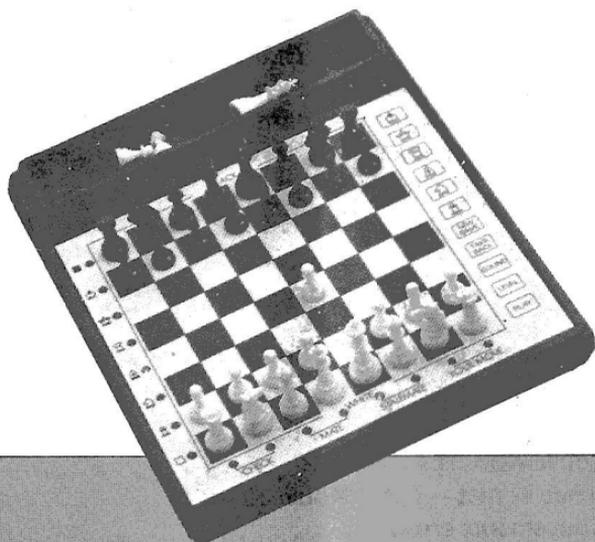


COMPUTACHESS II

Mode D'emploi

WA-002



© 1982: Le programme contenu dans le jeu d'échecs électronique à mémoire de calcul décrit dans ce mode d'emploi est the copyright de

White and Allcock Limited

INTRODUCTION

Le modèle **COMPUTACHESS II** est le jeu d'échecs électronique le plus pratique. Développé à partir du **COMPUTACHESS I**, il comprend de nombreuses caractéristiques qui vous en faciliteront l'utilisation. Vous pouvez jouer contre le jeu sur un échiquier avec des pièces ainsi que vous le feriez face à un adversaire réel. Du fait qu'il fonctionne sur piles, il est entièrement autonome.

Le livret d'utilisation est en deux parties. La première partie explique comment utiliser le **COMPUTACHESS II**, la seconde partie rappelle quelques règles élémentaires du jeu d'échecs dans le cas où vous seriez débutant ou novice. Si vous avez l'habitude de jouer aux échecs, les 8 premières pages vous suffiront.

TABLE DES MATIERES

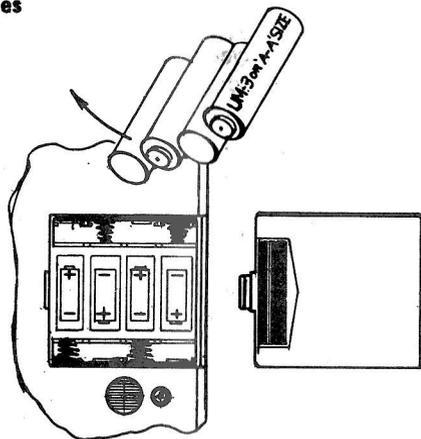
Première partie: Comment utiliser le COMPUTACHESS II	1
1. Les piles	1
2. Ouvertures	1
3. Mouvements spéciaux	2
4. Echec et mat — Pat — Nouveau jeu	3
5. Mouvements erronés	4
6. Niveaux de jeu	4
7. Changement de côté	6
8. Retour en arrière	6
9. Mise en place	7
10. Vérification des positions	8
11. Effets sonores	9
12. Mémoire	9

Deuxième partie: Comment jouer aux échecs	10
Introduction	10
L'échiquier et ses combinaisons	10
Les pièces et leurs combinaisons	11
Déroulement du jeu	12
Définition générale des mouvements	12
Mouvement des pièces individuelles	13
Le Roi	13
Roquer	13
La Reine	16
La Tour	17
Le Fou	17
Le Cheval	18
Le Pion	18
Prendre en passant	20
Avance des pions	20
Echec	22
Mat (Echec et Mat)	23
Jeu gagnant	24
Partie nulle	24
Pat	25
Sur accord	25

Première partie: Mode d'emploi du COMPUTACHESS II

1. Les piles

1,5 V – R6



2. Début de partie

Mettez les pièces en place sur l'échiquier et placez l'interrupteur Marche/Arrêt/Mémoire sur la position Marche (ON). Vous entendrez immédiatement un signal sonore caractéristique et verrez 3 diodes rouges s'allumer. Deux d'entre elles indiquent "Votre tour". La troisième est située sur la gauche de l'échiquier à côté d'un petit carré blanc. L'ordinateur indique ainsi que vous pouvez jouer avec les pièces blanches.

Avant de démarrer, positionnez l'ordinateur sur le niveau que vous désirez. (Voir section 6).

Si vous désirez jouer avec les blancs, opérez de la manière suivante:

- Appuyez avec la pièce que vous désirez avancer sur le centre du carré où elle se trouve. La meilleure manière est d'incliner légèrement votre pièce et d'appuyer avec le bord de la base.

Vous entendrez alors un "beep" sonore et 2 diodes rouges s'allumeront, l'une à l'extrémité de la ligne horizontale, l'autre au bas de la ligne verticale sur lesquelles se situe votre pièce.

