



CHESS MATE

MODEL 6136

A V A N T I

MODEL 6137

INSTRUCTIONS

MODE D'EMPLOI

BEDIENUNGSANLEITUNG

INSTRUCCIONES

ISTRUZIONI D 'USO

HANDLEIDING

CHER COMPAGNON D'ÉCHECS!

Félicitations pour l'achat de votre FIDELITY ORDINATEURS D'ÉCHECS! Votre nouveau jeu d'échecs électronique représente un véritable pas de géant de l'avant-garde technologique dans ce secteur. Il a été conçu pour être à la fois simple à utiliser et étonnement fort pour jouer. Toute l'équipe de FIDELITY vous souhaite de bonnes heures de jeu passionnant avec votre nouveau partenaire.

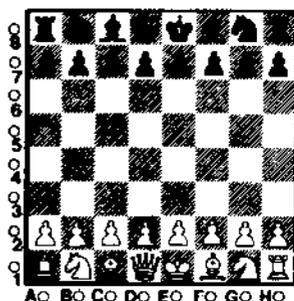
FIDELITY ELECTRONICS Miami, Florida

A.1. POUR COMMENCER À JOUER

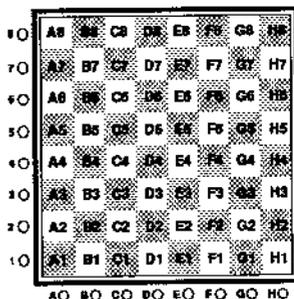
Ouvrez le couvercle du compartiment à batteries se trouvant sur le côté droit supérieur de votre ordinateur. Introduisez les 4 batteries "AAA" alcalines dans le logement prévus à cet effet en veillant à respecter le sens de polarité. Lorsque vous remplacez les batteries veuillez les destiner au recyclage, sans les jeter dans vos ordures. Au terme du remplacement, replacez le couvercle du compartiment à batteries et appuyez sur la touche NEW GAME (nouvelle partie).

A.2. PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Dans un jeu d'échec standard, les pièces sont placées, les blancs étant sur le camp inférieur de l'échiquier. Placez les pièces en position de départ comme illustré ci-dessous et appuyez sur la touche NEW GAME. (Le model Avanti possède un compartiment de rangement sur l'échiquier.)



Chaque case de l'échiquier prévoit la désignation de colonne et de rangée selon la notation algébrique internationale. Une lettre de l'alphabet désigne les colonnes (en vertical) tandis qu'un chiffre désigne les rangées (en horizontal) étant imprimées sur les cotés de l'échiquier. Les cases horizontales sont numérotées 1 à 8, et les cases verticales portent les lettres A à H (voir dessin ci-dessous) C'est pourquoi lorsque la partie commence le roi des blancs se trouve sur la case E1, et le roi des noirs sur la case E8.



A.3. SÉLECTION D'UN NIVEAU

A la première mise en marche de votre jeu d'échecs électronique ou en appuyant sur la touche NEW GAME, le premier niveau est automatiquement sélectionné. Sur l'afficheur paraîtra le message L1. Pour sélectionner un autre niveau, appuyez tout simplement sur la touche LEVEL (NIVEAU) jusqu'à faire afficher le niveau souhaité.

Les temps de réponse moyens pour chaque niveau de jeu figurent à la page suivante. Ces temps se rapportent au temps moyen accordé à votre ordinateur pour réfléchir avant de jouer le prochain coup.

NIVEAU DE JEU / TEMPS DE REPONSE MOYEN

Niveau 1 - 6 Secondes
Niveau 2 - 15 Secondes
Niveau 3 - 25 Secondes
Niveau 4 - 40 Secondes
Niveau 5 - 60 Secondes (1 Minutes)
Niveau 6 - 90 Secondes (1,5 Minutes)
Niveau 7 - 120 secondes (2 Minutes)
Niveau 8 - Infini (à ce niveau l'ordinateur va réfléchir jusqu'à ce que vous appuyez sur le bouton MOVE COUP)

A.4. POUR CHANGER DE NIVEAU

Le niveau de jeu peut être changé en tout moment pendant un jeu, après le coup joué par votre ordinateur et avant de jouer votre prochain coup.

ATTENTION: le huitième niveau est normalement utilisé pour des problèmes spéciaux tels que mat en trois etc. (Faites référence à la section D.1 mode problèmes).

