

**User Manual
Mode D'emploi
Bedienungsanleitung
Manual De Instrucciones
Gebruiksaanwijzing**

 **SPHINX**



© copyright 1992 National Telecommunication System Ltd.

Mode D'emploi

TABLE DE MATIERES

1. INTRODUCTION	18
2. POUR COMMENCER A JOUER	18
3. JOUER DES COUPS	19
4. CORRIGER LES ERREURS	20
5. COUPS SPECIAUX	
(a) PRISES	20
(b) ROQUE	20
(c) PROMOTION DES PIONS	20
6. AVERTISSEMENT DE MENACES	21
7. ECHEC ET MAT – PAT – NOUVELLE PARTIE	21
8. INTERRUPTION DE L'ORDINATEUR – CHANGEMENT DE COTE	21
9. NIVEAUX DE JEU	22
10. RETOUR EN ARRIERE	26
11. JOUER LES DEUX CAMPS	26
12. VERIFICATION DE LA POSITION	27
13. POUR ENTRER UNE POSITION	29
14. SIGNAUX SONORES	32
15. MEMOIRE	33
16. L'ARRET DE L'ORDINATEUR	33

1. INTRODUCTION

Votre ordinateur d'échecs SPHINX ROYAL est un adversaire idéal. Il est prêt à jouer contre vous à n'importe quel moment, aussi souvent que vous le voulez, à n'importe quel niveau de force que vous choisissez. L'utilisation de la machine est simple — vous déplacez simplement les pièces sur l'échiquier quasiment de la même façon que vous le feriez contre un joueur humain.

La partie la plus importante de ce mode d'emploi explique comment se servir de l'ordinateur. Les sections 2 à 5 sont les seules qui sont indispensables de lire pour commencer à jouer une partie.

2. POUR COMMENCER A JOUER

L'ordinateur est alimenté par quatre piles LR6. Retirez le couvercle qui se trouve sous la machine et installez les piles dans leur compartiment en vous assurant que la polarité est correcte.

Mettez les pièces dans leur position de départ. Les blancs doivent se trouver en bas de l'échiquier.

Mettez l'interrupteur ON/OFF sur la position ON. Puis appuyez sur la touche marquée "NEW GAME". La diode rouge située sur la gauche de l'échiquier s'allume, indiquant que la machine est prête pour que les blancs jouent un coup.

Avant de commencer la partie, vous pouvez modifier le niveau de force de jeu de l'ordinateur si vous le souhaitez. Voir section 9.

3. JOUER DES COUPS

Si vous voulez jouer les blancs, commencez la partie comme ceci.

- a) Appuyez au centre de la case occupée par la pièce que vous voulez déplacer. La meilleure façon de procéder est d'incliner la pièce et de l'appuyer doucement sur le centre de la case avec l'arête de sa base.

La machine fait entendre un bip sonore, et deux diodes s'allument au bout de la rangée horizontale et à la base de la colonne verticale sur lesquelles votre pièce se trouve.

- b) Déplacez votre pièce sur la case que vous voulez, et appuyez-la dessus comme vous l'avez fait pour la case de départ. La machine fait entendre un autre bip sonore. Elle a maintenant enregistré votre coup.

L'ordinateur peut maintenant effectuer sa réponse instantanément. S'il a besoin de temps pour réfléchir, la diode "MOVE" s'allumera en même temps que la diode "BLACK" (noir) pour montrer qu'un coup est en train d'être analysé pour les Noirs.

Quand l'ordinateur est prêt à jouer son coup, il émet un signal sonore caractéristique et allume deux diodes. Ces diodes indiquent la pièce qu'il veut déplacer, en montrant la rangée et la colonne sur lesquelles se trouve la pièce.

Appuyez la pièce ainsi indiquée sur la case. Les diodes changent et indiquent une nouvelle case. Déplacez la pièce de l'ordinateur sur cette case et appuyez-la dessus, la diode indiquant que c'est maintenant aux blancs de jouer s'allume. Effectuez votre coup suivant de la même façon que le premier.

