

EUROPE
Chess Champion
M800

Manuale d'uso

Altri modelli:

M803 Chessmaster Pro
M807 Renkforce Chess Champion (contiene solo scacchi)

Si prega di notare che i modelli sono equipaggiati in modo diverso. Tutte le funzioni sono descritte in questo manuale, anche se non sono disponibili in alcuni modelli.

Come inserire le pile:

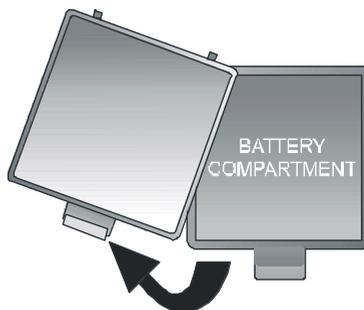
Girare la scacchiera verso il basso e localizzare lo scomparto alloggiamento pile. Aprire lo scomparto pile premendo con il pollice sulla levetta del coperchio e sollevarlo.

Questa scacchiera elettronica è alimentata da 3 pile da 1,5V tipo "AA" o "LR6".

Nell'inserire le pile assicurarsi che i poli indicati sulle pile corrispondano a quelli segnati nello scomparto.

Chiudere il coperchio dello scomparto pile.

Non dimenticare di premere il bottone **RESET** nella parte inferiore del computer per ripristinare il funzionamento corretto.



Nel maneggiare le batterie, prestate sempre attenzione a quanto segue:

- Le normali batterie non ricaricabili non possono essere messe in ricarica. Pericolo di esplosione!
- Le batterie ricaricabili devono essere messe in carica sotto la supervisione di un adulto.
- Le batterie ricaricabili non devono essere rimosse dal giocattolo prima di essersi scaricate.
- Vi raccomandiamo di utilizzare solo batterie dello stesso tipo o di tipo equivalente.
- Tutte le batterie devono essere sostituite allo stesso momento.
- Non si devono mescolare diversi tipi di batterie o batterie nuove con batterie scariche.
- Non mischiate batterie alcaline con batterie normali (carbone-zinco) o batterie riciclabili.
- Tenete le batterie lontano dalla portata dei bambini; non provocate corto circuito; non gettate nel fuoco; non cercate di aprire o di smontare.
- Pulite i morsetti di contatto con le batterie sull'apparecchio principale prima di mettere in funzione se necessario.
- Non mettete in corto circuito i morsetti di alimentazione.
- Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità.
- Non sottoporre le batterie a condizioni estreme, tenetele ben lontano da fonti di calore (radiator, luce diretta del sole etc.); pericolo di fuoriuscita di liquidi.
- Le batterie scariche devono essere rimosse; altrimenti aumenta il pericolo di fuoriuscita di liquidi!
- Evitate il contatto con pelle, occhi e tessuti morbidi. In caso di contatto con l'acido della batteria, sciacquate immediatamente con abbondante acqua pulita e richiedete un parere medico.
- Rimuovete le batterie per i periodi prolungati di non utilizzo.
- Le batterie devono essere inserite o sostituite da parte di un adulto soltanto.

Istruzioni per il funzionamento con alimentatore (disponibile come accessorio)

Il prodotto può essere utilizzato anche con alimentatore. Utilizzare esclusivamente il tipo di adattatore previsto a tale scopo, cod. art. M811, disponibile come accessorio opzionale nel nostro negozio on-line www.computerchess.com. La presa per il collegamento è situata nella parte anteriore sinistra del computer per scacchi.



NOTA: l'alimentatore presenta le seguenti caratteristiche: Output 5 V DC 0,6 A. Utilizzare esclusivamente l'apposito alimentatore di rete M811.

Nell'uso dell'alimentatore osservare le seguenti avvertenze:

- La presa dovrebbe trovarsi vicino al dispositivo ed essere facilmente raggiungibile.
- Il dispositivo non dovrebbe essere collegato a più fonti di energia elettrica di quelle consigliate.
- I contatti del collegamento non devono essere usati per provocare un cortocircuito.
- Separare sempre l'alimentatore dall'alimentazione elettrica prima della pulizia.
- Controllare regolarmente il prodotto e l'alimentatore e non utilizzarlo in presenza di danni. Non aprirlo mai.
- Osservare le eventuali misure di sicurezza relative all'adattatore.

Indice

1	Preparazione	7
1.1	Batterie e scelta della lingua	7
1.2	Accensione / Spegnimento	7
1.3	Retroilluminazione del display	8
1.4	Funzioni dei comandi (Riepilogo)	8
1.5	Il menu principale	9
2	Scelta del gioco	9
3	Informazioni generali per giocare con il computer	9
3.1	Informazioni generali	9
3.2	Conclusione del gioco	10
4	Scacchi	11
4.1	Regole degli scacchi	11
4.1.1	Pezzi degli scacchi e posizionamento iniziale	11
4.1.2	Le mosse	11
4.1.3	Scacco e scaccomatto: vincita della partita	14
4.1.4	Stallo: patta della partita	15
4.1.5	Arrocco	16
4.1.6	Cattura en passant	16
4.1.7	Promozione del pedone	17
4.1.8	Valore dei pezzi	17
4.2	Giocare a scacchi contro il computer	18
4.2.1	Cominciare una partita	18
4.2.2	Selezione della modalità	18
4.2.3	Inizio del gioco con materiale ridotto	18
4.2.4	Mosse	19
4.2.5	Catture	19
4.2.6	Mosse speciali	19
4.2.7	Ritiro della mossa	19
4.2.8	Cambio di lato – il tasto “SWAP”	20
4.2.9	Consigli per giocare a scacchi contro il computer	20
4.2.10	Problemi di scacchi (scacco matto in 2 o 3 mosse)	20
4.2.11	Scacco – Scaccomatto – Partita patta	21
4.2.12	Livelli di difficoltà	21
4.2.13	Stile	22
4.2.14	Valutazione della situazione	22
4.2.15	Consigli – Suggerimenti del computer sulle mosse	22
4.2.16	Tutor	23
4.2.17	Esercitazioni per il gioco degli scacchi – trova la soluzione	23
4.2.18	Partita con “Valutazione”	24
5	Dama	25
5.1	Regole del gioco della dama	25
5.1.1	La scacchiera e i pezzi	25
5.1.2	Le mosse della pedina	25
5.1.3	La cattura dei pezzi dell’avversario	25
5.1.4	Le mosse della dama	26
5.2	Giocare contro il computer	27

Reversi (Othello)	28
5.3 Regole del gioco di reversi	28
5.3.1 La scacchiera e i pezzi	28
5.3.2 Inizio del gioco	28
5.3.3 Proseguimento del gioco	28
5.3.4 Esito del gioco	29
5.4 Giocare contro il computer	29
5.4.1 Cominciare una partita	29
5.4.2 Come inserire una mossa	29
6 Forza-4	30
6.1 Le regole	30
6.2 Giocare contro il computer	30
7 Volpe e oche	31
7.1 Le regole	31
7.2 Giocare contro il computer	31
8 Cavalletta (Halma)	32
8.1 Le regole	32
8.2 Giocare contro il computer	32
9 Nim	33
9.1 Le regole	33
9.2 Giocare contro il computer	33
9.2.1 Prima dell'esecuzione del gioco	33
9.2.2 Esecuzione del gioco	33
10 Northcote	34
10.1 Le regole	34
10.2 Giocare contro il computer	34
10.2.1 Prima dell'inizio del gioco	34
10.2.2 Esecuzione del gioco	34
11 Funzioni speciali	35
11.1 Opzioni	35
11.1.1 Audio	35
11.1.2 Stili di gioco negli scacchi	35
11.1.3 Contrasto dello schermo a cristalli liquidi	36
11.1.4 Modalità "Arbitro"	36
11.1.5 Lingua	36
11.1.6 Tutore degli scacchi – consigli e messaggi di avviso	37
11.2 Livelli di difficoltà (escluso il gioco degli scacchi)	37
11.3 Ritiro della mossa	37
11.4 Cambio di lato – il tasto "SWAP"	38
11.5 Consigli – suggerimenti del computer sulle mosse	38
11.6 La funzione "Help" (Aiuto)	38
11.7 Inversione della scacchiera (⊗)	38
11.8 Impostazione di una posizione (#)	38
11.9 Interruzione / memorizzazione di una partita	40
12 Risoluzione di problemi	41
12.1 Lo schermo LCD non evidenzia informazioni	41
12.2 Il computer non esegue nessuna mossa	41
12.3 Il computer non accetta nessuna mossa	42

12.3.1	in nessun tipo di gioco	42
12.3.2	nel gioco degli scacchi	42
12.3.3	nel gioco della dama	42
12.4	Si conoscono tutte le regole?	42
12.5	Il computer esegue mosse “non regolamentari”	43
12.6	Nessun suono	43
12.7	Il tasto RESET	43
13	Soluzioni degli esercizi	44

Si prega di leggere interamente questo manuale prima di utilizzare il prodotto. Conservare il manuale come riferimento futuro: contiene informazioni importanti. Se si cede il prodotto a terzi, il manuale deve sempre accompagnare l'apparecchio.

Vi preghiamo di notare che ai sensi della Direttiva 2009/48/CE il presente prodotto non è un giocattolo. Se consentite ai vostri bambini l'utilizzo di questo apparecchio, assicuratevi che siano adeguatamente istruiti sul suo corretto utilizzo e che l'apparecchio sia utilizzato per lo scopo cui è destinato.

ATTENZIONE!

Non adatto per bambini di età inferiore ai 3 anni – pericolo di soffocamento per le parti facilmente ingeribili.

Avvertenza!

Questo oggetto contiene magneti o componenti magnetici. Un magnete che si attacca a un altro magnete o a un oggetto metallico all'interno del corpo umano può provocare lesioni gravi o mortali. In caso di ingestione o inalazione di magneti, richiedere immediatamente assistenza medica.

SMALTIMENTO

Non disperdere nell'ambiente i materiali di imballaggio.

Le batterie non devono essere smaltite come normali rifiuti domestici, ma presso i locali punti di raccolta differenziata.

Non smaltire apparecchi elettrici o elettronici difettosi o fuori servizio come normali rifiuti domestici, ma presso i locali punti di raccolta differenziata.



1 Preparazione

1.1 Batterie e scelta della lingua

Inserire le pile nel vano ricavato nella parte sottostante del computer. Sincerarsi di inserire le pile nel verso giusto (“+” della pila in corrispondenza del segno “+” nel vano). L’inserimento corretto delle pile viene confermato da un segnale acustico. Il display a cristalli liquidi (LCD) dovrebbe visualizzare la posizione iniziale del gioco degli scacchi, e la parola **English** dovrebbe “lampeggiare” nella riga di fondo. In caso di mancata accensione del display, inserire un oggetto sottile (come una graffetta) nel foro destinato al RESET nella parte sottostante del computer e fare pressione con la graffetta.

Il gioco al computer puo' emettere gli annunci nelle seguenti 13 lingue:

lingue	LCD
inglese	English
tedesco	Deutsch
francese	Français
italiano	Italiano
spagnolo	Español
olandese	NL
portoghese	POR
svedese	Svenska
finnico	Suomi
ceco	Čeština
sloveno	Sloven
polacco	Polski
greco	Ελληνικά

Per visualizzare i messaggi in lingua inglese, premere il pulsante „E“. Per visualizzarli in una lingua diversa, premere ▲ o ▼ fino a quando non appare la lingua desidera, poi premere „E“.

Una volta prescelta la lingua, è possibile cominciare il gioco degli scacchi. Il computer impiega 10 secondi per mossa; vedi § 4.2.12 ecc. Per altre opzioni, si rimanda al § 1.5 (“Il Menu principale”).

1.2 Accensione / Spegnimento

Per accendere il computer quando non si sostituiscono le pile, agire sul pulsante ON/OFF. In genere, il computer si spegne automaticamente dopo 8½ minuti di inattività. Quando è spento, il computer memorizza il gioco attualmente in corso, che è possibile riprendere dal punto in cui era stato interrotto.

1.3 Retroilluminazione del display

Il display del vostro computer per scacchi è provvisto di un sistema d'illuminazione che migliora il contrasto soprattutto in condizioni di scarsa luminosità. Tenete premuto il tasto SWAP per ca. 1 secondo per accendere o spegnere il sistema d'illuminazione.

Se non premete alcun tasto o campo per un 1 minuto, il sistema d'illuminazione si spegnerà automaticamente e si riattiverà automaticamente alla mossa successiva.

1.4 Funzioni dei comandi (Riepilogo)

ON / OFF	Accende e spegne il computer. Quando il computer viene “spento”, memorizza la posizione della partita o il gioco in corso, che può essere ripreso/a successivamente.
START	Consente di accedere al Menu principale, di iniziare una nuova partita o un nuovo gioco o di utilizzare le funzioni speciali.
▲ o ▼	Questi pulsanti consentono di visionare tutte le voci di un menu; la pressione di ▼ consente anche di ritirare una o più mosse.
„E“ (Enter)	Consente di scegliere la voce del menu attualmente visualizzata. In alcuni casi, consente al giocatore di passare alla fase successiva di un'operazione.
ESC	Consente di ritornare al Menu principale da un sottomenu, dal Menu principale alle normali condizioni di gioco. In alcuni casi, consente di eliminare un messaggio dalla riga di fondo e di proseguire il gioco.
SWAP Illuminazione	Passa il turno al computer, ovvero scambia il turno con il giocatore. All'inizio di un gioco, premere SWAP se si desidera che il computer esegua la prima mossa. Durante le fasi di “riflessione” del computer, premere SWAP per interromperla. Quando appare un messaggio “tutor” negli scacchi, SWAP visualizza ulteriori informazioni. Tenete premuto questo tasto un po' più a lungo per accendere o spegnere la retroilluminazione del display.
HELP	Visualizza un messaggio a scorrimento che indica le opzioni a disposizione.
LEGAL	Negli scacchi, una volta premuto un pezzo, si può premere LEGAL per visionare le mosse regolamentari che può eseguire tale pezzo. Durante un'esercitazione di scacchi, premere LEGAL per arrendersi.
EXERCISE	In questo modo potrete iniziare uno dei 100 assegnazione degli scacchi. Per ulteriori informazioni consultate il capitolo 4.2.17.
RESET	Riporta il computer alla situazione di gioco presente subito dopo l'inserimento delle pile. Può essere utilizzata in caso di problemi che non si è in grado di risolvere.