B.1. POUR JOUER LES COUPS

Votre jeu d'échecs électronique est comme adversaire humain, vous jouez votre coup et il vous répond en jouant le sien. La seule différence, bien sûr, est que vous devez "physiquement" jouer le coup de la part de votre ordinateur qui est doté d'un échiquier sensoriel et détecte la présence d'une pièce sur la case. Lorsque vous jouez un coup, appuyez tout simplement sur le centre de la case que vous quittez et appuyez sur le centre de la case de destination. L'ordinateur affichera un demi-coup à la fois, puis il enregistrera immédiatement votre coup et commencera à réfléchir sur son prochain coup.

ATTENTION: Lorsque vous jouez votre coup, le demi-coup FINAL ne paraîtra pas sur l'afficheur car votre ordinateur détecte automatiquement l'exécution du coup joué.

Pendant que l'ordinateur réfléchit, vous verrez sur l'afficheur le symbole de la pensée (segment) qui se déplace en haut et en bas. Quand l'ordinateur a choisi le coup qu'il va jouer, le demi-coup INITIAL paraîtra sur l'afficheur. Déplacez les pièces pour votre ordinateur en appuyant sur le centre de la case qu'elle occupé la pièce indiquée dans l'afficheur. A ce stade le demi-coup FINAL de votre ordinateur paraîtra sur l'afficheur. Ensuite l'afficheur annulera le message (en affichant deux traits d'union) signifiant que le coup est terminé et que c'est à vous de jouer. En jouant au niveau de jeu infini, pour que l'ordinateur arrête de réfléchir, vous devez appuyer sur la touche MOVE.

B.2. MAUVAIS COUP PAR MÉGARDE

Si vous appuyez la pièce sur la case, et le demi-coup INITIAL est affiché, mais vous décidez finalement de ne pas jouer ce coup (avant d'appuyer sur la case FINALE), appuyez tout simplement sur la touche ON/CLEAR (activé/annulé). Votre ordinateur effacera l'afficheur et attendra votre prochain coup. Pour reprendre un coup après avoir appuyé sur la case FINALE et lorsque l'ordinateur est en train de réfléchir faites référence à la section B.4.

B.3. COUP ILLÉGAL

Si vous vous trompez ou jouez un coup illégal votre ordinateur vous avertira en clignotant sur l'afficheur la case FINALE de votre dernière pièce. Pour corriger le coup, appuyer d'abord la pièce sur la case FINALE clignotante (la case INITIALE va clignoter sur l'afficheur) et puis sur la case INITIALE clignotante. Cela assure que la pièce déplacée incorrectement regagne sa position d'origine. A ce stade l'ordinateur attendra que vous jouiez un autre coup.

B.4. POUR REPRENDRE UN COUP

La touche UNDO (ANNULER) est utilisée pour reprendre votre dernier coup et celui de votre ordinateur, au cas où vous souhaiteriez changer le coup que vous venez de jouer. Pour utiliser la fonction de reprise, appuyez tout simplement sur la touche UNDO et l'afficheur vous montrera le demi-coup FINAL de l'ordinateur. Appuyez sur la case indiquée et le demi-coup initial paraîtra sur l'afficheur. Appuyez sur cette case et l'afficheur vous montrera vos demi-coups, INITIAL ET FINAL que vous pouvez reprendre de la même façon.

A ce stade vous pouvez jouer un autre coup et continuer la partie.

ATTENTION: la fonction de reprise d'un coup n'est pas valable si le dernier coup joué soit par vous soit par votre ordinateur était un roque, où après un coup illégal. Assurez-vous d'avoir complété le coup de l'ordinateur avant d'essayer d'utiliser la fonction de reprise.

B.5. LA PRISE EN PASSANT/ROQUE/ PROMOTION DU PION

La prise en passant

Votre ordinateur exécutera la prise en passant quand il le jugera un coup approprié et il le reconnaîtra aussi bien lorsque vous choisirez de le jouer.

En effectuant une prise en passant n'oubliez pas d'enlever le pion capturé de l'échiquier.