Si vous voulez jouer avec les pièces noires, commencez par appuyer sur la touche "MOVE", et l'ordinateur jouera le premier coup pour les blancs. Après cela, quand c'est à votre tour de jouer, c'est la diode "BLACK" (noir) qui est allumée.

4. CORRIGER LES ERREURS

Si vous appuyez sur une de vos pièces, mais que vous décidez ensuite de ne pas la déplacer, appuyez-la simplement sur la case une seconde fois. Les diodes qui indiquent cette case s'éteignent et vous pouvez maintenant déplacer n'importe quelle autre pièce.

Si vous déplacez une pièce sur une case qui est illégale, l'ordinateur vous fera entendre son double bip sonore – signal d'erreur. Vous devez recommencer votre déplacement.

Le signal d'erreur se fait entendre même si vous faites l'erreur à la place de l'ordinateur. Continuez votre déplacement qui vous est indiqué par les diodes.

5. COUPS SPECIAUX

a) Capture:

Vous devez faire une prise (pour vous-même ou pour l'ordinateur) comme n'importe quel autre déplacement.

Pour la pièce prise, appuyez sur la case de départ puis sur la case d'arrivée lorsque la pièce prise est retirée de l'échiquier sans être enregistrée. Une prise d'un pion "en passant" ne change rien.

b) Roque:

Pour roquer déplacez le roi en appuyant la pièce de façon habituelle, mais déplacez le tour sans appuyer sur la case. Si l'ordinateur décide de roquer, les diodes indiqueront seulement le déplacement du roi. Continuez à jouer les deux pièces, en appuyant avec le roi, mais pas avec la tour.

c) Promotion des pions:

Lorsqu'un pion atteint l'autre extrémité de l'échiquier, l'ordinateur prend ceci comme une promotion à la reine.

6. AVERTISSEMENT DE MENACES

Après avoir fait les déplacements de l'ordinateur, vous vous apercevez que les diodes annoncent "avertissement de menaces" ainsi avec les deux diodes indiquant une case sur l'échiquier. Si votre roi est sur sa case, l'ordinateur annonce échec au roi. Sinon cela signifie qu'il vous prévient d'une prise possible sur cette case, ce qui pourrait conduire à une perte de matériel pour vous. De la même façon, après votre propre déplacement, les diodes peuvent montrer qu'une des pièces de l'ordinateur est menacée.

Le signal "d'alarme" est supprimé quand vous appuyez sur une case de l'échiquier. Si vous préférez ne pas être prévenu des attaques de vos pièces, vous devez régler l'ordinateur à un "niveau" différent comme il est expliqué dans la section 9.

7. ECHEC AU ROI-PAT-NOVELLE PARTIE

Si l'un des deux joueurs a son adversaire, toutes les diodes situées le long de la colonne de gauche de l'échiquier se mettent à clignoter.

L'ordinateur indique de la même façon un pat en faisant clignoter toutes les diodes situées sur la rangée à la base de l'échiquier.

Pour commencer une nouvelle partie, remettez toutes les pièces en place et appuyez sur la touche "NEW GAME" (nouvelle partie). Vous pouvez le faire quand l'ordinateur indique un échec et mat ou un pat ou quand l'ordinateur attend que vous jouiez un coup.

8. INTERRUPTION DE L'ORDINATEUR - CHANGEMENT DE COTE

Si vous appuyez sur la touche "MOVE" pendant que l'ordinateur est en train d'analyser, cela met fin à ses calculs et il jouera le coup qu'il estime être le meilleur selon les analyses qu'il a réalisées jusque là.

Notez que des opérations spéciales telles que changer de niveau, vérifier l'emplacement des pièces, ou entrer une position (voir section 9.12 et 12) peuvent seulement être entreprises quand c'est à votre tour de jouer. C'est pour cette raison que vous pouvez parfois souhaiter interrompre l'analyse de l'ordinateur.

