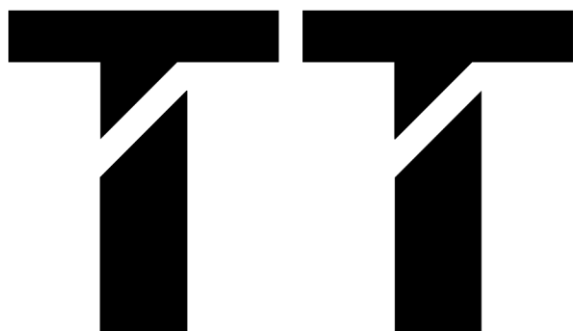


TABUTRONIC PROELIUM

COMPUTER SCACCHISTICO

**Scacchiera elettronica con rilevamento automatico
delle mosse ed indicatori LED**



TABUTRONIC

MANUALE D'USO

INFORMAZIONI IMPORTANTI

RILEVAMENTO AUTOMATICO DEL MOVIMENTO PEZZI DEGLI SCACCHI INCLUSI

I piccoli magneti nelle basi dei pezzi dei scacchi forniti sono essenziali per il corretto funzionamento del computer, in particolare per il rilevamento delle mosse e del posizionamento dei pezzi. Per ottenere le migliori prestazioni con il rilevamento automatico delle mosse, utilizzare solo i pezzi di scacchi inclusi.

SPOSTA CORRETTAMENTE I PEZZI

Per muovere correttamente e garantire un preciso detect: Solleva il pezzo fino a quando il LED della casa di partenza non si accende, quindi posizionalo al centro della casa di destinazione. Non far mai scivolare il pezzo sulla scacchiera: questo può innescare il falso rilevamento delle case intermedie prima di raggiungere la destinazione prevista desiderata.

INTERRUTTORE DI RESET

A volte, il computer può temporaneamente bloccarsi a causa di scariche elettrostatiche, o quando ad esempio vengono inserite le batterie. In tal caso, prendere un'asta sottile e inserirla nel foro **RESET** nella parte superiore del computer. Premere per circa un secondo. Questo ripristinerà il computer, cancellerà la sua memoria e lo farà tornare a funzionare correttamente.

NOTA: L'interruttore di ripristino fa parte del design in modo che in caso di malfunzionamento dell'unità, sia possibile ripristinarla al normale funzionamento ed iniziare una nuova partita.

AVVERTIMENTO

I pezzi da gioco forniti con questo computer da gioco possono essere abbastanza piccoli da poter essere inghiottiti. Si prega di tenere i pezzi da gioco fuori dalla portata dei bambini piccoli.

Questo prodotto è conforme agli standard di compatibilità elettromagnetica dell'UE (Direttiva del Consiglio 89/336/CEE).
--

SI PREGA DI CONSERVARE QUESTO MANUALE PER

R I F E R I M E N T O F U T U R O .

NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 6 ANNI.

USI DEI CONTROLLI (SOMMARIO)

- ON/OFF** Accende o spegne il computer. Quando il computer viene spento in "off", la partita corrente, è salvata in memoria e può essere ripresa in seguito.
- NEW GAME** Inizia una nuova partita, una mini-partita a scacchi, un puzzle, o rigioca una celebre partita
- MOVE** Forza la mossa del computer, scambia i lati di gioco con il computer, fai la tua mossa in modalità apprendimento.
- TAKE BACK** Ritira le mosse, diminuisce il numero del livello di gioco/Puzzle/Partite Famose. Impostazione dei giochi, ritira la tua mossa in modalità insegnamento.
- LEVEL** Imposta il livello di gioco del computer. Aumenta la forza di gioco nell'impostazione del livello.
- SETUP** Imposta una posizione particolare, ad esempio, un problema di scacchi.
- WHITE/BLACK** Passa dal bianco al nero durante l'impostazione di una posizione speciale.
- VERIFY** Controlla la posizione corretta dei pezzi.
- LEGAL** Mostra quali mosse legali hanno a disposizione i pezzi.
- LIGHT** Regola la luminosità dei 64 indicatori luminosi a LED
- TUTOR** Segnala i tuoi errori o le minacce del computer.
- PUZZLE** Puzzles di fine partita, pratica vincita di materiale. Cambia (aumenta) il numero nella selezione del puzzle.
- WHY?** Spiegazione vocale durante l'insegnamento.
- FAMOUS** Partite famose giocate dai maestri di scacchi. Aumenta il numero nella selezione della partita famosa.
- VOLUME** Impostazioni per l'uscita audio.

CHESSE PIECES Seleziona il tipo di pezzi di scacchi durante l'impostazione e la promozione. Utilizzare anche per STILE, PUNTEGGIO, SUGGERIMENTO.

RESET Ritorna alle impostazioni di fabbrica se necessario al cambio delle batterie o in casi di blocco del computer.

CONTENUTO

Parte 1 – Utilizzo il computer

1.1 Iniziamo.....	6
1.1.1 Estrai e conserva i pezzi degli scacchi.....	6
1.1.2 Alimentatore.....	6
1.1.3 Accendi e posiziona i pezzi.....	6
1.2 La scacchiera.....	7
1.3 Fare mosse con rilevamento automatico e illuminazione.....	8
1.4 Errori.....	9
1.5 Mosse speciali.....	9
1.6 Scacco, scacco matto, etc.....	10
1.7 Nuova partita.....	10
1.8 Interruzione il computer e il cambio di lato.....	11
1.9 Livelli di gioco	11
1.10 Verifica della posizione.....	13
1.11 Ritiro mossa.....	13
1.12 Suggerimento.....	14
1.13 Volume.....	14
1.14 Luminosità dei LED.....	14
1.15 Accensione e spegnimento.....	14

Parte 2 – Imparare dal computer

2.1 Spiegazione delle mosse con gli indicatori LED.....	15
2.2 Insegnamento vocale e messaggi di avviso	15
2.3 Puzzle	16
2.4 Partite famose	18

Parte 3 – Funzionalità aggiuntive

3.1 Stili di gioco	20
3.2 Valutazione della posizione.....	20
3.3 Giocare da entrambe le parti: modalità umana	20
3.4 Impostare una posizione	20
3.5 Risolvere i problemi di scacchi	22

PARTE 1 – UTILIZZO DEL COMPUTER

1.1 INTRODUZIONE

1.1.1 Estrai e conserva i pezzi degli scacchi

Estrarre i pezzi: Posizionare il computer a faccia in giù su una superficie piana, aprire lo sportello del vano portapezzi, estrarre con cautela l'intero vassoio in schiuma (con tutti i 34 pezzi ancora nelle loro fessure), chiudere lo sportello finché non scatta in posizione. Togli i pezzi degli scacchi singolarmente dal vassoio.