Roque

Votre ordinateur exécutera le roque correct en déplaçant d'abord le roi et puis la tour. Seulement le coup de la tour doit être effectué habituellement en appuyant sur la case INITIALE puis sur la case FINALE. N'oubliez pas de déplacer la tour de l'ordinateur. Vous pouvez exécuter le roque de votre roi de la même façon en appuyant seulement sur les cases occupées par le roi. N'oubliez pas de déplacer votre tour après avoir joué le coup du roi. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la case occupée par la tour, car l'ordinateur reconnaît le roque au déplacement du roi.

Promotion du Pion

Comme dans un jeu d'échecs ordinaire, lorsque le pion atteint la 8e rangée, l'ordinateur le transforme automatiquement en dame. Toutefois si vous souhaitez "sous-promouvoir" votre

pion en d'autres pièces, sélectionnez le mode problème pour le remplacer par un cavalier ou toute autre pièce souhaitée.

C.1. NOUVELLE PARTIE

La touche NEW GAME efface la partie de la mémoire ou réinitialise votre ordinateur. Appuyez sur le bouton NEW GAME chaque fois que vous souhaitez commencer une nouvelle partie ou initialiser l'ordinateur après avoir remplacé les vieilles batteries. Au cas où votre ordinateur ne répondrait pas quelle que soit la touche que vous pressez, probablement à cause de la décharge statique, la touche NEW GAME l'obligera de répondre.

C.1. JE PERDS / ECHEC / ECHEC ET MAT

Je perds

Lorsque votre ordinateur perd la partie le message "LL MATE" paraîtra sur l'afficheur pour signaler la défaite. Dans cette situation la seule touche acceptable est NEW GAME.

Echec

Lorsque votre ordinateur met votre roi en échec le message "CHECK" paraîtra sur l'afficheur.

Echec et mat

Lorsque vous perdez et l'ordinateur gagne la partie le message "CHECK MATE" paraîtra sur l'afficheur. Pour commencer une nouvelle partie, appuyez tout simplement sur la touche NEW GAME. Disposez de nouveau les pièces en position de départ et vous pourriez commencer une autre partie.

D.1. MODE PROBLÈME

Le mode problème vous permet d'exécuter plusieurs coups spéciaux en tout moment avant ou pendant la partie. En utilisant le mode problème avant de commencer une partie, il est possible de présélectionner plusieurs problèmes d'échecs et des tactiques de mat à discrétion. En plus en accédant au mode problème au cours de la partie, il est possible d'en changer la direction: vous pourriez en effet renforcer votre camp ou celui de l'ordinateur, "ressusciter" les pièces prises voire déplacer votre roi en cas de situation d'échec et mat imminente. Vous pouvez accéder au mode problème en tout moment pourvu que l'ordinateur ait terminé un de ses coups.

Pour présélectionner un problème spécial au début d'une partie, procédez comme suit: Accédez au mode problème en appuyant sur la touche SET UP. Sur l'afficheur paraîtra E1 pour indiquer que le roi des blancs se trouve sur E1 (c'est pourquoi le symbole correspondant au roi se trouve à côté de la touche SET UP, et est automatiquement sélectionné lorsque vous accédez au mode problème).

En appuyant de nouveau sur le symbole du roi E8 clignotera sur l'afficheur pour indiquer que le roi des noirs se trouve sur la case E8.

Pour ajouter une pièce sur l'échiquier, appuyez tout simplement sur la touche correspondant au type de pièce que vous souhaitez ajouter. Pour ajouter une pièce de ce type pour les blancs sur une case spécifique, appuyez une fois sur cette case, et elle paraîtra sur l'afficheur immédiatement. Répétez la même procédure pour toutes les pièces de ce

type des blancs. Pour les pièces des noirs, appuyez deux fois sur la case destinée à contenir la pièce noire et cette position clignotera sur l'afficheur. Pour enlever une pièce spécifique d'une case particulière, appuyez deux fois sur cette case pour une pièce des blancs et une fois pour une pièce des noirs. Passez au prochain type de pièce que vous souhaitez présélectionner et répétez le processus ci-dessus. Si vous appuyez sur une touche correspondant à une pièce et il n'y a aucune pièce de ce type sur l'échiquier, le message A- paraîtra sur l'afficheur. Pour quitter le mode problème, appuyez sur la touche ON/CLEAR et continuez votre partie.

Pour ajouter, enlever ou repositionner des pièces durant une partie, les instructions ci-dessus sont à respecter sauf si toutes les pièces sont dans leur position de départ sur l'échiquier au moment d'accéder au mode problème.