Si vous appuyez sur la touche "MOVE" quand c'est à vous de jouer, l'ordinateur commencera à analyser un coup pour votre camp et considèrera que vous allez désormais jouer avec les pièces qu'il avait jusque là. Vous pouvez changer de camp comme cela, aussi souvent que vous le voulez. En appuyant sur la touche "MOVE" après chaque coup joué, vous pouvez faire jouer une partie entière à l'ordinateur contre lui-même.

9. NIVEAUX DE JEU

La touche marquée "LEVEL" (niveau) - qui peut être utilisée à n'importe quel moment quand c'est à vous de jouer - vous donne la possibilité de changer la vitesse et la force du jeu de l'ordinateur. Quand vous appuyez sur cette touche, la diode correspondante s'allume. Vous pouvez choisir entre 64 "niveaux" différents. Au niveau 1, l'ordinateur prend un temps moyen de 5 secondes par coup. Aux niveaux plus élevés, il prend plus de temps et sa force de jeu s'accroît en proportion; le temps moyen pour le niveau 64 est de 20 à 25 secondes par coup.

Vous sélectionnez le niveau en appuyant sur la case correspondante sur l'échiquier. Cela est expliqué dans le tableau des pages 9-10.

A certains niveaux (comme il est indiqué dans le tableau), l'ordinateur vous préviendra de l'attaque de vos pièces, comme il été décrit dans la section 6. Aux autres niveaux, il ne vous préviendra que des échecs au roi.

Notez également qu'à certains niveaux, quand vous jouez votre coup, l'ordinateur répond automatiquement en analysant un coup pour l'autre camp - comme nous l'avons déjà vu. Ces niveaux sont indiqués par "REPONSE AUTOMATIQUE" dans le tableau. Aux autres niveaux, l'ordinateur n'analysera pas de coup tant que vous n'utiliserez pas la touche "MOVE" pour lui dire de faire.

Voir section 11.

NIVEAU	CASE SUR LAQUELLE IL APPUYER	SIGNAUX DE MENACE	REPONSE AUTOMATIQUE
1	a1	non	non
2	b1	non	non
3	c1	non	oui
4	d1	non	oui
5	e1	oui	non
6	f1	oui	non
7	g1	oui	oui
8	h1	oui	oui
9	a2	non	non
10	b2	non	non
11	c2	non	oui
12	d2	non	oui
13	e2	oui	non
14	f2	oui	non
15	g2	oui	oui
16	h2	oui	oui
17	a3	non	non
18	b3	non	non
19	c3	non	oui
20	d3	non	oui
21	e3	oui	non
22	f3	oui	non
23	g3	oui	oui
24	h3	oui	oui

NIVEAU	CASE SUR LAQUELLE IL APPUYER	SIGNAUX DE MENACE	REPONSE AUTOMATIQUE
25	a4	non	non
26	b4	non	non
27	c4	non	oui
28	d4	non	oui
29	e4	oui	non
30	f4	oui	non
31	g4	oui	oui
32	h4	oui	oui
33	a5	non	non
34	b5	non	non
35	c5	non	oui
36	d5	non	oui
37	e5	oui	non
38	f5	oui	non
39	g5	oui	oui
40	h5	oui	oui
41	a6	non	non
42	b5	non	non
43	c6	non	oui
44	d6	non	oui
45	e6	oui	non
46	f6	oui	non
47	g6	oui	oui
48	h6	oui	oui
49	a7	non	non
50	b7	non	non
51	c7	non	oui
52	d7	non	oui
53	e7	oui	non
54	f7	oui	non
55	g7	oui	oui
56	h7	oui	oui
57	a8	non	non

NIVEAU	CASE SUR LAQUELLE IL APPUYER	SIGNAUX DE MENACE	REPONSE AUTOMATIQUE
58	b8	non	non
59	c8	non	oui
60	d8	non	oui
61	e9	oui	non
62	f8	oui	non
63	g8	oui	oui
64	h8	oui	oui

(Dans ce tableau, chaque case est identifiée par une lettre de sa colonne et le chiffre de sa rangée. En regardant l'échiquier du côté des blancs, les colonnes vont de "a" à "h" de gauche à droite; les rangées de 1 à 8 en allant de la base au sommet).

