

NOVAG®

obsidian

MANUALE D'USO

SOMMARIO

I. INFORMAZIONI GENERALI

II. PER CHI VUOLE INIZIARE SUBITO

III. CARATTERISTICHE DEL GIOCO

- a) Eseguire una mossa
- b) Cattura di un pezzo
- c) Mosse Impossibili o Illegali
- d) Arrocco
- e) Cattura En Passant
- f) Promozione di un pedone
- g) Stallo e Patta
- h) Scacco e Scaccomatto
- i) Annuncio di Scaccomatto
- j) Abbandono

IV. FUNZIONI SPECIALI

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 1) Tasto NEW GAME (Nuova partita) | 11) Tasto CHANGE COLOR (Colore) |
| 2) Tasto SET LEVEL (Livello) | 12) Tasto CLEAR |
| 3) SOLUZIONE DI PROBLEMI | 13) Tasto VERIFY (Verifica) |
| 4) Tasto GO | 14) Tasto SET UP (Impostazione) |
| 5) Tasto RANDOM | 15) Tasto RESTORE |
| 6) Tasto REFEREE (Arbitro) | 16) Tasto SOUND (Suono) |
| 7) Tasto HINT (Suggerimento) | 17) Tasto AUTOPLAY (Autogioco) |
| 8) Tasto TRAINING (Addestramento) | 18) Tasto INFO (Informazioni) |
| 9) Tasto TAKE BACK (Ritiro Mossa) | 19) Tasto EASY (Gioco facilitato) |
| 10) Tasto TRACE FORWARD | |

V. APPENDICE

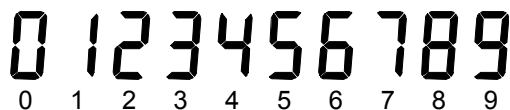
- A. Manutenzione dei Computer Scacchistici NOVAG
- B. Problemi
- C. Dati e caratteristiche tecniche.
- D. Esempi del Display LCD

VI. REGOLE DEL GIOCO DEGLI SCACCHI

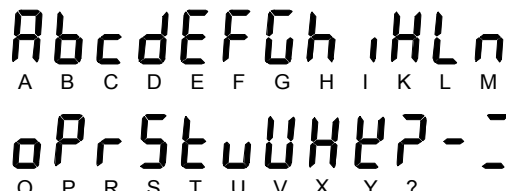
IL DISPLAY LCD DELLA SCACCHIERA NOVAG

Il Display LCD della scacchiera NOVAG è composto da sei caratteri alfanumerici. I simboli sotto elencati sono quelli che compaiono sul display della NOVAG:

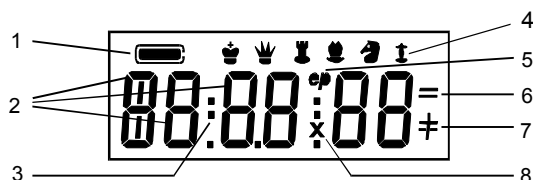
1. Numeri



2. Lettere e simboli



IL DISPLAY



- | | |
|--|--|
| 1 = Indicazione del colore | 5 = Simbolo per la cattura En Passant |
| 2 = Display alfanumerico a 6 caratteri | 6 = Simbolo per lo Stallo e la Patta |
| 3 = Separatore per le indicazioni di tempo | 7 = Simbolo per Scacco e Scaccomatto |
| 4 = Simboli dei pezzi scacchistici | 8 = Simbolo per la cattura di un pezzo |

Simboli per i pezzi scacchistici sul display

- | | | |
|--|---|---------|
| | = | Pedone |
| | = | Cavallo |
| | = | Alfiere |
| | = | Torre |
| | = | Donna |
| | = | Re |

Nota: Se tutti i display LCD indicano 3 barre "≡" significa che la funzione impostata è attiva (ON), oppure che la funzione è al livello 3.

I. INFORMAZIONI GENERALI

Giocare con la scacchiera NOVAG è estremamente facile rispetto agli altri computer scacchistici, tuttavia vi raccomandiamo di leggere attentamente le istruzioni prima di iniziare a giocare. Le istruzioni che seguono sono state realizzate suddivise per capitoli autonomi, in tal modo non sarà necessario leggere subito tutto.

BATTERIE

La scacchiera funziona con 6 batterie **alcaline** da 1.5V UM-2 o tipo "C" (**non incluse**).

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

Per inserire le batterie aprire lo SPORTELLO collocato nella parte inferiore della scacchiera e collocarle rispettando la polarità indicata dai simboli +/- . Un set di pile nuove dura per circa 250 ore continuative di gioco. Se la scacchiera resta per lungo tempo inutilizzata è buona norma togliere le pile dalla loro sede.

ALIMENTATORE

La scacchiera è in grado di utilizzare anche l'alimentatore Novag Art. No. 8210 / 1021 disponibile separatamente. Prima di utilizzare l'alimentatore controllate che il voltaggio della rete corrisponda a quello specificato sull'etichetta dell'adattatore stesso. La presa dell'adattatore è collocata sul retro del computer. Utilizzate solo ed unicamente l'alimentatore NOVAG Art. 8210 / 1021. L'utilizzo di un alimentatore diverso invalida la garanzia.

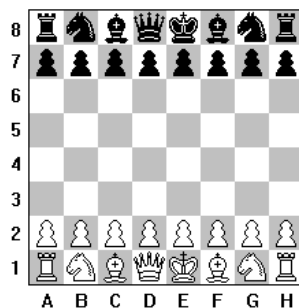
Nota: Assicurarsi che l'alimentatore sia connesso alla scacchiera prima di inserirlo nella presa di corrente.

MEMORIA

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

II. PER CHI VUOLE INIZIARE SUBITO

1. Prima di iniziare a giocare è necessario collocare sulla scacchiera i pezzi di gioco nella posizione di partenza. I pezzi Bianchi sulle traverse 1 e 2, i pezzi Neri sulle traverse 7 e 8.



2. L'interruttore di accensione è collocato sul retro della scacchiera ed è contrassegnato dalla scritta ON/OFF. Per accendere la scacchiera posizionate l'interruttore sulla scritta ON. L'interruttore funziona sia che state usando le batterie che l'alimentatore. Se state utilizzando l'alimentatore le batterie vengono automaticamente disabilitate.
3. Premete il tasto NEW GAME. Udirete 3 beep ed il display mostrerà la scritta [01.-- --] con la barra bianca. Ciò indica che ora potete fare la vostra mossa d'apertura con il Bianco.
4. Se è vostra intenzione modificare il livello di gioco premete il tasto set SET LEVEL e selezionate innanzi tutto uno dei due GRUPPI DI LIVELLI. Quindi premete la casella corrispondente al livello desiderato (**a1, a2, a3...sino ad h8**). Sul display LCD potrete vedere un numero indicante il livello selezionato.
(Ulteriori riferimenti al paragrafo IV sezione 2)

5. Una volta impostato il livello, premete GO per uscire dalla funzione SET LEVEL. Ora potrete effettuare la vostra prima mossa, giocando con i pezzi bianchi; il computer è infatti programmato per giocare con il Nero e voi con il Bianco.