1.5 Il menu principale

Quando si preme il pulsante START, appare la prima voce del Menu principale. Premere più volte ▲ o ▼ per visualizzare tutte le voci del menu:

N. GIOCO	(= nuovo gioco)	vedi § 2
LIV.	(= livello)	vedi §§ 4.2.12, 11.2
INV.	(= invertire la scacchiera)	vedi § 11.7
OPZIONI		vedi § 11.1
CLASSIF.	(= classifica; solo nel gioco degli scacchi)	vedi § 4.2.18
IMPOST.	(= impostare una posizione)	vedi § 11.8
CONSIGL.	(= consiglio)	vedi § 11.5

Per scegliere una voce, premere „E“ quando appare sul display. (Altrimenti, premere ESC per ritornare alla schermata precedente).

2 Scelta del gioco

Scegliere l'opzione N. GIOCO dal Menu principale, poi premere più volte ▲ o ▼ per visualizzare tutti gli 8 giochi a disposizione:

SCACCHI		vedi § 4
DAMA		vedi § 5
REVERSI	(Othello)	vedi § 0
QUATTRO	(Forza quattro)	vedi § 6
VOLPE +O	(Volpe e oche)	vedi § 7
CAVALL.	(Cavalletta – Halma)	vedi § 8
NIM		vedi § 9
NORTH	(Northcote)	vedi § 10

Per scegliere un gioco, premere „E“ quando il gioco appare sul display. (Altrimenti, premere ESC per richiamare il Menu principale – § 1.5.)

3 Informazioni generali per giocare con il computer

3.1 Informazioni generali

Il display a cristalli liquidi registra la situazione corrente del gioco e visualizza le mosse del computer. In alcuni giochi (scacchi, forza quattro, Nim, Northcote), il giocatore deve prendere decisioni prima di iniziare il gioco.

Il primo turno può essere eseguito dal computer o dal giocatore. Per far giocare per primo il computer, premere SWAP quando il gioco può essere iniziato. La comparsa del simbolo □ o ■ (nell'angolo inferiore sinistro del display) indica se la mossa successiva spetta al bianco o al nero.

Nota: Si fa presente che ogni casella, come A1, G6 ecc. della scacchiera è contrassegnata da coordinate. Le coordinate sono riportate nella riga di fondo del display quando viene annunciata o eseguita una mossa. *Esempio*: negli scacchi, il computer muove il pedone da e7 ad e5. La riga di fondo visualizza:

BE7E5

Le coordinate E7 “lampeggiano”, come pure il pedone collocato su quella casella della scacchiera sul display. Premere sulla casella della scacchiera di gioco mentre si preleva il pedone. La casella E5 “lampeggia” e la posizione del pedone visualizzata sul display alterna tra e7 ed e5. Premere sulla casella e5 mentre si muove il pedone su quella casella.

Durante la fase di “riflessione” del computer, la riga di fondo del display visualizza il simbolo di una clessidra che ruota. Può anche visualizzare la mossa pensata dal computer. Per forzare subito la mossa del computer, premere SWAP.

Se il giocatore preme il tasto SWAP quando è il suo turno, il turno di gioco viene passato al computer.

La presenza di un errore (ad es. il tentativo di fare una mossa non regolamentare) è indicata da un cicalino. Se le coordinate scompaiono dalla riga di fondo, il giocatore può rieseguire la mossa.

Le regole dei giochi sono spiegate nei capitoli corrispondenti.

3.2 Conclusione del gioco

La conclusione del gioco è segnalata come segue:

BV	Vince il bianco
NV	Vince il nero
1:0	Vince il primo giocatore
0:1	Vince il secondo giocatore
BG 29:35 (es.)	Vince il bianco con 35 pezzi a 29 (in reversi)

PARITÀ

PARITÀ 3	Parità per tripla ripetizione (solo per gli scacchi)
PAR 50	Parità per la regola delle 50 mosse (solo per gli scacchi)
STALLO	Parità per stallo (solo per gli scacchi)

4 Scacchi

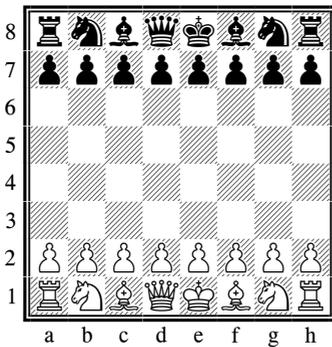
4.1 Regole degli scacchi

4.1.1 Pezzi degli scacchi e posizionamento iniziale

Entrambi i giocatori (“Bianco” e “Nero”) cominciano il gioco con 16 pezzi, di un unico colore: una *re*, una *regina* (o *donna*), due *torri*, due *alfieri*, due *cavalli* e otto *pedoni*.

RE:		REGINA		TORRE	
ALFIERE		CAVALLO:		PEDONE	

Il pezzo più importante del gioco è il re, perché *lo scopo del gioco consiste nel mettere il re dell'avversario in una posizione da cui non può evitare di essere catturato*. All'inizio del gioco, i pezzi sono disposti come indica il seguente diagramma:

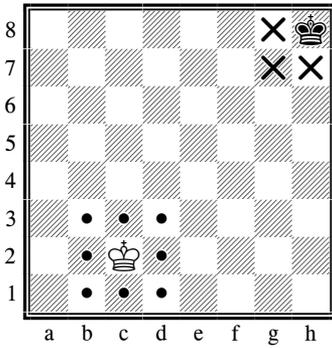


Un errore comune nel posizionare il materiale è invertire le posizioni del re e della regina. Per evitare ogni confusione ci si ricordi che “regina bianca casella bianca” e “regina nera casella nera”.

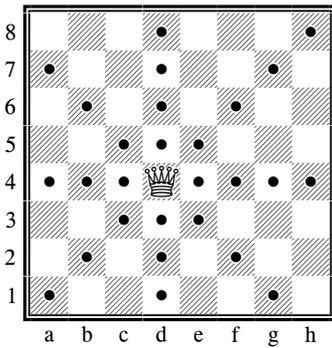
4.1.2 Le mosse

Il bianco fa la prima mossa, poi i due giocatori fanno una mossa ciascuno. Al proprio turno, il giocatore deve spostare uno dei suoi pezzi su una casella libera o occupata da un pezzo dell'avversario. In quest'ultimo caso, il pezzo dell'avversario viene “catturato”, ovvero rimosso dalla scacchiera. Ogni pezzo si muove in un modo particolare.

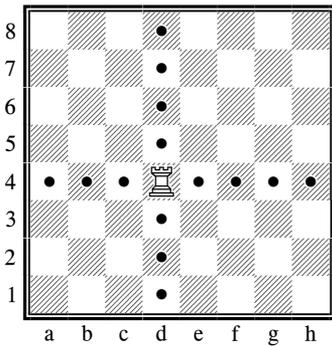
- (a) *Il re* si muove di una casella per volta, in qualsiasi direzione: avanti, indietro, lateralmente e diagonalmente.



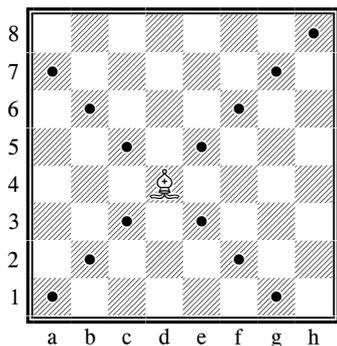
- (b) *La regina* si può muovere di un numero qualsiasi di caselle per volta in senso orizzontale, verticale o diagonale.



- (c) *La torre* si sposta in senso orizzontale o verticale, di un numero qualsiasi di caselle per volta.

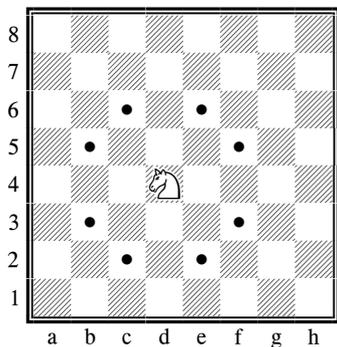


(d) L'alfiere si muove in senso diagonale, di un numero qualsiasi di caselle per volta..

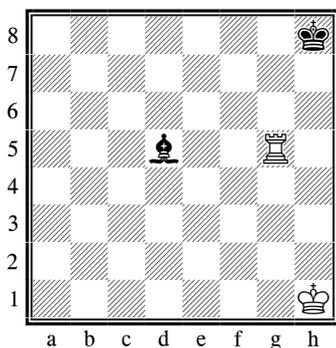


La regina, la torre e l'alfiere non possono "scavalcare" un altro pezzo. C'è una sola eccezione a questa regola (quando la torre "scavalca" il re); vedi il paragrafo "Arrocco" (§4.1.5).

(e) Il cavallo si sposta con un movimento a "L": due caselle in senso orizzontale o verticale, poi una casella ad angolo retto. Il cavallo è in grado di scavalcare gli altri pezzi (sia bianchi che neri).



I pezzi descritti finora possono *catturare* i pezzi dell'avversario spostandosi nel modo consueto. Se è il turno del bianco di spostarsi nella posizione illustrata qui sotto, può, volendo, catturare il cavallo nero con il suo alfiere.



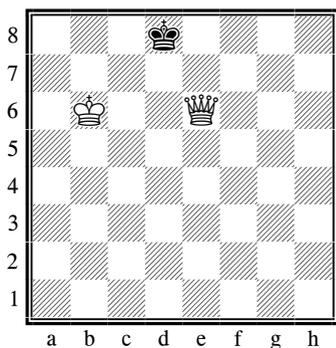
Qui, tutte e 3 le situazioni sono evidenziate con un semplice esempio. Il bianco è sotto scacco, minacciato dall'alfiere d5 e deve effettuare una mossa:

- 1) il re si muove in h2 o g1 (non in g2 perché rimarrebbe sotto scacco);
- 2) la torre cattura l'alfiere nero;
- 3) la torre muove in g2, eliminando così la situazione di scacco.

Se uno scacco non può essere affrontato in nessuno di questi 3 modi, allora si tratta di scacco matto, cioè non è possibile evitare la cattura del re con la mossa successiva dell'avversario).

4.1.4 Stallo: patta della partita

Qualora il giocatore non possa eseguire una mossa regolamentare e il suo re non sia sotto scacco, la partita finisce in parità, detta stallo.



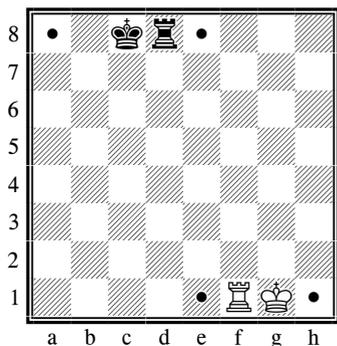
In questo esempio, è il turno del nero. Il re nero non è sotto scacco ma, ovunque venga mosso, finirebbe in una posizione di scacco. Il nero non può effettuare nessuna mossa regolamentare e si trova quindi in una posizione di stallo.

È possibile dichiarare la patta se (a) la stessa posizione si verifica tre volte, quando è il turno dello stesso giocatore; oppure (b) dopo l'esecuzione di 50 mosse per parte senza nessuna cattura e nessun avanzamento del pedone.

La patta può anche essere semplicemente concordata tra i due giocatori.

4.1.5 Arrocco

Questa mossa speciale si realizza con il re e una delle due torri. Il re si muove di due caselle verso la torre, la torre scavalca il re e occupa la casella accanto al re.



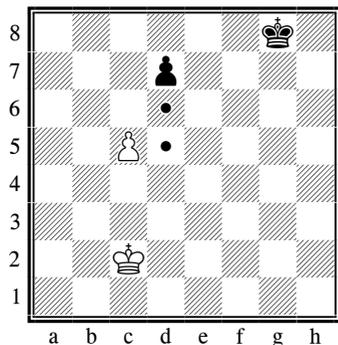
Il bianco ha eseguito un arrocco corto (lato re); il nero ha eseguito un arrocco lungo (lato regina).

Si fa presente che un giocatore non può eseguire l'arrocco nelle seguenti circostanze:

- Se c'è un pezzo (bianco o nero) tra il re e la torre.
- Se il re o la torre coinvolti nell'arrocco sono stati mossi in precedenza.
- Se il re è attualmente sotto scacco.
- Se la casella che deve scavalcare il re (o, naturalmente, la casella di destinazione del re), è minacciata dall'attacco di un pezzo dell'avversario.

4.1.6 Cattura en passant

Questa regola nasce dalla mossa del passo doppio del pedone. Il diagramma mostra come funziona:



Avanzando di una sola casella, il pedone nero sarebbe catturato dal pedone bianco. Ma è possibile evitare la zona di pericolo grazie alla mossa del passo doppio d7-d5? Per evitare che ciò accada è stata introdotta la cattura **en passant** (espressione francese, che significa *al varco*): Se, dopo una mossa a passo doppio, un pedone si trova affianco a un pedone avversario, quest'ultimo può catturare l'altro pedone come se la mossa fosse stata di una sola casella. Questa mossa si effettua esattamente come una cattura dopo una singola mossa: il pedone bianco muove da c5 a d6 e toglie il pedone nero dalla scacchiera.

Importante: la cattura en passant è possibile solo come risposta diretta alla mossa a passo doppio.

