

Chess Wizard

IQ III

- **INSTRUCTION**
- **ANLEITUNG**
- **MODE D'EMPLOI**
- **INSTRUCCIONES**
- **MANUALE D'USO**
- **INSTRUCTIES**

TABLE DES MATIERES

1 INTRODUCTION

2 COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS CHESS COMPUTER

2.1 LA MISE EN MARCHÉ

Touche NEW GAME Nouvelle partie

Touche SET LEVEL Réglage du niveau de jeu

Touche GO

2.2 LA PARTIE

Jouer un coup

Prendre une pièce

Coups impossibles et illégaux

Le roque

La prise en passant

La promotion ou sous-promotion

Le pat

L'échec au Roi et l'échec et mat

3 LES FONCTIONS SPECIALES

- | | | |
|------|-----------------------|---|
| 3.1 | TRAINING | pour apprendre le mouvement des pièces |
| 3.2 | HINT | pour obtenir un conseil |
| 3.3 | TAKE BACK | pour revenir en arrière |
| 3.4 | GO | pour choisir sa couleur |
| 3.5 | CHANGE COLOR | pour changer de couleur |
| 3.6 | GO | pour faire jouer l'ordinateur contre lui-même |
| 3.7 | VERIFY | pour vérifier la position des pièces |
| 3.8 | SET UP | pour entrer des positions |
| 3.9 | SOLUTION DE PROBLEMES | |
| 3.10 | SOUND | pour régler les sons |

4 CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- | | |
|-----|--|
| 4.1 | Données techniques |
| 4.2 | Pannes possibles |
| 4.3 | Entretien de votre ordinateur d'échecs |

RAPPEL DES BASES DU JEU D'ECHECS.

1 INTRODUCTION

Votre ordinateur d'échecs est idéal pour un joueur débutant ou occasionnel.

Il est particulièrement facile à utiliser, chaque touche ayant un rôle bien défini.

Ses fonctions d'entraînement et de conseil vous permettront de vous familiariser rapidement avec ce jeu merveilleux.

Votre ordinateur d'échecs fonctionne :

- **sur piles** : il a besoin de 6 piles alcalines d'1,5 volt Type R6 (non fournies avec l'appareil).

N'utilisez pas des piles non alcalines car elles risqueraient de provoquer un mauvais fonctionnement de votre ordinateur d'échecs.

Pour mettre les piles, ouvrez le compartiment à piles situé au-dos de votre appareil et placez les 6 piles en respectant le sens de la polarité indiqué à l'intérieur du compartiment. Un jeu de piles vous donne 100 heures environ d'alimentation.

Si vous pensez ne pas utiliser l'ordinateur pendant longtemps, nous vous conseillons de retirer les piles.

- **ou sur secteur** : utilisez alors l'adaptateur vendu séparément.

Vérifiez auparavant que le voltage de votre installation électrique est bien celui indiqué sur l'adaptateur (220 volts ...)

IMPORTANT : Connectez d'abord l'adaptateur à l'ordinateur, avant de le brancher sur le secteur.

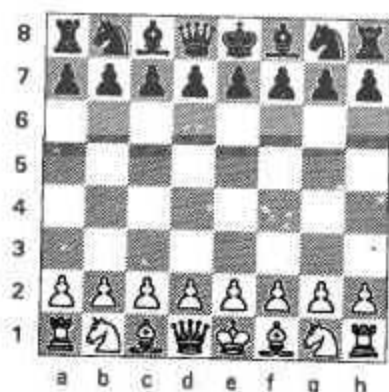
Cet ordinateur d'échecs est doté d'un plateau sensitif. Cela signifie que les coups joués sur l'échiquier s'enregistrent dans l'ordinateur par **PRESSION** de la pièce à jouer, d'abord sur la case **Départ**, puis la case **Arrivée**.

L'ordinateur vous indique les coups qu'il veut jouer en allumant les diodes (petites ampoules en bordure du plateau) de la colonne et de la rangée à l'intersection desquelles est placée la pièce à jouer : celles de la case **Départ**, d'abord, puis dès que vous avez fait pression sur cette case avec la pièce, celles de la case **Arrivée**.