La scacchiera NOVAG ha una scacchiera a sensori che registra automaticamente le vostre mosse; basta premere leggermente il pezzo sulla casella. Ogni casella della scacchiera viene identificata tramite le coordinate da A1 a H8. Per effettuare la mossa, scegliete il pezzo che intendete muovere e premetelo leggermente sulla casella; i due rispettivi LED si illumineranno. Poi posizionate il pezzo sulla casella dove volete muoverlo e premete lievemente (la vostra mossa completa sarà indicata sul display). Appena à avrà registrato la vostra mossa comincerà immediatamente a calcolare la sua contro-mossa.

III. CARATTERISTICHE DEL GIOCO

a) Eseguire una mossa

La scacchiera NOVAG è dotata di un piano di gioco a sensori che registrano automaticamente la mossa quando le giuste caselle vengono leggermente premute. Le mosse eseguite dal computer vengono visualizzate sul display LCD e sono indicate dai LED. 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). Tutte le mosse sono sempre visualizzate sul display LCD e dai LED corrispondenti accesi.

Il colore, cui spetta la mossa, è indicato sulla prima linea del display e i due rispettivi LED si illumineranno. Un segnale bianco indica che la mossa spetta al Bianco, un segnale nero indica invece che tocca al Nero. Per eseguire una mossa premete leggermente sul pezzo da muovere, sul display comparirà la casella di partenza. Quindi completate la mossa portando il pezzo sulla casella di arrivo e ripremete leggermente su questa casella. Il display LCD mostrerà la mossa completa. La scacchiera elettronica inizierà immediatamente ad elaborare la propria contromossa.

Il computer visualizzerà la propria mossa sul display LCD. A questo punto occorre che voi eseguiate la mossa del computer premendo leggermente sul pezzo da muovere prima sulla casella di partenza poi su quella di arrivo. Fate attenzione a non dimenticarvi di togliere dalla scacchiera i pezzi catturati da voi o dal computer, senza premere sulla casella.

Nota: Quando la scacchiera elettronica stà pensando alla propria mossa (il simbolo nero lampeggia sul display) qualunque tasto premuto sarà ignorato, ad eccezione del tasto GO che interromperà l'analisi e forzerà la mossa del computer.

b) Cattura di un pezzo

Se la scacchiera cattura un pezzo sul display LCD comparirà il simbolo "x" ed in caso di una cattura di pedone En Passant comparirà il simbolo "ep". Eseguite la mossa della scacchiera togliendo dal piano di gioco il pezzo catturato senza eseguire ulteriori pressioni sulle caselle, se non quelle della mossa. Invece se siete voi ad eseguire una cattura di un pezzo, fate la vostra mossa normalmente e rimuovete il pezzo catturato.

c) Mosse Impossibili ed Illegali

La scacchiera 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.

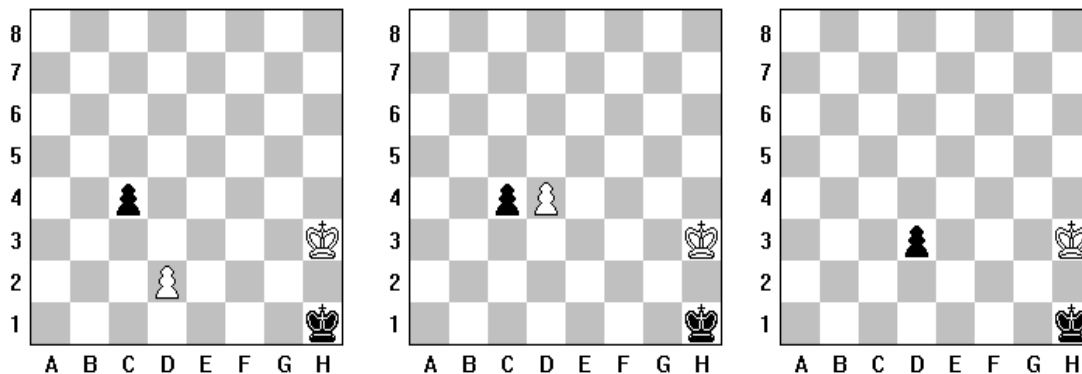
- Se cercate di eseguire una mossa Illegale udirete 3 beep ed il display LCD mostrerà la scritta "**Error**". Ritirate la vostra mossa senza premere alcuna casella. Ora potete eseguire una qualsiasi altra mossa legale.
- Se cercate di muovere un pezzo sbagliato quando eseguite una mossa del computer udirete ugualmente 3 beep e sul display comparirà la mossa corretta e i LED corrispondenti alla casella giusta si illumineranno. Per eseguire correttamente la mossa premete leggermente sulle caselle indicate.

d) Arroccchi

In accordo con le regole del gioco degli scacchi, l'arrocco è una mossa prima del Re poi della Torre. Il Computer indicherà tutte le casella da premere. Il computer accetterà l'arrocco anche in una posizione impostata con la funzione SET-UP.

e) En Passant

Per eseguire questa cattura di pedone speciale basterà premere sulla casella di partenza e di arrivo come una mossa normale. Ricordatevi di togliere dalla scacchiera il pedone catturato, questa volta premendo leggermente sulla casella. Quando il computer esegue una cattura En Passant sul display LCD, oltre al simbolo di cattura "x" sarà visualizzato anche il simbolo "ep".



Regola Ufficiale della cattura En Passant:

Un pedone che, giunto nella propria quinta traversa viene affiancato da un pedone avversario che si è appena mosso dalla casella di partenza avanzando di 2 caselle, può effettuare la cattura come se il pedone avversario si fosse mosso di una sola casella. Questa mossa speciale può essere effettuata solo immediatamente dopo l'avanzamento del pedone avversario.

f) Promozione di un pedone

Se un pedone riesce a raggiungere la parte opposta della scacchiera sarà possibile promuoverlo in un qualsiasi altro pezzo di gioco fatta eccezione per il Re.

Quando ciò accade sul display comparirà la scritta "Pro ?". Potrete ora scegliere il pezzo in cui trasformare il vostro pedone premendo uno dei **Tasti dei Simboli dei Pezzi**. A questo punto il computer inizierà ad analizzare la propria contromossa.

Invece, se è un pedone del computer ad aver raggiunto la parte opposta della scacchiera sul display LCD comparirà l'indicazione del pezzo nel quale il computer intende promuovere il proprio pedone.

Il computer accetta ed esegue le promozioni anche nelle posizioni impostate con la funzione SET-UP.

g) Stallo e Patta

- Il computer annuncia lo Stallo con la scritta "**dr StL**" sul display.

La scacchiera riconosce queste speciali condizioni di Patta stabilite dai regolamenti di gioco della F.I.D.E.:

- La Patta per materiale insufficiente è annunciata con la scritta "**dr in5**" sul display.
- 50 mosse senza effettuare una cattura di un pezzo o senza aver mosso un pedone "**dr 50**".
- Ripetizione per 3 volte della stessa posizione sulla scacchiera "**dr 3rd**".

h) Scacco e Scaccomatto

Lo scacco al Re è annunciato dal computer con un segno "+" posizionato nell'angolo destro del display LCD. Se lo scacco al Re è l'ultimo della partita (scaccomatto) la parola "**MATE**" comparirà sul display LCD insieme all'ultima mossa giocata ed al colore vincente.

i) Annuncio di Scaccomatto

La scacchiera elettronica nell'istante in cui si accorge di poter dare scaccomatto forzato lo annuncerà sul display LCD insieme al numero di mosse necessarie per lo scaccomatto.