4.1.7 Promozione del pedone

Non è molto facile per un pedone raggiungere l'estremo opposto della scacchiera (di solito è catturato prima); comunque, quando raggiunge il lato opposto cambia e diventa un pezzo diverso dello stesso colore. Non può diventare re e non può rimanere pedone, è necessario scegliere tra regina, torre, alfiere o cavallo. La scelta maggiormente effettuata per la promozione del pedone è di diventare regina, il pezzo più forte, ma in alcuni casi è preferibile la promozione a cavallo perché il cavallo ha accesso a caselle diverse. La promozione è effettuata togliendo il pedone dalla scacchiera e collocando il nuovo pezzo nella stessa **casella della promozione**. Non è obbligatoria la sostituzione del pedone con uno dei pezzi già catturati in precedenza, questo vuol dire che un giocatore può giocare con due regine o tre cavalli sulla scacchiera, anche se questo non è previsto nell'assetto iniziale. Questa regola rende ancor più appassionante il gioco degli scacchi, considerato che in fase avanzata non è facile vincere una partita con i pochi pezzi rimasti.

4.1.8 Valore dei pezzi

Negli scacchi il valore dei pezzi non è di estrema importanza, sebbene il giocatore con i pezzi di maggior valore è quello che in genere arriva a vincere una partita. Per la valutazione strategica, la scacchiera elettronica utilizza i valori riportati qui di seguito:

Pedone	= 100 punti
Cavallo	= 300 punti
Alfiere	= 300 punti
Torre	= 500 punti
Regina	= 900 punti

Il re non ha valore materiale perché non può essere catturato. Si introducono ora dei termini importanti che sono largamente utilizzati: la differenza di valore tra un cavallo (o alfiere) e una torre è chiamata **qualità**. Se entrambi i giocatori catturano pezzi di ugual valore si usa il termine **scambio**. E non è raro per un giocatore perdere intenzionalmente un certo pezzo per trarre vantaggio da questa perdita in un secondo momento: questa scelta si definisce **sacrificio**.

4.2 Giocare a scacchi contro il computer

4.2.1 Cominciare una partita

Premere **START**; la dicitura “N. GIOCO” comincia a lampeggiare sul display. Premere „E“. Con i tasti ▲ o ▼ selezionare “Scacchi” e confermare con „E“.

4.2.2 Selezione della modalità

NORMALE	(durata di gioco impostata inizialmente su 10 secondi per mossa)	vedi § 4.2.4 etc.
	(si gioca solo con i re, le regine e i pedoni)	vedi § 4.2.3
	(si gioca solo con i re, le torri e i pedoni)	vedi § 4.2.3
	(si gioca solo con i re, gli alfieri e i pedoni)	vedi § 4.2.3
	(si gioca solo con i re, i cavalli e i pedoni)	vedi § 4.2.3
	(si gioca solo con i re e i pedoni)	vedi § 4.2.3
SM IN 2M	(il computer cerca di fare scacco matto in 2 mosse)	vedi § 4.2.10
VEL. 30	(gioco rapido: 30 minuti per giocatore per gioco)	vedi § 4.2.12
VEL. 25	(gioco rapido: 25 minuti per giocatore per gioco)	vedi § 4.2.12
BLITZ 5	(scacchi blitz: 5 minuti per giocatore per gioco)	vedi § 4.2.12
VALUTAZ.	(gioco valutato: assegnazione punti alle mosse del giocatore)	vedi § 4.2.18
ESERCIZ.		vedi § 4.2.17

Con ▲ o ▼ selezionare la modalità desiderata e confermare con „E“. Altrimenti, premere ESC per ritornare all’elenco dei tipi di giochi a disposizione – § 2.) Le prime volte che si gioca, si consiglia di scegliere la modalità NORMALE.

4.2.3 Inizio del gioco con materiale ridotto

Secondo la modalità scelta (§ 4.2.2), è possibile iniziare una partita di scacchi con solo 2 o 3 tipi di pezzi, questa funzione è particolarmente utile per i principianti. I pezzi cominciano nella posizione consueta e il gioco viene svolto normalmente.

4.2.4 Mosse

Per eseguire una mossa, premere sulle caselle della scacchiera “da” e “a”. Lo stesso vale per le mosse eseguite dal computer: premere sulle caselle *da (origine)* e *a (destinazione)* che “lampeggiano” sul display.

4.2.5 Catture

Se si vuole catturare uno dei pezzi del computer, procedere come per eseguire una normale mossa: premere il proprio pezzo prima nella casella “da” e poi nella casella “a” e togliere il pezzo catturato (senza ulteriori pressioni). Il computer registrerà che quel pezzo è stato catturato e elaborerà la sua mossa successiva.

Se il computer cattura uno dei pezzi del giocatore, procederà anch'esso come per una mossa normale, ma, in questo caso, lampeggerà il simbolo “x” tra le caselle “da” e “a”. Eseguire semplicemente la mossa di cattura come se fosse la propria mossa, cioè eliminare il pezzo dalla scacchiera dopo aver premuto le caselle “da” e “a”.

4.2.6 Mosse speciali

Arrocco: Muovere prima il re, poi attendere che il computer indichi dove muovere la torre.

Cattura en passant: Muovere il pedone che attacca, poi premere sulla casella del pedone da catturare, indicata sul display.

Promozione del pedone: Muovere il pedone. Premere ▲ o ▼ per scegliere il pezzo promosso dal pedone. Quando il pezzo desiderato appare sul display, premere la casella di promozione (o premere „E“). Quando il computer promuove uno dei suoi pedoni, sceglie sempre una regina.

4.2.7 Ritiro della mossa

Qualora si scelga una casella “di partenza” ma poi si cambi idea, si può premere di nuovo la casella o premere ESC e ricominciare daccapo.

Dopo l'esecuzione della mossa e della risposta del computer, si possono ritirare queste due mosse ed eseguire una mossa diversa. Per ritirare una mossa, premere ▼. In alcuni casi, basterà semplicemente riportare il pezzo sulla casella iniziale premendo la casella “a” e “da”. In alcuni casi, i pezzi catturati devono essere sostituiti, oppure “capovolti” in reversi ecc. In ogni caso, premere sulla casella “lampeggiante” sulla scacchiera e sulla riga di fondo, mentre si colloca, toglie o sostituisce il pezzo collocato su questa casella. Verificare che la posizione sulla scacchiera corrisponda a quella della scacchiera visualizzata sul display. A questo punto è possibile fare una nuova mossa (o premere SWAP affinché sia il computer ad eseguirla).

Negli scacchi, l'operazione di ritiro della mossa può essere eseguita 8 volte per parte, e le mosse ritirate possono essere rieseguite agendo sul pulsante ▲. Negli altri giochi, è possibile ritirare solo le ultime due mosse.

4.2.8 Cambio di lato – il tasto “SWAP”

- Prima che il gioco cominci e mentre sul display è evidenziata la dicitura “Bianchi”, premere il tasto **SWAP** per assegnare al computer i pezzi bianchi.
- Anche durante la partita è possibile cambiare lato premendo il tasto **SWAP**, ma bisogna farlo solo quando è il proprio turno a giocare. Premere **SWAP** dopo ogni mossa significa che il computer gioca praticamente contro se stesso.

Premere **SWAP** mentre il computer si prepara a muovere, interromperà l’elaborazione e costringerà il computer a eseguire immediatamente la mossa. La mossa effettuata sarà la migliore tra quelle elaborate sino a quel momento, ma non la migliore mossa in assoluto.

4.2.9 Consigli per giocare a scacchi contro il computer

Se si preme su uno dei propri pezzi, poi si preme il tasto LEGAL, il computer mostra tutte le mosse che il pezzo può eseguire. Le caselle di destinazione vengono indicate, una dopo l’altra, dal segno “+”.

Lo scacco viene segnalato dalla comparsa del segno “+” nella riga di fondo e da una serie di segnali acustici.

Mentre la mossa successiva del computer viene visualizzata sul display, è possibile accedere al Menu principale (§ 1.5), che contiene una voce supplementare: VALUTARE. La selezione di questa voce consente di visualizzare l’andamento della partita, ad es.

192	Il computer pensa di essere in vantaggio del valore di quasi 2 pedoni.
-54	Il computer è in svantaggio di quasi mezzo pedone.
Apertura	La mossa è elencata nella “biblioteca” di mosse iniziali standard.

Premere due volte ESC, ed eseguire la mossa visualizzata dal computer.

Se sulla riga di fondo appare il messaggio **ATTENTO!** o **CERTO?**, il computer propone all’utente la funzione di “tutor” – vedi § 11.1.6. Per proseguire il gioco, premere ESC.

4.2.10 Problemi di scacchi (scacco matto in 2 o 3 mosse)

Il computer può risolvere i problemi di scacchi in caso di scacco matto in 3 mosse (a meno che tali problemi coinvolgano la promozione del pedone a una torre, un alfiere o un cavallo):

- (1) Preparare la posizione degli scacchi, seguendo le indicazioni riportate nel § 11.8.
- (2) Scegliere il livello “Illimit.” (§ 4.2.12).
- (3) Premere SWAP. Purché ci sia una soluzione valida, il computer analizzerà la posizione e troverà la mossa, che visualizzerà nel modo consueto.
- (4) Una volta eseguita la mossa, è possibile eseguire una mossa difensiva. Il computer troverà la seconda e la terza mossa per risolvere il problema.

C’è anche una funzione speciale per lo scacco matto in 2 mosse, di cui fanno parte 10 problemi standard. Per utilizzare questa funzione, scegliere “SM IN 2M” dall’elenco delle modalità per il gioco degli scacchi (§ 4.2.2), poi premere ripetutamente ▲ o ▼ per visionare i 10 problemi, più la voce: **IMP.** (= “impostare”).

Per scegliere il problema attualmente visualizzato, premere „E“, poi premere SWAP; il computer troverà e visualizzerà la soluzione.

Qualora si preme „E“ quando appare il messaggio **IMP.**, viene inserita la modalità “impostazione” (§ 11.8). Si può quindi impostare una posizione problematica tratta da una rivista. Una volta usciti dalla modalità “impostazione”, premere SWAP; il computer troverà la soluzione per fare scacco matto in 2 mosse.

4.2.11 Scacco – Scaccomatto – Partita patta

Se il computer annuncia “**scacco**”, lo farà evidenziando il simbolo “+” sul display. Questo è solo per ricordare che bisogna difendersi dallo scacco nella mossa successiva. Se invece è il giocatore che dà “**scacco**” al computer, non viene dato nessun tipo di avviso. Se un giocatore (la persona o il computer) riesce a fare “scaccomatto”, sul display comparirà il messaggio “**NV 0:1**” (Nero Vince) o “**BV 1:0**” (Bianco Vince). In una situazione di stallo, sarà evidenziata la dicitura “**STALLO**”. E ancora, una partita è dichiarata patta in seguito alla triplice ripetizione di una stessa posizione (ma solo nel formato semplificato, dove le mosse si ripetono immediatamente). Dopo la terza ripetizione, compare la dicitura “**PARITÀ 3**”. Nello stesso modo, una situazione di stallo determinata dalla “regola delle cinquanta mosse” è segnalata dal messaggio “**PAR 50**”. Se sulla scacchiera rimane solo il re, è impossibile arrivare allo scaccomatto, in questo caso i due giocatori devono accordarsi di dichiarare patta la partita perché finisca.

Comunque, il computer non terminerà la partita in nessuno di questi casi (tranne che per la situazione di partita patta), quindi in teoria si può continuare a giocare all’infinito.

4.2.12 Livelli di difficoltà

Come cambiare il livello di difficoltà:

- (1) Scegliere LIV. dal Menu principale (§ 1.5).
- (2) Premere ripetutamente ▲ o ▼ per verificare i livelli.
- (3) Quando appare il livello desiderato, premere „E“.

I livelli di difficoltà a disposizione per il gioco degli scacchi sono 30, indicati qui di seguito:

- 4 Livelli “divertimento” per i neofiti. In questi livelli (Spasso 1 è il più facile), il computer esegue di proposito mosse sbagliate.
- 15 livelli con “mosse a tempo”, ad es. 10” /M. (= 10 secondi per mossa). Se la funzione “tutor” è “spenta” (vedi § 11.1.6), il computer sposta i pezzi entro il tempo a disposizione. Altrimenti, impiega leggermente di più.
- 10 livelli con “partita a tempo”, ad es. 30’ /G. (= 30 minuti per gioco). Ogni giocatore deve eseguire tutte le sue mosse entro il tempo previsto. Il tempo a disposizione appare sul display. Se il tempo a disposizione scade, il giocatore ha perso, ma può premere ESC per continuare a giocare nella modalità “normale” (eseguendo una mossa o premendo SWAP).

Quando si scelgono questi livelli, il computer non si spegne automaticamente (§ 1.2). Il simbolo » indica che è in corso una “partita a tempo”.

Le partite a tempo da 5, 25 o 30 minuti possono essere iniziate direttamente scegliendo la modalità prevista (vedi § 4.2.2).

- 1 livello Illimit. – il computer continuerà a pensare alle mosse fino quando non si preme SWAP.

4.2.13 Stile

Oltre ai vari livelli di gioco, è possibile scegliere lo stile di gioco del computer. Sono disponibili cinque stili diversi, che possono essere descritti brevemente in questo modo:

Molto passivo Passivo Normale Attivo Aggressivo

Per impostare lo stile di gioco a scacchi del computer:

- (1) Tramite il tasto START e ▲ o ▼ accedere al sottomenu Opzioni e poi confermare con „E“
- (2) Selezionare l'opzione STILE e confermare con „E“.
- (3) Premere ▲ o ▼ per visualizzare i 5 stili: Molto passivo, Passivo, Normale, Attivo, Aggressivo.
- (4) Premere „E“ quando appare lo stile desiderato.
- (5) Premere due volte ESC per riprendere il gioco.

Impostando un atteggiamento sempre più “attivo”, il computer tenderà ad attaccare in modo sempre più forte e ad avanzare verso il centro della scacchiera. A seconda del livello di gioco selezionato, è possibile che cominci con attacchi un po' meno qualificati. Negli stili di gioco più passivi, il computer tende a mantenere i suoi pezzi nella propria metà, incentrato tutto su se stesso, su posizioni difensive.