Votre ordinateur est doté d'une mémoire de longue durée. Si vous éteignez l'ordinateur en cours de partie, il se souviendra de la dernière position des pièces sur l'échiquier, à condition que ses piles soient en bon état (ou que l'adaptateur soit connecté).

2 COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS

Avant tout, disposez les pièces de jeu sur l'échiquier, les blanches sur les rangées 1 et 2, les noires sur les rangées 7 et 8.



Allumez l'ordinateur : l'interrupteur se trouve près de la case B8, il active l'appareil aussi bien lorsqu'il fonctionne sur piles que lorsqu'il marche avec l'adaptateur.

Notez que les piles ne fonctionnent plus, automatiquement, lorsque vous utilisez l'adaptateur.

2.1 LA MISE EN MARCHÉ

TOUCHE NEW GAME

Chaque fois que vous commencez une partie, appuyez sur cette touche NEW GAME.

Ainsi vous effacez la partie précédente et dans la mémoire de l'ordinateur toutes les pièces se retrouvent sur leur position de départ.

TOUCHE SET LEVEL

Vous pouvez maintenant régler le niveau de jeu.

Votre ordinateur possède 16 niveaux, ce qui vous permettra de faire varier à votre guise les conditions de jeu.

Au départ, l'ordinateur est au niveau 1. Appuyez sur la touche LEVEL : les diodes A et 1 sont allumées.

Pour changer de niveau de jeu, appuyez de nouveau sur LEVEL. L'ordinateur se cale au niveau 2 : les diodes A et 2 sont allumées.

Appuyez encore sur LEVEL, l'ordinateur se mettra au niveau 3 (diodes A et 3 allumées). Et ainsi de suite jusqu'au niveau souhaité. Vous pouvez modifier le niveau de jeu à n'importe quel moment de la partie, lorsque ce sera votre tour de jouer.

Chaque niveau correspond à une contrainte que vous imposez à l'ordinateur. Contrainte que lui respectera scrupuleusement ! Mais que vous n'êtes pas tenu de respecter.

Vous trouverez ci-dessous, la liste des différents niveaux de votre ordinateur, ainsi que leur utilisation et les temps moyens de réflexion.

- Les niveaux 1 et 2 sont particulièrement adaptés aux débutants qui veulent s'initier au jeu d'échecs.

Niveau	Temps de Réponse	Convient à joueur
1	instantané	novice
2	2 secondes	novice
3	5 secondes	débutant
4	10 secondes	débutant
5	15 secondes	occasionnel
6	20 secondes	occasionnel
7	30 secondes	occasionnel
8	45 secondes	occasionnel
9	1 minute	expérimenté
10	1 minute 30	expérimenté
11	2 minutes	expérimenté
12	2 minutes 30	expérimenté
13	3 minutes	à utiliser pour analyse
14	3 minutes 30	à utiliser pour analyse
15	4 minutes	à utiliser pour analyse
16	Sans limite de temps	

- Les niveaux 9 à 12 sont valables pour des joueurs déjà familiarisés au jeu des échecs.
- Les niveaux 13 à 15 sont spécialement conçus pour les analyses. Ils peuvent être utilisés lors de parties régulières, à condition que vous ayez du temps.
- Le niveau 16 est spécialement conçu pour la résolution des problèmes.

Remarque : ces temps de réponse sont des temps moyens et peuvent changer en cours de partie.

Vous avez fixé le niveau. Faites alors GO. Vous pouvez maintenant jouer votre premier coup.

Vous jouez les Blancs ; la diode White (située à droite de l'échiquier) est allumée.

2.2. LA PARTIE

Comment jouer un coup ou comme nous le dirons par la suite "ENTRER" un coup:

Votre ordinateur est doté d'un plateau sensitif qui enregistre automatiquement les coups joués quand vous appuyez - doucement - sur ses cases. Au bord du plateau, deux séries de 8 diodes, correspondant aux rangées et colonnes vont servir à indiquer ces coups.

Pour jouer votre premier coup, appuyez sur la case **Départ** de la pièce choisie : les diodes correspondantes s'allument en bordure du plateau. L'ordinateur a enregistré. Déplacez votre pièce et appuyez sur la case **Arrivée** : les diodes correspondant à la nouvelle position s'allument. A chaque fois, retentit un bip sonore. L'ordinateur exprime ainsi qu'il a compris et enregistré le mouvement **Départ-Arrivée** de votre pièce.

