



Computer per scacchi

ChessGenius

(M810)

Manuale per l'uso e regole del gioco

INDICE

1. Informazioni importanti.....	3
1.1 Avvisi di sicurezza.....	3
1.2 Avvisi per l'uso delle batterie.....	3
1.3 Avvisi per la pulizia.....	4
1.4 Componenti della fornitura	4
1.5 Uso dei pezzi	4
1.6 Descrizione del dispositivo.....	5
1.7 I tasti e le loro funzioni.....	5
2. Prima di iniziare.....	6
2.1. Inserire le batterie.....	6
2.2 Selezionare la lingua	7
2.3 Accendere e spegnere.....	7
2.4 Illuminazione del display.....	7
3. Giocare con il computer	7
3.1 Informazioni generali	7
3.2 Mosse particolari.....	8
3.3 Informazioni sul processo di elaborazione del computer (INFO)	8
3.4 Cominciare una nuova partita (NEW)	9
3.5 Consigli (HINT).....	9
3.6 Revocare le mosse o rigiocarle (↔ / ⇄).....	9
3.7 Funzione di aiuto (HELP)	9
4. Il menù principale.....	10
4.1 Livelli di difficoltà (LIVELLO)	10
4.2 Mosse alternative (ALTERN.).....	11
4.3 Girare la scacchiera (INVERT).....	11
4.4 Orologio per scacchi on/off (OROLOGIO)	12
4.5 Modalità di analisi (ANALISI)	12
4.6 Funzioni speciali (OPZIONE)	12
4.6.1 LINGUA.....	13
4.6.2 AUDIO (Volume).....	13
4.6.3 GUIDA.....	13
4.6.4 ECON	14
4.6.5 CONTRASTO	14
4.7 Inserimento di una posizione (IMPOSTA)	14
5. Smaltimento.....	15
6. Garanzia, service e importazione	15
7. Specifiche tecniche.....	16

1. Informazioni importanti

Per favore leggete fino in fondo i seguenti avvisi di sicurezza e il manuale per l'uso prima della messa in funzione del dispositivo, osservateli attentamente e conservateli insieme al dispositivo come riferimento per il futuro. Se passate il dispositivo a un altro utente, per favore consegnategli anche questo manuale.

1.1 Avvisi di sicurezza

Si prega di notare che questo prodotto non costituisce un gioco per bambini ai sensi della Direttiva 2009/48/CE. Se fate utilizzare il dispositivo ai vostri bambini, fornite loro le istruzioni necessarie e assicuratevi che venga impiegato esclusivamente per gli scopi previsti.

AVVERTENZA! Questo dispositivo contiene magneti o componenti magnetiche. La presenza nel corpo umano di magneti che si attraggono reciprocamente o che aderiscono a un oggetto metallico può provocare lesioni gravi o persino mortali. Consultate subito un medico in caso di ingestione o inalazione di magneti.

- Tenete lontano buste e fogli di imballaggio da neonati e bambini piccoli, c'è pericolo di soffocamento!
- Non esponete il dispositivo al calore, ad es. sopra i caloriferi o ai raggi diretti del sole, e all'umidità per evitare danni.
- Non utilizzate il dispositivo sopra o nelle immediate vicinanze di dispositivi che generano campi magnetici o radiazioni elettromagnetiche, come ad es. televisori, casse altoparlanti, radiotelefoni, apparecchi WLAN, etc. per evitare malfunzionamenti.
- Non aprite mai il dispositivo, non contiene pezzi che richiedono manutenzione. In caso di malfunzionamenti rivolgetevi all'indirizzo del service indicato.

1.2 Avvisi per l'uso delle batterie

- **ATTENZIONE!** Pericolo di esplosione in caso di sostituzione inappropriata delle batterie. Smaltimento delle batterie usate solo come da istruzioni!
- Le batterie non ricaricabili non possono essere ricaricate. Pericolo di esplosione!
- Le batterie ricaricabili possono essere ricaricate solo dietro supervisione di un adulto.
- Le batterie ricaricabili devono essere estratte dal giocattolo prima di essere ricaricate.
- Sostituire sempre tutte le batterie contemporaneamente.
- Inserire le batterie sempre con la corretta polarità! (+ con +, - con -)
- Non possono essere utilizzati diversi tipi di batterie o batterie nuove e usate contemporaneamente.
- Non mescolare fra loro batterie alcaline e normali (zinco-carbone), né batterie ricaricabili.
- Tenere le batterie lontano dai bambini piccoli, non gettarle nel fuoco, non mandarle in cortocircuito o smontarle.
- Se necessario, prima di inserirle, pulire le batterie e i contatti del dispositivo.
- Le linguette di contatto delle batterie non devono essere mai usate per provocare un cortocircuito.
- Non esporre le batterie a condizioni estreme, ad es. non appoggiarle sui caloriferi e non esporle ai raggi diretti del sole! Pericolo di fuoriuscita di liquidi!
- Estrarre subito le batterie esaurite dal dispositivo. Pericolo di fuoriuscita di liquidi!