Per conservare i pezzi: posiziona tutti i pezzi degli scacchi nelle fessure corrispondenti sul vassoio in schiuma, rimetti delicatamente il vassoio nel vano portaoggetti inferiore, fissa lo sportello dello scomparto.

1.1.2 Alimentazione

Questo prodotto può essere alimentato da 4 batterie AA o da un ingresso USB di tipo C da 5 V in cc.

Per risparmiare risorse, non è incluso alcun adattatore USB. Utilizzare il cavo USB Type-C incluso con un caricabatterie/adattatore da 5 V/1 A o 5 V/2 A. Inserire il cavo USB di tipo C nella porta USB di tipo C del prodotto, l'indicatore vicino alla porta diventa rosso, il computer ora è alimentato da un alimentatore CC.

Oppure è possibile utilizzare le batterie per alimentare il computer, per installare le batterie:

Sul lato inferiore del computer troverai il coperchio del vano batteria ed un'etichetta che ti dice quale tipo di batteria utilizzare. Aprire lo sportello del vano batteria utilizzando un cacciavite a croce. Assicurati che ogni batteria sia inserita nel modo corretto: la punta "positiva" (etichettata con "+") deve corrispondere a un segno "+" all'interno del vano. Quando le batterie sono tutte a posto, chiudere lo sportello.

Avviso di batteria scarica: se viene emesso un avviso di batteria scarica durante l'uso, puoi continuare a giocare a scacchi per un po', ma si consiglia di sostituire le vecchie batterie il prima possibile per garantirne il normale funzionamento.

1.1.3 Accendi e posiziona i pezzi

Capovolgere il computer in modo che sia rivolto verso l'alto, premere il **pulsante ON / OFF** per accenderlo, si dovrebbe sentire un " suono crescente ". I 64 LED si accendono in sequenza all'avvio del sistema, con il display LCD che mostra "boot". Le 32 luci della scacchiera della posizione iniziale si accendono: **Verde** per le 16 case del Bianco, **Giallo** per quelle del Nero. Il display mostra



"**PLCE**" - Posiziona tutti i 16 pezzi di ogni colore centralmente sulle case di partenza designate, i pezzi posizionati correttamente, attivano lo spegnimento dei loro LED. I pezzi bianchi devono essere dal lato del display e dei comandi.

Se si utilizza per la prima volta, premere **due volte NEW GAME** per ripulire la memoria ram.

Se si posiziona erroneamente un pezzo degli scacchi su una casa vuota, non prevista o non di posizione iniziale, il **LED rosso** su quella casa si accenderà, indicando che la casa deve essere vuota.

Nota: utilizzare solo i pezzi di scacchi inclusi per un rilevamento accurato.

Quando tutti i pezzi sono correttamente posizionati nella posizione di partenza standard, il dispositivo emette un segnale acustico e visualizza "**PLAY**" con un sistema bianco (□) nell'angolo in alto a sinistra, inizia il turno del Bianco.



NOTA: Se il led di una casa rimane acceso, il display LCD continuerà a mostrare PLCE. Riposizionare leggermente il pezzo centralmente, consentendo il corretto riconoscimento del sistema e la disattivazione automatica dell'indicatore luminoso. Quando tutte le case di partenza si spengono, i pezzi sono disposti correttamente.

Il computer è ora pronto per una partita. Il suo "livello" di forza di gioco sarà automaticamente impostato a 1 secondo per mossa. (**t_01**, Per tutti i dettagli sui livelli, vedere la sezione 1.9.)

Se hai già utilizzato il computer per una precedente partita, accendi il computer premendo il tasto **ON/OFF**, il computer ricorderà la l'ultima posizione sulla scacchiera al momento dello spegnimento.

1.2 LA SCACCHIERA

Ogni casa sulla scacchiera è contrassegnata da una lettera e un numero. Una riga orizzontale di 8 quadrati è nota come *traversa*, mentre una colonna verticale è semplicemente chiamata colonna.

La colonna sul lato sinistro porta la lettera A; ogni altra colonna ha la sua lettera, dalla B alla H. Ogni traversa ha il suo numero, da 1 a 8. La lettera e il numero su un quadrato sono chiamati *coordinate* e vengono utilizzate dal computer per comunicare le sue mosse.

1.3 FARE MOSSE CON RILEVAMENTO AUTOMATICO E ACCENSIONE

Ti consigliamo di iniziare la tua prima partita usando i pezzi bianchi. Ecco come fare le tue mosse:

Esegui le mosse in modo naturale come su una scacchiera fisica tradizionale: solleva il pezzo scelto, il computer emetterà un "bip" e mostrerà le coordinate della casa, il LED della casa di origine si accende, i led di tutte le possibili case di destinazione legale si accendono contemporaneamente, posiziona il pezzo sulla casa desiderata per completare la mossa.

Nota: Luce LED verde per le case bianche. Luce LED gialla per quelle nere.

Per l'esecuzione corretta della mossa: solleva il pezzo fino all'attivazione del LED della casa di partenza, quindi posizionalo al centro della casa di destinazione.