- Déplacez votre pièce jusqu'à la case que vous désirez occuper. Appuyez alors au centre de la case comme précédemment.

Vous entendrez de nouveau un "beep" sonore. L'ordinateur a enregistré votre mouvement et commence à préparer sa réponse. Pendant ce temps vous verrez un certain nombre de diodes rouges clignoter.

Lorsque l'ordinateur a décidé de son mouvement, un signal sonore caractéristique se fait entendre et 2 diodes rouges s'allument indiquant la rangée et la colonne sur lesquelles la pièce qu'il veut bouger se situe.

Prenez la pièce ainsi indiquée, appuyez au centre de la case. Les diodes s'éteignent et deux nouvelles diodes s'allument indiquant les coordonnées de la case sur laquelle vous devez déplacer la pièce. Placez la pièce sur cette case en appuyant au centre. Les diodes s'allumeront alors pour indiquer "A votre tour". Procédez alors comme précédemment.

Si vous voulez jouer côté "noir", commencez par appuyer sur la touche de contrôle "play" et l'ordinateur vous indiquera la marche à suivre. Quand votre coup est indiqué, la lampe près de la petite case noire sera allumée.

3. Mouvements spéciaux

Captures: Pour prendre une pièce (pour vous-même ou pour le computer), agissez comme d'habitude. La pièce qui prend doit être appuyée au centre de sa case départ et de sa case

arrivée. La pièce qui est prise est retirée de l'échiquier sans être appuyée. La prise d'un pion "en passant" s'opère de la même façon.

Roque: Si vous désirez roquer, déplacez le roi en appuyant sur les cases comme d'habitude, mais déplacez la tour sans l'appuyer.

Si l'ordinateur décide de roquer, les diodes indiqueront seulement le déplacement du Roi. Déplacez les 2 pièces en appuyant sur le Roi, mais pas sur la Tour.

Avance des pions

Si vous avancez un de vos pions jusqu'à l'extrémité adverse de l'échiquier, vous le transformerez normalement en Reine, et l'ordinateur le considèrera ainsi sauf indications contraires. Si vous désirez le transformer en Tour, Fou ou Cavalier, vous devez appuyer sur la touche présentant le symbole désiré (située sur la droite de l'échiquier).

Vous devez toujours effectuer ce choix après avoir pressé le pion sur sa case de départ, mais avant de presser la case d'arrivée. Lorsque l'ordinateur se trouve en position de transformer un pion, il le transformera toujours en Reine.

Echec: Lorsque l'ordinateur met votre roi en échec, les diodes rouges indiquant "Echec" resteront allumées en permanence jusqu'à ce que vous ayez effectué votre prochain mouvement.

4. Echec et Mat – Pat – Nouvelle partie

Si l'un des joueurs met l'autre en échec et mat, les diodes rouges indiquant Mat s'allumeront. La lumière "Blanche" ou "Noire" indiquera le côté qui a été mis en Echec et Mat.

De la même manière quand l'ordinateur vous met en position Pat, les diodes Pat s'allumeront. (*)

(*) NOTE: Dans de très rares occasions où vous gagnez aisément, mais faites accidentellement pat à l'ordinateur, il montrera sa surprise en réagissant par un coup illégal ou impossible.

Pour commencer une nouvelle partie, remettre les pièces en position et appuyer sur la touche "Nouveua Jeu". Si vous désirez abandonner en cours de partie, vous pouvez appuyer à tout moment sur la touche "Nouveua Jeu", à condition que ce ne soit pas pendant que l'ordinateur prépare un mouvement.

Notez que chaque fois que vous placerez l'interrupteur sur la position Arrêt, l'ordinateur estimera que vous désirez recommencer une nouvelle partie.

5. Erreurs

Si vous essayez de faire un mouvement qui n'est pas dans les règles, vous entendrez le signal sonore "Erreur", un bourdonnement désagréable.

Si vous entendez ce signal, effectuez avec votre pièce un mouvement dans les règles, ou ramenez la sur sa case de départ en appuyant au centre de cette case et effectuez un mouvement avec une autre pièce (voir section 8). Le signal "Erreur" se fera aussi entendre si vous désiriez bouger une pièce de votre adversaire alors que c'est à vous de jouer.

Si vous êtes en train de déplacer une pièce de l'ordinateur et que vous vous trompez de case (sauf si vous avez appuyé sur "Nouveua Jeu" ou "Son") vous entendrez un signal sonore à répétition au lieu du signal habituel. Contentez vous alors de jouer le coup comme indiqué par l'ordinateur.

6. Niveaux de jeu

Computachess II a 8 niveaux de jeu.

Le tableau suivant vous indique le temps moyen de réflexion de l'ordinateur entre chaque coup:

Niveau	Temps
1	5 sec.
2	10 sec.
3	15 sec.
4	3 min.
5	4 min.
6	10 min.
7	12 min.
8	14 min.