4.2.14 Valutazione della situazione

Mentre sul display viene visualizzata la mossa successiva del computer, è possibile accedere al Menu principale (§ 1.5), che contiene una voce supplementare: VALUTARE. La selezione di questa voce consente di visualizzare l'andamento della partita, ad es.

192 Il computer pensa di essere in vantaggio del valore di quasi 2 pedoni.
-54 Il computer è in svantaggio di quasi mezzo pedone.
Apertura La mossa è elencata nella “biblioteca” di mosse iniziali standard.

Premere due volte ESC, ed eseguire la mossa visualizzata dal computer.

4.2.15 Consigli – Suggerimenti del computer sulle mosse

Per chiedere al computer il suggerimento di una mossa, scegliere CONSIGL. dal Menu principale (§ 1.5). Il suggerimento appare come un messaggio “a scorrimento”. Per non accettare la mossa suggerita, premere ESC. Per accettarla, premere „E“; il computer visualizzerà come eseguire la mossa.

4.2.16 Tutor

Negli scacchi, la funzione “tutor” segnala al giocatore le mosse deboli e lo avverte delle minacce del computer. Come inserire o disinserire la funzione “tutor”:

- (1) Scegliere GUIDA dal sottomenu Opzioni (§ 11.1).
- (2) Premere „E“ per passare da **1 a 0**. (Il simbolo  indica che la funzione tutor è “inserita”.)
- (3) Premere due volte ESC per riprendere il gioco.

Quando la funzione “tutor” è “inserita” (1), il computer visualizza il messaggio **CERTO ?** se pensa che l’ultima mossa eseguita dal giocatore sia errata. Quando appare questo messaggio, si può eseguire una o più operazioni fra quelle indicate qui di seguito:

Premere SWAP per visionare la spiegazione, ad es.:

- “Avresti potuto darmi scacco matto.”
- “Posso prendere il tuo pezzo.”
- “Avresti potuto vincere materiale equivalente a 3 pedoni.”

Premere di nuovo SWAP, per visualizzare la mossa suggerita dal computer.

Premere ▼ e ritirare l’ultima mossa (vedi § 11.3).

Premere ESC per proseguire senza cambiare la mossa eseguita.

La comparsa del messaggio **ATTENTO!** segnala una minaccia. Si può quindi premere SWAP per visionare la spiegazione, ad es. “Potrei darti scacco matto.” Premere SWAP una seconda volta per visualizzare la mossa che il computer intende eseguire, poi premere ESC per proseguire il gioco.

4.2.17 Esercitazioni per il gioco degli scacchi – trova la soluzione

Il computer contiene 100 posizioni di esercitazione in cui è possibile trovare la mossa corretta. Ad un numero più dell’esercitazione corrisponde una difficoltà maggiore nel ritrovare la soluzione corretta. Le soluzioni sono elencate alla fine del presente manuale.

Come utilizzare questa funzione:

- (1) Scegliere ESERCIZ. dall’elenco delle modalità gioco degli scacchi (§ 4.2.2).
- (2) Premere ▲ o ▼ e „E“ per scegliere il numero dell’esercitazione. Il simbolo □ o ■ indica chi deve eseguire la mossa, e la comparsa di un messaggio a scorrimento indica l’operazione da eseguire – ad es. “Devi trovare la mossa che porta allo scacco matto.” Il simbolo ↓ (“lampeggiante”) indica che la posizione sulla scacchiera è un’esercitazione.
- (3) Eseguire la mossa che si ritiene corretta.

In caso di mossa corretta:

- Il computer visualizza il punteggio conseguito per questa esercitazione. Premere ▼ per visionare la percentuale di esercitazioni eseguite finora con esito positivo.
- Premere „E“ per visionare il numero dell’esercitazione successiva. Premere di nuovo „E“ per sceglierlo (oppure premere ▲ o ▼ e „E“ per eseguire un’altra esercitazione).

In caso di mossa sbagliata:

- Il computer lo segnala con un cicalino e un messaggio.
- È possibile premere LEGAL per visualizzare ulteriori spiegazioni. Qualora si prema LEGAL una seconda volta, il computer indica la mossa corretta.
- Si può premere ▼ per ritirare la propria mossa (vedi § 11.3) e provarne un’altra.

In genere, si ottengono 6 punti quando si esegue subito la mossa corretta, 4 punti quando la si esegue al secondo tentativo, 2 al terzo tentativo. Se il computer visualizza la soluzione, non si ottengono punti.

Nel corso di un’esercitazione, il punteggio espresso in percentuale appare come voce nel Menu principale (§ 1.5). Qualora non si eseguano le esercitazioni in ordine (ad es. se si passa dal numero 5 al numero 10), la percentuale riparte da zero. Qualora la propria mossa (giusta o sbagliata) non dia scacco matto, si può premere SWAP e giocare contro il computer dalla posizione attuale. Così facendo, è possibile vedere le conseguenze della propria mossa (ad es. vedere come può portare allo scacco matto). In questi casi, il computer visualizza i messaggi “tutor” (vedi § 4.2.16), ma le altre funzioni (consigli, descritta nel § 11.5; ritiro delle mosse, descritta nel § 11.3) non sono disponibili.

4.2.18 Partita con “Valutazione”

Nelle partite con “valutazione”, il computer attribuisce al giocatore:

- un punteggio (da 0 a 6) per ogni mossa;
- una “valutazione della partita”, ovvero una valutazione globale delle mosse del giocatore per la partita in corso, purché il computer e il giocatore abbiano eseguito 10 mosse;
- un indice valutativo basato sulle valutazioni globali conferite nelle partite con valutazione.

Esecuzione di un gioco con “valutazione”:

- (1) Scegliere VALUTAZ. dall’elenco delle modalità di gioco degli scacchi (§ 4.2.2).
- (2) Con i tasti freccia ▲ o ▼ e „E“, scegliere il tempo limite per mossa espresso in secondi. (Nota: La suddivisione in livelli – vedi § 4.2.12 – non è disponibile nella modalità “partita con valutazione”).

I simboli ↓🔊 indicano che il computer è nella modalità “valutazione”. Il “conto alla rovescia” per la mossa attualmente in corso appare sul display. È possibile ottenere più punti se si impiega meno tempo di quello a disposizione. Quando il tempo scade, è comunque possibile eseguire la mossa, ma il punteggio attribuito sarà inferiore. Il punteggio attribuito ad ogni mossa viene segnalato da una serie di segnali acustici. (Un singolo segnale acustico dal tono basso indica 0 o 1.) Il punteggio totale appare per 3 secondi, durante i quali è possibile:

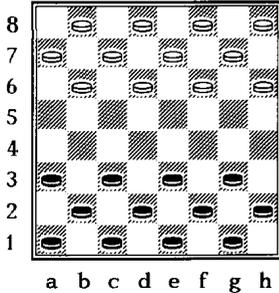
- premere „E“ per visionare la percentuale attuale;
- premere di nuovo „E“ per visionare l’“indice valutativo” per la partita in corso.

Per visionare il “punteggio totale”, cioè il punteggio medio del gioco realizzato sino al momento attuale, selezionare CLASSIF. dal Menu Principale (§ 1.5). Per riprendere il gioco, premere due volte ESC.

5 Dama

5.1 Regole del gioco della dama

5.1.1 La scacchiera e i pezzi



Il gioco della dama si disputa su una scacchiera da 8x8 caselle, ma i pezzi possono muoversi solo sulle caselle dello stesso colore. Entrambi i giocatori (“Nero” e “Bianco”) cominciano il gioco con 12 pezzi, disposti nel modo seguente:

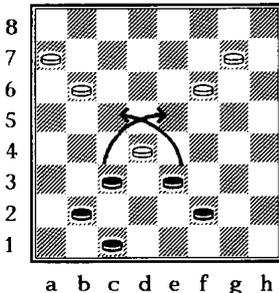
I giocatori spostano a turno un pezzo per volta. Il nero comincia per primo. *Lo scopo del gioco è di lasciare l'avversario senza possibilità di mossa.* Questa situazione si ottiene in genere catturando tutti i pezzi dell'avversario, ma è anche possibile vincere bloccandoli e impedendone quindi lo spostamento.

A volte nessuno dei due giocatori è in grado di vincere. Questa situazione succede spesso quando rimangono pochi pezzi, lo stesso numero per entrambi i giocatori.

5.1.2 Le mosse della pedina

All'inizio del gioco, ognuno dei 24 pezzi che compongono il gioco è detto pedina. In genere, la pedina si muove in avanti in senso diagonale di una casella, su una casella libera. Nella posizione iniziale, ad esempio, la pedina nera su c3 può muoversi su b4 o d4. Il bianco, in risposta, può muovere la sua pedina da b6 a a5 o c5; oppure la pedina su h6 può essere mossa sulla casella g5; ecc.

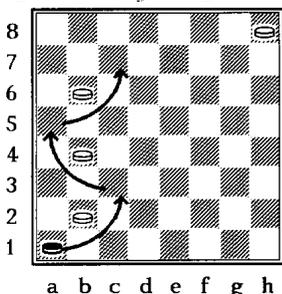
5.1.3 La cattura dei pezzi dell'avversario



La cattura di un pezzo dell'avversario si effettua muovendo la pedina di *due* caselle in avanti in senso diagonale, scavalcando il pezzo dell'avversario e collocandosi nella casella successiva. Il pezzo dell'avversario viene rimosso dalla scacchiera. *Nel gioco della dama, il giocatore che si trova in una posizione da cui può catturare la pedina dell'avversario è obbligato a farlo.* In questa posizione, il nero ha la possibilità di catturare il pezzo bianco ma con due pezzi diversi:

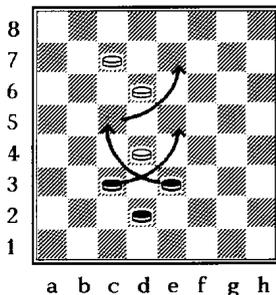
- La pedina su e3 può catturare la pedina bianca su d4 scavalcandola e collocandosi sulla casella e5.
- La pedina su e3 può catturare la medesima pedina bianca scavalcandola e collocandosi sulla casella c5.

In entrambi i casi, la pedina che effettua la cattura sarà catturata a sua volta poi, come illustra il diagramma, entrambi i giocatori cattureranno un'altra pedina.



Catture di più pezzi: Se un pezzo che esegue la cattura finisce su una casella da cui può eseguire un'altra cattura, è obbligato a farlo nel corso della stessa mossa. Nel diagramma qui sotto a sinistra, la pedina nera su a1 deve catturare la pedina bianca su b2 e finire su c3. La medesima pedina deve poi muoversi sulla casella a5 (e rimuovere la pedina collocata su b4), poi sulla casella c7 (e rimuovere la pedina da b6).

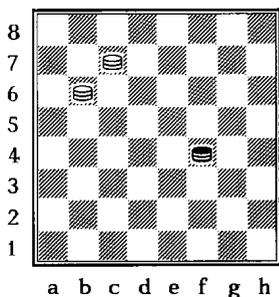
In una situazione in cui è possibile effettuare due mosse diverse per catturare le pedine avversarie, una mossa delle quali porterebbe a catturare più pezzi rispetto all'altra mossa, la decisione su quale mossa effettuare spetta al giocatore. Ma attenzione perché bisogna necessariamente scegliere una di queste due mosse. Ecco qui un esempio:



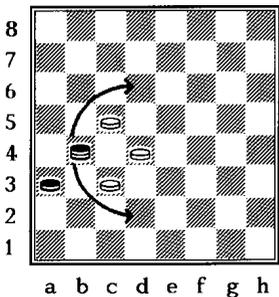
La pedina nera su C3 può catturare la pedina bianca su D4 e arrivare sulla casella E5. Con questa mossa, il nero cattura solo un pezzo. Ma, da E3, il nero può catturare il pezzo bianco della casella D4, arrivare sulla casella C5, prendere il pezzo bianco su D6 e finire la sua mossa sulla casella E7. Nonostante che con quest'ultima mossa descritta il nero catturi 2 pezzi, sta al giocatore decidere liberamente quale mossa di cattura effettuare. Di solito (ma non sempre) la mossa migliore è quella che porta a catturare un maggior numero di pezzi.

5.1.4 Le mosse della dama

Quando una pedina raggiunge l'ultima fila della scacchiera, viene subito "promossa" a dama. (Sulla scacchiera tradizionale, la promozione della pedina a dama viene indicata sovrapponendo due pedine). Le dame possono spostarsi (ed effettuare le catture) avanti e indietro. Qui di seguito alcuni esempi mostrano la procedura:



In questa posizione, la **dama nera su F4** può muovere su G5, E5, G3 o E3. A differenza delle pedine normali, la dama nera ha accesso anche alle caselle E3 e G3, cosa assolutamente non regolamentare per una pedina normale che si trovi nella casella F4.



Qui, la dama nera su B4 può o catturare la pedina bianca su C5 e arrivare sulla casella D6, o catturare la pedina bianca su C3 e arrivare sulla casella D2. Una normale pedina nera **non** può eseguire la mossa di cattura passando da C3 per arrivare su D2, perché può muoversi solo in avanti.

Nota: Se una pedina raggiunge la sua casella di promozione con una cattura, non può catturare un altro pezzo dell'avversario durante la stessa mossa.

5.2 Giocare contro il computer

Premere **START**; “N. GIOCO” comincia a lampeggiare sul display. Premere „E“. Con i tasti ▲ o ▼ selezionare “Dama” e confermare con „E“.

Premere le caselle da e a. Quando si desidera catturare più pedine, premere tutte le caselle su cui sono collocate le pedine che si desidera catturare.

Mossa del computer: Lo schermo indica la casella da (“lampeggiante”) e la casella a, ad es. D6C5 – premere la casella contrassegnata D6, poi la casella contrassegnata C5 durante lo spostamento della pedina. Per catturare più pedine, premere su tutte le caselle che “lampeggiano” sullo schermo.

