato attivato.

Auto ≡

La funzione AUTO-GIOCO è stata attivata e la scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND inizierà a giocare contro sé stessa dopo la pressione del tasto GO.

inter

Le mosse saranno inviate all' INTERFACCIA quando saranno giocate.

human

La funzione MODALITA' UMANO è stata impostata.

video

La funzione MODALITA' VIDEO è stata impostata.

nor

Il libro delle aperture preimpostate è attivato.

pro

Il libro delle aperture programmabile è attivo.

norpro

Entrambi i libri delle aperture sono attivi, ma il primo ad essere consultato sarà il libro preimpostato.

pronor

Entrambi i libri delle aperture sono attivi, ma il primo ad essere consultato sarà il libro programmabile.

hint 1

La scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND vi mostra il primo SUGGERIMENTO.

hash

La scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND ha le Hash Table attive.

SEL

Per impostare sulla scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND la ricerca selettiva.

PASS

Sono state impostate le aperture più PASSIVE.

Act

Sono state impostate le aperture più AGGRESSIVE.

book

La scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND consulterà il libro delle aperture.

LEARN

La funzione APPRENDIMENTO della scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND è stato impostato.

EH

I logaritmi di ricerca estensiva saranno utilizzati dalla scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND.

TEST

Per iniziare la funzione di auto test della scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND.

## **XI. PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO**

Tutti i computer NOVAG sono testati con attenzione prima di lasciare la fabbrica. Possono comunque a volte verificarsi alcune piccole anomalie, spesso di facile risoluzione. Quindi, prima di rivolgersi all'assistenza sarebbe opportuno verificare la lista sottostante:

### **1. Il computer non funziona**

Controllate se l'alimentatore è inserito correttamente e ben fermo nella presa. In caso contrario è possibile che la corrente non arrivi alla scacchiera elettronica STAR DIAMOND.

Controllate che lo spinotto dell'alimentatore, inserito nel computer, sia completamente inserito.

Controllate che il voltaggio dell'alimentatore sia compatibile con il voltaggio della vostra rete elettrica.

Controllate che la vostra rete elettrica non fluttui di oltre il 10%. Ciò potrebbe causare dei malfunzionamenti.

### **2. Tutti i LED si accendono ed il computer è completamente bloccato**

- Spegnete il computer scacchistico e staccate l'alimentatore.
- Rovesciate la scacchiera elettronica STAR DIAMOND e cercate un piccolo foro con la scritta RESET.
- Utilizzando un utensile appuntito e fine (per esempio la punta di una biro) premete in questo foro per 5-10 secondi.
- Avrete così azzerato la memoria interna della scacchiera elettronica STAR DIAMOND e tutte le partite in memoria, nonché il libro delle aperture programmabile saranno persi irrimediabilmente.

### **3. Un LED non si accende**

Premete questi tasti in sequenza:

VERIFY / SETUP CLEARBOARD (premete delle caselle) NEWGAME

Con le dita premete, una dopo l'altra, su tutte le caselle, e verificate se i corrispondenti LED della traversa e della colonna si accendono. Se uno o più LED non si accendono contattate il servizio di assistenza.

### **4. Una casella non registra le mosse**

Premete questi tasti in sequenza: SET LEVEL (testate tutte le caselle) NEW GAME

Con le dita premete, una dopo l'altra, tutte le caselle. Dovrete udire, ad ogni pressione, 2 "beep" e sul display LCD dovrà comparire il numero relativo al livello selezionato. Se una o più caselle non rispondono contattate il servizio di assistenza.

**Garanzia: Per i dettagli leggere attentamente l'allegato foglio di garanzia.**

## **Manutenzione della scacchiera elettronica NOVAG STAR DIAMOND**

Sporcizia e polvere possono essere rimosse con un panno morbido. Non utilizzare mai solventi chimici od acqua. Qualunque danno causato dall'uso di queste sostanze invalida la garanzia. Conservare sempre il computer in un posto fresco ed asciutto (la temperatura normale di una stanza). Evitare di esporre la scacchiera elettronica a fonti di calore, per esempio lampadine potenti, caloriferi, luce diretta del sole ecc. ecc. che potrebbero causare danni permanenti da eccessivo calore non coperti dalla garanzia.