Notez que lors de mouvements plus complexes, le temps peut être très différent de celui indiqué en moyenne pour ce niveau. Dans le cas où de nombreuses pièces y compris des reines sont en jeu, l'ordinateur désire se donner un temps de réflexion plus important que pour un mouvement simple.

A tout moment quand c'est à votre tour de jouer, vous pouvez vérifier le niveau de l'ordinateur en appuyant sur la touche "Niveau". Vous verrez alors une ou plusieurs diodes allumées sur le côté gauche de l'échiquier. Si seule la diode du bas est allumée, l'ordinateur joue au niveau 1. S'il y en a 2 au niveau 2 et ainsi de suite.

D'après les lampes qui clignotent lorsque l'ordinateur réfléchit, vous pouvez deviner quel mouvement il analyse.

Lorsque le niveau est indiqué, vous pouvez le modifier si vous le désirez en appuyant sur la touche "Niveau". A chaque fois vous progresserez d'un niveau jusqu'au niveau 8 où vous redescendrez au 1.

Lorsque la diode indique le niveau que vous désirez, continuez la partie.

Dès que vous appuierez sur une autre touche ou sur une case (sauf pour la touche son), la lumière s'éteindra. Le niveau restera le même tout le temps de la partie, sauf si vous le changez ou si vous démarrez une autre partie. (L'ordinateur se remettra lui-même automatiquement au niveau 1.) Vous

pouvez changer de niveau aussi souvent que vous le désirez au cours de la partie.

7. Changement de côtés

Si vous appuyez sur la touche "Inverse Jeu" quand c'est à vous de jouer, l'ordinateur prendra alors votre place et estimera que vous avez pris la sienne. Vous pouvez ainsi changer de côté aussi souvent que vous le désirez.

En pressant la touche "Inverse Jeu" après chaque coup, vous pouvez faire jouer à l'ordinateur toute une partie contre lui-même. Si "COMPUTACHESS II" est en train de réfléchir à un coup, vous pouvez changer de côté en pressant sur la touche "Retour". L'ordinateur s'arrêtera de réfléchir et s'attendra à ce que vous jouiez à partir de la position de celui dont c'est le tour de jouer.

8. Retour arrière

Si vous avez appuyé sur une de vos pièces pour jouer, puis décidez de ne pas la jouer, appuyez de nouveau sur cette case et les lumières correspondantes s'éteindront. Vous pourrez alors jouer une autre pièce.

Si vous avez déjà effectué le mouvement et désirez le reprendre, appuyez sur la touche "Retour" (voir section 7) pendant que l'ordinateur réfléchit, les diodes "Votre tour" s'allumeront. Appuyez de nouveau sur "Retour" les diodes indiqueront alors la pièce que vous venez de déplacer. Appuyez sur cette pièce, les diodes indiqueront alors sa case de départ.

Ramenez la sur cette case en appuyant au centre. Vous pouvez alors faire un autre mouvement.

Si vous désirez revenir en arrière alors que l'ordinateur a déjà indiqué son mouvement, vous devez d'abord effectuer ce mouvement d'une manière régulière. Puis vous appuyez sur la touche "Retour" et vous annulez le mouvement de

l'ordinateur comme indiqué précédemment. Vous pouvez alors soit jouer du côté où l'ordinateur jouait, ou en appuyant de nouveau sur la touche "Retour" annuler votre propre mouvement.

La touche "retour" peut être utilisée même après qu'un des côtés ait été mis en échec et mat!

Lorsque vous revenez sur un mouvement, n'oubliez pas de remettre en place les pièces qui avaient été capturées (vous les replacez sans appuyer au centre de la case). Une diode clignotante sur le côté gauche du jeu vous indiquera de quelle pièce il s'agissait.

9. Choix d'une position

En utilisant convenablement la touche "retour", il est possible d'effectuer une suite de mouvements continus pour les blancs et les noirs. Ceci veut dire que vous pouvez commencer une partie avec l'ouverture de votre choix, ou vous pouvez la placer dans une position qui vous intéresse et donner l'ordre à l'ordinateur de démarrer de cette position.

Pour ce faire, vous jouez un coup pour un des côtés (soit les blancs). Si l'ordinateur répond immédiatement (ce qu'il fait si l'on est au début du jeu), effectuer le mouvement puis le ramener en arrière tel qu'indiqué en section 3.