Dopo una cattura, la riga di fondo visualizza (ad es.) E5=X. Premere su questa casella durante la rimozione del pezzo catturato su quella casella.

Se una pedina raggiunge il bordo opposto della scacchiera, ottenendo così una dama, cominceranno a lampeggiare sia le coordinate della casella di promozione sia il simbolo della dama. Cambiare la propria pedina in dama (aggiungendo un altro pezzo sul primo) e **premere di nuovo** la casella di promozione per confermare. Seguire la stessa procedura se è il computer ad ottenere una dama.

Nota : È possibile impostare il livello di gioco del computer come spiegato nel § 11.2. Per i giocatori più esperti si consigliano i livelli dal 7 in su.

Reversi (Othello)

5.3 Regole del gioco di reversi

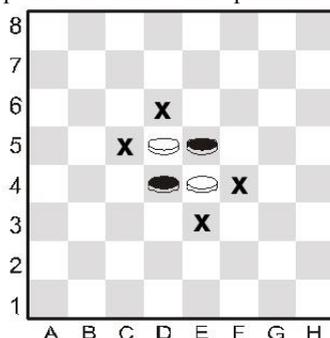
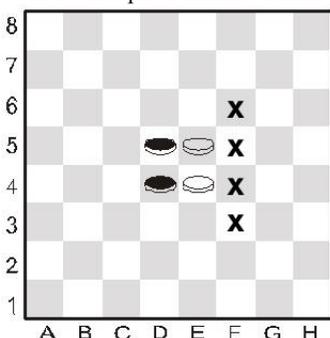
5.3.1 La scacchiera e i pezzi

Nel gioco di reversi i giocatori utilizzano 64 dischi, o pezzi da gioco, di colore bianco su un lato e nero sull'altro. All'inizio del gioco, la scacchiera 8x8 è vuota. Un giocatore ("Nero") ha 32 pezzi con il lato nero rivolto verso l'alto. Il suo avversario ("Bianco") ha 32 pezzi con il lato bianco rivolto verso l'alto.

A prescindere dal fatto che sia il suo turno o meno, un giocatore colloca uno dei suoi pezzi, con il suo colore rivolto verso l'alto, su una casella vuota della scacchiera, purché rispetti le regole indicate qui di seguito.

5.3.2 Inizio del gioco

Il nero muove un pezzo su una delle quattro caselle centrali: d4, e4, d5 o e5. Il bianco risponde muovendo un pezzo su una di queste caselle. Il nero occupa poi una terza casella centrale, e il bianco occupa l'ultima casella.



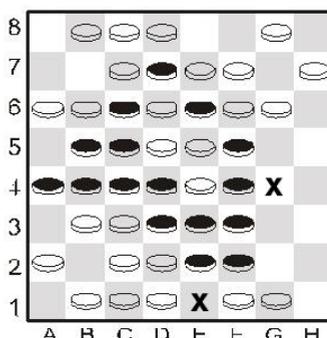
5.3.3 Proseguimento del gioco

Il gioco prosegue osservando la regola indicata qui di seguito:

Quando è il suo turno, il giocatore colloca un pezzo sulla scacchiera in modo che uno o più pezzi del colore opposto rimangano racchiusi, in linea retta, senza spazi vuoti, tra questo nuovo pezzo e un altro pezzo del colore del giocatore.

I pezzi possono essere allineati in senso orizzontale, verticale o diagonale. Nella posizione di sinistra (qui sopra), il nero può collocare un pezzo su f4, racchiudendo il pezzo bianco su e4 tra i pezzi neri su f4 e d4. Il nero può anche essere mosso sulle caselle f3, f5 o f6. Nella posizione di destra, può essere mosso sulle caselle c5, d6, e3 o f4. Il pezzo di colore opposto dell'avversario, racchiuso tra i pezzi nuovi e vecchi del giocatore, viene capovolto in modo che il colore visibile sia il colore dei due pezzi fra cui è racchiuso.

Inoltre, molti pezzi su una sola linea possono cambiare colore contemporaneamente. Per esempio, tre pezzi bianchi su una linea orizzontale, verticale o diagonale che si trovano tra un pezzo nero già posizionato sulla scacchiera e uno appena aggiunto con l'ultima mossa, cambiano colore tutti e tre contemporaneamente. Un pezzo può cambiare colore molte volte durante il gioco. Nella situazione raffigurata qui a destra, per esempio, il bianco può contrastare l'ultima mossa del nero muovendo in e1, e facendo diventare bianchi tutti i pezzi neri da e2 a e3.



Se un giocatore *non può* collocare un pezzo in modo da circondare e catturare uno o più pezzi dell'avversario, deve “passare” e sarà ancora il turno dell'avversario.

5.3.4 Esito del gioco

Nessuno dei due giocatori può collocare più di 32 pezzi. Il gioco si conclude quando nessuno dei due giocatori è in grado di giocare e il vincitore è il giocatore che ha più pezzi del suo colore sulla scacchiera. Se i due giocatori hanno lo stesso numero di pezzi, la partita finisce in parità.

5.4 Giocare contro il computer

5.4.1 Cominciare una partita

Per dare inizio a una partita di Reversi, prima premere **START**. Poi con i tasti freccia ▲ o ▼ selezionare “N. GIOCO” e confermare con „E“. Di nuovo con i tasti freccia ▲ o ▼ selezionare **Reversi** e riconfermare con „E“.

Premere il proprio pezzo (con il colore scelto rivolto verso l'alto) sulla casella di destinazione o casella “a”. Al turno del computer, si evidenzierà un pezzo “lampeggiante”. Premere sulla casella appropriata per collocare il pezzo.

5.4.2 Come inserire una mossa

Premere sul pezzo mentre lo si colloca sulla casella con il proprio colore rivolto verso l'alto. Quando è il turno del computer, il pezzo “lampeggia” sullo schermo. Premere sulla casella corrispondente durante la collocazione del pezzo.

Quando si deve “capovolgere” un pezzo, quest'ultimo oscilla tra il bianco e il nero sullo schermo. Premere la casella durante il capovolgimento del pezzo.

Quando il computer deve “passare”: il computer emette 3 “segnali acustici”, e appare sul display il messaggio PASSO, e l'utente ha diritto ad un altro turno.

Quando il giocatore deve “passare”: il display visualizza il messaggio PASSA. Premere „E“ per riprendere il gioco.

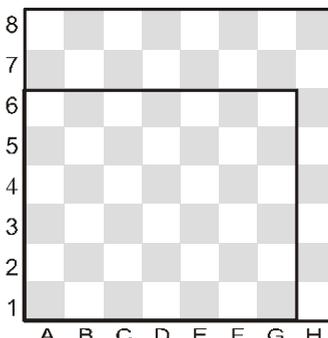
Fine della partita: Il vincitore è segnalato da BV (Bianco Vince) o da NV (Nero vince) ed è mostrato il numero di pezzi di ognuno dei giocatori. I pezzi neri sono sempre indicati per primi, poi quelli bianchi, per esempio **BV 29:35** cioè il bianco vince con 35 pezzi contro 29.

6 Forza-4

6.1 Le regole

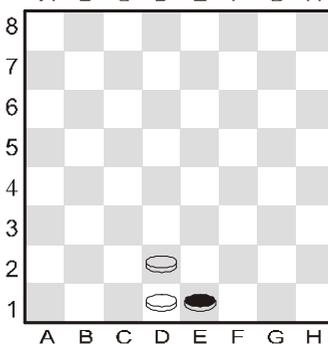
Forza-4 è un gioco per due giocatori. La scacchiera è limitata a 7 file. Anche se le file di solito hanno spazio per 6 pezzi, il computer offre la possibilità di utilizzare una scacchiera più grande. Un giocatore (“Bianco”) prende i pezzi bianchi, il suo avversario (“Nero”) prende i pezzi neri.

Il “Bianco” comincia a sistemare un pezzo su ogni casella della fila in basso (a1-g1). I giocatori poi a turno mettono i propri pezzi, uno per ogni mossa. Ogni pezzo deve essere collocato su una casella libera, o sulla fila in basso o sopra un pezzo già posizionato.



Qui il Bianco comincia sistemando un pezzo in d1. Il Nero ora può sistemare un pezzo o direttamente sul pezzo bianco (d2), o in una casella sulla linea in basso (a1, b1, c1, e1, f1, g1, h1). Se il Nero mette un pezzo in e1, il Bianco può rispondere con un pezzo in d2, e2 o sulla linea in basso. La sistemazione può essere di questo tipo:

Per la sua seconda mossa, il Nero può occupare una delle caselle a1, b1, c1, d3, e2, f1, g1 o h1. Lo scopo del gioco è sistemare quattro pezzi dello stesso colore in modo da formare **una linea verticale, orizzontale o diagonale continua**. Il primo giocatore che riesce a realizzarla, vince. Se nessuno dei due giocatori ci riesce, la partita è dichiarata patta.



6.2 Giocare contro il computer

Per dare inizio a una partita di **Forza-4**, prima premere **START**. Poi con i tasti freccia ▲ o ▼ selezionare “N. GIOCO” e confermare con „E“. Di nuovo con i tasti freccia ▲ o ▼ selezionare **Quattro** e riconfermare con „E“.

Le caselle nell’area di gioco sono contrassegnate dai segni “+”. L’area può essere composta da 6, 7 o 8 file. All’inizio, la riga di fondo visualizza (ad es.) LINEE 6. Si può cambiare il numero delle file agendo su ▲ o ▼. Quando l’area di gioco raggiunge la grandezza desiderata, premere „E“.

Quando è il proprio turno: si può premere su una casella qualsiasi della colonna mentre si colloca una pedina.

Quando è il turno del computer: Collocare una pedina sulla casella indicata dal display, e premere sulla pedina stessa.

7 Volpe e oche

7.1 Le regole

Un giocatore ha quattro pezzi a disposizione, le “oche”, che partono da b8, d8, f8 e h8. Quando è il suo turno, il giocatore sposta un’oca in avanti sulla casella adiacente in senso diagonale, come una pedina nel gioco della dama.

Il suo avversario dispone di un singolo pezzo nero: la “volpe”. La volpe si muove come la dama nel gioco della dama, ovvero in avanti o indietro in senso diagonale sulla casella libera adiacente. Quando un giocatore non è più in grado di eseguire una mossa, l’avversario ha vinto.

7.2 Giocare contro il computer

Per dare inizio a una partita di **Volpe e oche**, prima premere **START**. Poi con i tasti freccia ▲ o ▼ selezionare “N. GIOCO” e confermare con „E“. Di nuovo con i tasti freccia ▲ o ▼ selezionare **Volpe +O** e riconfermare con „E“.

Per giocare nel ruolo della volpe: scegliere la casella di partenza: a1, c1, e1 o g1. Sistemare un pezzo nero sulla casella, premerci sopra e confermare con „E“.

Nei turni successivi, premere la casella di destinazione.

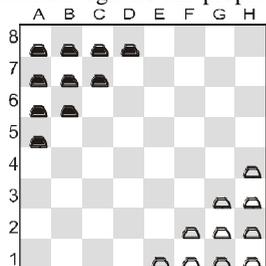
Per giocare nel ruolo delle oche: cominciare il gioco premendo SWAP. Sistemare la volpe sulla casella di partenza indicata dal display e premere sulla volpe. Per spostare un’oca, premere sulle caselle “da” e “a”.

Quando è il turno del computer: Premere sulle caselle “da” e “a” dove si desidera muovere i pezzi, indicate dallo schermo LCD.

8 Cavalletta (Halma)

8.1 Le regole

Ogni giocatore ha 10 pezzi a disposizione, che all'inizio del gioco si posizionano nell'angolo inferiore ognuno alla propria destra.



Il bianco gioca per primo. Quando è il suo turno, il giocatore sposta un pezzo in uno dei due modi indicati qui di seguito:

- Il pezzo può muoversi su una qualsiasi delle caselle adiacenti, ad es. da e1 a d1, d2 o e2.
- Può scavalcare un pezzo adiacente (di uno qualsiasi dei due colori), e collocarsi sulla casella vuota al di là del pezzo, ad es. il pezzo su g1 (vedi lo schema) può scavalcare il pezzo adiacente e collocarsi su e3. Il pezzo su f1 può scavalcare il pezzo adiacente e collocarsi su d1 o f3 (oppure può muoversi su e2).

Scopo del gioco: Occupare l' "area di partenza" dell'avversario. Dopo la prima mossa, *si perde il gioco quando la propria area di partenza è tutta occupata* (dai pezzi di uno o di entrambi i colori).

8.2 Giocare contro il computer

Per dare inizio a una partita di **Cavallette**, prima premere **START**. Poi con i tasti freccia ▲ o ▼ selezionare "N. GIOCO" e confermare con „E“. Di nuovo con i tasti freccia ▲ o ▼ selezionare **Cavall.** e riconfermare con „E“.

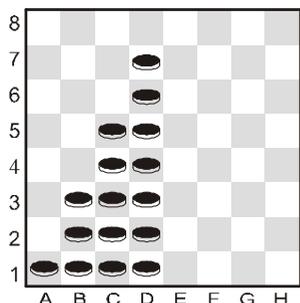
Esecuzione delle mosse: Premere sulle caselle "da" e "a".

Scavalcamiento di più pezzi: Se un pezzo che esegue uno scavalcamiento si trova in una posizione da cui può eseguirne un altro, lo può fare nella medesima mossa (pur non essendo obbligatorio, come nella Dama). È possibile eseguire fino a 8 scavalcamientos in un'unica mossa (ma non è possibile occupare due volte la medesima casella). Quando si esegue più di uno scavalcamiento, occorre premere su ogni casella nell'ordine previsto. Per completare una mossa quando è possibile eseguire un altro scavalcamiento, premere di nuovo sulla casella di destinazione.