C'est à lui de jouer. Il allume sa lampe témoin BLACK (quand il réfléchit, cette lampe clignote) puis les deux diodes de la case **Départ** de la pièce qu'il veut jouer.

Appuyez sur la case désignée, l'ordinateur d'échecs allume les diodes de la case **Arrivée**. Placez la pièce sur cette case, appuyez, les diodes s'éteignent, le bip sonore retentit, la lampe témoin BLACK s'éteint également tandis que s'allume votre lampe témoin WHITE. C'est à votre tour de jouer.

- **COMMENT PRENDRE UNE PIÈCE**

Si vous voulez prendre une pièce adverse, retirez cette pièce et jouez votre coup. L'ordinateur comprend.

Si l'ordinateur indique un coup qui conduit sa pièce sur une case occupée par une de vos pièces, cela signifie que cette pièce est prise et doit être retirée de l'échiquier.

- **COUPS IMPOSSIBLES ET ILLÉGAUX**

Votre ordinateur d'échecs a été programmé selon les règles internationales du jeu d'échecs. Il ne joue jamais de coup illégal et n'en accepte pas de votre part.

Si vous essayez d'entrer par erreur un coup illégal, l'ordinateur réagit en vous indiquant ERROR par la diode rouge située à droite de l'échiquier. Remettez alors la pièce concernée sur sa case **Départ**, puis jouez votre coup légal ou déplacez la pièce indiquée par votre ordinateur.

• LE ROQUE

OBLIGATOIREMENT quand vous roquez, déplacez d'abord le Roi et ensuite la TOUR.

Rappelez-vous que :

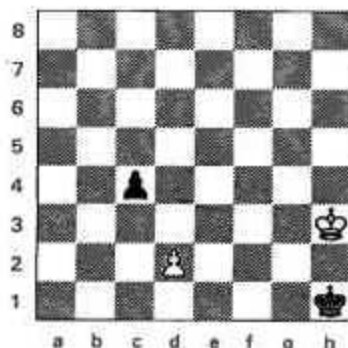
- vous n'avez pas le droit de roquer si le Roi ou la Tour ont déjà été déplacés
- vous n'avez pas le droit de roquer si votre Roi est en échec
- vous n'avez pas le droit de roquer si votre Roi, au cours de son déplacement, passe par une case où il serait en échec

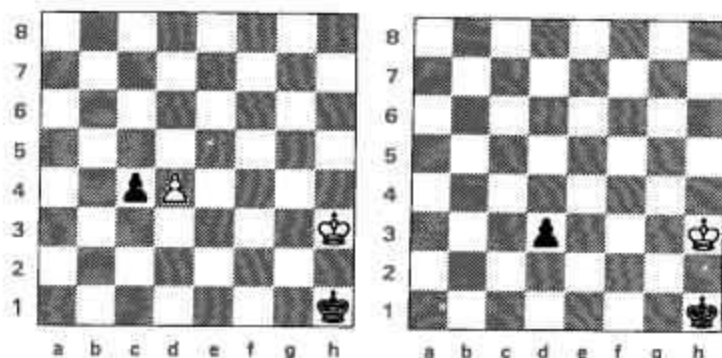
• LA PRISE EN PASSANT

Pour cette prise particulière, entrez le coup comme pour une prise normale. Puis appuyez sur la case du pion adverse concerné et retirez le de l'échiquier. Ainsi l'ordinateur a compris et enregistré la prise.

Si c'est l'ordinateur qui effectue cette prise en passant, il procédera de la même façon, allumant successivement les cases départ et arrivée du pion qui prend puis celle de la case du pion pris, que vous devez alors retirer de l'échiquier en appuyant sur sa case.

Rappelez-vous, à ce propos, que seul un pion peut effectuer cette prise particulière et qu'elle n'est légale que si elle suit immédiatement le coup du pion concerné.





- **PROMOTION OU SOUS-PROMOTION**

Quand un pion atteint le bord opposé de l'échiquier (la rangée 8 pour les Blancs et la 1ère rangée pour les Noirs) l'ordinateur transforme automatiquement ce pion en DAME. C'est la PROMOTION.