Esecuzione errata della mossa (✗): Se fai scorrere il pezzo lungo la superficie, il sistema potrebbe rilevare case intermedie (ad esempio, E3) prima di raggiungere la destinazione prevista (ad esempio, E4).

Esempio: Far scorrere il pedone E2 lungo la scacchiera fino a E4 attiva il falso rilevamento in E3 prima di raggiungere E4.

Il simbolo □ o ■ mostra il colore che deve effettuare la mossa. Se il simbolo "lampeggia" e si spegne, significa che il computer sta pensando alla sua mossa; durante questo periodo, nessuno dei controlli ha alcun effetto, ad eccezione del **tasto MOVE** (vedi paragrafo 1.8).

Il computer indica la sua mossa tramite LED: entrambi i led delle case da "e" e "a" si accendono e lampeggiano alternativamente, invitandoti a completare la mossa. Le coordinate corrispondenti vengono visualizzate sullo schermo. Ad esempio:



Nota: Quando la funzione TUTOR è attiva, il computer annuncerà la sua mossa - il tipo di pezzo e le coordinate anche con la voce, vedere la sezione 2.2.

Solleva il pezzo sulla casa "da" (in questo caso E7). Le coordinate di questa casa smettono di "lampeggiare", mentre quelle della casa "to" iniziano a lampeggiare. Posiziona il pezzo su questa casa (in questo caso E5) per completare la mossa del computer.

Nota: utilizzare solo i pezzi di scacchi inclusi per un rilevamento automatico accurato delle mosse.

1.4 ERRORI

Se sollevi un pezzo sulla sua casa ma poi decidi di non spostarlo, riposizionalo semplicemente sulla stessa casa.

In generale, se si preme un tasto sbagliato, si sentirà il segnale di errore (un ronzio basso). È sufficiente continuare premendo correttamente (confermato da un "beep").

Se provi a muovere un pezzo in una posizione illegale, sentirai il segnale di errore di ronzio basso (*quando la funzione TUTOR è attiva, sentirai anche " NO LEGAL MOVE "*), basta riposizionare il pezzo sulla sua casa di origine.

Se provi a spostare un pezzo in una casa dove non può andare legalmente, sentirai il segnale di errore di ronzio basso (*quando la funzione TUTOR è attiva, sentirai anche qui " NO LEGAL MOVE "*), basta riposizionare il pezzo sulla sua casa di origine.

Puoi quindi ricominciare da capo per fare una mossa legale.

1.5 MOSSE SPECIALI

Le catture vengono eseguite come normali mosse. Sono indicate da un simbolo  : lampeggiante tra i quadrati "da" e "a" sul display LCD.

Procedura di cattura:

Opzione 1: solleva il tuo pezzo → rimuovi il pezzo catturato → posiziona il tuo sulla casa appena liberata dal pezzo catturato.

Opzione 2: Solleva il pezzo da catturare → rimuovilo → posiziona il pezzo sulla casa.

Cattura en passant: Sposta prima il pedone da muovere, la casa del pedone catturato viene quindi illuminata e visualizzata (lampeggiante), seguita da **0**, rimuovi il pedone catturato su questa casa per completare la mossa.

Promozione del pedone: Muovi per primo il pedone da promuovere sull'ottava traversa, il numero **5** (= "regina") appare "lampeggiante" sul display. Hai quindi queste scelte:

- (a) Per promuovere a regina, premere il  tasto .
- (b) Se si desidera scegliere un pezzo diverso, premere ,  o 
(per visualizzare **4**, **3** o **2**). Premere nuovamente lo stesso tasto per confermare.

Quando si effettua la mossa di promozione del computer, si può scegliere solo a) ovvero la promozione a regina.

Arrocco: Prima muovi il re. Il computer visualizza quindi le case "da" e "a" della torre, quindi sposta la torre.

Quando la funzione TUTOR è attiva, il computer annuncerà le mosse speciali di cui sopra anche a voce.

1.6 SCACCO, SCACCO MATTO, ETC.

Il controllo e la fine della partita vengono visualizzati come segue:

+	Scacco
1:0	Scacco matto (vince il Bianco)
0:1	Scacco matto (vince il Nero)
=	Situazione di stallo (o solo i re rimasti)
50=	Pareggio con la regola delle 50 mosse
3=	Pareggio per triplice ripetizione (Il computer riconosce la ripetizione "semplice", cioè gli stessi pezzi che si muovono avanti e indietro per tre volte consecutive.)

Quando la funzione TUTOR è attiva, la fine della partita viene annunciata anche da messaggi vocali.

Tuttavia, dopo aver annunciato una patta per ripetizione o per la regola delle 50 mosse, il computer ti permette di continuare a giocare se lo desideri.

1.7 NUOVA PARTITA

Se vuoi abbandonare la partita in corso, puoi iniziare una nuova partita in qualsiasi momento, tranne quando il computer sta pensando alla sua mossa. Premere il **tasto NEW GAME**. Il display mostra:



Ora hai queste opzioni: –

- (a) Premere **nuovamente NEW GAME** per avviare una partita standard.
- (b) Premi ♔ se vuoi una partita di "mini-scacchi", con solo i re e i pedoni (a partire dalle loro case standard d'inizio). Questo permette di fare pratica ai principianti.
- (c) Premi ♞, ♜, ♝ o ♚ per una versione dei mini-scacchi in cui oltre i re e i pedoni vi è anche un altro tipo di pezzo (cavalli, alfieri, torri o regine).
- (d) Se si preme un tasto diverso da quelli elencati sopra o si solleva un pezzo e lo si rimette a posto, questo *annulla* il comando "nuova partita".

Se vuoi che il computer giochi con il Bianco, premi il **tasto MOVE** per farlo iniziare a giocare.