- Evitare il contatto con la pelle, gli occhi e le mucose. In caso di contatto con il liquido delle batterie, lavare subito le parti interessate con abbondante acqua pulita e consultare subito un medico.
- In caso di inutilizzo prolungato estrarre le batterie dal dispositivo.
- L'inserimento e la sostituzione delle batterie devono essere effettuati esclusivamente da un adulto.

1.3 Avvisi per la pulizia

- Pulite le superfici del dispositivo esclusivamente con un panno leggermente umido e prestate attenzione che l'umidità non penetri nel dispositivo.
- Non utilizzate solventi o altri detersivi aggressivi o abrasivi perché altrimenti le superfici e la scritta potrebbero esserne danneggiate.

1.4 Componenti della fornitura

La confezione contiene le seguenti componenti:

- 1 computer per scacchi ChessGenius
- 16 pezzi degli scacchi bianchi
- 16 pezzi degli scacchi neri
- 3 batterie R6, dimensione "AA", 1,5 V
- 1 manuale per l'uso e regole del gioco
- 1 certificazione di garanzia

Dopo l'apertura della confezione, Vi preghiamo di verificare la completezza del contenuto ed eventuali danni dovuti al trasporto. In caso di reclami rivolgetevi immediatamente al negoziante da cui avete acquistato il prodotto.

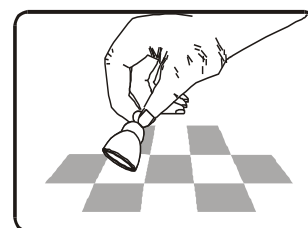
1.5 Uso dei pezzi

I pezzi possono essere appoggiati sulla scacchiera del dispositivo. Grazie ai magneti presenti all'interno, i pezzi aderiscono alla scacchiera evitando che scivolino o cadano facilmente.

Per inserire una mossa premete con il dito o con lo spigolo di un pezzo sulla casella corrispondente.

Le mosse devono sempre essere inserite premendo prima la casella di partenza e poi quella di destinazione. Gli inserimenti errati (mosse impossibili o inammissibili) vengono segnalati dal dispositivo con un corrispondente messaggio di errore e da un ronzio.

I magneti nei pezzi degli scacchi non sono assolutamente necessari per poter giocare con il computer. Se dovesse capitare che un magnete si stacchi dalla base di un pezzo, continuate a usare il pezzo normalmente; il computer continuerà a funzionare correttamente.



1.6 Descrizione del dispositivo

Il computer per scacchi **ChessGenius** dispone di una scacchiera con 64 caselle sensibili alla pressione per posizionare i pezzi e per inserire le mosse così come di un display LCD per rappresentare lo stato della partita e delle mosse così come altre informazioni. La selezione delle partite e l'utilizzo del dispositivo avviene tramite due gruppi di tasti a sinistra e a destra del display LCD.



1.7 I tasti e le loro funzioni



Accende il computer da gioco e lo spegne. Se si spegne il computer, la partita attuale viene salvata e può essere continuata in un momento successivo.



Accende/Spegne l'illuminazione del display.

HINT

Lascia proporre una mossa al computer.

MOVE

Premete **MOVE** all'inizio della partita, se volete che cominci il computer. Durante la partita il computer si scambia di posto con Voi (cioè gioca al Vostro posto). Se il computer sta "pensando", con **MOVE** viene interrotto.

INFO

Mostra diverse informazioni sul "processo di elaborazione" del computer.

NEW

Comincia una nuova partita di scacchi (e termina la partita precedente)

CL

Sta per l'inglese "clear" e possiede diverse funzioni: Annullare l'invio di un tasto, abbandonare un menù di selezione, interrompere uno scorrimento sul display. (Premendo **CL** si può anche eseguire una mossa senza premere sulle caselle sensoriali.)



Con ← potete annullare una o più mosse durante una partita di scacchi. In un menù ci si muove con ← attraverso le singole righe verso l'alto.



Con ⇒ le mosse revocate possono essere rigiocate. In un menù ci si muove con ⇒ attraverso le singole righe verso il basso.

MENU

Accede al menù principale tramite il quale possono essere selezionate diverse funzioni speciali.

HELP

Visualizza un messaggio attuale sul display insieme alle opzioni che sono a Vostra disposizione. **HELP** può anche mostrare quali sono le mosse ammesse che può fare un determinato pezzo.

ENT

Sta per l'inglese "enter" (=invio). Questo tasto esegue la voce attualmente visualizzata in un menù.