Si vous voulez disposer d'une autre pièce (c'est alors une sous-promotion), vous devez attendre votre tour de jouer et utiliser la fonction "SET UP" : ENTREE d'une POSITION, pour remplacer la DAME par la pièce de votre choix (voir ce mode au paragraphe 3-8).

- **PAT**

Le PAT est annoncé par l'allumage des diodes STALE et MATE.

- **ECHEC AU ROI**

Si l'ordinateur vous met en échec, il vous prévient en allumant la diode CHECK. Vous devez réagir, car il n'est pas légal de laisser votre Roi en échec et l'ordinateur refuserait tout mouvement de pièce qui n'annulerait pas l'ECHEC.

Si vous mettez le Roi de l'ordinateur en échec, il n'y a pas de signal particulier.

- **ECHEC ET MAT**

Lorsqu'il y a Echec et mat, les diodes CHECK et MATE s'allument, ce qui marque la fin de la partie.

3. LES FONCTIONS SPECIALES

Elles ne sont pas accessibles quand l'ordinateur réfléchit. Il vous faut attendre votre tour.

3.1 TRAINING

Cette fonction est là pour aider le joueur novice, qui ne maîtrise pas encore le mouvement des pièces.

Vous devez procéder en 3 temps :

1er temps

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur la touche TRAINING et l'ordinateur d'échecs vous montre les coordonnées de la case **Départ** de la première pièce susceptible d'être jouée. Il utilise alors les diodes, pour désigner cette case.

Si vous appuyez à nouveau sur TRAINING, l'ordinateur vous indique à chaque pression une des pièces susceptibles de faire au moins un mouvement légal. Vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous voulez.

2ème temps

Lorsque vous avez sélectionné une pièce, appuyez sur sa case puis sur TRAINING. A chaque pression sur cette dernière touche, l'ordinateur vous indique les coordonnées des cases **Arrivée** que cette pièce peut occuper.

Si vous voulez revenir au 1er temps, appuyez sur CLEAR puis sur TRAINING.

3ème temps

Lorsque vous avez choisi votre coup, parmi ceux proposés par l'ordinateur, sélectionnez la pièce en appuyant sur sa case, placez-la directement sur la case **Arrivée** et appuyez sur cette case : le mouvement est enregistré l'ordinateur se met à calculer immédiatement sa riposte.

Mais si vous le désirez, vous pouvez entrer normalement un autre mouvement. Appuyez sur la touche CLEAR et entrez votre coup.

3.2 CONSEIL : TOUCHE HINT

Votre ordinateur d'échecs peut, sur demande, vous suggérer des coups.

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur la touche HINT et l'ordinateur vous indique le coup qu'il considère comme le meilleur pour vous, à ce stade de la partie.

Vous appuyez sur HINT : les diodes de la case **Départ** s'allument. Vous appuyez à nouveau : les diodes de la case **Arrivée** s'allument. Vous pouvez accepter ce conseil: jouez alors de coup, ou le refuser et jouer autrement.

3.3 LE RETOUR EN ARRIERE : TOUCHE TAKE BACK

Elle vous permet d'effectuer un retour en arrière jusqu'à 9 demi-coups (un demi-coup = un coup blanc ou un coup noir), soit pour réparer une erreur, soit pour adopter une meilleure stratégie. Attendez votre tour de jouer. Appuyez sur cette touche et les diodes vous indiqueront la case **Arrivée** du dernier coup joué. Appuyez sur cette case, l'ordinateur vous indique alors les coordonnées de la case **Départ**. Reposez la pièce sur cette case et appuyez, vous avez, en jouant à l'envers, annulé le coup.

A chaque fois que vous appuyez sur la touche TAKE BACK, l'ordinateur effectue un demi-coup en arrière.

Si une pièce prise précédemment doit être replacée pendant cette manipulation, les diodes de la case où se trouvait la pièce s'allument.

Placez alors la pièce qui avait été prise sur sa case et appuyez : les diodes s'éteindront.

3.4 LE CHOIX DE LA COULEUR : TOUCHE GO

L'ordinateur est normalement réglé pour jouer les Noirs et vous les Blancs.