Esempio: "**n 4**" significa Scaccomatto in 4 mosse.

j) **Abbandono**

Se il computer ritiene che la propria posizione sia senza speranza, annuncerà "**rESiGn**" che significa ABBANDONO. Se tuttavia desiderate comunque proseguire la partita la scacchiera NOVAG non ripeterà più l'abbandono.

Nota: Se uno dei giocatori, voi o il computer, finisce il tempo a disposizione sul display LCD comparirà la scitta "**FLAG**". Potrete comunque continuare normalmente il gioco.

IV. **FUNZIONI SPECIALI**

1) **Tasto NEW GAME (Nuova partita)**

Premendo NEW GAME il computer si riporterà nella posizione di partenza pronto ad iniziare una nuova partita. Questo tasto funziona anche quando vi trovate nelle funzioni SET-UP, VERIFY e SET LEVEL.

Premete NEW GAME tutte le volte che volete cominciare una nuova partita.

Nota: I valori impostati con le funzioni SET LEVEL, RANDOM e SOUND saranno mantenuti.

2) **Tasto SET LEVEL (Livello)**

La vostra scacchiera elettronica ha 112 differenti livelli selezionabili (compresi i livelli per la soluzione dei problemi scacchistici). Potrete così migliorarvi nel gioco e seguire i vostri progressi con livelli sempre più difficili.

I livelli sono suddivisi in 10 sezioni e sono raccolti in 2 gruppi come descritto in questo capitolo. Sul display LCD vedrete le seguenti abbreviazioni indicanti le 12 sezioni dei livelli:

Tr = Livelli da Torneo — **At** = Tempo medio — **Ft** = Tempo fisso — **Sd** = Morte Improvvisa — **Fd** = Profondità di ricerca fissata — **An** = Analisi — **EA** = Livelli facili — **BE** = Principianti — **IN** = Soluzione dei problemi scacchistici — **Fn** = Livelli di divertimento.

Come mostrato dai diagrammi del GRUPPO DI LIVELLI I e GRUPPO DI LIVELLI II, ogni livello di gioco corrisponde ad una delle 64 caselle sulla scacchiera. Per impostare il computer su un livello occorrerà che premiate il tasto SET LEVEL, quindi dovrete selezionare o il GRUPPO DI LIVELLI I o il GRUPPO DI LIVELLI II ed infine dovrete premere la corrispondente casella sulla scacchiera (A1, A2, fino a...H8). Sul display LCD verrà visualizzato il livello prescelto. Per confermare il livello ed uscire da questa funzione occorrerà premere il tasto GO.

Per esempio, se volete impostare il livello 12 (= Tr 12 del GRUPPO DI LIVELLI I - Sezione Livelli da Torneo), dovrete premere il tasto SET LEVEL una o due volte a seconda se desiderate il GRUPPO DI LIVELLI I o II, e quindi premere sulla casella B4. Il livello comparirà sul display LCD. A questo punto potrete premere il tasto GO per uscire dalla funzione di selezione dei livelli. Sarete ora pronti per giocare la vostra prima mossa..

Nota: Potrete verificare o cambiare il livello di gioco quando vorrete durante una partita, ma non mentre il computer è intento a calcolare la propria mossa. In tal caso sarà necessario interrompere il computer e costringerlo a muovere premendo il tasto GO. Il computer eseguirà la miglior mossa che è riuscito a trovare fino a quel momento.

Se spegnete il computer per proseguire la partita in un secondo tempo, o se premete il tasto NEW GAME per iniziare una nuova partita, l'ultimo livello selezionato sarà mantenuto, sempre che abbiate inserito delle batterie cariche o l'alimentatore sia collegato alla rete elettrica.

Sistema di numerazione per selezionare il livello di gioco sulla scacchiera:

GRUPPO DI LIVELLI I:

8	Tr8	Tr16	At8	At16	Ft8	Ft16	Sd8	Sd16
7	Tr7	Tr15	At7	At15	Ft7	Ft15	Sd7	Sd15
6	Tr6	Tr14	At6	At14	Ft6	Ft14	Sd6	Sd14
5	Tr5	Tr13	At5	At13	Ft5	Ft13	Sd5	Sd13
4	Tr4	Tr12	At4	At12	Ft4	Ft12	Sd4	Sd12
3	Tr3	Tr11	At3	At11	Ft3	Ft11	Sd3	Sd11
2	Tr2	Tr10	At2	At10	Ft2	Ft10	Sd2	Sd10
1	Tr1	Tr9	At1	At9	Ft1	Ft9	Sd1	Sd9
	A	B	C	D	E	F	G	H

GRUPPO DI LIVELLI II:

8	Fd8	An8	EA8	BE8	IN8	Fn8	Sd8	Sd16
7	Fd7	An7	EA7	BE7	IN7	Fn7	Sd7	Sd15
6	Fd6	An6	EA6	BE6	IN6	Fn6	Sd6	Sd14
5	Fd5	An5	EA5	BE5	IN5	Fn5	Sd5	Sd13
4	Fd4	An4	EA4	BE4	IN4	Fn4	Sd4	Sd12
3	Fd3	An3	EA3	BE3	IN3	Fn3	Sd3	Sd11
2	Fd2	An2	EA2	BE2	IN2	Fn2	Sd2	Sd10
1	Fd1	An1	EA1	BE1	IN1	Fn1	Sd1	Sd9
	A	B	C	D	E	F	G	H

DESCRIZIONE DELLE 12 SEZIONI DI LIVELLI:

GRUPPO DI LIVELLI I:

- **LIVELLI DA TORNEO :** Tr 1 - Tr 16

I Livelli da Torneo richiedono che voi scegliate un determinato numero di mosse da giocare in uno specifico limite di tempo. 40 mosse devono essere giocate in un dato tempo, per esempio 40 mosse in 120 min. (Ricordatevi che il livello Tr 8 è il più forte di questa sezione). Se voi, o il computer, supererete il tempo specificato, la partita verrà dichiarata persa.

Livello	Descrizione		
Tr	1	40 mosse in	4 min.
	2	40 mosse in	5 min.
	3	40 mosse in	8 min.
	4	40 mosse in	10 min.
	5	40 mosse in	15 min.
	6	40 mosse in	20 min.
	7	40 mosse in	30 min.
	8	40 mosse in	40 min.
	9	40 mosse in	50 min.
	10	40 mosse in	60 min.
	11	40 mosse in	70 min.
	12	40 mosse in	80 min.
	13	40 mosse in	90 min.
	14	40 mosse in	100 min.
	15	40 mosse in	120 min.
	16	40 mosse in	150 min.

- **TEMPO MEDIO: At 1 - At 16**

Il computer utilizzerà metà del tempo impostato per calcolare la propria contro-mossa e il rimanente tempo per completare la ricerca. Il tempo di risposta varierà tra l'apertura, il medio gioco ed il finale. Il computer tende ad essere più veloce nell'apertura e nel finale mentre nel medio gioco, in posizioni complicate, impiegherà molto più tempo. A seconda della posizione il computer potrà impiegare fino a quattro volte il tempo impostato.