Mossa del computer: Il display indica la casella *da* ("lampeggiante") e la casella *a*, ad es. **A8C6** – premere sulla casella contrassegnata A8, poi sulla casella C6, durante lo spostamento del pezzo. Nel caso di più scavalcamientos, continuare a premere su ciascuna casella mentre "lampeggia" sul display.

9 Nim

9.1 Le regole



Nella posizione di partenza “predefinita”, ci sono 4 pile di pezzi:

I giocatori rimuovono a turno i pezzi dalla scacchiera. Quando è il suo turno, un giocatore preleva un numero di pezzi da un mucchio, dal singolo pezzo a tutti i pezzi della pila. Il giocatore che prende l’ultimo pezzo ha vinto, a meno che i giocatori non concordino il contrario all’inizio del gioco.

9.2 Giocare contro il computer

9.2.1 Prima dell’esecuzione del gioco

La riga di fondo visualizza **UV** (= “Ultimo che gioca vince”) o **UP** (= “Ultimo che gioca perde”). Si può passare tra le due opzioni agendo sui tasti freccia ▲ o ▼. Quando appare l’opzione desiderata, premere „E”.

Il display visualizza quindi la parola **DIFETTO**, il giocatore ha due opzioni a disposizione:

- Giocare dalla posizione di partenza “predefinita”: premere „E”.
- Giocare da una posizione di partenza alternativa:
 - Premere ▲ o ▼ (appare il messaggio: **COLONNE?**).
 - Premere su una casella in una delle colonne c-h. Questa sarà la colonna che contiene la pila di pezzi più a destra.
 - Premere „E”, e il numero dei pezzi in ogni pila è deciso a caso. La posizione dei pezzi sulla scacchiera è indicata sul display.

9.2.2 Esecuzione del gioco

Premere sul pezzo *superiore e inferiore* che si desidera rimuovere dalla scacchiera. Togliere i pezzi dalla scacchiera, insieme ai pezzi interposti fra i due. Per rimuovere un solo pezzo, premere *due volte* sulla casella su cui è collocato.

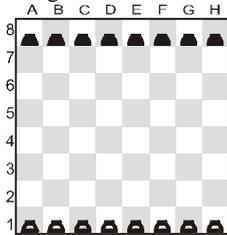
Al turno del computer:

- (1) Il pezzo superiore da togliere “lampeggia” sullo schermo. Premere su questo pezzo.
- (2) Il pezzo superiore e inferiore “lampeggiano” a turno. Premere sul pezzo inferiore.
- (3) Togliere questo pezzo e i pezzi collocati sopra di esso.

10 Northcote

10.1 Le regole

La posizione di partenza “predefinita” è visualizzata qui di seguito:



Il bianco fa la prima mossa. Quando è il suo turno, un giocatore muove un pezzo in avanti e può continuare fino a quando lo desidera, ma deve fermarsi prima del pezzo avversario collocato nella medesima colonna. I giocatori muovono a turno fino a quando tutti i pezzi non si bloccano a vicenda. Il giocatore che esegue l’ultima mossa perde, *a meno che* i giocatori non abbiano concordato il contrario all’inizio del gioco.

10.2 Giocare contro il computer

10.2.1 Prima dell’inizio del gioco

La riga di fondo visualizza **UP** (= “Ultimo che gioca perde”) o **UV** (= “Ultimo che gioca vince”). È possibile passare tra le due opzioni agendo sui tasti freccia ▲ o ▼. Quando appare l’opzione desiderata, premere „E”.

Lo schermo visualizza quindi la parola **DIFETTO**, e si può scegliere una delle due opzioni:

- Giocare dalla posizione di partenza “predefinita”: premere „E”.
- Giocare da una posizione di partenza alternativa:
 - Premere ▲ o ▼ (appare il messaggio: **COLONNE?**).
 - Premere su una casella in una delle colonne c-h. I pezzi a destra di questa colonna vengono eliminati.
 - Premere „E”; i pezzi neri vengono disposti a caso. Verificare che la posizione sulla scacchiera del gioco corrisponda a quella visualizzata sullo schermo.

10.2.2 Esecuzione del gioco

Quando è il suo turno, il giocatore preme sulle caselle *da* e *a*. Lo stesso vale per la mossa del computer; premere le caselle “a” e “da” che “lampeggiano” sullo schermo.

11 Funzioni speciali

11.1 Opzioni

È possibile cambiare i vari parametri dopo avere scelto **OPZIONI** dal Menu principale (§ 1.5). Appare la prima voce del “Sottomenu opzioni”. Premere ripetutamente ▲ o ▼ per visionare tutte le voci del menu:

SONORO		vedi § 11.1.1
STILE	(solo per gli scacchi)	vedi § 11.1.2
CONT.	(= contrasto schermo a cristalli liquidi)	vedi § 11.1.3
ARB.	(= arbitro)	vedi § 11.1.4
LINGUA		vedi § 11.1.5
GUIDA	(solo per gli scacchi)	vedi § 11.1.6

Per scegliere una voce del menu, visualizzarla sullo schermo e premere „E“. (Altrimenti, premere ESC per richiamare il Menu principale – § 1.5.)

11.1.1 Audio

Come inserire e disinserire i segnali audio:

- (1) Scegliere SONORO dal sottomenu Opzioni (§ 11.1).
- (2) con i tasti freccia selezionare tra 0 (silenzioso) e 3 (rumoroso) e confermare la scelta con E.
- (3) Premere due volte ESC per riprendere il gioco.

Quando l’audio è “disinserito” (0), il computer visualizza il messaggio **ERRORE** nella riga di fondo invece del “cicalino di segnalazione errore”. Premere su una casella qualsiasi della scacchiera per eliminare questo messaggio.

11.1.2 Stili di gioco negli scacchi

Come impostare lo stile per gli scacchi. (Informazioni più dettagliate sui vari stili di gioco si trovano nel paragrafo 4.2.13).

- (1) Scegliere STILE dal sottomenu Opzioni (§ 11.1).
- (2) Premere ▲ o ▼ per visualizzare i 5 stili: Molto passivo, Passivo, Normale, Attivo, Aggressivo.
- (3) Premere „E“ quando appare lo stile desiderato.
- (4) Premere due volte ESC per riprendere il gioco.

11.1.3 Contrasto dello schermo a cristalli liquidi

Come modificare il contrasto:

- (1) Scegliere CONT. dal sottomenu Opzioni (§11.1).
- (2) Agire su ▲ o ▼ per visionare le 10 impostazioni per il contrasto.
- (3) Premere „E“ quando si ottiene il contrasto desiderato.
- (4) Premere due volte ESC per riprendere il gioco.

11.1.4 Modalità “Arbitro”

Nella modalità “arbitro”, il computer permette a due persone di eseguire il gioco. (Per esempio, è possibile giocare contro un amico; in questo caso, il computer svolge semplicemente il ruolo di “arbitro”, ovvero controlla che tutte le mosse siano regolamentari, annuncia il risultato ecc.) Come inserire e disinserire questa modalità:

- (1) Scegliere ARB. Dal sottomenu Opzioni (§11.1).
- (2) Premere „E“ per passare da 0 a 1.
- (3) Premere due volte ESC per riprendere il gioco.

Nella modalità “arbitro” non ci sono messaggi con suggerimenti (§ 11.5) o “tutor” (§ 11.1.6).

11.1.5 Lingua

Come scegliere la lingua in cui si desidera leggere i messaggi:

- (1) Scegliere LINGUA dal sottomenu Opzioni (§11.1).
- (2) Premere ▲ o ▼ per visionare le lingue:

lingue	LCD
inglese	English
tedesco	Deutsch
francese	Français
italiano	Italiano
spagnolo	Español
olandese	NL
portoghese	POR
svedese	Svenska
finnico	Suomi
ceco	Čeština
sloveno	Sloven
polacco	Polski
greco	Ελληνικά

- (3) Premere „E“ quando appare la lingua desiderata.
- (4) Premere due volte ESC per riprendere il gioco

11.1.6 Tutore degli scacchi – consigli e messaggi di avviso

Negli scacchi, la funzione “tutor” segnala al giocatore le mosse deboli e lo avverte delle minacce del computer. Come inserire o disinserire la funzione “tutor”:

- (1) Scegliere GUIDA dal sottomenu Opzioni (§ 11.1).
- (2) Selezionare con i tasti freccia tra 2, 1 e 0 e confermare con E. (Il simbolo della freccia significa che la funzione trainer è attivata)
- (3) Premere due volte ESC per riprendere il gioco.

Quando la funzione “tutor” è “inserita” (1), il computer visualizza il messaggio **CERTO?** (level 1) se pensa che l’ultima mossa eseguita dal giocatore sia errata. Quando appare questo messaggio, si può eseguire una o più operazioni fra quelle indicate qui di seguito:

Premere SWAP per visionare la spiegazione, ad es.:

- “Avresti potuto darmi scacco matto.”
- “Posso prendere il tuo pezzo.”
- “Avresti potuto vincere materiale di valore pari a 3 pedoni.”

Premere di nuovo SWAP, per visualizzare la mossa suggerita dal computer.

Premere ▼ e ritirare l’ultima mossa (vedi § 11.3).

Premere ESC per proseguire senza cambiare la mossa eseguita.

La comparsa del messaggio **ATTENTO!** (level 2) segnala una minaccia. Si può quindi premere SWAP per visionare la spiegazione, ad es. “Potrei darti scacco matto.” Premere SWAP una seconda volta per visualizzare la mossa che il computer intende eseguire, poi premere ESC per proseguire il gioco.

11.2 Livelli di difficoltà (escluso il gioco degli scacchi)

Nella Dama, i livelli di difficoltà sono numerati da 1 a 16. Negli altri giochi (ad eccezione degli scacchi), i livelli sono numerati da 1 a 10. Il livello 1 è il più rapido e il più semplice. Come verificare e modificare il livello:

- (1) Scegliere LIV. dal Menu principale (§ 1.5); il numero del livello “lampeggerà” sullo schermo.
- (2) Tenere premuti i tasti freccia ▲ o ▼ fino a quando non appare il numero del livello desiderato.
- (3) Premere „E“ e ricominciare il gioco.

11.3 Ritiro della mossa

Qualora si scelga una casella “di partenza” ma poi si cambi idea, si può premere di nuovo la casella o premere ESC e ricominciare daccapo.

Dopo l’esecuzione della mossa e della risposta del computer, si possono ritirare queste due mosse ed eseguire una mossa diversa. Per ritirare una mossa, premere ▼. In alcuni casi, basterà semplicemente riportare il pezzo sulla casella iniziale premendo la casella “a” e “da”. In alcuni casi, i pezzi catturati devono essere sostituiti, oppure “capovolti” in reversi ecc. In ogni caso, *premere sulla casella “lampeggiante” sulla scacchiera e sulla riga di fondo*, mentre si colloca, toglie o sostituisce il pezzo collocato su questa casella. Verificare che la posizione sulla scacchiera corrisponda a quella della scacchiera visualizzata sul display. A

questo punto è possibile fare una nuova mossa (o premere SWAP affinché sia il computer ad eseguirla).

Negli scacchi, l'operazione di ritiro della mossa può essere eseguita 8 volte per parte, e le mosse ritirate possono essere rieseguite agendo sul pulsante ▲. Negli altri giochi, è possibile ritirare solo le ultime due mosse.

11.4 Cambio di lato – il tasto “SWAP”

Quando è il proprio turno, è possibile scambiarsi di lato in qualsiasi momento del gioco agendo sul tasto **SWAP**. Se si preme il tasto **SWAP** dopo ogni mossa, il computer gioca praticamente contro se stesso.

Premere **SWAP** mentre il computer prepara la sua mossa, interrompe l'elaborazione e costringe il computer a muovere immediatamente. La mossa effettuata sarà la migliore tra quelle elaborate sino a quel momento, ma non la migliore mossa in assoluto.

11.5 Consigli – suggerimenti del computer sulle mosse

Per chiedere al computer il suggerimento di una mossa, scegliere CONSIGL. dal Menu principale (§ 1.5). Il suggerimento appare come un messaggio “a scorrimento”. Per non accettare la mossa suggerita, premere ESC. Per accettarla, premere „E”; il computer visualizzerà come eseguire la mossa.

11.6 La funzione “Help” (Aiuto)

Nella maggior parte delle situazioni di gioco, quando si preme il pulsante HELP, appare un messaggio che riporta indicazioni sull'operazione successiva. Per interrompere la visualizzazione del messaggio, premere ESC.

11.7 Inversione della scacchiera (©)

Volendo, è possibile muovere i pezzi neri “verso la parte superiore” della scacchiera nel gioco degli scacchi (ecc.) o “verso la parte inferiore” nel gioco della dama. Per invertire la scacchiera, scegliere INV. dal Menu principale (§ 1.5), poi premere ESC per proseguire il gioco.

Il simbolo © indica che i due giocatori stanno giocando nel senso inverso rispetto al normale. Si fa presente che, in questo caso, le coordinate sulle caselle non devono essere prese in considerazione, ovvero la casella contrassegnata “C3” diventa la casella f6.

11.8 Impostazione di una posizione (#)

Volendo, è possibile impostare una posizione speciale sulla scacchiera, ad es. un problema di scacchi letto in una rivista. A tal fine, scegliere l'opzione IMPOST. dal Menu principale (§ 1.5). La riga di fondo riporta quanto segue:

- Il simbolo del colore □ o ■.
- Il simbolo #, “lampeggiante”, che indica che il computer è nella “modalità impostazione”.
- Il simbolo di un tipo di pezzo (ad eccezione del gioco di Nim).
- Le coordinate di una casella in cui si può collocare o rimuovere un pezzo.

(Nel gioco Forza-4, appare solo la lettera che indica la colonna. In Nim, appare la lettera per una colonna, seguita dal numero di pezzi contenuti nella colonna)

Mentre il computer si trova nella “modalità impostazione”, si possono eseguire le seguenti operazioni:

- Eliminare un pezzo da una casella: Premere sulla casella, poi premere ESC.