Tasto RESET

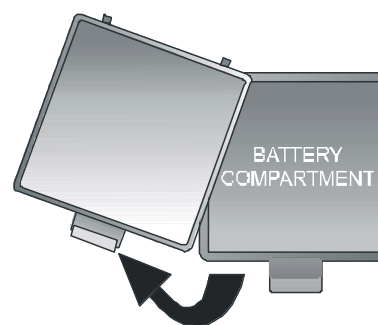
A volte i computer non funzionano correttamente a causa di scariche elettrostatiche, altre interferenze elettriche o dopo l'inserimento delle batterie. Se dovesse capitare, inserite un oggetto sottile nel foro RESET alla base del computer e premetelo per ca. 1 secondo all'interno del foro. Trovate il foro RESET nella parte inferiore del dispositivo sotto il tasto ON/OFF. In questo modo il computer viene resettato, la memoria cancellata e il computer ritorna al normale funzionamento.

AVVISO: Questo prodotto non è protetto dagli effetti delle cariche elettrostatiche, forti radiazioni elettromagnetiche o altre interferenze elettriche poiché un malfunzionamento in queste condizioni non è critico. In caso di malfunzionamento, il dispositivo può essere ricondotto al normale funzionamento tramite il tasto Reset che si trova nella sua parte inferiore e si può cominciare una nuova partita.

2. Prima di iniziare

2.1. Inserire le batterie

1. Appoggiate il dispositivo su una superficie piana con la parte superiore verso il basso. Ora vedete il vano batterie nella parte inferiore del dispositivo.
2. Aprite il vano batterie. A questo scopo occorre premere con il pollice sul pezzo di plastica e successivamente estrarre il coperchio del vano batterie.
3. Inserite 3 batterie R6/LR6 (AA) corrispondentemente ai segni presenti sul fondo del vano batterie.
4. Fate attenzione alla corretta polarità, il polo positivo della batteria deve combaciare con il segno "+" nel vano batterie.
5. Richiudete il coperchio del vano batterie.
6. Premete una volta con un oggetto sottile (ad es. con l'estremità di una graffetta) nel foro RESET nella parte inferiore del dispositivo. Il dispositivo avvisa che è pronto a funzionare emettendo un segnale acustico.



Il computer da gioco emette un beep non appena le batterie sono inserite correttamente. Successivamente viene visualizzata sul display LCD la posizione iniziale per una partita di scacchi. Nell'ultima riga si dovrebbe ora vedere la parola "**Deutsch**" (lampeggiante). Dopo aver premuto il tasto **ENT** la partita può cominciare; sul display si vede "**Muovi**", il computer è pronto.

Avvisi:

- Se il display non si illumina, resettate di nuovo il computer da gioco premendo il tasto **RESET** nella parte inferiore del dispositivo. Verificate anche la funzionalità delle batterie e se queste sono inserite correttamente.
- Quando le batterie si stanno scaricando, il simbolo # lampeggia nell'ultima riga del display LCD per alcuni secondi. Allora le batterie devono essere sostituite il prima possibile.

2.2 Selezionare la lingua

Questo computer per scacchi può visualizzare i suoi messaggi in una delle 7 lingue seguenti:

<u>Lingua</u>	<u>Messaggio sul display</u>
Tedesco	Deutsch
Inglese	English
Francese	Français
Italiano	Italiano
Spagnolo	Español
Olandese	Nederlds
Russo	Русский

Se volete selezionare una lingua dopo il primo avvio del dispositivo, premete su ⇐ oppure ⇒, finché non viene visualizzata la lingua desiderata, poi premete il tasto **ENT** per conferma.

Sul display compare: "**Muovi**". Ora potete cominciare una partita di scacchi.

(Quando spegnete il dispositivo, resta salvata l'ultima lingua selezionata.)

2.3 Accendere e spegnere

Per accendere il dispositivo premete il tasto **On/Off**.

Il computer per scacchi si spegne di norma automaticamente se non viene utilizzato per alcuni minuti al fine di risparmiare le batterie. La partita attuale viene salvata, se si spegne il computer, e può essere continuata successivamente in qualsiasi momento.

2.4 Illuminazione del display

Questo tasto accende o spegne l'illuminazione del display. L'illuminazione si spegne automaticamente per risparmiare le batterie se per 1 minuto non si preme nessun tasto o nessuna casella. Alla prima azione l'illuminazione si accende di nuovo.

3. Giocare con il computer

3.1 Informazioni generali

Per inserire le Vostre mosse premete con il dito o con lo spigolo di un pezzo sulla casella corrispondente. Il display LCD mostra la posizione attuale sulla scacchiera.

Potete essere Voi oppure il computer a cominciare una nuova partita. Se volete che cominci il computer, premete all'inizio della partita il tasto **MOVE** (mossa). Il simbolo (□ oppure ■) in basso a sinistra sul display LCD mostra a chi tocca giocare (bianchi o neri).

Il messaggio sul display "**Muovi**" indica sempre che è il Vostro turno.