Livello	Descrizione		
At	1	5 sec.	per mossa
	2	7 sec.	per mossa
	3	10 sec.	per mossa
	4	13 sec.	per mossa
	5	20 sec.	per mossa
	6	30 sec.	per mossa
	7	45 sec.	per mossa
	8	60 sec.	per mossa
	9	75 sec.	per mossa
	10	90 sec.	per mossa
	11	100 sec.	per mossa
	12	115 sec.	per mossa
	13	135 sec.	per mossa
	14	150 sec.	per mossa
	15	175 sec.	per mossa
	16	220 sec.	per mossa

- **TEMPO FISSO: Ft 1 - Ft 16**

Il computer utilizzerà solo il tempo impostato per calcolare la propria mossa.

Livello	Descrizione		
Ft	1	2 sec.	per mossa
	2	4 sec.	per mossa
	3	6 sec.	per mossa
	4	8 sec.	per mossa
	5	10 sec.	per mossa
	6	15 sec.	per mossa
	7	20 sec.	per mossa
	8	25 sec.	per mossa
	9	30 sec.	per mossa
	10	35 sec.	per mossa
	11	40 sec.	per mossa
	12	45 sec.	per mossa
	13	50 sec.	per mossa
	14	55 sec.	per mossa
	15	60 sec.	per mossa
	16	90 sec.	per mossa

- **MORTE IMPROVVISA: Sd 1 - Sd 16**

Nella sezione Morte Improvvisa il computer cercherà di finire la partita entro il tempo impostato. Il tempo impiegato per ogni mossa dipenderà da quello utilizzato fino a quel momento e dalla complessità della posizione

Se voi od il computer supererete il tempo impostato avrete perso la partita. Per rendersi conto del tempo rimasto in questi livelli sul display l'orologio funzionerà come un conto alla rovescia. Per esempio se impostate il livello Sd 5 l'orologio partirà indicando 20:00 e procederà a ritroso fino a 00:00, a quel punto udirete 3 beep e sul display LCD comparirà la scritta "FLAG". Il colore che deve muovere in quel momento è il perdente. Potrete comunque ugualmente proseguire la partita fino alla fine; in questo caso il tempo totale sarà visualizzato e proseguirà senza limiti.

<u>Livello</u>	<u>Descrizione</u>
Sd 1	3 min. per partita
2	5 min. per partita
3	10 min. per partita
4	15 min. per partita
5	20 min. per partita
6	25 min. per partita
7	30 min. per partita
8	35 min. per partita
9	40 min. per partita
10	45 min. per partita
11	50 min. per partita
12	55 min. per partita
13	60 min. per partita
14	90 min. per partita
15	100 min. per partita
16	120 min. per partita

GRUPPO DI LIVELLI II:

- **PROFONDITA' DI RICERCA FISSATA: Fd 1 - Fd 8**

In questa sezione potrete selezionare la profondità di analisi del computer.

Il tempo impiegato dal computer per raggiungere la profondità di analisi impostata varierà in funzione della complessità della posizione analizzata. Come regola generale il computer impiegherà per analizzare la profondità successiva da 3 a 6 volte più tempo di quello impiegato per la profondità raggiunta in quel momento.

<u>Livello</u>	<u>Descrizione</u>
Fd 1	analizza per 1 semi mossa
2	analizza per 2 semi mosse
3	analizza per 3 semi mosse
4	analizza per 4 semi mosse
5	analizza per 5 semi mosse
6	analizza per 6 semi mosse
7	analizza per 7 semi mosse
8	analizza per 8 semi mosse

- **ANALISI: An 1 - An 8**

Questi livelli permettono analisi approfondite per posizioni veramente complicate. Al livello An 8 il computer cercherà, a tempo indeterminato, la possibilità di dare scaccomatto. L'analisi potrà essere interrotta premendo il tasto GO. In tal caso il computer giocherà la miglior mossa che è riuscito a trovare durante la propria analisi. A questo livello può essere molto interessante osservare il computer che analizza posizioni complicatissime per 4 ore od anche per interi giorni!

<u>Livello</u>	<u>Descrizione</u>
An 1	cerca per 9 semi mosse
2	cerca per 10 semi mosse
3	cerca per 11 semi mosse
4	cerca per 12 semi mosse
5	cerca per 13 semi mosse
6	cerca per 14 semi mosse
7	cerca per 15 semi mosse
8	cerca all' INFINITO

- **LIVELLI FACILI: EA 1 - EA 8**

&

- **LIVELLI PER PRINCIPIANTI: BE 1 - BE 8**

Questi livelli sono dedicati ai giocatori alle prime armi. Il gioco del computer è limitato nella propria ricerca, il che causa un gioco piuttosto debole. Il principiante avrà quindi più chance di vittoria contro il computer. Il computer tenderà a cercare di catturare più pezzi piuttosto che cercare di bilanciare il gioco.

Livello	Descrizione
EA 1	1 mossa completa + 2 mosse di cattura
2	1 mossa completa + 3 mosse di cattura
3	1 mossa completa + 4 mosse di cattura
4	1 mossa completa + 5 mosse di cattura
5	1 mossa completa + 6 mosse di cattura
6	1 mossa completa + 7 mosse di cattura
7	1 mossa completa + 8 mosse di cattura
8	1 mossa completa + 9 mosse di cattura

Livello	Descrizione
BE 1	2 mosse complete + 2 mosse di cattura
2	2 mosse complete + 3 mosse di cattura
3	2 mosse complete + 4 mosse di cattura
4	2 mosse complete + 5 mosse di cattura
5	2 mosse complete + 6 mosse di cattura
6	2 mosse complete + 7 mosse di cattura
7	2 mosse complete + 8 mosse di cattura
8	2 mosse complete + 9 mosse di cattura

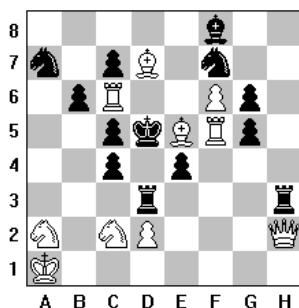
- **SOLUZIONE DEI PROBLEMI SCACCHISTICI: IN 1 - IN 8**

Se avete una posizione nella quale è possibile dare forzatamente scaccomatto, la scacchiera elettronica è in grado di trovare la via più breve per concludere la partita fino ad un massimo di scaccomatto in 8 mosse. Il computer indicherà la soluzione più veloce per dare scaccomatto.

Se il computer trova lo scaccomatto forzato mostrerà sul display la mossa che porta alla vittoria. Se invece non esiste scaccomatto sul display comparirà la scritta "**nonE**".

Livello	Descrizione
IN 1	Scaccomatto in 1 mossa
2	Scaccomatto in 2 mosse
3	Scaccomatto in 3 mosse
4	Scaccomatto in 4 mosse
5	Scaccomatto in 5 mosse
6	Scaccomatto in 6 mosse
7	Scaccomatto in 7 mosse
8	Scaccomatto in 8 mosse

Esempio: Per risolvere un problema di scaccomatto in 3 mosse occorrerà impostare sulla scacchiera elettronica la posizione del diagramma con la funzione SET-UP.



Soluzione:

- | | |
|------------|-------------|
| Bianco | Nero |
| 1. c2-d4 | d3 x d4 |
| 2. e5-g3 | f7-e5 |
| 3. f5 x e5 | scaccomatto |

• **LIVELLI DI DIVERTIMENTO: Fn 1 - Fn 8**

In questi livelli di gioco il computer commette degli errori "molto umani" e gioca quasi istantaneamente con pochissima strategia o tattica. Qualunque principiante sarà in grado di battere il computer a questi livelli di gioco!