Quando la funzione TUTOR è attiva, sentirai anche l'annuncio del tipo di partita, come ad esempio:

"NUOVA PARTITA, BIANCO GIOCA PER FAVORE"

"NUOVA PARTITA, PIAZZA GLI SCACCHI PER FAVORE, IL BIANCO GIOCA PER FAVORE"

"BENVENUTI NEL MINI CHESS 1, POSIZIONA GLI SCACCHI PER FAVORE"

"BENVENUTI NEL MINI CHESS 1, BIANCO GIOCA PER FAVORE"

1.8 INTERRUZIONE DEL COMPUTER E INVERSIONE DI LATO

Se premi **MOVE** mentre il computer sta pensando, esso farà immediatamente la mossa migliore che ha trovato fino a quel momento.

Se premi **MOVE** quando è la tua mossa, il computer si scambierà di lato con te ed effettuerà la mossa successiva.

Si noti che il **tasto MOVE** non funziona al livello 0 (cioè quando l'utente sta giocando per entrambi i lati) – vedere la Sezione 3.3.

1.9 LIVELLI DI GIOCO

Il computer ha 32 diversi livelli. Alla prima accensione, è impostato su 1 secondo per mossa (**t_01**). Ci sono 4 categorie nelle impostazioni dei livelli.

12 livelli di "Timed Move" (t_01~t_90) con un tempo medio di "riflessione" per mossa, il computer fa le sue mosse entro il tempo specificato. Ecco i 12 livelli di "Mossa a tempo":

t_01:	1 secondo per mossa	t_15:	15 secondi per mossa
t_02:	2 secondi per mossa	t_20:	20 secondi per mossa
t_03:	3 secondi per mossa	t_30:	30 secondi per mossa
t_05:	5 secondi per mossa	t_45:	45 secondi per mossa
t_08:	8 secondi per mossa	t_60:	60 secondi per mossa
t_10:	10 secondi per mossa	t_90:	90 secondi per mossa

L'impostazione predefinita del livello del computer è 1 secondo per mossa (t_01).

Quando la funzione TUTOR è attiva, il tempo di "riflessione" del computer sarà un po' più lungo.

10 livelli di "Gioco a tempo" (G_02 ~ G_90) con un controllo del tempo di gioco fisso totale, ogni giocatore ha il numero prescritto di minuti in cui completare tutte le sue mosse. il tempo utilizzato fino a quel momento viene visualizzato sul display LCD e il conto alla rovescia procede verso lo 0.

Quando l'orologio raggiunge lo 0, il display LCD visualizza:

-- : --

In ogni caso, puoi continuare a giocare se preferisci. Puoi scegliere i seguenti livelli:

G_02	2 minuti a partita
G_03	3 minuti a partita
G_05	5 minuti a partita
G_10	10 minuti a partita
G_15	15 minuti a partita

G_20	20 minuti a partita
G_25	25 minuti a partita
G_30	30 minuti a partita
G_60	60 minuti a partita
G_90	90 minuti a partita

4 livelli "Torneo" (tou 1 ~ tou 4), In questi livelli, l'orologio fa il conto alla rovescia, mostrando il tempo della partita rimasto, e allo stesso modo, in questi livelli, puoi continuare la partita anche allo scadere del conto alla rovescia.

Per i primi tre livelli del torneo, viene utilizzato il cosiddetto "orologio degli scacchi Fischer":

tou 1: All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 5 minuti di tempo di gioco. Dopo ogni mossa giocata, all'orologio vengono aggiunti 3 secondi di tempo di gioco.

tou 2: All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 25 minuti di tempo di gioco. Dopo ogni mossa giocata, all'orologio vengono aggiunti 10 secondi di tempo di gioco.

tou 3: All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 60 minuti di tempo di gioco. Dopo ogni mossa giocata, 30 secondi di tempo di gioco vengono aggiunti all'orologio.

tou 4: Ogni giocatore deve completare le prime 30 mosse entro 1 ora, poi riceve 30 minuti extra per il resto della partita.

5 livelli "Divertimento" per i principianti (Divertimento 1 ~ Divertimento 5), su questi livelli (Divertimento 1 è il più debole.) Il computer spesso commette errori deliberati.

Livello 0 (L 0):

Questo è un caso speciale per giocare per entrambe le parti o ad esempio giocare contro un amico con la supervisione del computer (*vedi Sezione 3.3*).

CAMBIARE I LIVELLI DI GIOCO

Per controllare il livello corrente, premere il **tasto LEVEL**. Il display LCD mostra la prima lettera di ogni categoria seguita dal numero. Ora è possibile cambiare il livello, per aumentarlo premere nuovamente **LEVEL** per diminuirlo premere **TAKE BACK**. Ogni pressione altera il numero; Se si tiene premuto il tasto, il numero del livello cambia più rapidamente.

Quando il display mostra il livello desiderato, premere qualsiasi altro tasto (tranne ON/OFF). Questo cancella il menu di selezione del livello dal display e la partita può

continuare.

1.10 VERIFICA DELLA POSIZIONE

Se si desidera verificare dove dovrebbero essere i pezzi (ad esempio dopo averne rovesciati alcuni), premere il **tasto VERIFY**. Al centro del display appare: **u**. Le luci su tutti le case con i pezzi si accenderanno. I pezzi bianchi sono indicati da luci verdi e quelli neri da luci gialle. Per le case che originariamente erano vuote, se un pezzo viene posizionato su di esse, la casa si illuminerà di rosso, basta rimuovere i pezzi sulle case vuote. Se ora sollevi un pezzo su qualsiasi quadrato illuminato, il suo contenuto verrà visualizzato utilizzando la seguente codifica:

1 = Pedone	4 = Torre
2 = Cavallo	5 = Regina
3 = Alfiere	6 = Re
0 = casa vuota	

Metti il pezzo corretto su quella casa come mostra il codice sul display LCD.

Quando sollevi un pezzo su una qualsiasi casa con il LED verde o giallo acceso in modalità di verifica, l'indicatore LED diventa rosso, significa che devi rimettere il pezzo corretto su quella casa.