Sulla scacchiera ci sono le *coordinate* di ciascuna casella, ad es. **A1**, **B2**, etc.

Queste coordinate appaiono nell'ultima riga del display LCD quando viene annunciata o eseguita una mossa.

Esempio: Il computer per scacchi muove il suo pedone da **E7** a **E5**. Nell'ultima riga viene visualizzato il seguente messaggio:

■ E7 E5

La coordinata **E7** e il pedone che si trova in questa casella della scacchiera LCD "lampeggiano". Premete sulla casella della scacchiera per sollevare il pedone. Adesso "lampeggia" **E5** e il pedone "salta" tra **E7** e **E5**. Premete sulla casella **E5** per appoggiare lì il pedone.

(Alternativa: potete anche attivare il tasto CL e posizionare il pezzo nella casella di destinazione (qui E5) senza premere su questa casella sensoriale. State però attenti che la posizione sulla scacchiera e sul display LCD resti sempre la stessa.)

Quando il computer "pensa", sul display LCD si vede una "clessidra" che gira. Premete su **MOVE**, se volete interrompere il computer e costringerlo così a eseguire subito la sua mossa. Se tocca a Voi e premete su **MOVE**, il computer esegue la prossima mossa (cioè si scambia di posto con Voi).

Inserimenti errati: Se durante una partita di scacchi cercate di eseguire una mossa non ammessa, viene emesso per tre volte un segnale acustico simile a un ronzio per avvisarvi dell'errore.

3.2 Mosse particolari

Scacco: Un serie di beep segnala uno scacco. Sul display appare il simbolo "+" (per scacco).

Arrocco: Muovete per primo il re; il computer Vi avvisa di muovere la torre.

Presa en passant: Muovete il pedone che effettua la presa e premete poi sulla casella del pedone che deve essere mangiato (come mostrato sul display LCD).

Promozione del pedone: Muovete il pedone come d'abitudine nella casella di destinazione, a questo punto compare sul display una regina "lampeggiante". Se preferite scambiarlo con un altro pezzo, allora utilizzate ⇐ oppure ⇒, per selezionare il pezzo desiderato. Quando il pezzo desiderato viene visualizzato sul display LCD, premete sulla casella della promozione oppure premete il tasto **ENT**.

3.3 Informazioni sul processo di elaborazione del computer (INFO)

Mentre il computer sta calcolando o mostra la mossa appena giocata, possono essere visualizzate una serie di informazioni premendo ripetutamente il tasto **INFO**. Sul display lampeggia la lettera "i" (per informazioni).

1 x INFO: Valutazione della posizione

0.50 = Il computer ha un vantaggio di 0,50 pedoni

-1.00 = Il computer ha uno svantaggio di 1,00 pedone

Libro = L'ultima mossa deriva dal libro delle aperture salvato sul computer

2 x INFO: Profondità di calcolo e numero di mosse analizzate

Esempio: **8 15/39** ChessGenius ha calcolato a una profondità di 8 mezze mosse (cioè rispettivamente 4 mosse dei bianchi e 4 mosse dei neri) e ha analizzato 15 mosse su un totale di 39 mosse possibili

3 x INFO: Variante principale

Viene visualizzata la prima mossa della variante principale calcolata dal computer (cioè la successione considerata più forte).

Se si attiva ancora il tasto **INFO**, vengono mostrate le mosse successive di questa variante principale (fino a un max. di 7 mezze mosse).

Premendo ancora **INFO**, il display LCD torna a mostrare la valutazione della posizione.

CL: Cancella i messaggi di **INFO** e torna alla partita normale.

3.4 Cominciare una nuova partita (**NEW**)

Per cominciare una nuova partita, premete il tasto **NEW** (= nuovo). Il display Vi pone la domanda "**Conferma?**". Per confermare premete **ENT**, per rifiutare e tornare alla partita in corso premete invece **CL**.

3.5 Consigli (**HINT**)

Se volete che il computer Vi proponga una mossa, basta premere **HINT**. La proposta di ChessGenius viene visualizzata sul display LCD per circa 6 secondi. Potete decidere da soli se volete seguire il consiglio oppure no.

3.6 Revocare le mosse o rigiocarle (↔ / ⇨)

Se volete annullare la Vostra ultima mossa, allora premete il tasto ↔. Il display mostra che è necessario premere le caselle lampeggianti corrispondenti. Se un pezzo è stato mangiato nell'ultima mossa, naturalmente anche questo deve essere riposizionato e si deve premere la casella corrispondente.

Questa procedura può essere ripetuta quante volte si vuole per revocare un'intera serie di mosse. Successivamente la partita può continuare normalmente oppure potete premere **MOVE** per indurre il computer a muovere per primo.

Le mosse revocate possono essere rigiocate premendo il tasto ⇨. Anche in questo caso è necessario premere le caselle corrispondenti e riposizionare i pezzi.