<u>Livello</u>	<u>Descrizione</u>
Fn 1	2 sec. per mossa
2	5 sec. per mossa
3	10 sec. per mossa
4	20 sec. per mossa
5	30 sec. per mossa
6	60 sec. per mossa
7	120 sec. per mossa
8	180 sec. per mossa

3) SOLUZIONE DEI PROBLEMI SCACCHISTICI (Uso del tasto SET LEVEL)

La scacchiera elettronica può risolvere moltissimi problemi scacchistici così come è in grado di risolvere problemi di scaccomatto fino ad un massimo di 8 mosse. Nella soluzione dei problemi è previsto l'uso dell'arrocco, della promozione e della presa En Passant. Premete il tasto NEW GAME e ricostruite sulla scacchiera la posizione del problema. Prima di iniziare la ricerca dello scaccomatto è opportuno verificare la corretta disposizione dei pezzi con la funzione VERIFY e rassicurarsi che il colore a cui spetta la mossa sia correttamente impostato. Se non lo è cambiatelo premendo il tasto CHANGE COLOR.

Per scegliere la profondità della ricerca dello scaccomatto occorre premere il tasto SET LEVEL fino a che non compare sul display la scritta "in 1". Ora potete scegliere il numero di mosse per dare scaccomatto premendo una delle caselle comprese tra G1 e G8.

Premete il tasto GO per uscire dall'impostazione del livello e ripremetelo per iniziare nella ricerca dello scaccomatto. Se non esiste una soluzione sul display comparirà la scritta "no nE". Mentre il computer sta analizzando sul display comparirà la sequenza di mosse che sta considerando ed altre informazioni a rotazione nel seguente ordine:

- Tempo utilizzato (esempio : " 01 : 35 ")
- Prima mossa della linea principale (esempio : " G5 G4 ", display della più probabile successiva mossa del Nero).
- Seconda mossa della linea principale (esempio : " F3 H4 ", display della probabile contromossa del Bianco).
- Terza mossa della linea principale (esempio : " D6 D5 ", display della provvista replica del Nero).
- Valutazione della posizione = punteggio dal punto di vista del computer (esempio : "0 21", significa + 0.21 pedoni).
- Profondità della ricerca (d 6 significa che sta analizzando la sesta semi-mossa).
- Iterazioni non completate (29 30 significa che 29 possibili mosse su 30 sono state calcolate).
- Se non ci sono soluzioni sul display comparirà la scritta "no nE".

4) Il tasto GO

Il tasto GO è utilizzato per inserire un comando o per uscire da una funzione speciale:

SET UP / VERIFY / SET LEVEL / AUTOPLAY o DEMO / SOLUZIONE DI PROBLEMI. Queste funzioni sono spiegate nei rispettivi paragrafi.

Inoltre il tasto GO è usato:

- Per far sì che il computer NOVAG muova, anche nella funzione REFEREE (Arbitro).
- Per interrompere le analisi del computer (ovviamente solo mentre il computer sta calcolando una mossa) e far giocare alla scacchiera la miglior mossa trovata fino a quel momento. E' importante dare al computer almeno 5 secondi di tempo prima di premere il tasto GO, ciò per far sì che venga elaborata una mossa ragionevole. Ovviamente la mossa così ottenuta può discostarsi di molto da quella che sarebbe stata elaborata fornendo tutto il tempo a disposizione per il livello selezionato.
- Per cambiare colore durante una partita. Se quando è il vostro turno premete il tasto GO il computer giocherà per voi e lascerà la gestione del suo vecchio colore a voi.
- Per far giocare il computer contro se stesso. Ciò può essere interessante in determinate posizioni per controllare gli sviluppi del gioco. Ad ogni mossa occorre premere il tasto GO per attivare il calcolo della mossa. Ogni mossa sarà calcolata in base al livello impostato.
- Per accettare un HINT (suggerimento) mostrato sul display dopo aver premuto l'apposito tasto. Premendo il tasto GO si accetta tale mossa.

5) Tasto 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 alcuni livelli di casualità (**rAnd** / **rAnd** - / **rAnd** = / **rAnd** \equiv). Il livello "**rAnd**" è il meno casuale. Il computer sceglierà casualmente tra tutte le mosse che valuterà abbastanza simili.

6) Tasto REFEREE (Arbitro)

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. Con questa funzione è anche possibile inserire le mosse di una particolare apertura che volete studiare oppure potete cimentarvi sfidando un vostro amico.

Questa funzione è attivabile sia all'inizio che durante una partita ma non mentre il computer sta elaborando una mossa. Premendo il tasto REFEREE sul display comparirà la scritta "**rEF** \equiv " se è stata attivata la funzione Arbitro oppure la scritta "**rEF**" se state disabilitando la funzione. Quindi ogni pressione del tasto abiliterà o disabiliterà la funzione. La funzione Arbitro permette comunque l'utilizzo dei seguenti comandi:

TAKE BACK / CHANGE COLOR / HINT / SET UP / VERIFY / SOUND / GO.

7) Il tasto HINT (Suggerimento)

La scacchiera elettronica NOVAG è in grado di suggerire una possibile mossa quando non sarete in grado di prendere una decisione. Ciò è molto utile per l'apprendimento del gioco. Al vostro turno di gioco premete il tasto HINT e sul display il computer vi mostrerà la mossa che considera migliore. Potrete così accettare il suggerimento oppure effettuare qualsiasi altra mossa. Per accettare il suggerimento basterà premere il tasto GO ed il computer inizierà immediatamente ad analizzare la propria contromossa.

Se premerete il tasto HINT durante la fase di calcolo della scacchiera sul display comparirà la miglior mossa analizzata fino a quel momento, ovvero quella che la scacchiera giocherebbe se la fermate in quel momento premendo il tasto GO. Premendo il tasto CLEAR il display LCD cancellerà la mossa visualizzata e riprenderà la normale rotazione delle informazioni sul display.

La mossa suggerita è la migliore che il computer è in grado di trovare in base al livello impostato.

8) Il tasto TRAINING (Addestramento)

Questa funzione serve per aiutare i principianti:

Primo passo:

Quando è il vostro turno premete il tasto TRAINING ed il computer mostrerà la scritta "**from**" e la casella (indicata sul display LCD e dai LED) del primo pezzo in grado di effettuare una mossa legale.

Ad ogni successiva pressione del tasto TRAINING, la scacchiera elettronica mostrerà uno alla volta tutti i pezzi in grado di effettuare delle mosse legali. Dopo l'ultimo pezzo riprenderà con il primo, in un ciclo infinito.

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 evidenzierà una alla volta tutte le possibili caselle di destinazione di quel pezzo "**to**".

Terzo passo :

Se accettate la mossa indicata dal display, premete il tasto CLEAR per azzerare il display ed eseguite la mossa. Il computer inizierà ad analizzare la contromossa..

Invece se desiderate effettuare una mossa differente basterà premere 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.

9) Il tasto TAKE BACK (Ritiro mossa)

La scacchiera elettronica vi permette di tornare indietro fino ad un massimo di 112 semi-mosse per permettervi di cancellare gli effetti di un errore o semplicemente per studiare differenti strategie di gioco.

Attendete il vostro turno di gioco. Premete il tasto TAKE BACK e l'ultima mossa giocata comparirà alla rovescia sul display (La mossa vi sarà anche mostrata dalle file di LED). Eseguite la mossa, così come indicata sul display e dai relativi LED (con una leggera pressione sulle caselle della scacchiera interessate).