Notez que tant que la diode "LEVEL" (niveau) est allumée, le niveau en cours est indiqué par des diodes sur les bords de l'échiquier. Egalement les diodes "THREAT" (MENACE) et "MOVE" (coup) montreront si ce niveau comprend les signaux de menaces et la réponse automatique.

Quand vous avez appuyé sur la bonne case, (les diodes indiquent le niveau requis) appuyez à nouveau sur la touche "LEVEL". La diode "LEVEL" s'éteint, et la partie peut continuer.

Le niveau peut être modifié aussi souvent que vous le voulez dans le cours d'une partie. Quand vous mettez l'ordinateur en marche, la sélection du niveau 7 se fera automatiquement. Bien sûr, si vous voulez simplement vérifier le niveau courant, appuyez sur "LEVEL" voulez simplement vérifier le niveau courant, appuyez sur "LEVEL" et appuyez sur la même touche sans appuyer sur aucune des cases.

L'ordinateur prend plus de temps lors d'une position compliquée - avec les reines et les autres pièces de l'échiquier. Le programme est équipé de plusieurs ouvertures de jeu. Les premiers déplacements seront joués rapidement - voir niveau choisi.

10. RETOUR EN ARRIERE

Si vous avez accompli votre déplacement et que vous souhaitez le reprendre, ceci est très facile. Si l'ordinateur est déjà en train d'analyser sa réponse, vous devez absolument faire ce déplacement de la façon habituelle.

A présent, appuyez sur la touche "TAKE BACK". La "rangée" et la "colonne" ont leurs diodes allumées menaçant la pièce qui s'est déplacée, appuyez avec la pièce, et les diodes changent, pour fois encore. A présent, appuyez une deuxième fois sur la touche "TAKE BACK", et retirez votre dernier déplacement de la même façon. N'oubliez pas de remettre les pièces qui ont été capturées.

Vous pouvez maintenant faire un autre déplacement. Alternativement, vous pouvez appuyer sur "TAKE BACK" une fois encore et retirer votre coup précédent. Jusqu'à 8 "1/2 déplacez-vous de façon la plus normale pour savoir à qui est le tour de jouer, ou tout simplement appuyez sur "MOVE" et l'ordinateur vous le fera à votre place.

La fonction de la touche "TAKE BACK" peut être utilisée même si un des adversaires est échec et mat.

Si vous appuyez sur "TAKE BACK" pendant que l'ordinateur est en train d'analyser son prochain déplacement, cela arrêtera tout simplement ses analyses. Là encore vous avez plusieurs options qui vous sont ouvertex. Déplacez-vous du côté où l'ordinateur était en train de jouer ou appuyez sur la touche "MOVE"; ou rappuyez sur "TAKE BACK" pour arrêter tout autre déplacement.

11. JOUER LES DEUX CAMPS

Sur la liste section 9, certains niveaux sont indiqués par "NON" dans la colonne "REPONSE AUTOMATIQUE". En sélectionnant un de ces niveaux, cela vous permet de faire continuellement une série de déplacement pour chaque côté.

Par exemple, vous souhaitez peut-être que le jeu commence avec une ouverture particulière. Faites tout simplement le déplacement du blanc et du noir en appuyant avec la pièce normalement.

Quand vous arrivez à la position demandée, allumez le niveau qui a "OUI" dans la colonne REPONSE AUTOMATIQUE, et appuyez sur 'MOVE' pour l'ordinateur commence à enregistrer.