ATTENTION: Si vous souhaitez placer une pièce sur une case étant déjà occupée par un autre type de pièce, vous ne devez pas recourir au processus d'enlèvement standard: appuyez tout simplement sur la touche correspondant au type de pièce que vous souhaitez ajouter et appuyez une fois sur la case occupée. La pièce qui se trouvait sur la case sera enlevée pour vous permettre d'y placer la nouvelle pièce.

En tant qu'exemple d'utilisation du mode problème durant une partie, supposons que vous souhaitez enlever la dame des noirs de votre ordinateur et "ressusciter" un cavalier des blancs qui avait été éliminé:

1. Lorsque c'est à vous de jouer, appuyez sur la touche SET UP

2. Appuyez sur la touche étant près du symbole de la dame.
3. Appuyez une fois sur la case occupée par la dame des noirs et elle sera plus dans la mémoire de l'ordinateur pour cette partie. Enlevez la dame des noirs de l'échiquier.
4. Appuyez sur la touche à côté du symbole du cavalier.
5. Placer le cavalier des blancs sur la case souhaitée et appuyez une fois sur cette case. La désignation de cette case est affichée en indiquant qu'elle est occupée par un cavalier des blancs.
6. Appuyez sur la touche ON/CLEAR pour quitter le mode problème.
7. Jouez votre coup pour continuer la partie.

D.2. VÉRIFICATION DE LA POSITION

Une fonction exceptionnelle de votre ordinateur est la capacité de vérifier la position exacte de chaque pièce de votre camp et de celle de l'ordinateur, en tout moment au cours de la partie (après que l'ordinateur a fini de jouer un de ses coups) ou quelques secondes avant de jouer votre premier coup lors d'une nouvelle partie. Pour la vérification de la position procédez comme suit:

1. Appuyez sur la touche VERIFY lorsque c'est à vous de jouer.
2. Appuyez sur une des touches à côté du symbole correspondant à la pièce qui vous intéresse. A chaque fois que vous appuyez sur cette touche l'ordinateur affichera, à tour de rôle, toutes les cases contenant cette pièce. Les pièces noires paraîtront en clignotant.

ATTENTION: quand l'ordinateur vous a montré toutes les cases contenant cette pièce sur l'afficheur paraîtra le message A". A ce stade vous pouvez vérifier de nouveau toutes les cases si vous le souhaitez.

3. En répétant ce processus pour chaque type de pièce, vous pouvez repérer correctement chaque pièce sur l'échiquier.
4. Pour revenir à la partie normale, appuyez sur la touche ON/CLEAR ou jouez tout simplement votre prochain coup.

D.3. RÉGLAGE DU SON

La touche SOUND doit être utilisée pour activer ou désactiver la tonalité. N'oubliez pas que si vous désactivez la tonalité pendant la partie, en appuyant de nouveau sur la touche pour la réactiver, vous n'entendrez la tonalité tant qu'une touche ou une case ne sera également activée.

D.4. POUR CHANGER DE CAMP

La touche MOVE est utilisée pour échanger de camp avec votre ordinateur. Par exemple si vous souhaitez que l'ordinateur commence une partie en jouant le premier coup pour les blancs, appuyez sur la touche MOVE.

Pendant une partie, si vous souhaitez que l'ordinateur joue votre prochain coup, appuyez tout simplement sur la touche MOVE et l'ordinateur affichera un coup pour celle qui a été votre couleur jusqu'à présent. Appuyez de nouveau sur la touche MOVE et l'ordinateur reviendra à sa couleur d'origine. En appuyant sur la touche MOVE après chaque coup joué

par l'ordinateur, vous pouvez le faire jouer alternativement pour les blancs et pour les noirs, ce qui le fait contre lui-même pendant toute la partie.

D.5. COUP AU HASARD

Si plusieurs coups avantageux sont disponibles l'ordinateur choisira un coup au hasard, ce qui donnera lieu à plusieurs parties différentes pour vous permettre de bien vous amuser avec des heures de jeu passionnant.

FIDELITY

ELECTRONICS

8800 N.W. 23rd STREET, MIAMI, FLORIDA 33172
TELEPHONE:(305)597-1500 TELEFAX:(305)592-1550

PART #513.1178A01

MADE IN CHINA