3.7 Funzione di aiuto (**HELP**)

Nella maggior parte delle situazioni, quando viene premuto il tasto **HELP** (= aiuto), viene spiegato sul display tramite un messaggio che cosa potete fare come passo successivo. Se volete nascondere di nuovo il messaggio, premete il tasto **CL**.

Se tocca a Voi muovere e premete **HELP**, allora uno o più pezzi sulla schiacciera LCD cominciano a "lampeggiare". Con i pezzi visualizzati potete eseguire delle mosse ammesse.

4. Il menù principale

Se premete il tasto **MENU'**, viene mostrata la prima opzione del menù principale. Premendo ripetutamente ⇐ oppure ⇒, potete visualizzare tutte le opzioni nell'ordine:

LIVELLO	Selezionare il livello di gioco
ALTERN.	Mostare mosse alternative
INVERT	Invertire la scacchiera
OROLOGIO	Mostrare l'orologio per scacchi
ANALISI	Analizzare la posizione sulla scacchiera
OPZIONE	Selezionare altre funzioni speciali
IMPOSTA	Inserimento di una posizione

Scegliete l'opzione desiderata tra quelle a Vostra scelta con ⇐ oppure ⇒ e poi premete il tasto **ENT**. Se premete il tasto **CL** tornate alla schermata precedente.

Trovate una descrizione dettagliata di queste funzioni qui di seguito.

4.1 Livelli di difficoltà (LIVELLO)

Potete modificare l'impostazione del livello di difficoltà in questo modo:

- (1) Selezionate dal menù principale l'opzione "**LIVELLO**" e premete **ENT**
- (2) Premete ripetutamente ⇒ oppure ⇐, per visualizzare nell'ordine i diversi livelli di difficoltà
- (3) Confermate con il tasto **ENT** quando viene visualizzato il livello desiderato

Ci sono 34 diversi livelli tra cui scegliere suddivisi in 4 diverse categorie.

9 livelli "Facile" per principianti: A questi livelli il computer fa intenzionalmente degli errori in modo che lo si possa battere più facilmente. ("Facile 1" è il livello più basso e "Facile 9" il livello più alto)

10 livelli con un tempo di riflessione medio per mossa: ChessGenius esegue le sue mosse entro il tempo medio stabilito. Ci sono i seguenti livelli a disposizione:

0 sec. (= subito), 1 sec., 2 sec., 3 sec., 5 sec., 10 sec., 15 sec., 30 sec., 1 min., 2 min. / per mossa

Nell'ultimo caso significa che il computer ha a disposizione per 20 mosse un totale di 40 minuti di tempo.

L'impostazione di base del computer è pari a 1 secondo per mossa.

9 livelli con un tempo totale per partita (Countdown Levels): Ogni giocatore deve eseguire le sue mosse entro un tempo di riflessione totale stabilito. Il simbolo ⌚ mostra che si gioca con un tempo per partita (partita lampo o partita veloce). Il tempo di riflessione restante viene mostrato sul display LCD e scorre all'indietro fino a 0.

Quando il tempo dell'orologio per scacchi è scaduto, si vede il seguente messaggio sul display:

--:--:--

Se volete, potete comunque continuare la partita, basta semplicemente muovere un pezzo e continuare a giocare normalmente. Ci sono i seguenti livelli a disposizione:

2 min., 3 min., 5 min., 10 min., 15 min., 20 min., 25 min., 30 min., 1 ora / partita

6 livelli torneo: A questo livello l'orologio per scacchi con il conto alla rovescia mostra il tempo restante fino alla fine della partita o al successivo controllo temporale. (Anche qui, se si vuole, si può continuare la partita anche se il limite di tempo è stato superato.)

I primi tre livelli torneo utilizzano il cosiddetto "orologio per scacchi Fischer".

Torneo 1 All'inizio della partita ciascun giocatore riceve 5 minuti di tempo di riflessione. Dopo ogni mossa giocata si aggiungono 3 secondi di tempo di riflessione all'orologio per scacchi. Se il conto alla rovescia arriva a 0, il giocatore ha perso.

Torneo 2 All'inizio della partita ciascun giocatore riceve 25 minuti di tempo di riflessione. Dopo ogni mossa giocata si aggiungono 10 secondi di tempo di riflessione all'orologio per scacchi.

Torneo 3 All'inizio della partita ciascun giocatore riceve 1 ora di tempo di riflessione. Dopo ogni mossa giocata si aggiungono 30 secondi di tempo di riflessione all'orologio per scacchi.

I successivi due livelli torneo si giocano nella cosiddetta modalità "Sudden Death".

Torneo 4 Ciascun giocatore deve eseguire le prime 30 mosse entro 1 ora, successivamente riceve 30 minuti aggiuntivi per il resto della partita.

Torneo 5 Ciascun giocatore deve eseguire le prime 40 mosse entro 2 ore, successivamente riceve 30 minuti aggiuntivi per il resto della partita.