(Non è possibile nel gioco di Northcote. Nel gioco Forza-4, premere sulla colonna, poi premere ESC per togliere il pezzo superiore. In Nim, per eliminare l'intera colonna, premere sulla colonna, poi premere ESC; per cambiare il numero di pezzi impilati, premere la colonna, poi la casella che deve contenere il pezzo superiore)

- Svuotare l'intera scacchiera: Premere ripetutamente ▲ o ▼ fino a quando non appare il messaggio **Vuotare?** nella riga di fondo, poi premere „E“. (Questa operazione non è consentita nel gioco di Northcote.)
- Scegliere un tipo di pezzo da collocare: Premere ripetutamente ▲ o ▼ fino a quando il pezzo desiderato non appare nella riga di fondo. (Disponibile solo negli scacchi e nella dama.)
- Cambiare il colore (□ / ■): Premere SWAP.
- Collocare un pezzo del colore (e tipo) indicato sulla riga di fondo: Premere sulla casella richiesta, poi premere „E“.

(Nel gioco Forza-4, premere sulla colonna, poi premere „E“ per collocare un pezzo “sopra” gli eventuali pezzi già presenti. Nel gioco Nim, premere sulla colonna, poi sulla casella superiore per la pila di pezzi. Nel gioco di Northcote, basta premere sulla casella desiderata; il pezzo viene mosso lì dalla casella della colonna in cui era collocato prima) Quando si colloca un re su una casella nel gioco degli scacchi, il re dello stesso colore viene automaticamente rimosso dalla sua casella precedente.

Una volta posizionati tutti i pezzi, verificare che il colore indicato nella riga di fondo (□ / ■) sia lo stesso colore che eseguirà la prossima mossa, poi:

- Per uscire dalla modalità “impostazione”: Premere ripetutamente ▲ o ▼ fino a quando non appare il messaggio **Pronto?** nella riga di fondo, poi premere „E“. A questo punto, si può giocare dalla nuova posizione, eseguire una mossa o premere SWAP per richiedere al computer di eseguire la mossa.

Qualora sia impossibile giocare dalla posizione impostata, lo schermo visualizza ??? e il computer rimane nella modalità “impostazione”. Premere HELP per visionare ulteriori indicazioni; ad esempio, negli scacchi, può darsi che manchi un re, o che il giocatore che deve muovere dia scacco al re avversario. È possibile modificare la posizione per renderla regolamentare; altrimenti, si può abbandonare premendo ▲ o ▼ fino a quando non appare il messaggio **Abband.?** sulla riga di fondo, poi premere „E“ per ritornare al Menu principale (§ 1.5).

Nota: Negli scacchi, non è possibile eseguire l'arrocco con un pezzo collocato su una casella nella modalità “impostazione”. Per impostare una posizione che consenta di eseguire l'arrocco, si può cominciare dalla posizione “nuovo gioco” e non toccare i re e le torri, e disporre gli altri pezzi uno per volta.

11.9 Interruzione / memorizzazione di una partita

Per continuare una partita in un momento successivo, agire semplicemente sull'interruttore **ON/OFF** per spegnere l'apparecchio. Notare che l'interruttore **ON/OFF** è attivo solo quando è il proprio turno a giocare.

Se si continua la partita in seguito ma si trova che alcuni pezzi non sono più nella stessa posizione di prima sulla scacchiera, è possibile risistemarli seguendo le indicazioni mostrate sullo schermo LCD.

12 Risoluzione di problemi

Questa scacchiera elettronica è stata realizzata e controllata con estrema attenzione prima di essere immessa sul mercato. Non è facile, quindi che presenti difetti tecnici. L'esperienza insegna che molti "difetti" apparentemente tecnici siano dovuti in realtà a un uso errato, a un inserimento errato di dati nel preparare una mossa, o semplicemente alla pressione di un tasto sbagliato. Questo potrebbe portare a una reazione "inaspettata" del computer anche non immediata.

Di nuovo, prima di pensare a un cattivo funzionamento del computer, si consiglia di controllare di aver eseguito esattamente tutti i passi operativi e di aver inserito tutti i dati correttamente.

La causa più comune dei problemi di funzionamento è l'errata immissione di una mossa. Assicurarsi di aver inserito la mossa secondo le regole previste. Qui di seguito si riportano alcuni consigli e suggerimenti che possono essere di aiuto in caso di problemi: sono descritte le cause più comuni per problemi di funzionamento.

12.1 Lo schermo LCD non evidenzia informazioni

Lo schermo non evidenzia nessun tipo di informazione e l'apparecchio non risponde alla pressione dei tasti o all'immissione delle mosse; in questo caso possono essere responsabili i seguenti fattori:

1. Assicurarsi che si stiano utilizzando le batterie adatte (di tipo AAA; non utilizzare batterie ricaricabili). Le batterie sono inserite correttamente? Assicurarsi di aver rispettato le polarità (poli +/-) e che le batterie siano inserite saldamente nel vano apposito. Se le batterie sono già state utilizzate per un certo periodo di tempo, potrebbero essere scariche. In questo caso consigliamo di inserire una serie di batterie nuove.
2. Anche con delle batterie nuove è possibile che sia impedita la perfetta funzionalità del computer a causa di una carica statica. In questo caso, l'apparecchio deve essere resettato inserendo un oggetto sottile adatto nell'apertura con la dicitura **RESET** nella parte sottostante dell'apparecchio e premendo in seguito il tasto interno **RESET**. Il computer riprenderà a funzionare normalmente.

12.2 Il computer non esegue nessuna mossa

Il computer funzionava senza problemi, ma ora si rifiuta di eseguire delle mosse. Quale può esserne la causa?

1. Se la clessidra ruota ancora sullo schermo significa che il computer sta ancora elaborando la sua mossa. Aspettare sino al termine dell'elaborazione o premere il tasto **SWAP** per interromperla. In questo caso, il computer eseguirà la mossa migliore che ha potuto elaborare sino a quel momento.
2. Se è evidenziato stabilmente uno dei simboli del colore significa che il computer ritiene che il giocatore non abbia ancora concluso o inserito la sua mossa. Assicurarsi che la posizione dei pezzi sulla tastiera sia uguale a quella della memoria interna del computer. Ciascuna posizione può essere controllata con l'aiuto dello schermo LCD. Se tutte le posizioni corrispondono significa che tocca al giocatore fare la sua mossa.

12.3 Il computer non accetta nessuna mossa

Se il giocatore vuole inserire una mossa, ma il computer si rifiuta di accettarla, la causa può essere probabilmente:

12.3.1 *in nessun tipo di gioco*

Assicurarsi che l'inserimento di una mossa sia eseguito correttamente premendo la casella di destinazione o la casella "a".

12.3.2 *nel gioco degli scacchi*

- Se si vuole eseguire un arrocco per se stessi o per il computer, assicurarsi di aver impostato bene non solo le caselle "da" e "a" del re, ma anche quelle della torre (vedi anche § 4.2.6). Se si vuole inserire la mossa speciale "en passant" per se stessi o per il computer, assicurarsi di aver eliminato dalla scacchiera il pedone catturato. Nota: **non** dimenticare di premere sulla casella del pedone catturato, altrimenti il computer non registrerà la cattura (vedi § 4.2.6).
- Per promuovere un pedone nell'ultima fila, assicurarsi di aver premuto sulla casella di promozione con il nuovo pezzo in modo da completare correttamente tutta l'operazione della promozione (vedi § 4.2.6).
- Se sul display si evidenzia il simbolo "+" significa che il computer dà un avviso di scacco. In questo caso, si **deve** rispondere alla minaccia di scacco nella mossa successiva.
- Se non è segnalata nessuna minaccia di scacco, accertarsi di non aver lasciato il re in posizione vulnerabile a una minaccia di scacco. Il re deve muovere solo in caselle che non siano minacciate da altri pezzi avversari. D'altro canto, non si deve muovere nessun pezzo che protegge il re da una possibile minaccia.
- Se il simbolo # lampeggia sullo schermo LCD significa che il computer si trova nella modalità di immissione di una mossa. Questo succede quando ci si dimentica di uscire da questa modalità prima di continuare a giocare. Nel § 11.8 si trova una descrizione dettagliata su come uscire da questa modalità.
- Se il simbolo # rimane fisso sullo schermo il computer si trova nella modalità della banca dati di partite dei campioni mondiali di scacchi. Si può uscire da questa modalità premendo il tasto START.

12.3.3 *nel gioco della dama*

- Nel gioco della dama, dopo una mossa di cattura, controllare che il pezzo catturato non solo sia stato rimosso fisicamente dalla scacchiera, ma sia stato anche "cancellato" dalla memoria interna del computer; questo si ottiene premendo sulla casella del pezzo catturato. Solo allora il pezzo è stato effettivamente rimosso dalla scacchiera.
- Se l'ultima mossa è stata la promozione di una pedina a dama, **non dimenticare** di premere di nuovo la casella di promozione con la dama promossa per concludere effettivamente la procedura di promozione.

12.4 Si conoscono tutte le regole?

Una delle cause più comuni dei problemi è la non conformità alle regole per eseguire le mosse. Prima di pensare a un cattivo funzionamento del computer, controllare ancora una volta se la

mossa è perfettamente regolamentare e prevista dalle regole. In caso di dubbio, consultare il capitolo corrispondente delle istruzioni di gioco.

12.5 Il computer esegue mosse “non regolamentari”

Se il computer esegue delle mosse che sembrano “non regolamentari” (cosa in realtà impossibile) potrebbe verificarsi una delle seguenti cause:

- Verificare che la posizione dei pezzi sulla scacchiera corrisponda a quella nella memoria interna del computer. Detta verifica può essere eseguita grazie allo schermo LCD. Se la posizione dei pezzi non è la stessa, allora la causa del problema è una non perfetta comprensione delle regole di gioco. Soprattutto nei casi delle mosse speciali come l’arrocco, la cattura en passant, la promozione del pedone nell’ottava linea.
- Premere **SWAP** per costringere il computer a eseguire la mossa. Se il computer esegue normalmente la sua mossa significa che il problema non sta nel computer. Ritirare le ultime mosse fatte e riprovare a inserire una mossa e a continuare la partita.

12.6 Nessun suono

Se non si sente nessun suono, consultare il § 11.1.1. per controllare come attivare la modalità degli effetti sonori.

12.7 Il tasto RESET

Il funzionamento corretto dell’apparecchio può essere impedito da delle scariche elettrostatiche, da radiazioni elettromagnetiche o da altre interferenze elettriche (dovute a computer o apparecchi TV posti nelle vicinanze). É perfettamente normale e non deve destare preoccupazioni. In questi casi, si deve agire sul tasto **RESET** nella parte sottostante dell’apparecchio per resettare completamente l’apparecchio e riportarlo alla sua configurazione iniziale. Dopo si dovrebbe poter cominciare una nuova partita.

13 Soluzioni degli esercizi

Esercizio 1:

1. ♖h2-c7 scacco matto

Esercizio 3:

1. ♘d4-e5 ♘h7-h8 2. ♙e5-f6 ♘h8-h7

3. ♖g5-g7 scacco matto

Esercizio 5:

1. ♖a6-h6 scacco matto

Esercizio 7:

1. ♙c5-b6 ♙c8-b8 2. ♖d2-d8 scacco matto

Esercizio 9:

1. ♙f8-g7+ ♘h8-g8 2. ♙g2-d5 scacco matto

Esercizio 11:

1. ♙h6-g7+ ♘h8-g8 2. ♘e4-f6 scacco matto

Esercizio 13:

1. ♘f5-d6 scacco matto

Esercizio 15:

1. ♙e6-f7, e ad ogni mossa del pedone nero si risponde con 2. ♖g6-g7+ ♘h8-h7 3. ♖g7-g8 ♖+ ♘h7-h6 4. ♖g8-g6 scacco matto.

Esercizio 17:

1. ♘e4-d6+ esegue una forchetta sul re e sul pedone in f7.

Esercizio 19:

1. ♘e3-d5+, e se il Nero prende il cavallo, il pedone è subito promosso a regina. Altrimenti il Bianco cattura il cavallo nero prima.

Esercizio 21:

Dopo 1. ♙g1-c5 il Bianco può eliminare tutti i pedoni neri da 2. ♙c5-d6, mentre il Nero non può raggiungere nessuno dei pedoni bianchi.

Esercizio 23:

Dopo 1. ... c7-c5+ seguito da 2. ... c5-c4, l'alfiere bianco è intrappolato.

Esercizio 25:

1. ♖b7-h7+ ♘h8-g8 2. ♖a7-g7 scacco matto

Esercizio 2:

1. ♖a2-g8 scacco matto

Esercizio 4:

1. ♖c1-f4 ♙c8-d8 2. ♖f4-f8 scacco matto

Esercizio 6:

1. ♖a2-e2 ♘d8-c8 2. ♖e2-e8 scacco matto

Esercizio 8:

1. ♙e5-f6 ♙g8-h8 (con ♙g8-f8, Il Bianco dà subito scacco matto con 2. ♖a7-a8) 2. ♙f6-g6 ♘h8-g8 3. ♖a7-a8 scacco matto

Esercizio 10:

1. ♙f5-g6 ♘h8-g8 2. ♙g2-d5+ ♙g8-h8 3. ♙d6-e5 scacco matto

Esercizio 12:

1. ♘f7-h6+ ♙g8-h8 2. ♙c5-d4 scacco matto

Esercizio 14:

1. ♖2-g4 scacco matto

Esercizio 16:

Il Bianco non può essere intrappolato da 1. ♙c6-d6? ♙g6-f5, perché allora si troverebbe in situazione di *Zugzwang*. Il modo giusto è 1. ♙c6-d7!. Dopo e solo dopo 1. ... ♙g6-f5 o 1. ... ♙g6-f7, il Bianco gioca 2. ♙d7-d6 – e il Nero perde il pedone e la partita.

Esercizio 18:

Con 1. ... ♘a7-c6+ seguito da 1. ... ♘c6-e7, il cavallo attraversa tutta la scacchiera.