Il simbolo □ o ■ dà il colore del pezzo.

Dopo aver verificato tutte le case che desideri, premi nuovamente **VERIFY** (o premi qualsiasi altro tasto tranne ON/OFF) per tornare alla partita.

Quando la funzione TUTOR è attiva, si sentirà anche l'annuncio del tipo di pezzo.

1.11 ANNULLARE MOSSA

Se pensi che la tua ultima mossa sia stata un errore, potresti volerla ritirare; in tal caso prima esegui la risposta del computer, quindi ritira la mossa del computer e la tua, come segue:

Premere **TAKE BACK**. Il display LCD visualizza l'ultima mossa in senso inverso, con il quadrato "to" lampeggiante. Solleva il pezzo su questa casa; le sue coordinate smettono di lampeggiare, mentre quelle della casa "da" iniziano a lampeggiare. Posiziona il pezzo nella sua casa "da".

Se la mossa è stata una cattura, il computer ora ti indicherà di riposizionare anche il pezzo catturato, usando lo stesso codice di quando i pezzi vengono "verificati" (vedi Sezione 1.10). Per esempio:



In questo esempio, un alfiere nero è stato catturato in F6. Posiziona l'alfiere nero sulla casa. Allo stesso modo, se la mossa ha promosso un pedone, il computer ti ricorda di sostituire il pedone sulla casa "da".

Se la mossa era di arrocco, ti viene chiesto di far arretrare prima il re, poi la torre.

Puoi ritirare tutte le mosse che vuoi.

Nota: quando le mosse vengono ritirate, i diritti di arrocco dei giocatori vengono ripristinati dove appropriato. (Tuttavia, tutti i dati relativi alla ripetizione delle mosse o alla regola delle cinquanta mosse andranno persi.)

1.12 SUGGERIMENTO

Se desideri un suggerimento premere il tasto **HINT** (etichettato ), il computer suggerisce una mossa per circa 6 secondi, se poi si preme nuovamente **HINT** entro 6 secondi, il computer indica di eseguire la mossa, facendo "lampeggiare" i quadrati "da" e "a".

Se non si desidera seguire il consiglio del computer, premere qualsiasi altro tasto (tranne ON/OFF). Quindi fai la mossa che preferisci.

1.13 VOLUME

Il tuo computer per scacchi ha 4 impostazioni di volume per l'uscita audio.

Per modificare il volume del suono, premere il **tasto VOLUME**. È possibile scegliere tra 4 impostazioni: se si preme ripetutamente il tasto, il volume passa da medio ad alto, quindi muto, poi basso, quindi di nuovo medio.

Quando l'impostazione del volume è quella desiderata, continua la partita.

Quando l'audio è disattivato, il display LCD visualizza “?” nei casi in cui normalmente darebbe il suo errore con un buzz o il suo messaggio di "mossa illegale". Premere un tasto qualsiasi per cancellare il tasto ?. Quindi correggi l'errore.

Nota: non utilizzare l'impostazione MUTE quando la funzione TUTOR è attiva.

1.14 REGOLAZIONE DELL'INTENSITA' LUMINOSA DEI LED

Per modificare la luminosità della luce degli indicatori LED, premere ripetutamente il tasto **LIGHT**. Sono disponibili 5 livelli di luminosità a rotazione.

1.15 ACCENSIONE E SPEGNIMENTO

Puoi spegnere il computer nel bel mezzo di una partita premendo il tasto **ON/OFF** quando è il tuo turno di muovere. Il computer manterrà comunque la posizione nella sua memoria senza consumo di energia. Se non viene premuto alcun tasto per un intervallo di 8 minuti e 30 secondi, il computer si spegnerà automaticamente. Dopo averlo riacceso, puoi eventualmente continuare la stessa partita.

NOTA: Se si spegne il computer, non è possibile accenderlo immediatamente, riaccenderlo almeno dopo 10 secondi.

PARTE 2 – IMPARARE DAL COMPUTER

2.1 SPIEGAZIONE DELLE MOSSE CON INDICATORI LED

Se stai imparando a giocare a scacchi, il computer può mostrarti quali mosse legali hai a disposizione. Quando è il tuo turno di muovere, solleva il pezzo degli scacchi che intendi muovere, l'indicatore LED sulla sua casa si accenderà e, contemporaneamente, si illumineranno anche gli indicatori LED su tutte le case su cui il pezzo può muoversi legalmente. Le luci verdi indicano tutte le mosse possibili per i pezzi bianchi, mentre le luci gialle indicano tutte le mosse possibili per i pezzi neri. Se al momento il pezzo sollevato non ha mosse legali, il display LCD visualizzerà quattro trattini consecutivi (- - - -). Se la funzione tutor è abilitata, il computer annuncerà anche **"NO LEGAL MOVE"**. Se si tenta di spostare un pezzo in una casa che non può occupare legalmente, il computer emetterà il segnale di errore di basso ronzio (un tono a bassa frequenza) o annuncerà **" NO LEGAL MOVE "**.

2.2 VOCE INSEGNAMENTO E MESSAGGI DI AVVERTIMENTO

Alcuni tipi di mosse deboli sono spesso effettuate dai principianti. Se si desidera che il computer sottolinei questi errori quando vengono commessi, premere il **tasto TUTOR**. Il computer dirà "Tutor attivo", il sistema di insegnamento vocale è attivato e il simbolo "insegnamento" (©) lampeggia sul display LCD.

Ora scoprirai che dopo aver effettuato una mossa, il display rimane invariato per alcuni istanti. Se il computer decide che hai commesso un errore o ti avverte delle sue stesse minacce, ti chiede: **"Sei sicuro?"** e mostra brevemente: **SurE**.