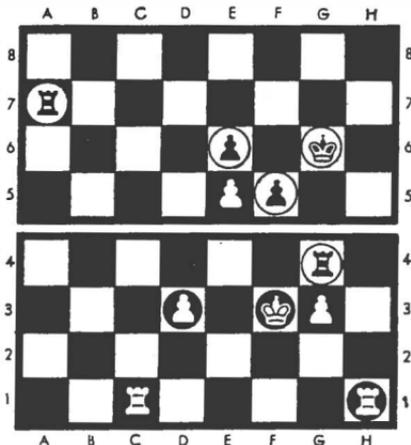
12. VERIFICATION DE LA POSITION

En cas de confusion (si par accident vous bousculez quelques pièces), vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer l'emplacement de toutes les pièces, suivant sa mémoire.

Vous faites ceci avec six touches, chaque pièce marquée par leur propre symbloec (♔ ♚ ♜ ♞ ♝ ♞). Vous pouvez vérifier à n'importe quel moment lorsque c'est à votre tour de jouer.

Comme exemple, supposez la position ci-dessous

NOIR



BLANC

Pour vérifier la position des pions, appuyez sur la touche "PAWN" (♟). La diode à l'autre bout de la troisième rangée s'allume, indiquant que la rangée la plus près des blancs, là où il y a déjà un pion. En même temps il vous indique quelle case de cette rangée le pion doit occuper, la diode s'allume au pied de la colonne "d" et de "g" (la quatrième et septième colonne de gauche).

A présent, appuyez encore une fois sur la touche "PAWN" (♟). La rangée suivante qui a un pion dessus est la cinquième. Ainsi la diode de cette rangée s'allume, en même temps que celle au pied de la colonne "e". A ce même moment, la diode de la colonne "f" se met à clignoter. Ceci vous indique que le pion sur la case 15 est une pièce noire.

Appuyez une troisième fois sur la touche "PAWN" (♟), et la diode de la sixième rangée s'allumera, pendant que la diode de la colonne "e" clignote. Si vous appuyez une quatrième fois, aucune case sera indiquée, cela vous indique qu'il n'y a aucun pion sur l'échiquier, uniquement ceux qui vous ont été signalés auparavant (en appuyant une cinquième fois sur la touche "PAWN" (♟) cela vous donnera le même résultat que le premier - l'ordinateur commence la démonstration de la position du pion, encore une fois).

De la même façon, vous pouvez contrôler les positions des rois et des tours; une pièce blanche indiquée par la "RANGÉE" et la "COLONNE" avec les diodes allumées continuellement, tandis que dans le cas des pièces noires la "COLONNE" se met à clignoter. Bien sûr, si vous appuyez la touche de la "reine", du "fou" ou du "cavalier", aucune des cases ne sera indiquée puisqu'il n'y a pas ces pièces sur l'échiquier.

Quand vous avez fini votre vérification, continuez simplement de jouer.

Les diodes arrêtent d'indiquer la position de la pièce au moment où vous appuyez sur la case ou sur la touche.

13. POUR ENTRER EN POSITION

Vous souhaitez parfois construire une position particulière sur l'échiquier, pour connaître la réaction de l'ordinateur. Pour obtenir cela, appuyez tout d'abord sur la touche "SET UP". La diode près de cette touche est maintenant allumée, indiquant que l'ordinateur est prêt à un mode d'opération spéciale. Tant que la diode est allumée, vous pouvez changer le contenu de chaque case de l'échiquier - en rajoutant des pièces ou en enlevant, de la façon que vous souhaitez.

En observant l'exemple donné, vous découvrirez les modifications faites. Quand vous appuyez sur une case où se trouve une pièce blanche, l'ordinateur pense que vous allez retirer cette pièce et la remplacer par une pièce noire sur cette même case. Quand vous appuyez sur une case qui contient une pièce noire, l'ordinateur pense que la case est dégagée. Quand vous appuyez sur une case libre, une pièce blanche est immédiatement insérée. Pour informer l'ordinateur sur le type de pièce que vous souhaitez insérer, vous souhaitez insérer, vous utilisez la touche marquée du symbole de la pièce. Notez que chaque fois qu'une case est appuyée, cette nouvelle contenance est indiquée par les diodes lumineuses de la façon décrite en section 10. Si vous appuyez plusieurs fois sur la même case (en plusieurs répétitions), vous apercevrez les diodes changer de rotation, indiquant une pièce blanche, une pièce noire, une case vide, une pièce blanche encore une fois ... et ainsi de suite.