Il sesto livello torneo utilizza i "classici" controlli temporali come quelli che venivano utilizzati una volta nei tornei di scacchi.

Torneo 6 Ciascun giocatore deve eseguire le prime 40 mosse entro 2 ore, successivamente riceve 60 minuti di tempo di riflessione per ciascuna serie aggiuntiva di 20 mosse.

4.2 Mosse alternative (ALTERN.)

Selezionando **ALTERN.** nel menù principale e confermando con **ENT**, si ottiene la possibilità di farsi mostrare dal computer un'alternativa alla sua ultima mossa giocata.

Innanzitutto occorre revocare l'ultima mossa del computer (come mostrato nel display). Quindi ChessGenius comincia a calcolare ed esegue la mossa che valuta come la seconda migliore alternativa.

Questa procedura può essere ripetuta quante volte si vuole e si ottiene poi nell'ordine la terza migliore alternativa, la quarta, etc.

4.3 Girare la scacchiera (INVERT)

Se si gioca con il colore nero, ha senso capovolgere la scacchiera.

Selezionate dal menù principale l'opzione **INVERT** e confermate con **ENT** per continuare a giocare.

Sul display si vede:

INVERT –	I bianchi giocano dal basso verso l'alto
INVERT ✓	I neri giocano dal basso verso l'alto

Il simbolo ■ mostra che entrambe le parti giocano adesso in direzione inversa. Ricordatevi che in questo caso le indicazioni delle coordinate sulle caselle devono essere ignorate, poiché la casella **C3**, ad esempio, deve ora essere considerata come casella **F6**.

4.4 Orologio per scacchi on/off (OROLOGIO)

Normalmente l'orologio per scacchi viene visualizzato nel formato **h:mm:ss**, quando ChessGenius sta calcolando la sua mossa. Se si vuole nascondere questo messaggio standard, si sceglie l'opzione **OROLOGIO** nel menù principale e si conferma con **ENT**.

Ora, mentre il computer pensa, si ottengono a rotazione le seguenti informazioni:

- (1) Valutazione della posizione
- (2) Profondità di calcolo e numero di mosse analizzate
- (3) Prima mossa della variante principale
- (4) Orologio per scacchi

Vedi anche la sezione 3.3 Informazioni.

4.5 Modalità di analisi (ANALISI)

Nella modalità di analisi si possono eseguire le mosse per entrambi i giocatori (bianchi e neri) e si ricevono sul display informazioni continue sui calcoli del computer per la posizione attuale sulla scacchiera.

Selezionate dal menù principale l'opzione **ANALISI** e confermate con **ENT**. Il simbolo © sul display indica che la selezione è avvenuta con successo. Si può sempre riconoscere facilmente la modalità di analisi dall'angolo destro nero che si espande e si contrae alternativamente in primo piano sul display.

Le informazioni mostrate corrispondono esattamente a quelle descritte nella sezione precedente 4.4.

Si può utilizzare questa opzione per analizzare posizioni sulla scacchiera a piacere oppure per risolvere problemi di scacchi (ad es. matto in 3 mosse). A questo scopo occorre prima inserire la posizione desiderata (vedi sezione 4.5). Poi si lascia calcolare il computer per un po' di tempo e, trascorso un certo tempo, sarà per lo più in grado di mostrare la mossa che corrisponde alla soluzione corretta.

Nota: Premendo il tasto **MOVE** si termina la modalità di analisi e la partita può essere continuata normalmente con la posizione data.

4.6 Funzioni speciali (OPZIONE)

Innanzitutto selezionate dal menù principale l'opzione **OPZIONE** e confermate con **ENT**.

Successivamente scegliete l'opzione desiderata tra quelle a Vostra scelta con ← oppure ⇒ e poi premete il tasto **ENT**. (Se premete il tasto **CL** tornate alla schermata precedente.)

In questo sottomenù "a rotazione" potete scegliere fra le seguenti opzioni:

LINGUACi sono 7 diverse lingue a Vostra scelta

AUDIO Impostazione del volume

GUIDA Accendere/Spegnere gli avvisi di errore

ECON Accendere/Spegnere il consumo ridotto della batteria

CONTR. Impostazione del contrasto del display

Dopo aver selezionato un'opzione tornate a questo sottomenù premendo il tasto **CL**; premendo un'altra volta il tasto **CL** tornate al menù principale dove potete continuare normalmente la partita. Trovate una descrizione dettagliata delle funzioni speciali di ChessGenius qui di seguito.

4.6.1 LINGUA

Potete modificare l'impostazione della lingua dei messaggi in questo modo:

- (1) Selezionate dal sottomenù l'opzione "**LINGUA**" e premete **ENT**.
- (2) Premete ripetutamente ⇨ oppure ⇩, per visualizzare nell'ordine le possibili lingue "a rotazione".
- (3) Confermate con il tasto **ENT** quando viene visualizzata la lingua desiderata.
- (4) Tornate alla partita premendo due volte il tasto **CL**.