## **INFORMAZIONE IMPORTANTE**

- Inserire le batterie con la polarità corretta (secondo l'indicazione nello scompartimento delle batterie) appoggiandole sul nastro, così facendo, quando saranno esaurite uno può toglerle tirando dal nastro.
- Utilizzare batterie alcaline della stessa marca e non mescolare batterie nuove con quelle vecchie.
- Non ricaricare batterie che non sono ricaricabili.
- Rimuovere le batterie ricaricabili dal quadro elettronico prima di ricaricarle. Si raccomanda di eseguire questa operazione sotto il controllo di una persona adulta.
- Il caricabatteria (da essere usato soltanto con le batterie ricaricabili) ed il trasformatore devono essere esaminati minuziosamente onde poter rilevare ogni eventuale guasto delle varie parti quali: cavi, spine o altre parti. Nel caso si trovassero dei difetti, non utilizzare il quadro elettronico fin che tale parte difettosa sia stata riparata. Un trasformatore non essere un giocattolo.
- Evitare di causare cortocircuiti.
- Non lasciarlo tra le mani di bambini inferiori a 3 anni.
- Consercare il contenitore del quadro elettronico, poiché' in esso sono contenute informazioni importanti.

## **XII. TECHNICAL DATA AND FEATURES**

|  |  |
|--|--|
| Microprocessore                                | H8/2312 RISC Processor                     |
| Lunghezza del programma                        | 512K Byte ROM, 268K Byte RAM               |
| Dimensione delle Hash - Table                  | 118K Byte                                  |
| Velocità di Clock                              | 25 MHz                                     |
| Consumo  | 1.3 W Max., 150mA Max.                     |
| Batterie                                       | 4 x 1.5V, UM-3 o "AA" (batterie alcaline)  |
| Alimentatore                                   | 9V DC 300mA (NovagArt. N° 8210)            |
| Display LCD Display                            | Si   |
| Connessione al Novag Super System              | Si   |
| Dimensioni                                     | 355 x 300 x 27mm                           |
| Livelli di gioco                               | 64   |
| Per muovere                                    | Scacchiera con 64 sensori                  |
| Visualizzazione mosse                          | Display LCD e LED                          |
| Dimensione Libro Aperture (semimosse)          | >> 123,000                                 |
| Massima profondità de libro delle aperture     | 60 semimosse                               |
| Mosse di apertura programmabili                | 3,000 semimosse                            |
| Memoria di Gioco e delle Aperture              | Si   |
| Salvataggio delle partite                      | fino a 64 partite o circa 10,000 semimosse |
| Ritiro mossa                                   | fino a 400 semimosse                       |
| Funzione di Impostazione e Verificaposizione   | Si   |
| Risoluzione dei Problemi Scacchistici          | fino a "matto in 8 mosse"                  |
| Annuncio di scaccomatto                        | fino a "matto in 14 mosse"                 |
| Profondità di ricerca                          | 28 semimosse                               |
| Mostra la profondità di ricerca (in semimosse) | Si   |
| Strategia di gioco nei finali                  | Si   |
| Funzione speciale di apprendimento             | Apprende fino a 140 posizioni              |
| Generatore di casualità                        | Si   |
| Funzione di Ripristino                         | Si   |
| Ripetizione della partita                      | Si   |
| Auto-gioco                                     | Si   |
| Mostra il punteggio e possibilità di abbandono | Si   |

La NOVAG si riserva di modificare le caratteristiche senza preavviso nell'interesse del progresso.

## **XIII. REGOLE DEL GIOCO DEGLI SCACCHI.**

### **I. GENERALITA'**

1. I due giocatori muovono alternativamente, uno alla volta, i propri pezzi. Inizia il gioco il giocatore con i pezzi bianchi.
2. Con l'eccezione dell'arrocco (sezione II.1.), una mossa consiste nello spostare un pezzo da una casella ad un'altra vuota od occupata da un pezzo avversario.
3. Nessun pezzo, fatta eccezione per il Cavallo (sezione II.5) e per la Torre durante l'arrocco, può attraversare una casella occupata da un altro pezzo proprio o dell'avversario.
4. Un pezzo che si sposta in una casella occupata da un pezzo nemico e la relativa cattura fanno parte della stessa mossa. Il pezzo catturato deve essere immediatamente rimosso dalla scacchiera da parte del giocatore che ha effettuato la cattura.
5. Quando un giocatore muove un pezzo che arriva in una casella dalla quale potrebbe mangiare il Re avversario, mette detto Re sotto "Scacco" (il display LCD annuncerà tale situazione di gioco) e quindi si dovrà per forza eseguire una delle seguenti soluzioni:
  - a) il Re sotto "Scacco" deve essere spostato.
  - b) parare l'attacco interponendo un pezzo tra il pezzo attaccante ed il Re attaccato.
  - c) catturare il pezzo che ha dato Scacco
6. Quando nessuna delle tre suddette possibilità è attuabile, e quindi non è possibile salvare il Re, la partita ha termine. Questa situazione si chiama "Scaccomatto" (il display LCD mostrerà la relativa scritta".