Supposons que vous souhaitiez construire la position de la page 10 et que c'est aux blancs de jouer.

Il n'y a pas grande importance que cette position soit sur l'échiquier pour commencer à jouer.

Après avoir appuyé sur la touche "SET UP", survivez la procédure: Appuyez une seule fois sur chaque case qui contient une pièce noire, et retirez la pièce de l'échiquier. A chaque fois, vérifiez que les diodes n'indiquent plus une pièce sur la case. Ensuite, retirez toutes les pièces blanches, en appuyant deux fois sur chaque case. En appuyant sur la touche "ROOK" (), cela indique que chaque nouvelle pièce insérée sur l'échiquier sera un tour.

Appuyez un fois sur les cases des tours blanches (c1 et h1), en plaçant les pièces sur leur nouvelle position. Appuyez deux fois sur les cases des tours noirs (g4 et h7).

A présent, appuyez sur la touche "PAWN" (♙). En appuyant une fois sur les case des pions blancs, et deux fois sur les cases des pions noirs.

Appuyez sur la touche "KING" (♔). Appuyez deux fois sur la case g6 (pour le roi noir). Appuyez une fois sur f3 (pour le roi blanc). Notez qu'une pièce blanche doit être insérée en dernier, étant donné que nous voulons que les blancs jouent au prochain tour.

Finalement, rappuyer sur la touche "SET UP" pour revenir au jeu normal. Si vous appuyez sur "MOVE", l'ordinateur enregistrera le déplacement pour les blancs. Si vous souhaitez jouer vous-même les blancs, faites votre déplacement normalement.

Si votre opération finale en mode de "SET UP" est d'insérer une pièce noire, ce sera aux noirs de jouer en premier à la reprise du jeu.

Notez que le mode "SET UP" a un jeu de mode normal, une répétition d'appuis sur la touche "PAWN" (pion) a un effet et signale les positions de toutes les pièces.

Si vous enlevez toutes les pièces du même type, d'un rang particulier, les diodes s'allumeront et indiqueront la rangée suivante là où se trouvent telle et telle pièce - ou, si il y a aucune pièce présente, les diodes ne s'allumeront pas. Si vous n'appuyez pas sur la touche "PAWN" (pion), l'ordinateur considèrera que toute les pièces sont des pions. Quand vous appuyez premièrement que toutes les pièces sont des pions. Quand vous appuyez premièrement sur "SET UP", le lieu d'un ou de plusieurs (si il y en a encore sur l'échiquier) vous seront indiqués par les diodes lumineuses.

Dans l'exemple précédent, nous avons "clairifié" l'échiquier avant de construire une nouvelle position. Dans d'autres cas, vous pouvez souhaiter simplement modifier une position en ajoutant ou en retirant une ou deux pièces. Par exemple, Supposons que vous vouliez que les blancs se donnent le handicap de jouer la partie avec le cavalier de la dame au moins dès le début de la partie.

Appuyez sur la touche "NEW GAME" (nouvelle partie). Mettez les pièces en position de départ.

Appuyez sur la touche "SET UP" (la diode "SET UP" s'allume).

Appuyez deux fois sur la case du cavalier dame, et retirez la pièce de l'échiquier.

Appuyez trois fois sur la case de n'importe quel pion blanc (cela a pour effet de changer le pion blanc en pion noir, puis de supprimer le pion noir, et enfin de rétablir un pion blanc sur cette case. Si vous omettiez de procéder ainsi, le Premier coup de La partie Serait Effectué par les noirs).

Appuyez à nouveau sur la touche "SET UP". La diode "SET UP" s'éteint, et l'ordinateur est prêt pour le premier coup des blancs.