Tutte le volte che premerete il tasto TAKE BACK potrete ritirare una ulteriore mossa giocata. Se sulla scacchiera deve essere riposto un pezzo che era stato catturato, sul display LCD comparirà sia il tipo del pezzo che la casella. Confermate il riposizionamento del pezzo con una leggera pressione sulla casella della scacchiera. Il display LCD cancellerà la scritta. Per uscire da questa funzione basterà che eseguiate una mossa oppure che premiate il tasto GO per far eseguire una mossa dal computer.

La scacchiera elettronica NOVAG offre per vostra convenienza e come opzione addizionale una funzione TAKE BACK diretta:

Non è necessario premere ogni volta il tasto TAKE BACK prima di poter ritirare l'ultima mossa. Attendete il vostro turno di gioco e semplicemente ripetete alla rovescia l'ultima mossa dalla casella di destinazione "**to**" a quella di partenza "**from**". La successiva mossa che si potrebbe ritirare è indicata sul display LCD e dai relativi LED.

Utilizzando questo metodo è possibile ritirare un massimo di 112 semi-mosse. In qualunque momento è possibile riprendere il gioco normale eseguendo una mossa o premendo il tasto GO per far partire la ricerca della mossa da parte del computer.

Nota: Se selezionate la funzione CHANGE COLOR o SET UP per modificare la posizione di un qualsiasi pezzo, tutte le mosse precedenti saranno cancellate dalla memoria e non sarà più utilizzabile la funzione TAKE BACK per le mosse giocate in precedenza alla modifica. Se non ci sono mosse in memoria da ritirare sul display compare la scritta "**bEG in**".

10) Tasto TRACE FORWARD (Ripetere le mosse giocate)

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**".

11) Il tasto CHANGE COLOR (Colore)

Normalmente il computer è impostato per giocare con i pezzi Neri, e voi con i pezzi Bianchi. Se desiderate invece giocare una nuova partita con i pezzi Neri posizionate i pezzi Neri sulle traverse 1 e 2 e quelli Bianchi sulle traverse 7 ed 8. Attenzione che in questo caso la notazione algebrica delle lettere e numeri sul bordo della scacchiera è sbagliata, ignoratela!

Ora premete: il tasto NEW GAME - il tasto CHANGE COLOR - il tasto GO

A questo punto il computer giocherà la prima mossa con i Bianchi.

Il tasto CHANGE COLOR può essere utilizzato in qualsiasi momento durante la partita. Tutte le mosse giocate prima della pressione del tasto saranno cancellate dalla memoria del computer ed una nuova registrazione delle mosse verrà ripresa a partire da questo punto in avanti.

Se state utilizzando la funzione SET UP il tasto CHANGE COLOR vi permette di scegliere quale sarà il colore a muovere per primo (vedi la sezione IV.14.).

E' altresì possibile cambiare colore durante una partita semplicemente premendo, al vostro turno di gioco, il tasto GO. Ciò farà sì che il computer giochi al vostro posto e a voi toccherà la mossa successiva con il colore che prima era gestito dalla scacchiera elettronica.

12) Il tasto CLEAR

Questo tasto ha diversi utilizzi:

- Durante la funzione SET UP questo tasto svuota la scacchiera da tutti i pezzi.
- Se sul display compaiono messaggi tipo "rAnd ≡", "EASY ≡" ecc. potrete cancellarli premendo il tasto CLEAR
- Se avete iniziato a fare una mossa e volete cancellarla basterà premere il tasto CLEAR. Potrete così effettuare un'altra mossa.

13) Il tasto VERIFY (Verifica)

Questo tasto ha una doppia funzione:

- a) Premendolo una prima volta sul display LCD comparirà la scritta "VER – –".
- b) Premendolo una seconda volta entrerete nella funzione SET UP e sul display LCD comparirà la scritta "SEt – –".
- c) 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.

- Scegliere il pezzo da verificare premendo il tasto raffigurante il **Simbolo del Pezzo** uno dopo l'altro, tutte le volte che lo si desidera. Sul display LCD comparirà il simbolo del pezzo e la casella dove si trova e anche i rispettivi LED si accenderanno.
Se non ci sono pezzi di quel tipo (da verificare) sulla scacchiera il display mostrerà solo il simbolo del pezzo e nessuna casella verrà indicata.
- Premendo una casella e controllando il display LCD. Se la casella è occupata sul display LCD compariranno, il **Simbolo del Pezzo**, il **Simbolo del Colore** e la corrispondente **Casella**.
Se la casella è libera sul display compariranno solo le coordinate della casella, ma nessun simbolo del pezzo o colore.

Per uscire da questa funzione basta premere il tasto GO. Ora potete muovere o far muovere il computer.

14) Il tasto SET UP (Impostazione)

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 cercherete di uscire dalla funzione di SET UP avendo impostato una posizione illegale, udirete 3 beep e la parola "Error" comparirà sul display LCD. Utilizzate la funzione VERIFY per controllare cosa c'è che non va bene. Il computer dopo un SET UP accetta l'esecuzione degli arroccchi, promozioni e catture En Passant.

Nota: Tutte le mosse giocate e in memoria vengono perse dopo l'uso di SET UP..

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 "SE t – –" 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 :

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 "SE t – –".
- Rimuovete uno alla volta i pezzi che desiderate togliere premendo leggermente sulla casella in cui si trovano.
- Infine terminate la procedura premendo il tasto GO.
- Se desiderate cambiare colore premete il tasto CHANGE COLOR. Ora potete giocare oppure far eseguire la mossa al computer.

b. Inserire un pezzo :

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

- Premere il tasto SET UP fino a che sul display compaia la scritta "SE t --".
- Potete cambiare il colore del pezzo da inserire agendo sul tasto CHANGE COLOR.
- Selezionate il pezzo da inserire premendo il corrispondente tasto con il **Simbolo del Pezzo**.
- Collocate il pezzo sulla casella desiderata e premete leggermente.
- Successivi pezzi dello stesso tipo e colore possono essere inseriti senza premere altri tasti se non 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.
- Terminare il lavoro premendo il tasto GO.

c. Spostare un pezzo in un'altra casella:

Se desiderate spostare un pezzo da una casella ad un'altra durante una partita procedete come segue:

- Premere il tasto SET UP fino a che sul display compaia la scritta "SE t --".
- Spostate il pezzo come se faceste una mossa qualsiasi, ovvero premendo sulla casella di partenza e poi su quella di arrivo. Non essendoci controllo della legalità della mossa potete spostare i pezzi dove volete. Sul display comparirà la mossa fatta.
- Terminare la funzione premendo il tasto GO.

d. Svuotare tutta la scacchiera:

Se desiderate impostare una posizione è opportuno iniziare con lo svuotare tutta la scacchiera. Per prima cosa togliete tutti i pezzi dalla scacchiera e posizionate sulla scacchiera i pezzi della nuova posizione senza premere sulle caselle; a questo punto eseguite la seguente procedura:

- Premere il tasto SET UP fino a che sul display compaia la scritta "SE t --".
- Ora premete il tasto CLEAR per cancellare la posizione di tutti i pezzi dalla memoria del computer (sul display comparirà prima la parola "cLEAR" e subito dopo la scritta "SE t --").
- Ora inserite pezzo dopo pezzo seguendo la procedura descritta sopra.
- Terminare premendo il tasto GO.
- Il colore a cui spetta la prima mossa può essere cambiato premendo il tasto CHANGE COLOR

Nota: Dopo essere usciti dalla funzione SET UP se desiderate cambiare colore premete il tasto CHANGE COLOR. Potete così muovere un pezzo del nuovo colore oppure far eseguire la mossa al computer.