(Dopodiché, le coordinate della tua mossa "lampeggeranno" sul display.) Ora hai 3 scelte:

- (a) Ritira la tua mossa, premendo **TAKE BACK** e procedendo come nella Sezione 1.11.
- (b) Premi **MOVE** per lasciare la tua mossa in piedi.
- (c) Premere **WHY?** per spiegazione.

Se premi **WHY?**, il computer ti darà un messaggio come uno dei seguenti:

Io intendo prendere quel pezzo
Questa mossa perde materiale
Potresti vincere materiale
Tu puoi darmi scacco matto
La partita è un pareggio
Potrei darti scacco matto

Se la tua mossa porta a una patta quando potresti aspettarti di vincere, il computer dice "La partita è patta" e visualizza: = = = =. Se il messaggio è "Potresti darmi scacco matto", il display è:



Dopo uno di questi messaggi, hai le stesse 3 scelte di prima: ritirare la tua mossa (premere **TAKE BACK**), lasciarla stare (premere **MOVE**) o premere nuovamente **WHY?** per chiedere ulteriori spiegazioni, ad esempio:

Il mio pedone in G2 potrebbe essere promosso a donna in G1

Il tuo pedone in G7 potrebbe prendere la torre in H8 ed essere promosso a regina.

Dopo uno di questi messaggi, hai ancora le stesse 3 scelte di prima: ritirare la tua mossa (premere **TAKE BACK**), lasciarla stare (premere **MOVE**) o premere nuovamente **WHY?** per visualizzare una valutazione della posizione, ad esempio: **1700**.

Riprendendo **WHY?** Passa dall'ultima spiegazione al punteggio di valutazione e viceversa. Infine, devi ritirare o confermare la tua mossa. Considera attentamente la tua prossima mossa ed eseguila.

Per disattivare la funzione "insegnamento", premere una seconda volta TUTOR, il simbolo di insegnamento scomparirà.

Consigliamo ai principianti di attivare la modalità Tutor: può migliorare rapidamente le tue abilità scacchistiche e il livello di gioco grazie al sistema di insegnamento vocale integrato. Per gli appassionati di scacchi con una certa competenza, suggeriamo di disattivare la modalità Tutor per evitare inutili disturbi vocali e godere di un'esperienza di gioco degli scacchi più coinvolgente.

Quando la funzione TUTOR è attiva, assicurarsi che l'impostazione del volume non sia su MUTE.

2.3 PUZZLE

Il tuo computer contiene 256 posizioni del puzzle in cui sei invitato a trovare la mossa corretta. Puoi risolvere i puzzle sulla scacchiera del computer e ricevere un punteggio per la tua performance.

Per fare ciò, premere il **tasto PUZZLE**. Il display mostra **P**, seguito dal numero di una posizione del puzzle.



Puoi cambiare il numero, aumentandolo, premendo nuovamente **PUZZLE** o diminuirlo con **TAKE BACK**. (Se si tiene premuto uno dei tasti, il numero cambia più rapidamente.) Quando il display mostra il numero del puzzle che vuoi risolvere, premi **NEW GAME**. Il simbolo $\updownarrow$ lampeggiante indica che il computer sta gestendo una posizione del puzzle.



Disponi i pezzi sul tabellone secondo lo schema in "**256 PUZZLE - Diagrammi e soluzioni**". Esegui la mossa che ritieni corretta, premendo sulle case nel modo normale. Se hai trovato la soluzione, il computer lo dice e annuncia il tuo punteggio, ad esempio:

Ben fatto! Quella mossa è scacco matto! guadagni 10 punti.

Ben fatto! Questa è la mossa! guadagni 10 punti.

Benissimo! Questa è la mossa per darmi scacco matto, guadagni 10 punti.

Incredibile! Si vince materiale con quella mossa, guadagni 10 punti.

Quindi il display LCD mostra il tuo punteggio percentuale per tutti gli esercizi che hai tentato fino a quel momento, ad esempio:



Se la tua mossa è sbagliata, il computer visualizzerà **no** e dirà qualcosa come:

Wow! Non è questa la mossa per vincere!

Aha! Sei sicuro?

Wow! Non è questa la mossa, perderai!

A quel punto si può "riprendere" la propria mossa (*vedere Sezione 1.11*) e provarne una diversa. In alternativa è possibile premere il tasto **WHY?** per ulteriori spiegazioni, ad es.

Quella mossa non è scacco matto!

La tua mossa non può portare allo scacco matto!

Questa mossa non può far guadagnare materiale!

Questa mossa non è una situazione di stallo!

Ora hai un'altra possibilità di tornare indietro e riprovare. Se invece premi nuovamente **WHY?**, il computer ti dirà la mossa corretta. Puoi quindi ritirare la mossa sbagliata ed eseguire quella corretta.

Punteggio: ottieni 10 punti per aver risolto il puzzle al primo tentativo, 6 per il secondo tentativo e 3 per il terzo tentativo. Se provi più di 3 volte, o se il computer ti mostra la soluzione, ottieni un punteggio di 0.

Puoi ispezionare il tuo punteggio percentuale per i puzzle, per fare ciò, premi **SCORE**

durante l'esercizio. La successiva pressione su un tasto o una casa cancella il punteggio dal display.

Prossimo Puzzle: Se hai risolto (ad esempio) il Puzzle 31, premendo il tasto **PUZZLE** verrà visualizzato il numero 32. Se vuoi risolvere quel puzzle, premi **NEW GAME**. Se invece vai a un puzzle diverso (o hai appena risolto il puzzle 256), il punteggio ricomincia da zero.

Se non hai eseguito la mossa corretta per l'ultimo puzzle, il tasto **PUZZLE** visualizza lo stesso numero di prima.

GIOCO DA UNA POSIZIONE DI ESERCIZIO

Supponiamo che l'esercizio sia "Il Bianco matto in tre mosse" e che tu abbia giocato la prima mossa corretta della soluzione. Potresti volere che il computer risponda per il lato Nero, in modo che tu possa eseguire l'effettiva mossa di scacco matto. Oppure supponiamo che tu abbia giocato una *mossa sbagliata* e che tu voglia vedere come potrebbe continuare la partita.