Esercizio 20:

Dopo 1. ♙d2-c1, il Nero non ha speranze contro 2. ♘b4-c2 scacco matto!

Esercizio 22:

1. ♙a6-b7+

Esercizio 24:

1. ♙d5-c5+ ♙a8-a7 2. b5-b6 scacco matto

Esercizio 26:

1. ♖d2-d8+ ♖a8xd8 2. ♖d1xd8 scacco matto

Esercizio 27:

Dopo 1.♖a1xa6, il Nero non può prendere la torre a vantaggio di 2.♙e1-e8 scacco matto.

Esercizio 29:

1.♖b2-g7 scacco matto, ma non 1.♖b2-b8+ perché il Nero può interpersi con 1. ... ♖c5-f8!

Esercizio 31:

1.♖h4-c4+, e ora se 1. ... ♖c8-d8, il Bianco dà subito scacco con 2.♖c4-g8. Se invece il re nero si muove su b8 o b7, allora segue 2.♖c4-c7+ ♖b8(b7)-a8 3.♖c7-c8 scacco matto.

Esercizio 33:

1.♙d8-f6 scacco matto.

Esercizio 35:

1.♖f1-f4 (inchiodatura incrociata!), e se 1. ... ♙e5xb2, allora 2.♖f4xc7+.

Esercizio 37:

1.♖b3-b8+ ♙d6xb8 2.♖f1-f8 scacco matto

Esercizio 39:

1.♙e1-e8+ ♙d8xe8 (unica mossa)
2.♖d3xd5

Esercizio 41:

1.♖h3-b3+ vince l'alfiere su b7.

Esercizio 43:

1.♙d3-e5 sfrutta l'inchiodatura sul pedone in d6 – la torre in d7 è attaccata e si paventa la possibilità della forchetta in f7. Su 1. ... d6xe5 2.♙d1xd7, il Nero perde lo scambio.

Esercizio 45:

1.♙g3-f5+ e 2.♖g2-g7 scacco matto, ma non 1.♙g3-h5+? perché il Nero potrebbe difendersi con 1. ... ♖b5-g5.

Esercizio 47:

1.♙e5xg6 (scacco doppio) ♖h8-g8 2.♙g6-e7+

Esercizio 49:

1.♖h1-h8+ ♖g8xh8 2.♖d3-h7 scacco matto.

Esercizio 28:

1.♙d8-e8+ ♖b6-e6 (altrimenti la torre su e2 è subito persa) 2.♙e8xe6+ ♖e5xe6 3.♙a8-e8+

Esercizio 30:

Dopo 1.♖h2-g3, non c'è nessuna difesa contro 2.♖h4-f4 scacco matto.

Esercizio 32:

1.♖b3-b8+ ♖e5xb8 2.h7-h8♖ scacco matto! (Non funzionerebbe nel senso inverso, perché dopo 1.h7-h8♖+ ♖e5xh8 2.♖b3-b8+ ♖f8-g7 il Bianco non ottiene niente)

Esercizio 34:

1.♖e2-a6+ ♖a8-b8 2.♖a6xb7 scacco matto

Esercizio 36:

1.♙d3-d7+, e la regina inchiodata non può effettuare catture. Non è possibile neanche la mossa di copertura ♖h7-g6 a causa del pedone in h5. Il Nero quindi perde la regina..

Esercizio 38:

1.♖f5-c8+ ♙b7xc8 2.♖b1-b8 scacco matto

Esercizio 40:

Dopo 1.f6-f7!, il Nero perde sia con 1. ... ♙e5xf7 2.♙d2xd7 sia con 1. ... ♙d7xf7 2.♙d2-d8 scacco matto. Ma non ha altro modo per fermare il pedone.

Esercizio 42:

1.♙g2-e4+ prende la torre su b1!

Esercizio 44:

1.♖c2-g6+ vince il cavallo in b6, dato che il pedone in f7 è inchiodato!

Esercizio 46:

Dopo 1.d5-d6, la regina subisce l'attacco e si minaccia lo scacco matto in h8.

Esercizio 48:

il Bianco può ignorare l'attacco alla regina; con 1.♙e1xe7 ♙d4xb3 2.♙e7xh7 lancia lui stesso lo scacco matto!

Esercizio 50:

1.♙b7xc6+ ♖d5xc6 2.♙b3-d4+

Esercizio 51:

1. ♖c1xc7+, e in 1. ... ♔d7xc7 2. ♗b3xb7 il Nero è sotto scacco; se il re si muove altrove, perde l'alfiere in g7.

Esercizio 53:

1. ♖c1-c7 attacca la regina e minaccia lo scacco matto in a7, il che si verificherebbe anche dopo 1. ... ♕e6xc7.

Esercizio 55:

1. ♗g7xh7+ ♕h8xh7 2. ♖g1-g7 scacco matto

Esercizio 57:

1. ♖a1xa7+ ♕a8xa7 2. ♗f1-a1 scacco matto

Esercizio 59:

1. ♕h4-g6+ h7xg6 2. h5xg6 scacco matto

Esercizio 61:

1. ♖e2-e4 minaccia scacco matto in h7 e allo stesso tempo attacca la torre in a8.

Esercizio 63:

1. ♕c4xf7+ ♕e8xf7 2. ♖d1xd8

Esercizio 65:

1. ♖d5-g8+ ♗f8xg8 2. ♕g5-f7 scacco matto

Esercizio 67:

1. ♕g5xe6, e se 1. ... f7xe6, poi 2. ♖d1-h5+ vince l'alfiere in c5.

Esercizio 69:

1. ♖d1-d2 (di nuovo la famosa inchiodatura incrociata!)

Esercizio 71:

1. g6xh7+ ♕f6xh5 2. ♕d3-g6 scacco matto

Esercizio 73:

1. ... ♕f5-g3+ 2. h2xg3 ♖d5-h5 scacco matto

Esercizio 75:

1. ... ♕f5xc2 vince la regina, infatti 2. ♖c1xc2 è fermata da ♕b4-d3 scacco matto.

Esercizio 52:

1. ♖a3-f8+ ♕g8xf8 (or ♕g8-h7 2. ♖f8xg7 scacco matto) 2. ♖a1-a8 scacco matto

Esercizio 54:

1. ♕e4-f6+, e qualsiasi mossa faccia il Nero, il Bianco vince 2. ♖h4xh7 scacco matto.

Esercizio 56:

1. ♖a5-g5!, e in qualsiasi modo il Nero catturi la torre, il pedone bianco è promosso a regina.

Esercizio 58:

1. ♕f4xc7+ ♕b8xc7 2. ♖d2-d6 scacco matto

Esercizio 60:

1. ♖d3xh7+ ♕f6xh7 2. ♕f4-g6 scacco matto

Esercizio 62:

1. ♕e4-f6 scacco matto (doppio scacco, il Nero non può catturare in e2 o portare il re in d7!)

Esercizio 64:

1. ♕d4xe6, e se pure il Nero ricattura con la regina o il pedone nero in d5 è inchiodato, così che 2. ♖a1xe4 vince un pezzo.

Esercizio 66:

1. ♕d4-e6+ vince la regina.

Esercizio 68:

1. ♕c4-d6+, anche se il Nero prende il cavallo, perde comunque la regina! (1. ... ♕b4xd6 toglierà dall'inchiodatura il cavallo in c3.)

Esercizio 70:

1. ♖d2-d8+ ♕e7xd8 2. ♖e1-e8 scacco matto

Esercizio 72:

1. ♖f3xd5+, e ora 1. ... c6xd5 2. ♕c4-b5 scacco matto; o 1. ... ♕e7-d6 2. ♖d5xd6 scacco matto; o 1. ... ♕d7-e8 2. ♖d5-f7+ ♕e8-d7 3. ♕c4-e6 scacco matto

Esercizio 74:

1. ♕f4xc7 vince la regina perché se 1. ... ♖d8xc7, il Nero è sotto scacco matto da 2. ♖e2xe7.

Esercizio 76:

1. ♖c3xf6+ g7xf6 2. ♕b2xf6 scacco matto

Esercizio 77:

1. ♖e4xe6+ f7xe6 2. ♙d3-g6 scacco matto

Esercizio 79:

1. ♚e5-h5 g6xh5 (altrimenti è scacco matto in h7) 2. ♖h6-f6 scacco matto

Esercizio 81:

Dopo 1. ♖h7-g7, il Nero non può evitare 2. ♖h3-f3 scacco matto (Karpov-Mecking, Hastings 1971/72).

Esercizio 83:

1. ... ♙f4-c1 minaccia lo scacco matto in h2 e allo stesso tempo attacca la regina! (variante di Smejkal-Karpov, Leningrad 1973.)

Esercizio 85:

1. ... ♚e3xg3+ 2. f2xg3 ♖f4xg3 scacco matto, o 2. ♖h3-h2 ♖f4xf2+ 3. ♖h2-h1 ♚e3-e1 scacco matto (Tarjan-Karpov, Skopje 1976).

Esercizio 87:

1. ♗f7-d8+ è l'unico scacco scoperto corretto, impedire al re nero di rifugiarsi in g8. Il Nero si arrende perché qualsiasi mossa faccia il re, il Bianco gioca 2. ♖f3-f8 ed è scacco matto. L'unica altra possibilità è 1. ... ♙d7-f5 2. ♖f3xf5+ ♖f8-e7, visto che la casella di fuga d7 ora è libera. Ma il Bianco ha ancora molti modi per vincere, es. 3. ♖f5-e5+ ♖e7xd8 4. ♚f1-f8+ ♖d8-d7 5. ♖e5xg7+ ♖d7-c6 6. ♚f8-f6+ catturando la regina. (Karpov-Korchnoi, 8° partita, Baguio 1978.)

Esercizio 89:

1. ♚c1-h1+ ♚d4-h4 2. g2-g4 scacco matto (Karpov-Larsen, Linares 1983).

Esercizio 91:

Abbastanza strano, la soluzione è un altro sacrificio della regina in c4: 1. ♖d3xc4, e se 1. ... ♚c8xc4, allora 2. ♚f1-f8 scacco matto (variante di Karpov-Kasparov, 9° partita, Seville 1987).

Esercizio 78:

1. ♚d1-d8+ ♙e7xd8 2. ♚e1-e8 scacco matto

Esercizio 80:

1. ♗e5xd7+ ♗d4xe2 (la situazione non cambia nemmeno con ♗d4-e6) 2. ♗d7-f6 scacco matto (doppio scacco!)

Esercizio 82:

1. ♖e6-g4+ ♖g3-f2 2. ♗c3-d1 scacco matto (variante della partita, Skopje 1972).

Esercizio 84:

1. ... f3xg2+ 2. ♖h1-h2 ♙f8-d6 scacco matto (variante di Ljubojević-Karpov, Manila 1976).

Esercizio 86:

1. ♖e8xg8+ ♖h8xg8 2. ♚e1-e8 scacco matto (variante di Karpov-Dorfman, Moscow 1976).

Esercizio 88:

Il Bianco può catturare la regina con 1. ♖e5xa1, perché 1. ... ♚e3-e1 non è scacco matto – il Bianco potrebbe evitare lo scacco con 2. ♚f6-f1, dichiarando scacco matto a sua volta! (variante da Karpov-Hübner, Bad Kissingen 1980.)

Esercizio 90:

Dopo 1. ♖d3xc4 il Nero si arrende, perché non può ricattare a vantaggio di 2. ♚a7xf7 scacco matto (Karpov-Geller, Moscow 1983).

Esercizio 92:

1. ... ♙d6-h2+ 2. ♖g1xh2 ♖a1xf1 (variante di Timman-Karpov, Candidati alla finale del Campionato Mondiale del 1990).

Esercizio 93:

1. ♖d3-d8+ ♘g7-f8 2. ♙d2-h6, e il Nero può solo prevenire lo scacco matto con il sacrificio inutile della regina ♗c6-c1+ (variante di Karpov-Kasparov, 17° partita, Lyon 1990).

Esercizio 95:

1. ♖e6-g8+ ♜a8xg8 2. ♚h6-f7 scacco matto (variante di Karpov-Shirov, Biel 1992).

Esercizio 97:

1. ♖h3xh7+ ♘h8xh7 2. ♗g5-h5 scacco matto (variante di Karpov-Ljubojević, Buenos Aires 1994).

Esercizio 99:

1. ♜f4-e6+ ♙c5-c4 2. ♗b6-b4 scacco matto (variante di Karpov-J.Polgar, Linares 2001).

Esercizio 94:

1.g2-g3 minaccia lo scacco matto da 2. ♖h8-h4 o 2.f3-f4. Il Nero può solo ritardare di una mossa lo scacco matto con un sacrificio disperato, come per esempio 1. ... ♗e6xe4 (variante di Karpov - Van der Wiel, Haninge 1990).

Esercizio 96:

1. ♗d8xf8+ ♘g8xf8 2. ♗d1-d8 scacco matto (variante di Karpov-Timman, partita del Campionato Mondiale, Djakarta 1993).

Esercizio 98:

1. ... ♗e5-e7 vince l'alfiere in a7, visto che prima il Bianco rompe l'imchiodatura della sua regina. Il Bianco quindi si arrende (Kamsky-Karpov, partita del Campionato Mondiale, Elista 1996).

Esercizio 100:

1. ... ♗a4-a3 attacca la torre e l'alfiere; il Bianco non può difendere entrambi. Allora si arrende perché il deficit di materiale è diventato eccessivo (Kasparov-Karpov, New York 2002).

Le caratteristiche – in particolare quelle correlate con le migliori tecniche - sono soggette a variazione; salvo errori o omissioni.

Il presente manuale è stato redatto con estrema accuratezza e sottoposto al controllo per la correttezza dei contenuti. Cionondimeno, si declina qualsiasi responsabilità per errori eventualmente ritrovati.

Non è consentita nessuna riproduzione (totale o parziale) senza il previo consenso scritto.

Copyright © 2018, MILLENNIUM 2000 GmbH, Munich, Germany.

www.computerchess.com