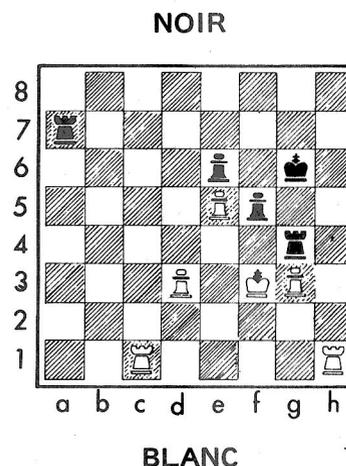
Puis faire effectuer le mouvement que vous désirez aux noirs. Si l'ordinateur commence à prendre le temps de réfléchir, appuyer sur la touche "retour" pour pouvoir jouer du côté des blancs comme indiqué en section 7 Habituellement lorsque l'ordinateur est situé à un niveau élevé, ceci s'effectue facilement: vous jouez, vous appuyez sur un "retour", vous jouez pour l'autre côté, appuyer sur "retour", et ainsi de suite jusqu'à ce que vous vous trouviez dans la position désirée.

10. CONTROLE DES POSITIONS

Dans le cas de confusion, si par exemple les pièces sont tombées du jeu, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer la position de chaque pièce en faisant appel à sa mémoire.

Pour ce faire, il faut utiliser les 6 touches qui se trouvent sur le côté droit de l'échiquier (si l'ordinateur est en train de réfléchir ou a déjà annoncé son mouvement, vous devrez d'abord appuyer sur la touche "retour" ou effectuer le mouvement).

A titre d'exemple, prenons la position ci-dessous



Pour vérifier la position des pions, appuyer sur la touche pion. La lumière de la troisième rangée en partant du bas s'allumera pour indiquer que c'est la première rangée sur laquelle se trouvent des pions blancs. En même temps, pour indiquer dans quelle case sur cette rangée les pions se trouvent,

les diodes s'allumeront en bas des colonnes "d" et "g" (les 4ème et 7ème colonnes à partir de la gauche).

Pressez de nouveau le signe pion, la rangée suivante sur laquelle se trouvent des pions est la 5ème. La diode de cette rangée s'allumera ainsi que celle au bas de la colonne (e). En même temps, la diode de la colonne "f" clignotera indiquant qu'un pion noir se trouve dans cette case en F5.

Presser de nouveau la touche pion, la sixième rangée s'allumera avec la diode clignotant dans la colonne "e", indiquant ainsi un pion noir sur cette case. Si vous appuyez une quatrième fois, le signal sonore "erreur" se fera entendre indiquant qu'il n'y a plus de pion à placer sur le jeu autres que ceux déjà indiqués. (une cinquième pression sur la touche pion aurait le même effet que la première, l'ordinateur recommençant à indiquer de nouveau la position des pions).

De la même manière, vous pouvez vérifier la position des autres pièces, rois, tours, . . . une pièce blanche est indiquée par le fait que la diode indiquant la colonne est allumée en permanence alors qu'elle clignote pour une pièce noire.

Si vous appuyez sur les touches "reine", "fou" ou "cavalier", vous entendrez le signal sonore "erreur" vous indiquant que ces pièces ne figurent pas sur l'échiquier.

Lorsque vous avez remis en place toutes les pièces désirées, vous pouvez continuer la partie.

11. SONS

Appuyer sur la touche "son" si vous désirez que votre ordinateur opère sans utiliser de signaux sonores. On peut rétablir les signaux sonores en pressant de nouveau sur cette touche.

12. MEMOIRE:

Si vous devez arrêter une partie et désirez la reprendre plus tard, l'interrupteur marche/arrêt/mémoire doit être placé sur la position mémoire.

L'ordinateur conservera alors la partie en mémoire tout en utilisant un minimum d'énergie. Vous pourrez reprendre ultérieurement la partie en plaçant l'interrupteur sur la position marche.

DEUXIEME PARTIE: COMMENT JOUER AUX ECHECS

Les échecs sont un jeu facile à apprendre et pourtant il faudrait une vie entière pour devenir un maître, et bien qu'il existe de nombreux champions aux échecs, il n'existe personne ayant complètement maîtrisé les échecs. Il y a un nombre limité de règles qu'il vous faut absolument apprendre pour pouvoir apprécier ce jeu et éviter de vous faire surprendre par un mouvement de votre adversaire que vous pensiez impossible.

Dans cette partie, nous vous indiquons des règles établies par la Fédération Internationale d'Echecs. Un certain nombre de ces règles seront illustrées par un exemple pour vous rendre plus facile la compréhension de ce jeu extraordinaire. Nous utiliserons la notation employée par la Fédération Internationale pour définir ces règles, mais nous ne mentionnerons pas certaines règles utilisées seulement en championnat.

ARTICLE 1: INTRODUCTION

Le jeu d'échecs se joue entre deux joueurs par le déplacement de pièces sur un tableau carré appelé échiquier.

ARTICLE 2: L'ECHEQUIER ET SES POSITIONS

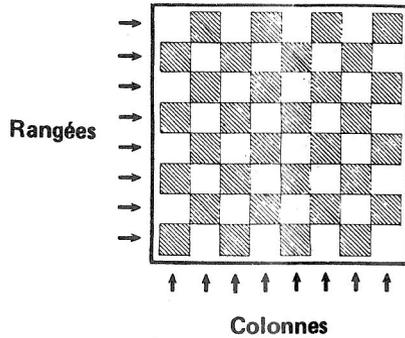
2.1 L'échiquier est composé de 64 cases similaires à un damier blanc et noir.