Si vous voulez jouer les Noirs dans une nouvelle partie, faites NEW GAME et GO : l'ordinateur jouera les Blancs.

3.5 CHANGEMENT DE COULEUR : TOUCHE COLOR

Cette fonction permet de changer de couleur lorsqu'on se met dans les fonctions VERIFY - vérification de la position - ou SET UP - entrée de positions.

Mais elle peut être aussi utilisée si vous voulez jouer les NOIRS dans une nouvelle partie.

Il y a en effet deux façons de procéder pour jouer les NOIRS.

- Soit vous laissez les pièces à leur place habituelle : les Blancs sur les rangées 1 et 2, les Noirs sur les rangées 7 et 8. Dans ce cas il vous suffit de faire NEW GAME et GO. L'ordinateur lancera la partie en jouant les Blancs.
- Soit vous voulez changer de côté, et vous mettez les Blancs sur les rangées 7 et 8 et les Noirs sur les rangées 1 et 2.

Dans ce cas, appuyez sur NEW GAME, COLOR et GO. L'ordinateur jouera les Blancs du haut de l'échiquier.

Cette fonction COLOR est enfin utilisable en cours de partie, à tout moment, si vous avez envie de changer de couleur.

3.6 FAIRE JOUER L'ORDINATEUR CONTRE LUI-MEME

Il suffit d'appuyer sur GO à chaque fois. L'ordinateur d'échecs jouera ainsi les Blancs et les Noirs. Mais sa qualité de jeu risque d'en souffrir puisque vous lui limitez alors son temps de réflexion.

3.7 VERIFICATION DE LA POSITION : TOUCHE VERIFY (=VER/SET)

Cette touche vous permet de vérifier la position des pièces à n'importe quel moment.

Pour l'utiliser pendant une partie, attendez que ce soit votre tour de jouer, appuyez sur VERIFY, vérifiez que la diode correspondante est allumée. La diode WHITE, celle de votre couleur, les blancs, doit être allumée (si ce n'est pas le cas, appuyez sur COLOR).

Vous pouvez maintenant vérifier la position de chacune des pièces : appuyez sur la touche marquée du symbole du ROI : les 2 diodes correspondant à la case qu'il occupe s'allument. Si votre Roi n'est pas à la place indiquée, c'est qu'il y a eu, précédemment, une erreur de mouvement. Mettez le sur la bonne case. Procédez de même pour la Dame et ainsi de suite. Lorsqu'il y a plusieurs pièces du même type, appuyez autant de fois que nécessaire : lorsqu'il n'y aura plus de pièces de ce type, l'ordinateur vous indiquera ERREUR - diode ERROR.

Pour vérifier les noirs, appuyez sur COLOR : la diode BLACK s'allume, procédez comme pour les blancs.

Pour sortir de cette fonction, appuyez sur la touche GO.

Cette fonction est indispensable quand les pièces ont été déplacées par accident ou que, ayant interrompu une partie et déplacé l'échiquier, vous voulez vous assurer que vous reprenez la partie exactement dans la position où vous avez laissé les pièces du jeu.

3.8 ENTREE DE POSITIONS : TOUCHE SET UP (=VER / SET)

Cette fonction vous permet d'entrer des positions sur l'échiquier : pour résoudre un problème d'échecs, ou pour établir un handicap : en ajoutant, retirant ou changeant une ou plusieurs pièces.

L'ordinateur acceptera et exécutera alors le roque, la promotion des pions et la prise en passant.

Notez qu'en mode SET UP, la vérification de la légalité ne fonctionne plus : il vous appartient de respecter les règles du jeu...

Pour entrer dans cette fonction, appuyez sur la touche VER/SET deux fois, (ou une fois seulement si vous étiez déjà dans le mode VERIFY) la diode SET UP doit s'allumer pour vous confirmer que l'ordinateur a compris et attend vos instructions.

Vous voulez retirer une pièce ? Appuyez simplement sur sa case et sortez la du jeu. Les diodes de rangée et colonne s'allument. L'ordinateur a enregistré. Appuyez sur GO pour confirmer.

Vous voulez ajouter une pièce ? Appuyez sur la touche du symbole de la pièce. Placez la pièce sur la case choisie et appuyez. Les diodes de rangée et colonne s'allument. L'ordinateur a exécuté. Confirmez par GO.