<u>Lingua</u>	<u>Messaggio sul display</u>
Tedesco	Deutsch
Inglese	English
Francese	Français
Italiano	Italiano
Spagnolo	Español
Olandese	Nederlds
Russo	Русский


4.6.2 AUDIO (Volume)

Potete modificare l'impostazione del volume in questo modo:

- (1) Selezionate dal sottomenù l'opzione "**AUDIO**" e premete **ENT**.
- (2) Premete ripetutamente ⇨ oppure ⇩, per abbassare o alzare il volume (3 = al massimo, 0 = silenzioso)
- (3) Confermate con il tasto **ENT** quando viene visualizzato il livello desiderato.
- (4) Tornate alla partita premendo due volte il tasto **CL**.

4.6.3 GUIDA

Il computer possiede una "funzione Guida" che può avvertirvi di possibili mosse deboli o errate. E' possibile attivare la funzione in questo modo:

- (1) Selezionate dal sottomenù l'opzione "**GUIDA**" e premete **ENT**, così sul display viene visualizzato il messaggio "**GUIDA** ✓".
- (2) Tornate alla partita premendo due volte il tasto **CL**.
- (3) Per contrassegnare l'attivazione della modalità **GUIDA** vedete un piccolo simbolo di un "tocco" sul display 

Se ChessGenius pensa che la Vostra ultima mossa è stato un errore chiede sul display "**CONFERMA?**".

In questo caso avete le seguenti possibilità:

- Per vedere la risposta programmata da ChessGenius, premete il tasto **HINT**. Sul display appare la contromossa del computer seguita dalla sua valutazione della posizione.
- Se volete comunque eseguire la Vostra mossa, premete il tasto **ENT**.
- Se volete revocare la Vostra mossa (debole), allora premete il tasto ⇩ . Il computer allora chiede "**INDIETRO?**". Per confermare la Vostra intenzione premete il tasto **ENT** e revocate la Vostra mossa (come mostrato sul display) sulla scacchiera sensoriale.
- Successivamente potete eseguire un'altra mossa, speriamo migliore.

Nota: Nei livelli Facile 1 - 9 la funzione **GUIDA** è sempre accesa per principio (anche se il display dovesse mostrare il contrario).

4.6.4 ECON

Se disattivate la funzione **ECON**, allora ChessGenius calcola le sue mosse anche quando non è il suo turno. In questo caso la sua forza di gioco può aumentare notevolmente, ma d'altra parte aumenta il consumo di corrente e le batterie dureranno meno.

Sul display si vede:

ECON ✓	Il computer non calcola quando tocca a Voi
ECON –	Il computer guadagna un tempo di riflessione aggiuntivo mentre Voi pensate

Nota: Nei livelli Facile 1 - 9 la funzione **ECON** è sempre accesa per principio (anche se il display dovesse mostrare il contrario).

4.6.5 CONTRASTO

Il display LCD possiede 10 diverse impostazioni del contrasto. E' possibile selezionarle in questo modo:

- (1) Selezionate dal sottomenù l'opzione "**CONTR.**" e premete **ENT**.
- (2) Premete ripetutamente \Rightarrow oppure \Leftarrow , per abbassare o alzare il contrasto LCD (9 = il massimo)
- (3) Confermate con il tasto **ENT** quando viene visualizzato il livello desiderato.
- (4) Tornate alla partita premendo due volte il tasto **CL**.

4.7 Inserimento di una posizione (IMPOSTA)

Potete posizionare i pezzi degli scacchi in una determinata posizione sulla scacchiera, ad esempio per riprodurre un problema di scacchi da una rivista. Innanzitutto selezionate dal menù principale l'opzione **IMPOSTA** e confermate con **ENT**.

Il simbolo # sulla parte sinistra del display mostra che il computer si trova nella "modalità posizionamento". Adesso avete le seguenti possibilità:

- **Svuotare l'intera scacchiera:** Premete \Leftarrow , così nell'ultima riga viene visualizzato il messaggio "**SVUOTARE?**". Premete allora il tasto **ENT** e la scacchiera viene svuotata completamente.
- **Selezionare il tipo di pezzi:** Premete ripetutamente su \Rightarrow oppure \Leftarrow , finché nell'ultima riga non compare il simbolo desiderato.