In entrambe le situazioni, premere il tasto "**MOVE**". Il computer farà quindi una mossa per conto della parte avversaria e potrai continuare a giocare, proprio come in una partita normale. Tuttavia, alcuni comandi come "**LEVEL**" e "**HINT**" non funzioneranno durante questo esercizio.

2.4 PARTITE FAMOSE

Il tuo computer contiene 256 partite famose giocate da maestri di scacchi, che possono essere replicate mossa dopo mossa. Per utilizzare questa funzione, posiziona i pezzi sulla scacchiera nella posizione di partenza, premi il tasto **FAMOUS**. Il display mostra **F**, seguito dal numero della partita famosa.



È possibile aumentare il numero premendo nuovamente **FAMOUS**, oppure diminuirlo con **TAKE BACK**. (Se si tiene premuto uno dei tasti, il numero cambia più rapidamente.) Quando il display mostra il numero della partita famosa che si desidera rivedere, premere **NEW GAME**. I simboli # e ↑ visualizzati insieme significano che il computer sta gestendo una partita famosa.



La prima mossa del bianco lampeggia, completa la prima mossa del bianco, quindi il computer visualizzerà la prima mossa del nero, completa la mossa del nero e così via.

Puoi premere il pulsante **MOVE** e posizionare il pezzo degli scacchi direttamente

dalla casa di partenza sulla casa di destinazione, senza prima premere sulle relative case sensore.

È possibile premere il **pulsante TAKE BACK** per riprendere le mosse.

Il computer mostrerà la fine della partita.

Quando TUTOR è attivo, il computer dirà "partita famosa" ed annuncerà il tipo di pezzi e le coordinate con la voce.

Ecco un breve elenco delle partite famose giocate dai maestri di scacchi:

1. F001-F024, Anderssen Adolf,
includono il suo “Partita immortale”
(F001) e “Partita sempreverde” (F002)
2. F025-F051, Paul Morphy
3. F052-F071, Bobby Fisher
4. F072-F082, Garry Kasparov
5. F083-F093, Magnus Carlsen
6. F091-F099, Altri Master
7. F100-F110, Bobby Fisher
8. F111-F143, Boris Spassky
9. F144-F193, Magnus Carlsen
10. F194-F218, Ding Liren
11. F219-F239, Karpov Anatoly
12. F240-F256, Garry Kasparov

PARTE 3 – CARATTERISTICHE AGGIUNTIVE

3.1 STILI DI GIOCO

Il computer ha 5 stili. Lo stile 1 è il più *passivo* (trattiene i pezzi), il 5 è il più *aggressivo* (facendoli avanzare verso il tuo re). Lo stile 3 è "normale".

Per controllare lo stile corrente, premere il **tasto STYLE** (anch'esso etichettato ♔). Il display LCD mostrerà il simbolo "stile" (cioè □ e ■ insieme) e il numero di stile corrente (vedi esempio a destra).



Se si desidera modificare gli stili, continuare a premere nuovamente il **tasto STYLE** finché non viene visualizzato il numero richiesto. Quindi premere un tasto diverso e la partita può continuare.

3.2 VALUTAZIONE DELLA POSIZIONE

Quando si tratta della tua mossa, o il computer sta visualizzando la sua mossa, puoi premere il **tasto SCORE** (etichettato anche ♔) per una valutazione della posizione. Per la valutazione della posizione, il display LCD mostrerà un numero; per il punteggio del computer, il display LCD mostrerà **normalmente** ↓ insieme a un numero. Il numero indica l'entità del vantaggio che il computer pensa che sia; 100 unità sono approssimativamente uguali al valore di un pedone. Il punteggio negativo significa svantaggio per il bianco e il punteggio positivo significa vantaggio sempre per il bianco. Se invece il display mostra **OPEN**, significa che la posizione si trova nella libreria del computer delle aperture standard degli scacchi. Dopo aver premuto un tasto qualsiasi, è possibile eseguire la mossa del computer.

3.3 GIOCARE DA ENTRAMBE LE PARTI

Al **Livello 0**, il computer non giocherà alcuna mossa propria; ti lascerà semplicemente eseguire mosse per entrambi i lati. Quindi (ad esempio) puoi giocare contro un amico, con il computer che funge solo da "arbitro" (assicurandosi che le mosse siano legali, ricordandoti di completare qualsiasi mossa "speciale", annunciando il risultato, ecc.). Si noti che al **Livello 0** non ci sono "suggerimenti" o messaggi di "insegnamento".

3.4 IMPOSTAZIONE DI UNA POSIZIONE

Puoi riorganizzare i pezzi per impostare una posizione speciale (ad esempio, un problema di scacchi). Ti consigliamo:

1. Attiva la funzione TUTOR prima di accedere alla modalità SET UP, premere il **tasto TUTOR**, assicurarsi che il computer dica "Tutor on" e che il simbolo "insegnamento" (Ⓢ) lampeggi sul display LCD. Con l'aiuto dell'assistente vocale, ti sarà più facile capire come posizionare i pezzi e impostare rapidamente il tuo problema di scacchi.

2. Rimuovi tutti i pezzi dalla scacchiera e inizia a impostare la tua partita di scacchi sulla scacchiera completamente vuota dalla posizione desiderata.

Dopo aver completato i due passaggi precedenti, puoi iniziare a impostare la tua posizione di scacchi desiderata. Iniziare premendo il **tasto SET-UP**. Viene visualizzato il simbolo # lampeggiante, per indicare che il computer è in "modalità di configurazione". Per impostare le tue posizioni, procedi come segue:

- (a) Premere **MOVE**. Il display mostra: **Cb**. Premere di nuovo **MOVE** per confermare la pulizia della scacchiera.