Vous voulez entrer une position nouvelle ? Faites NEW GAME et SET UP.

Vérifiez que la diode White est allumée. Sinon utilisez COLOR.

Vous devez maintenant vider la mémoire de l'ordinateur puisque pour lui, les 32 pièces sont alors toutes, en position de départ.

Faites CLEAR : L'ordinateur d'échecs est prêt à vous obéir, l'échiquier est vide. Vous pouvez donc entrer des pièces, une à une, de la façon suivante :

- Entrez d'abord les Blancs. (Assurez-vous que la diode correspondant à cette couleur est bien allumée : diode White à droite de l'échiquier). Sélectionnez la pièce que vous voulez entrer en appuyant sur la touche du symbole de cette pièce, appuyez sur la case où vous voulez la placer. Les diodes de colonne et rangée s'allument. Vous avez entré cette pièce. Procédez de la même manière pour les pièces suivantes.

Si vous entrez plusieurs pièces du même type et de même couleur, il est inutile d'appuyer à chaque fois sur la touche symbole.

Pour entrer les NOIRS, appuyez sur COLOR, la diode BLACK doit s'allumer, procédez ensuite comme pour les blancs.

Quand vous avez terminé, appuyez sur GO.

Un conseil : pour être sûr que tout a été correctement enregistré, vérifiez la position des pièces par VERIFY puis faites GO Pour sortir de cette fonction.

La diode allumée (BLACK ou WHITE) vous indique maintenant qui doit jouer. Si vous voulez changer la couleur utilisez COLOR.

3.9 PROBLEMES D'ECHECS

Au niveau 16, l'ordinateur résoudra la plupart des problèmes de mat en 3 coups, même s'ils comprennent des roques, des promotions de pions et des prises en passant.

Procédez en réglant l'appareil au niveau 16 puis entrez la position. Appuyez sur GO pour que l'ordinateur joue un coup pour les Blancs. Appuyez de nouveau sur GO, l'ordinateur joue un coup pour les Noirs. Continuez à le faire jouer. S'il ne peut pas vous mater en 3 coups, il continue la partie.

3.10 SUPPRESSION DU SON : TOUCHE SOUND

Votre ordinateur d'échecs vous offre 4 possibilités de réglage :

Appuyez sur la touche SOUND.

Affichage 1	I n'y a aucun son.
Affichage 2	Il n'y a qu'un son, lorsque l'ordinateur annonce le coup qu'il veut jouer.
Affichage 3	Il y a un son chaque fois que vous ou l'ordinateur faites un mouvement et chaque fois que vous appuyez sur une touche.
Affichage 4	Il y a les mêmes sons que précédemment mais en l'ordinateur nous signale la case qu'il menace en faisant entendre un double bip, et en faisant clignoter les diodes de cette case.

3.11 TOUCHE GO

Il s'agit d'une fonction multiple, comme vous avez pu vous en rendre compte. Elle sert :

- sortir des fonctions SET UP et VERIFY.
- à obliger votre ordinateur à jouer à votre place (vous pouvez ainsi le faire jouer contre lui-même).
- changer de couleur en début de partie : faites NEW GAME et GO, l'ordinateur jouera les Blancs (notez qu'à la différence de ce qui se passe avec la fonction CHANGEMENT DE COULEUR, il n'y a pas de changement de position des Blancs et des Noirs).

4. CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

4.1 DONNEES TECHNIQUES

• Taille du programme	4 K de mémoire morte (ROM) 256 octets de mémoire vive (RAM)
• Vitesse de l'horloge	8 megahertz
• Echiquier	Sensitif
• Touches	16
• Taille de l'échiquier	260 x 243 x 23 mm
• Consommation	130 mW maximum Piles 6 x 1,5 V UM-3 (R6) Alcalines

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| • Adaptateur | 9V DC 250 mA
ou Universal 9 V |
| • Bibliothèque d'ouvertures | 630 demi-coups |
| • Niveaux de jeu | 16 |
| • Retour en arrière | jusqu'à 9 demi-coups |
| • Résolution des problèmes | jusqu'aux mats en 3 coups |
| • Profondeur d'analyse | jusqu'à 6 demi-coups |

Toutes ces caractéristiques peuvent être modifiées au fur et à mesure des fabrications, s'efforçant constamment de perfectionner ses ordinateurs d'échecs.