## II. MOVIMENTO DEI PEZZI

### 1. RE

Fatta eccezione per l'arrocco, il Re può muovere di una sola casella alla volta in qualsiasi direzione (comprese le diagonali). La casella di arrivo non deve essere attaccata da un pezzo avversario.

L'arrocco è una mossa contemporanea del Re e di una Torre e conta come una singola mossa (del Re) e si esegue così:

- a) Il Re si muove di 2 caselle verso la Torre mantenendosi sulla stessa traversa e
- b) La Torre si muove, sempre sulla stessa traversa, scavalcando il Re e posizionandosi al suo fianco.

**L'Arrocco è impossibile se:**

- a) il Re è già stato mosso in precedenza.
- b) la Torre è già stata mossa in precedenza.
- c) il Re è sotto scacco oppure deve transitare su una casella minacciata da un pezzo avversario.
- d) ci sono dei pezzi interposti tra il Re e la Torre dell'arrocco.

### 2. DONNA

La Donna può muoversi di quanti passi vuole lungo la stessa colonna, traversa o diagonale (con i limiti di cui all'articolo I.3).

### 3. TORRE

La Torre può muovere di quanti passi vuole lungo la traversa o la colonna in cui si trova (con i limiti di cui all'articolo I.3).

### 4. ALFIERE

L'Alfiere può muovere di quante caselle vuole lungo una diagonale (con i limiti di cui all'articolo I.3). Notare che i due Alfieri dello stesso giocatore sono collocati uno su una casella chiara e l'altro su una casella scura. Poiché il loro movimento in diagonale non gli farà mai cambiare colore di casella i due Alfieri vengono contraddistinti chiamandoli "Alfiere campochiaro" per quello che si muove sulle caselle bianche, ed "Alfiere camposcuro" per quello che si muove sulle caselle nere.

### 5. CAVALLO

Il Cavallo esegue una mossa ad "L", muovendo di due caselle in orizzontale o verticale, e quindi di una casella a 90° dal precedente movimento. Queste due mosse possono essere invertite (prima una casella e poi due) se lo si desidera.

### 6. PEDONE

Il Pedone alla sua prima mossa può avanzare di una o due caselle a piacere, quindi, nelle successive mosse, muoverà sempre e solo di una casella alla volta. E' l'unico pezzo che deve sempre avanzare e non può mai retrocedere. Il Pedone cattura un pezzo esclusivamente avanzando di una casella in diagonale. Quando un Pedone raggiunge l'ultima traversa, deve essere immediatamente sostituito da una Donna o una Torre o un Alfiere o un Cavallo del suo stesso colore. La scelta è libera e non deve tener conto dei pezzi avanzati sulla scacchiera (sarà così possibile, ad esempio, giocare con 2, 3 o più Donne). Questo cambio è chiamato "promozione".

Un Pedone può catturare un pedone nemico che, avanzando di due passi dalla propria casella iniziale, lo affianca. Questa cattura può essere fatta come se il pedone avversario si sia mosso di un solo passo. Inoltre questa particolare cattura deve essere fatta immediatamente dopo l'avanzata del pedone avversario e non può essere assolutamente procrastinata. Tale cattura si chiama "en passant". (Quando il vostro computer esegue una presa En Passant sul display comparirà la scritta "ep".) La cattura En Passant è anche descritta nella sezione III.e. di queste istruzioni.

## III. SUGGERIMENTI

Da un punto di vista puramente teorico il valore dei pezzi è così suddiviso: Pedone = 1, Cavallo ed Alfiere = 3, Torre = 5 e Donna = 10 (il Re non ha valore poiché la sua cattura significa Scaccomatto, e pone fine alla partita). Tali valori saranno da tenere bene in considerazione nel momento in cui si desidera effettuare uno scambio di pezzi. Eccovi alcuni principi generali che farete bene a seguire sempre:

- effettuate l'Arrocco il più presto possibile, mettendo al sicuro il Re e mettendo il gioco le Torri rapidamente.
- Chi controlla le caselle al centro della scacchiera è in vantaggio. Per far ciò spingete i pedoni centrali e sviluppate il più presto possibile i Cavalli e gli Alfieri.
- Traete vantaggio dalla cattura dei pezzi, cercando di scambiare pezzi di minor valore con pezzi di maggior valore.
- Concentratevi non fatevi prendere alla sprovvista dal vostro avversario!