Quando la funzione TUTOR è attiva, si sentirà "board clear"

- (b) Per inserire un pezzo, premere il tasto corrispondente "tipo pezzo" (♔ , ♚ , ♖ , ♗ , ♘ , ♙ , ♜ , ♞ , ♟ , ♡ , ♢ , ♣ , ♠) quindi appoggiare il pezzo sulla sua casa. Finché il simbolo □ è visualizzato, tutti i pezzi inseriti saranno bianchi. Per passare da □ a ■ (o viceversa), premere **WHITE/BLACK**.

Il computer utilizza il suo codice standard (6 = re, 5 = regina, 4 = torre, 3 = alfiere, 2 = cavallo, 1 = pedone, 0 = casa vuota) per confermare quale tipo di pezzo hai selezionato o inserito.

Ricorda, dopo aver posizionato un pezzo su una casa, per favore tieni il pezzo su quella casa. Se sollevi il pezzo, la memorizzazione del pezzo sulla casa si cancellerà, e dovrai sistemare di nuovo il pezzo su questa casa.

Quando la funzione TUTOR è attiva, sentirai il tipo di pezzo e le coordinate con la voce.

Quando la posizione è pronta, premere **nuovamente SET-UP**. Il computer esce ora dalla modalità "set-up" (il simbolo # scompare). Continua la partita facendo una mossa o premendo il tasto **MOVE**. (Nota: non ci può essere arrocco con un pezzo che è stato inserito sulla scacchiera in modalità "set-up"; il computer presumerà che il pezzo sia già stato mosso.)

Se il simbolo □ viene visualizzato quando si esce dalla modalità "set-up", sarà il turno del Bianco di muovere successivamente. Quindi, prima di uscire, potrebbe essere necessario premere **WHITE/BLACK** per passare al colore corretto.

POSIZIONI ILLEGALI

Quando si esce dalla modalità "set-up", il programma verifica che:

- (a) ogni giocatore abbia un re;
- (b) il giocatore il cui turno è quello di muovere non dà scacco; e
- (c) non ci sono pedoni sulla 1a o 8a traversa.

Se la posizione non supera questi test, la posizione è illegale e il gioco non può

procedere. Il display LCD: **????** . Ora hai queste scelte:

- (a) È possibile controllare le posizioni dei pezzi (vedere la Sezione 1.10). Quindi procedere con (b) o (c).
- (b) È possibile premere **nuovamente SET-UP** per tornare alla modalità "set-up" e modificare la posizione per renderla legale.
- (c) Se vuoi abbandonare la posizione che hai impostato, puoi semplicemente premere **NEW GAME** due volte per iniziare una nuova partita nel solito modo.

3.5 RISOLVERE PROBLEMI DI SCACCHI

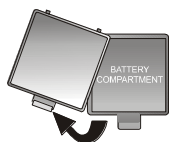
Il computer può risolvere problemi di scacchi dal matto in 1 al matto in 3 mosse.

"Impostare" la posizione del problema come descritto nella sezione precedente. Imposta il livello del computer su un livello alto - Seleziona i livelli "Mossa a tempo", come 90 secondi per mossa (**t_90**). Quindi premere **MOVE**. Scoprendo il matto forzato, il computer giocherà la prima mossa della soluzione. Se non c'è un matto forzato, il computer farà semplicemente la mossa migliore che riesce a trovare.

SPECIFICHE TECNICHE

Processore MCU:	Processore RISC a 32 bit
Frequenza di esecuzione:	240 MHZ
Memoria flash:	2 MB
SRAM:	288 KB
PSRAM:	64M (per un potente motore scacchistico)
Alimentazione:	4 batterie AA, o USB tipo C, c.c. 5 V.

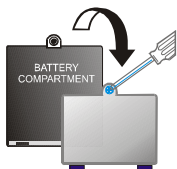
INSTALLAZIONE DELLA BATTERIA



Design A

1 Posiziona il gioco a faccia in giù su una superficie piana e individua il vano batteria nella parte inferiore dell'unità.

2 A seconda del modello, aprire lo sportello del vano batterie premendo la linguetta con il pollice e sollevandolo come mostrato nel disegno A o utilizzando un cacciavite a croce come mostrato nel disegno B.



Design B

3 Quando si inseriscono le batterie, assicurarsi che il polo positivo di ciascuna batteria corrisponda al **segno +** all'interno del vano batterie.

4 Chiudere il coperchio del vano batterie.

PER GARANTIRE IL CORRETTO FUNZIONAMENTO:

- NON MISCHIARE BATTERIE VECCHIE E NUOVE.
 - NON MISCHIARE BATTERIE ALCALINE, STANDARD O RICARICABILI.
 - NON UTILIZZARE BATTERIE RICARICABILI.
 - L'INSTALLAZIONE DELLA BATTERIA DEVE ESSERE ESEGUITA DA UN ADULTO.
 - LE BATTERIE NON RICARICABILI NON DEVONO ESSERE RICARICATE.
 - DEVONO ESSERE UTILIZZATE SOLO BATTERIE DELLO STESSO TIPO O EQUIVALENTI A QUELLE CONSIGLIATE.
1. LE BATTERIE DEVONO ESSERE INSERITE CON LA CORRETTA POLARITÀ.
- LE BATTERIE SCARICHE DEVONO ESSERE RIMOSSE DAL GIOCATTOLO.
 - I TERMINALI DI ALIMENTAZIONE NON DEVONO ESSERE CORTOCIRCUITATI.
 - NON GETTARE LE BATTERIE NEL FUOCO, LE BATTERIE POTREBBERO ESPLODERE O PERDERE LIQUIDI.



Questo è un prodotto elettrico/elettronico e NON DEVE essere smaltito nei normali bidoni dei rifiuti. Quando si desidera smaltirlo, gettarlo in un punto di raccolta per rifiuti elettrici/elettronici.

© Copyright 2025



Tabutronic Proelium-IT (2025Revisione0)