4.2 PANNES POSSIBLES

Tous les ordinateurs sont testés avec soin avant de quitter l'usine de fabrication pour s'assurer qu'ils marchent parfaitement. Toutefois, si vous rencontrez des problèmes en utilisant le l'ordinateur, regardez la liste ci-dessous avant de renvoyer l'appareil à votre vendeur.

1. L'ordinateur ne marche pas. Vérifiez si vos piles ne sont pas usées. Utilisez toujours des piles alcalines pour obtenir de bonnes performances.
2. L'ordinateur est bloqué et refuse de répondre quand vous appuyez sur les cases ou les touches. Ou bien toutes les diodes s'allument en même temps et l'ordinateur est complètement bloqué. Envoyez votre ordinateur à l'adresse figurant sur le bon de garantie.
3. Le clignotement des diodes est plus lent. La puissance des piles est insuffisante. Changez les.
4. L'une des diodes ne s'allume pas.
Entrez dans le mode VERIFICATION DE LA POSITION et vérifiez toutes les diodes de rangée et de colonne en appuyant sur chaque case. Si cette diode ne s'allume toujours pas alors qu'elle devrait le faire, envoyez l'ordinateur d'échecs à l'adresse figurant sur le bon de garantie.
5. Une des cases n'enregistre pas un coup.
S'il n'y a pas de bip sonore quand vous appuyez sur cette case (le signal sonore doit être en position de fonctionnement) vous devez envoyer votre l'ordinateur d'échecs à l'adresse figurant sur le bon de garantie.

4.3 ENTRETIEN DE VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS

La poussière et la saleté peuvent être essuyées avec un chiffon sec. N'utilisez ni eau ni solvant chimique pour nettoyer votre ordinateur. Des dommages causés par leur utilisation invalident la garantie.

Conservez toujours l'ordinateur dans une pièce sèche et fraîche. Evitez d'exposer l'ordinateur à la chaleur, par exemple à des radiateurs, des spots dégageant de la chaleur, au soleil etc... car cela pourrait conduire à des détériorations durables qui ne seraient pas couvertes par la garantie.

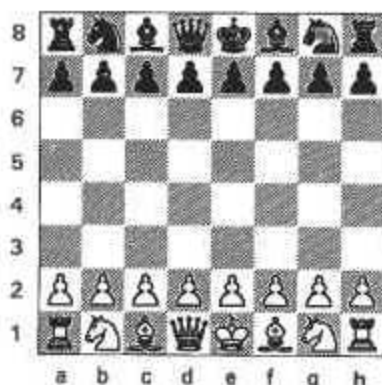
Garantie : pour le détail, voyez la carte de garantie jointe.

RAPPEL DES BASES DU JEU D'ECHECS.

- le jeu se compose de 32 pièces, 16 Blanches et 16 Noires, soit pour chaque camp :

1	Roi,
1	Dame,
2	Tours,
2	Fous,
2	Cavaliers,
8	Pions.

Ces pièces se placent en début de partie comme suit :



- Chaque case de l'échiquier est identifiée par la lettre de la colonne où elle se trouve et par le chiffre de sa rangée.

La case E2 se trouve donc à l'intersection de la colonne E et de la rangée 2.

Cette "notation dite alphanumérique ou algébrique" est celle utilisée par votre ordinateur d'échecs.

- Chaque joueur joue obligatoirement à son tour : on ne passe pas son tour aux Echecs.
- Ce sont les Blancs qui commencent la partie.
- Un coup aux échecs se compose en fait de deux demi-coups : celui des Blancs puis celui des Noirs.
(Dans la pratique, on utilise le plus souvent l'expression "coup" pour simplifier)
- Un "demi-coup" est donc le mouvement d'une pièce d'une case à une autre case, vide ou occupée par une pièce adverse : dans ce cas il y a "prise" de cette pièce et elle doit être retirée de l'échiquier.

Art.No.6503-III
Eng/Ger/Fre/Spanish/
Italian/Dutch