Esempio per i pedoni bianchi: ?? = ♖

- **Scegliere il colore:** Con il tasto **MOVE** potete spostarvi tra i simboli dei colori □ oppure ■ per inserire rispettivamente i pezzi bianchi o neri.
- **Posizionare il pezzo:** Appoggiate il pezzo degli scacchi selezionato con un po' di pressione sulla casella desiderata della scacchiera sensoriale.
- **Svuotare la casella:** Allo stesso modo, premendo su una casella della scacchiera, si può eliminare il pezzo che vi si trova sopra.
- **Annullare l'inserimento di una posizione:** Premete **CL** e, quando vedete il messaggio "**ANNULLA?**", confermate con il tasto **ENT**. Dopo aver premuto un'altra volta **CL** potete tornare alla partita precedente.
- **Concludere l'inserimento di una posizione:** Dopo aver inserito tutti i pezzi desiderati, premete ripetutamente su \Rightarrow oppure \Leftarrow , finché nell'ultima riga non viene visualizzato il messaggio

"**PRONTA?**" Ora confermate gli inserimenti con il tasto **ENT** e uscite dalla modalità di inserimento posizione.

- Ora potete scegliere se continuare a giocare partendo dalla posizione inserita oppure premere il tasto **MOVE** e far calcolare il computer.

Nota importante: Il computer si rifiuterà di uscire dalla modalità di inserimento posizione se riconoscerà la posizione da Voi inserita come **illegale** rispetto alle regole, il che include una serie di possibilità, ad es.:

- Un giocatore non ha nessun re o ha più di un re
- Un re è in scacco e tocca all'altro giocatore
- Un pedone si trova nella prima o nell'ottava traversa
- Un giocatore possiede più di 16 pezzi

In questo caso dovete correggere la posizione errata oppure premere **CL** e **ENT** per annullare l'inserimento della posizione.

Avviso: In principio non è possibile fare un arrocco con un pezzo che è stato posizionato sulla scacchiera in "modalità posizionamento". Se però volete impostare una posizione in cui sia possibile fare un arrocco, potete partire dalla posizione iniziale e lasciare i re e le torri nelle loro caselle, mentre si possono cambiare di posizione tutti gli altri pezzi desiderati.

5. Smaltimento



Smaltite i materiali di imballaggio in modo ecologico negli appositi contenitori di raccolta previsti a questo scopo.







Le batterie non possono essere smaltite nei rifiuti domestici. Ciascun utilizzatore è obbligato per legge a smaltire conformemente le batterie nei punti di raccolta previsti, ad es. nei negozi dove si vendono batterie.



Nel rispetto della direttiva 2002/2002/96, al termine del suo ciclo di vita, l'apparecchio deve essere smaltito in modo adeguato. I materiali riutilizzabili contenuti nell'apparecchio vengono riciclati minimizzando così l'impatto ambientale. Per informazioni più dettagliate rivolgersi alle imprese di smaltimento locali o all'amministrazione comunale.

6. Garanzia, service e importazione

Le condizioni di garanzia, la gestione della garanzia e ulteriori informazioni sul service sono contenute nella certificazione di garanzia allegata separatamente al dispositivo. In caso di reclami rivolgetevi all'indirizzo del service lì indicato. Se non dovete più avere con Voi la certificazione di garanzia, Vi preghiamo di rivolgervi telefonicamente o tramite il nostro sito web al nostro ufficio in Italia:

RICAMBI ELETTRODOMESTICI Corso L. Zanussi, 11 33080 PORCIA PN Italia	 +39 0434/550833  +39 0434/550833  info@elettrodomesticiricambi.com Assistenza Clienti (gratuito) :  800 788 041
---	---

Importazione & ideazione di
MILLENNIUM 2000 GmbH
Heisenbergbogen 1 (Dornach)
D-85609 Aschheim
Germania

7. Specifiche tecniche

PRODOTTO: ChessGenius computer per scacchi con display LCD,
 Funzionamento a batterie o con adattatore di rete

ARTICOLO N°: M810

BATTERIE: 3 x R6/LR6 (AA, mignon), 1,5 V

HARDWARE: Microprocessor ARM Cortex M4 (32 bit)
 512K Flash Memory

AVVISO: Questo prodotto non è protetto dagli effetti delle cariche elettrostatiche, forti radiazioni elettromagnetiche o altre interferenze elettriche poiché un malfunzionamento in queste condizioni non è critico. In caso di malfunzionamento, il dispositivo può essere ricondotto al normale funzionamento tramite il tasto Reset che si trova nella sua parte inferiore e si può cominciare una nuova partita.
 Informazioni sull'utilizzo del tasto RESET sono contenute a pagina 6 di questo manuale.

Questo prodotto soddisfa i requisiti della direttiva CE 2004/108/CE (direttiva EMC)

Salvo errori o modifiche delle specifiche, in particolare relative agli sviluppi tecnici.

Questo manuale per l'uso è stato redatto con attenzione e ne è stata controllata la correttezza dei contenuti. Se tuttavia dovesse inaspettatamente contenere degli errori, ciò non costituirà motivo di reclamo per il dispositivo.

È proibita la riproduzione di questo manuale per l'uso, o di parti di esso, senza previa autorizzazione scritta.

Copyright © 2015, Millennium 2000 GmbH, Aschheim. V2