2.2 L'échiquier est placé entre les joueurs de telle sorte que la case se trouvant au coin droit devant chaque joueur soit blanche.

2.3 Les huit rangées de cases allant d'un joueur à l'autre sont appelées "rangées"

2.4 Les huit colonnes de cases allant d'un côté à l'autre sont appelées "colonnes"

2.5 Les cases de la même couleur se touchant par le coin sont appelées "diagonales"



ARTICLE 3: LES PIÈCES ET LEURS POSITIONS

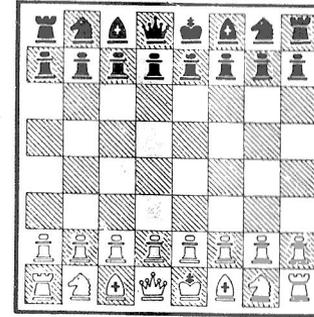
3.1 Au début du jeu, un joueur a 16 pièces de couleur blanche, l'autre 16 pièces de couleur noire.

3.2 Ces pièces sont les suivantes:

Un roi blanc	habituellement	indiqué	par	le	symbole	
Une reine blanche	"	"	"	"	"	
Deux tours blanches	"	"	"	"	"	
Deux fous blancs	"	"	"	"	"	
Deux cavaliers blancs	"	"	"	"	"	
Huit pions blancs	"	"	"	"	"	

Un roi noir	habituellement	indiqué	par	le	symbole	
Une reine noire	"	"	"	"	"	
Deux tours noires	"	"	"	"	"	
Deux fous noirs	"	"	"	"	"	
Deux cavaliers noirs	"	"	"	"	"	
Huit pions noirs	"	"	"	"	"	

3.3 La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante:



ARTICLE 4: DEROULEMENT DE LA PARTIE

4.1 Chacun joue un coup à son tour. Le joueur possédant les pièces blanches démarre la partie.

4.2 On dit qu'un joueur "joue un coup" quand c'est à son tour de jouer.

ARTICLE 5: DEFINITION D'UN COUP

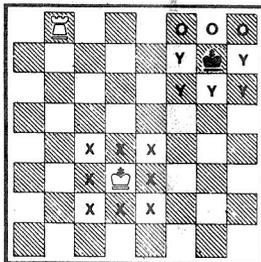
5.1 A l'exception du roque (article 6.1), un coup est le déplacement d'une pièce d'une case à une autre case vide ou occupée par une pièce adverse

5.2 Aucune pièce, sauf la tour et le roi lors du roque (article 6.5) ne doit traverser une case occupée par une autre pièce

5.3 Une pièce jouée sur une case occupée par une pièce ennemie la capture. La pièce prise doit être retirée immédiatement de l'échiquier par le joueur ayant effectué le coup. Voir article 6.6b pour capturer "en passant".

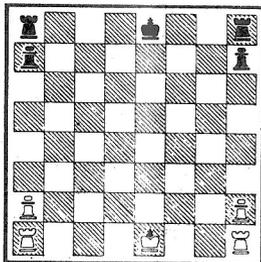
ARTICLES 6: MOUVEMENTS DES PIÈCES INDIVIDUELLES

6.1 Le roi. Sauf lors du roque, le roi se déplace dans toute case annexe qui n'est pas attaquée par une pièce adverse.

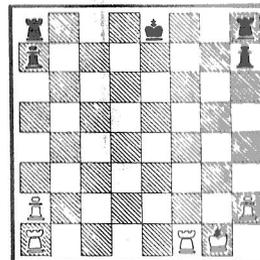


Exemples: dans la position ci-dessus, le roi blanc se déplace dans toutes les cases marquées d'un X. Le roi noir se déplace dans toutes les cases marquées d'un Y, mais il ne peut se déplacer dans celles marquées d'un O car celles-ci sont attaquées par la tour blanche.

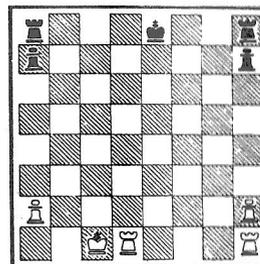
Le roque est le déplacement du roi et de l'une des deux tours qui s'effectue de la manière suivante en un seul coup: le roi se déplace de sa case initiale de deux cases dans la direction de l'une ou l'autre tour sur la même rangée puis la tour vers laquelle s'est déplacé le roi vient se placer dans la case adjacente de l'autre côté du roi.