15) Il tasto RESTORE

Questa funzione della scacchiera elettronica serve per riposizionare la posizione all'inizio della partita. Il computer è in grado di memorizzare 112 semi-mosse il che, normalmente, vi permette di tornare all'inizio della partita. Tuttavia se avete impostato una posizione con SET UP oppure se avete giocato più di 112 semi-mosse l'uso del tasto RESTORE non vi porterà all'inizio vero e proprio della partita. Dopo aver premuto il tasto RESTORE sul display comparirà la scritta "bEG in" e quindi [0 t-- --] ad indicare l'inizio della ricostruzione della partita.

Nota: Potete anche utilizzare la funzione complementare TRACE FORWARD per riesaminare la partita.

Se inserite una nuova mossa il computer cancellerà la sequenza di mosse in memoria considerandola una nuova partita.

16) Il tasto SOUND (Suono)

La scacchiera elettronica ha quattro differenti settaggi per quanto riguarda i segnali acustici che saranno così indicati sul display LCD:

Settaggio 1 (**Sound**) : Tutti i segnali acustici sono disabilitati.

Settaggio 2 (**Sound** -) : Il computer suona solo quando effettua la sua mossa.

Settaggio 3 (**Sound** =) : Ad ogni mossa, vostra o del computer, e ad ogni pressione di un tasto, il computer emette un suono. Questa impostazione è automatica all'inizio di una nuova partita.

Settaggio 4 (**Sound** ≡) : In aggiunta a quanto descritto al settaggio 3, ci sono due nuove caratteristiche con il settaggio 4:

a) Funzione di avviso del pezzo:

Se uno dei vostri pezzi più importanti viene attaccato udirete un doppio beep per avvisarvi della minaccia, inoltre sul display comparirà il simbolo del pezzo e la casella interessata. Questa funzione è molto utile per la fase di apprendimento dei principianti.

b) Controllo sul Libro delle Aperture:

La scacchiera elettronica è dotata di un Libro delle Aperture contenente circa 8900 semi-mosse. Quando iniziate una nuova partita ed effettuate una mossa non prevista dal Libro delle Aperture il computer vi avviserà con un doppio beep e sul display LCD comparirà la scritta "**OFF BH**" che per l'appunto indica che state eseguendo una mossa non memorizzata nel libro delle aperture.

A questo punto potrete o confermare la vostra mossa premendo il tasto GO oppure potrete ritirare la mossa (vedi sezione IV.9) ed effettuare un'altra mossa.

Quando tutta la sequenza contenuta nel libro delle aperture è stata giocata sul display comparirà la scritta "**End BH**".

Consigliamo di sfruttare questa interessante funzione per apprendere il più possibile dal Libro delle Aperture.

17) Il tasto AUTOPLAY (Autogioco)

Il vostro computer può essere impostato per giocare contro se stesso; ciò può essere utile per imparare o per analizzare un problema o una particolare posizione.

Selezionate il livello desiderato premendo il tasto SET LEVEL. Ora premete il tasto AUTOPLAY e selezionate la funzione (sul display comparirà una delle seguenti scritte "**Auto≡**", "**demo≡**" o "**nor**"). Ora basta premere il tasto GO per iniziare il gioco. Sul display della scacchiera elettronica comparirà la sequenza delle mosse giocate. Potrete seguire il gioco riportando le mosse sulla scacchiera.

Settaggio "**Auto≡**" = autoplay attivo : permette al computer di giocare contro se stesso fino alla fine della partita (1 sola partita).

Settaggio "**demo≡**" = demo attivo : permette al computer di giocare contro se stesso all'infinito (al termine di una partita il computer ne inizia automaticamente un'altra).

Settaggio "**nor**" : disabilita l'autoplay ed il demo.

Nota: Per uscire da questa funzione mentre il computer sta giocando premete il tasto NEW GAME, ma ricordate che così andrà persa la partita in memoria.

Quando la partita è iniziata (e fuori dal Libro delle Aperture) è possibile uscire dalla modalità autoplay premendo il tasto GO, il computer eseguirà la mossa che stava analizzando ed uscirà dalla funzione di autogioco.

Se usate la funzione di autoplay per apprendere le strategie del computer vi consigliamo di eseguire le mosse una alla volta premendo di volta in volta il tasto GO. Ciò vi darà il tempo di annotare le mosse e di riflettere sulla strategia di gioco.

18) Il tasto INFO (Informazioni)

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 il messaggio "**totAL**" per 1 secondo 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 la terza volta verrà visualizzata la valutazione 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.

- Il display mostrerà la scritta "**ScorE**" e quindi alcune cifre come per esempio "**o 41**" che significa che il giocatore a cui tocca la mossa ha quasi mezzo pedone di vantaggio. La posizione è valutata ed aggiustata in numero di pedoni di vantaggio o svantaggio. Gli svantaggi sono indicati dal segno "-". Inoltre se il computer vede che stà per prendere scaccomatto mostrerà sul display una scritta tipo questa "**-n 03**" che indica uno scaccomatto imparabile in 3 mosse.
- Premendo il tasto INFO per la quarta volta sul display comparirà il numero di mosse giocate fino a quel momento (Sul display comparirà la scritta "**count**" ed il colore considerato e dopo 1 secondo il numero di mosse giocate fino a quel momento).

Nota: Utilizzate il tasto CLEAR per azzerare il display. Quando il computer stà analizzando la mossa se avrà abbastanza tempo mostrerà le informazioni suddette a rotazione. Per ritornare alla rotazione premere nuovamente il tasto CLEAR.

Quando il computer termina le sue analisi tali informazioni spariscono e sul display comparirà la mossa del computer.

Le informazioni che compaiono a rotazione sono:

- Il tempo utilizzato per l'analisi in corso.
- Le prime 3 mosse della miglior variante trovata.
- La valutazione della posizione.
- L'attuale profondità di analisi.
- Il numero di mosse legali analizzate sul totale delle possibili mosse legali.

Nota: Ogni informazione viene visualizzata per 2 secondi.

19) Il tasto EASY (Gioco facilitato)

La scacchiera elettronica 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 usare 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.