En connection avec l'entrée de positions, il y a quelques points supplémentaires qui doivent être notés:

a) **ROQUE ET PRISE "EN PASSANT"**

Si un Roi ou une Tour ont été placés sur l'échiquier de la façon que nous venons de d'écrire, il ne peut pas y avoir de roque cette pièce. Pour créer une position dans laquelle (par exemple) les blancs ont le droit d'effectuer le petit roque, appuyez sur la touche "NEW GAME" avant d'appuyer sur la touche "SET UP" - puis laissez le roi blanc et la tour blanche de l'aile roi sur leur case d'origine sans y toucher, cependant que les autres pièces sont retirées et replacées à l'endroit que vous désirez.

Après qu'une position a été entrée dans la mémoire de l'ordinateur, le coup suivant ne peut pas être une prise en passant. Pour créer une position dans laquelle une telle prise est légale, entrez la position qui précède immédiatement et ensuite jouez le coup qui permet la prise en passant.

b) **ENREGISTREMENT DE LA PARTIE**

Une fois que vous avez appuyé sur la touche "SET UP", les pendules sont remises à zéro et la mémoire de tous les coups qui ont été joués précédemment est effacée de l'ordinateur. Ces Coups par conséquent ne peuvent plus être effacés au moyen de la touche "TAKE BACK".

c) **POSITIONS ILLEGALES**

Avant de sortir du mode "SET UP", pour reprendre le cours de la partie, vous devez vous assurer que la position que vous avez construite est légale. Il ne doit pas y avoir trop de pièces du même type - par exemple, s'il y a huit pions blancs sur l'échiquier, il ne peut pas y avoir deux dames blanches.

Chaque camp doit, bien sûr, n'avoir qu'un seul roi et le roi du camp qui n'a pas le trait ne doit pas être en échec, il ne doit y avoir aucun pion sur la première ni sur la huitième rangée. Si vous essayez malgré tout de faire jouer l'ordinateur à partir d'une position illégale, ne soyez pas surpris si les résultats sont absurdes!

14. **SIGNAUX SONORES**

Appuyez sur la touche "SOUND" (son) si vous préférez que l'ordinateur fonctionne sans signaux sonores. Les signaux sonores peuvent être rétablis en réappuyant sur la même touche.

15. MEMOIRE

Si une partie en cours doit être interrompue, l'ordinateur peut être éteint (voir section 16), il gardera la position de la partie dans sa mémoire en usant un minimum d'énergie. Quand vous remettez l'ordinateur en marche, la situation sera tout à fait inchangée, et la partie pourra être reprise comme si elle n'avait pas été interrompue; mais si la machine était en train d'analyser un coup quand vous avez éteint l'appareil, vous devrez appuyer sur la touche "MOVE" pour lui faire reprendre ses calculs.

16. L'ARRET DE L'ORDINATEUR

Le seul moment où vous pouvez éteindre l'ordinateur est lorsque c'est à vous de jouer.

Vous ne pouvez pas éteindre l'ordinateur tant que l'ordinateur n'a pas fini d'enregistrer son déplacement et attendez que ce soit votre tour de jouer. Ainsi, l'ordinateur ne peut pas être éteint si les diodes de "SET UP" ou "LEVEL" sont encore allumées.

Les diodes envoyées avec cet échiquier sont si petites qu'elles peuvent être avalées. En conséquence faites attention de bien garder les diodes hors de portée des enfants, surtout les enfants de moins de 3 ans.

Ne convient pas aux enfants au-dessous de 3 ans.

NOTE

Parfois vous trouverez que l'échiquier agit anormalement quand des piles nouvelles ont été insérées ou que l'adaptateur a été branché. Si cela arrive, retournez simplement l'échiquier, trouvez le trou près du centre libellé ACI, insérez un petit tournevis dans le trou et pressez une fois. Vous devrez entendre un son "beep". L'échiquier est en marche et prêt pour un nouveau jeu.

ML0815900440-8