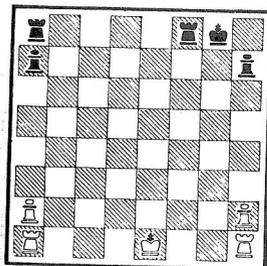
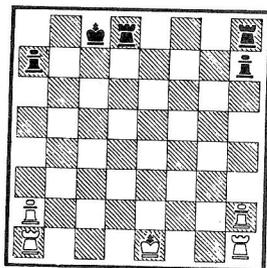
Exemples: Les blancs peuvent roquer à droite en prenant la position suivante



Ou les blancs peuvent roquer à gauche en prenant cette autre position.



Et les noirs peuvent aussi roquer à gauche ou à droite en prenant les positions suivantes.

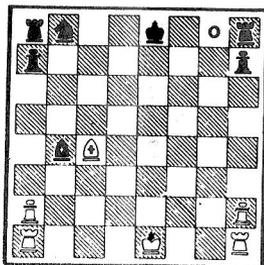


Il est interdit de roquer:

- (a) si le roi a déjà été déplacé
- (b) ou si la tour a déjà été déplacée

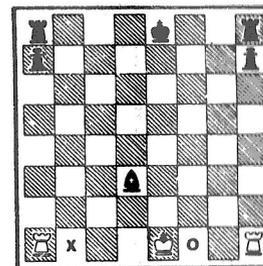
On ne peut pas non plus roquer momentanément:

- (a) si le roi est placé en position d'échec ou que la case qu'il doit occuper après le roque est en position d'échec, ou s'il doit passer par-dessus des cases en position d'échec
- (b) s'il se trouve des pièces sur l'échiquier entre le roi et la tour avec laquelle on veut roquer



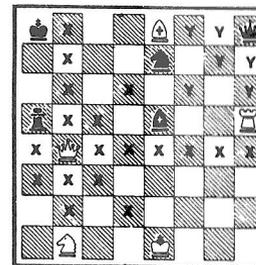
Exemples:

Ici le roi blanc ne peut roquer d'aucun côté car il est mis en échec par le fou noir. Le roi noir ne peut pas roquer sur la gauche car la case à côté de la tour est occupée par un cavalier noir, mais si ce cavalier est déplacé, le roi peut alors roquer à gauche. Le roi noir ne peut pas roquer à droite car le roi viendrait se placer sur la case marquée d'un 0 qui est mise en échec par le fou blanc.



Dans cet autre exemple, le roi blanc ne peut être roqué à droite car la case marquée 0 qu'il doit franchir est attaquée par le fou noir. Mais le roi peut être roqué sur la gauche car il ne doit pas traverser la case marquée X qui est aussi attaquée par le fou noir.

6.2 La reine: La reine se déplace sur n'importe quelle case (sauf les limitations de l'article 5.2) de la rangée, la colonne ou la diagonale sur laquelle elle est placée.

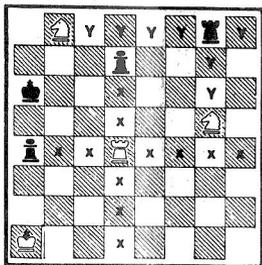


Exemples:

La reine blanche peut se déplacer sur toutes les cases marquées d'un X et peut aussi prendre le cavalier et le pion noir.

La reine noire peut se déplacer sur n'importe quelle case marquée d'un Y et peut prendre le fou ou la tour blanche.

6.3 La tour: la tour se déplace sur toutes les cases de la rangée ou de la colonne où elle se trouve (sauf limitation article 5.2)



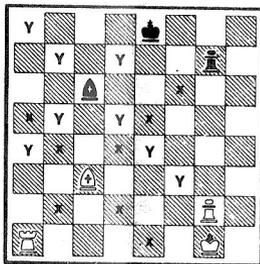
Exemples:

La tour blanche peut se déplacer sur toutes les cases marquées d'un X. Elle peut prendre n'importe quel des pions noirs.

La tour noire peut se déplacer sur toutes les cases marquées d'un Y. Elle peut prendre l'un ou l'autre des cavaliers blancs.

6.4 Le fou.

Le fou se déplace sur toutes les cases (sauf limitation de l'article 5.2) des diagonales sur lesquelles il se trouve.



Exemples:

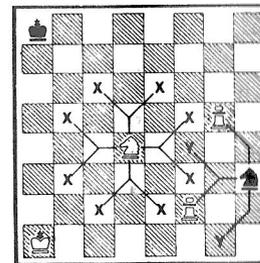
Le fou blanc peut se déplacer sur toutes les cases marquées d'un X, et peut prendre le pion noir.

Le fou noir peut se déplacer sur toutes les cases marquées d'un Y, et peut prendre le pion blanc.

6.5 Le cavalier

Le mouvement du cavalier peut s'effectuer de deux manières différentes.

1°) Il avance d'une case dans la rangée ou la colonne et à partir de cette case sur une case annexe en diagonale.



Exemples:

Le cavalier blanc peut se déplacer sur toutes les cases marquées d'un X.