V. APPENDICE

A. Manutenzione dei computer scacchistici NOVAG

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

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

B. Guida alla soluzione di eventuali problemi di malfunzionamento

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 e il display LCD è spento. Verificate la carica delle batterie. Utilizzate sempre e solo **batterie alcaline** per ottenere le migliori prestazioni.
2. Le scritte sul display LCD appaiono sempre più fioche via via che il computer viene usato. Le pile stanno esaurendosi, occorre sostituirlle.
3. Sul display è comparsa la scritta ("**Error**") anziché la mossa effettuata. Occorre che verifichiate con l'apposita funzione VERIFY, la posizione dei pezzi sulla scacchiera (vedi la sezione IV. 13). Oppure se il computer vi richiede di scegliere a quale pezzo promuovere un pedone occorre che premiate il tasto con il simbolo del pezzo scelto.
4. La scacchiera elettronica sembra bloccata e non risponde alla pressione di ogni tasto, oppure tutti le luci sono accese ed il computer è completamente bloccato. Occorre resettare il computer seguendo le seguenti istruzioni:
 - Spegnete il computer, rovesciatelo e localizzate il foro con la scritta RESET.
 - inserite nel foro uno strumento sottile (per esempio la punta di una biro) e tenete premuto per 5-10 secondi.
 - La memoria è stata resettata e potrete riutilizzare normalmente la vostra scacchiera elettronica NOVAG.
5. I LED si illuminano debolmente.
Le pile si stanno scaricando: cambiatele.
6. Uno dei LED non si illumina.
Attivate la funzione VERIFY e controllate tutti I singoli LED premendo via via su tutte le caselle. Se la anomalia persiste, contattate il vostro Rivenditore.
7. Una delle caselle non funziona:
Utilizzare la funzione VERIFY e controllate la casella. Indipendentemente dal fatto che la casella sia o non sia occupata da un pezzo dovrete ottenere una risposta sul display. Se sul display compare una scritta significa che la casella è in ordine, evidentemente nell'effettuare la mossa avete commesso qualcosa di irregolare. Invece se dopo alcuni tentativi non succede nulla dovrete contattare il servizio di assistenza

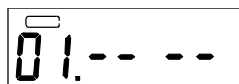
C. Dati e caratteristiche tecniche.

- | | |
|--|--|
| • Lunghezza del programma | 32K Byte ROM (Read-Only-Memory)
1K Byte RAM (Random-Access- Memory) |
| • Velocità di clock | 2 x 16 MHz |
| • Processore in tecnologia RISC | |
| • Potenza | 50 mA max. |
| • Consumo | 450 mW max. |
| • Batterie | 6 x 1.5V UM-2 o batterie alcaline tipo "C" |
| • Alimentatore (opzionale) | 9V DC 100mA (Art. No. 8210 / 1021) |
| • Libro delle Aperture | oltre 8900 semimosse |
| • Livelli di gioco | 112 |
| • Memoria di gioco | la partita rimane in memoria a patto che le batterie rimangano cariche o ci sia l'alimentatore inserito e collegato alla rete. |
| • Funzione Ritiro delle mosse | massimo 112 semimosse |
| • Funzione suggerimento ed allenamento | |
| • ELO Stimato (USA) | 2320 |
| • Soluzione di problemi | fino a Scaccomatto in 8 mosse |
| • Annuncio di scaccomatto | fino ad un massimo di 8 mosse |
| • Profondità di analisi | 18 semimosse |
| • Elegante e sottile scacchiera | 370 x 266 x 35 mm |

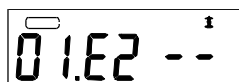
La NOVAG si riserva di modificare le caratteristiche senza preavviso.

D. Esempi del Display LCD:

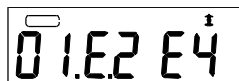
Di seguito vengono riportate le principali informazioni che possono comparire sul display della scacchiera elettronica NOVAG.



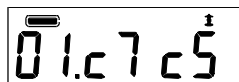
Questo simbolo indica che il computer è pronto in attesa della vostra mossa.



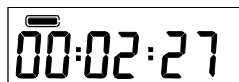
E' stata inserita la prima mezza mossa ovvero la casa di partenza del pezzo.



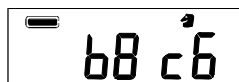
La mossa è stata completata inserendo anche la casella di arrivo.



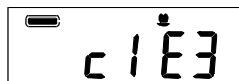
Il display mostra la contromossa del Nero.



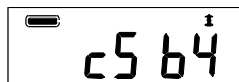
Funzione INFO: mostra il tempo totale usato dal Nero nelle sue analisi.



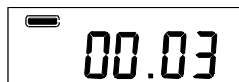
Funzione INFO: la contromossa del computer.



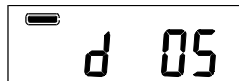
Funzione INFO: il computer si aspetta questa mossa dopo la precedente b8-c6.



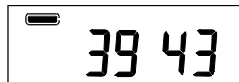
Funzione INFO: dopo c1-e3 il computer risponderbbe così.



Funzione INFO: la valutazione della posizione per il Nero.



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



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



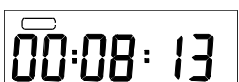
Funzione INFO: è stata selezionata la valutazione della posizione che comparirà dopo 1 secondo.



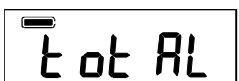
Funzione INFO: Valutazione della posizione del Bianco, a cui tocca la mossa.



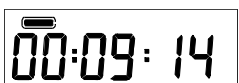
Funzione INFO: è stata selezionata la visualizzazione del tempo totale del Bianco che comparirà dopo 1 secondo.



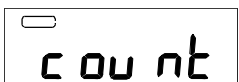
Funzione INFO: mostra il tempo totale usato dal Bianco.



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 abbandona la partita.

drawstall

La partita è patta per Stallo.

draw3rd

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

draw50

La partita è patta per la regola delle 50 mosse.

drawins

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

mate

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 a8

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

LE.in 4

Uno scaccomatto in 4 mosse è stato impostato nella soluzione dei problemi.

Auto =

E' stata attivata la funzione AUTOPLAY che inizierà alla pressione del tasto GO.

REFEREE =

E' stata attivata la funzione REFEREE tramite la pressione del tasto REFEREE.

Sound

I segnali sonori sono stati disabilitati.

RANDOM =

E' stata attivata la funzione RANDOM.

EASY =

E' stata attivata la funzione EASY.

Pro ?

Il computer richiede il pezzo nel quale si vuole promuovere il pedone.

12. a1

La scacchiera intendere promuovere il proprio pedone, arrivato nella casa a1, in una Torre.

bEG in

End

LE

LE.tr 10

LE.At 11

LE.Ft 12

LE.Sd 13

LE.Fd 2

LE.An 3

LE.EA 5

LE.bE 4

LE.Fn 5

25.h4xG3+

nAtE 1

FLAG

La partita è stata riportata all'inizio dopo la pressione del tasto RESTORE.

E' stata rigiocata l'ultima mossa della partita, non ce ne sono altre in memoria.

E' stato premuto il tasto SET LEVEL. Dopo 1 secondo comparirà il livello impostato.

Il livello da torneo 10 è impostato.

Il livello a Tempo Medio 11 è stato selezionato ed impostato.

Il Livello a Tempo Fisso 12 è stato selezionato ed è attivo.

Il livello Morte Improvvisa 13 è stato selezionato ed è attivo. L'orologio effettuerà un conto alla rovescia fino a zero.

Il livello a Profondità Prefissata 2 è stato impostato ed è attivo. Il computer analizzerà ogni variante solo per le 2 successive 2semi-mosse.

Il Livello di Analisi 3 è stato selezionato ed è attivo.

Il livello Easy 5 è stato selezionato ed è attivo.

Il livello per Principianti 4 è stato selezionato ed ora la scachiera effettuerà un gioco più debole.

Il Livello Divertimento 5 è stato selezionato ed è attivo.

Il Pedone Nero muove dalla casella h4 e cattura un pezzo nella casella g3, dando contemporaneamente Scacco al Re.

Il computer annuncia Scaccomatto in una mossa. Avete perso!

Fine del Tempo.

VI. 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!