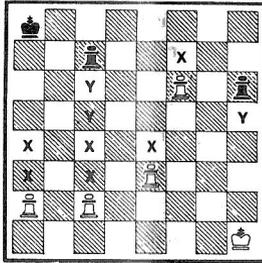
Le cavalier noir peut se déplacer sur toutes les cases marquées d'un Y. Il peut prendre l'un ou l'autre des pions blancs.

6.6 Le pion.

Le pion ne peut avancer qu'en avant d'une ou deux cases dans sa colonne.

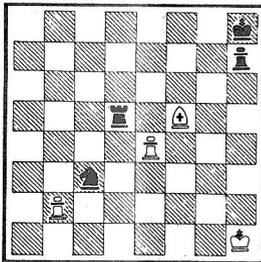
a) sauf lorsqu'il fait une prise, il se déplace en avant à partir de sa case initiale sur l'une ou l'autre case vide le long de la rangée sur laquelle il est placé, et suivant les coups

il avance d'une case vide sur la rangée. Quand il a fait la prise, il avance d'une case sur l'une ou l'autre des diagonales sur lesquelles il se trouve.



Exemples:

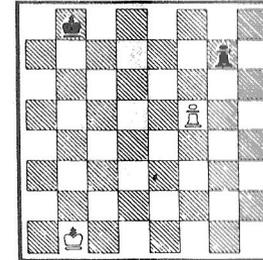
Les pions blancs peuvent se déplacer dans les cases marquées d'un X. Notez que seuls les pions pouvant avancer ou choisir d'une ou deux cases sont ceux qui se trouvent sur leur position de début de jeu. Les pions noirs peuvent se déplacer dans les cases marquées Y.



Les pions blancs peuvent prendre le cavalier noir ou la tour, mais le pion noir ne peut pas prendre le fou blanc car bien qu'il puisse se déplacer de deux cases par rapport à sa case initiale il ne peut prendre une pièce qui se trouve à deux cases de distance en diagonale.

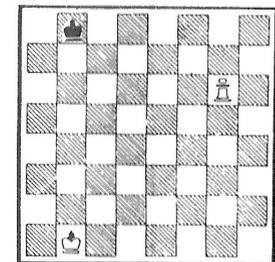
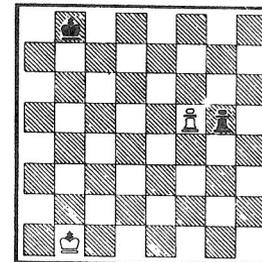
b) Le pion attaquant une case occupée par un pion ennemi qui a avancé de deux cases à partir de sa case de départ peut capturer le pion ennemi comme si celui-ci n'avait avancé que d'une case.

Cette prise ne peut se faire que dans le coup suivant immédiatement un tel mouvement. Il est appelé capture "en passant."



Exemple:

Si le pion noir avance de deux cases, le pion blanc peut alors le prendre "en passant",

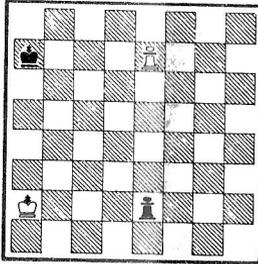


mais si la prise n'est pas faite immédiatement, le blanc perd le droit de prendre ce pion noir en passant.

c) En atteignant la dernière rangée, un pion doit immédiatement être échangé sur le coup, même pour une reine, une tour, un fou ou un cavalier de la même couleur que le pion, au

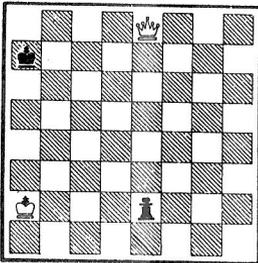
choix du joueur et sans tenir compte des autres pièces encore en jeu sur l'échiquier.

Cet échange des pions est appelée "promotion" et la pièce promue l'est immédiatement.



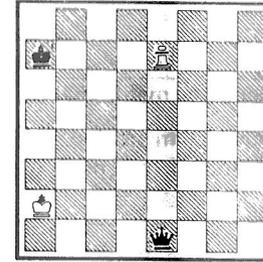
Exemples

Si c'est au blanc de jouer, il peut avancer son pion dans la dernière rangée et le promouvoir.



Si au contraire c'est au noir de jouer, il pourrait avancer son pion dans la dernière rangée et le promouvoir.

Noter que dans cet exemple il est extrêmement important de savoir à qui c'est le tour de jouer.



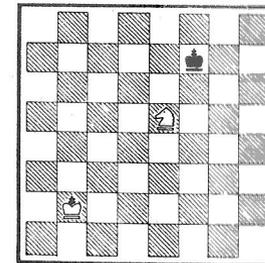
Si les blancs jouent en premier, ils peuvent promouvoir leurs pions en reine, et si les noirs jouent le coup suivant, la reine blanche pourrait alors capturer la reine noire. De la même manière, si le noir est le premier à jouer, sa reine pourrait capturer la pièce blanche.

Note spéciale:

Bien que les règles des échecs permettent à un joueur de promouvoir son pion en cavalier, fou, tour ou reine à son choix, (COMPUTACHESS) choisira toujours une reine car c'est la pièce la plus intéressante et celle qui est presque toujours choisie par les bons joueurs d'échecs.

ARTICLE 10: ECHECS

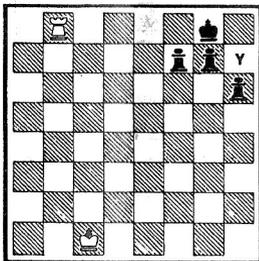
10.1 Le roi est en échec quand la case qu'il occupe est attaquée par une pièce ennemie. Cette dernière est dite "mettre le roi en échec".



Exemple:

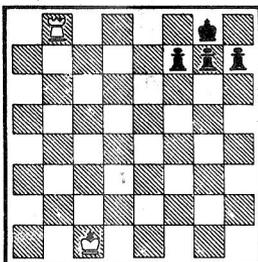
Dans cet exemple le cavalier blanc met le roi noir en échec.

10.2 L'échec doit être immédiatement stoppé dans le coup. S'il ne peut l'être il s'agit d'un "échec et mat" (voir article 11.1).



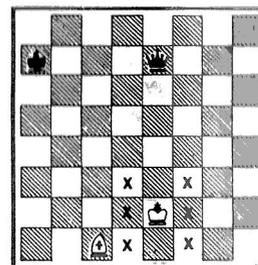
Exemple:

Ici la tour blanche met en échec le roi noir. Le noir n'a qu'un seul choix. Le roi doit se déplacer sur la case marquée Y car il n'y a pas d'autres moyens de mettre fin à l'échec.



Mais s'il n'y a pas de case pour s'échapper et pas de moyen de prendre une tour blanche ou d'interposer une pièce entre le roi et la tour, le joueur noir a été mis en "échec et mat".

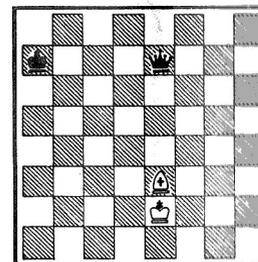
10.3 Une pièce qui empêcherait de mettre le roi de sa couleur en échec peut mettre elle-même en échec le roi adverse.



Exemple:

Ici la reine noire met en échec le roi blanc.

Le blanc a différentes manières d'éviter cet échec en déplaçant le roi dans une des cases marquées d'un X ou en interposant son fou.



Si le blanc interpose le fou, alors le fou met lui-même en échec le roi noir.

ARTICLE 11: Fin de partie

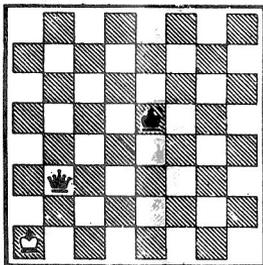
11.1 La partie est gagnée par le joueur qui a mis le roi adverse en "échec et mat". Si vous avez mis en "échec et mat" COMPUTACHESS, le signal "échec et mat" s'allumera.

11.2 La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclarera qu'il renonce.

Si vous êtes en mauvaise position et si vous êtes sûr que le COMPUTACHESS va vous battre, vous pouvez décider d'abandonner et de démarrer une nouvelle partie.

ARTICLE 12: JEU NUL: Le jeu est nul:

1°) Quand le roi du joueur dont c'est le tour de jouer n'est pas en échec mais ne peut faire aucun mouvement autorisé, le roi est alors déclaré être "Pat". Si vous mettez le COMPUTACHESS "Pat" il allumera une lumière "Pat".



Exemple:

C'est au blanc de jouer le prochain coup, mais il n'a pas de mouvements autorisés possibles bien que son roi ne soit pas en échec.

Bien que le noir ait plus de pièces, le roi blanc a été mis "Pat" et le jeu est nul.

2°) Par accord réciproque entre les joueurs.

Comme il ne nous est pas possible de discuter avec le COMPUTACHESS, il vous mettra d'accord pour faire une partie nulle. Vous pourrez alors décider vous-même d'arrêter le jeu et de déclarer la partie nulle.

- a) S'il est impossible pour l'un ou l'autre camp de gagner; par exemple un des côtés possède le roi et le fou alors que l'autre a le roi seul, le joueur possédant le fou ne peut pas gagner même si son adversaire joue très mal.
- b) Si aucun des adversaires ne voit un moyen de progresser, cela est indiqué par le fait que chaque joueur joue d'avant en arrière trois ou quatre fois de suite la même pièce ou par le fait qu'on ait joué un grand nombre de coups sans pouvoir capturer la pièce ennemie ou faire avancer ses pions.

.....

Vous savez maintenant comment jouer aux échecs. Nous vous souhaitons de nombreuses heures agréables avec votre COMPUTACHESS II.