

Chessman® FX Elite

CG1330



INSTRUCTION MANUAL

Français
English
Español
Português
Italiano
Deutsch
Nederlands
Ελληνικά

LEXIBOOK®

Français

TABLE DES MATIÈRES

GUIDE DE PRISE EN MAIN RAPIDE	2
INTRODUCTION	3
I. ALIMENTATION	3
Installation des piles.	3
Adaptateur	4
II. METTRE LE JEU EN MARCHÉ	4
III. POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE	4
IV. POUR ENREGISTRER UN COUP.	5
V. LES COUPS DE L'ORDINATEUR	5
VI. COUPS SPÉCIAUX	5
Prises	5
Prises en passant	6
Roque	6
Promotion des pions	6
VII.COUPS ILLÉGAUX	6
VIII. ECHEC, MAT ET NUL	7
IX. OFF/SAVE	7
X. EFFETS DE SON ET LUMIÈRE	7
XI. LES NIVEAUX	9
XII. RESOLUTION DE PROBLEMES DE MAT	9
XIII. MODE 'MULTI MOVE'	9
XIV. CHANGEMENT DE COULEUR	10
XV. ANNULATION DE COUPS	10
XVI. FONCTION 'HINT'	11
XVII. MODE PERFECTIONNEMENT	11
XVIII. POUR INTERROMPRE L'ANALYSE DE L'ORDINATEUR	11
XIX. MODE DE JEU ACCÉLÉRÉ 'SPEED CHESS'	12
XX. VERIFICATION DE POSITION	12
XXI. PROGRAMMATION DE POSITION	12
XXII.ENTRETIEN	13
XXIII.GARANTIE.....	13

GUIDE DE PRISE EN MAIN RAPIDE

Étape 1 – Insérer 3 piles LR6 (non fournies) au dos de l'unité en respectant les polarités. Suivre les instructions fournies dans la section 'Alimentation' de ce guide d'utilisation.

Étape 2 – Retirer les pièces d'échec de leur compartiment de rangement (un pour chaque joueur ou couleur). Installer les pièces sur leurs positions de départ (les blancs sur les rangées 1 & 2 et les noirs (bleus) sur les rangées 7 & 8) et appuyez sur la touche ON pour mettre le jeu en marche. Appuyez sur  pour commencer à jouer.

Étape 3 – Pour enregistrer un coup, exercez une légère pression sur la case de la pièce que vous voulez déplacer. Soulevez-la et posez-la sur sa case d'arrivée en appuyant légèrement sur le centre de la case.

Étape 4 – Si un coup illégal est effectué, un point d'interrogation (?) s'affiche et un autre coup doit être effectué.

Étape 5 – La partie est terminée lorsqu'un joueur est 'échec et mat', ceci étant indiqué par le voyant lumineux "check mate".

Pour plus d'information sur l'utilisation de ce jeu, ainsi que sur les échecs, poursuivez votre lecture du guide d'informations ci-dessous. Bon jeu!

INTRODUCTION

Merci d'avoir acheté le Chessman® FX Elite. Les fonctions de ce jeu d'échecs électronique et interactif vous fascineront :

- Les effets sonores varient suivant les situations de jeu et donnent une nouvelle dimension au jeu !
- Des effets visuels avec voyants lumineux pour un jeu d'échecs des plus stimulants.
- 64 niveaux de difficulté répartis en 4 différents styles de jeu (normal, agressif, défensif et aléatoire).
- Plateau de jeu sensitif et lumineux – qui enregistre automatiquement votre déplacement lorsque vous appuyez sur la case d'origine et sur la case d'arrivée du coup.
- Fonction de perfectionnement "Learning" – l'ordinateur indique si vous avez bien joué.
- Fonction indice 'Hint' – l'ordinateur vous conseille sur les coups à jouer.
- La fonction de jeu accéléré apporte une nouvelle dimension au jeu classique.
- Fonction retour en arrière "Take back" – qui vous permet de revenir jusqu'à deux coups en arrière complets (soit quatre demi-coups).
- Fonction 'Move' – qui vous permet d'apprendre en regardant l'ordinateur jouer contre lui-même.
- Fonction 'Set Up' pour programmer des positions en vue de résoudre un problème.
- Détecte les 50 coups, le pat et nul par répétition et le mat.
- Connaît le mat Roi et Dame contre Roi, le mat Roi et Tour contre Roi et le mat Roi et Fou contre Roi.
- Réfléchit quand c'est à l'adversaire de jouer.
- Niveau de résolution de problème de mat – résout des problèmes de mat jusqu'à mat en 5 coups.

I. ALIMENTATION

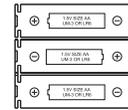
Ce jeu d'échecs fonctionne avec 3 piles alcalines LR6 de 1.5V --- , d'une capacité de 2.25 A/h ou avec un adaptateur pour jouets --- de 9V --- 300mA à centre positif + --- - . Le jeu doit être alimenté par l'intermédiaire des piles ou de l'adaptateur spécifiés uniquement.

Installation des piles

1. Ouvrez la porte du compartiment à piles situé sous le jeu à l'aide d'un tournevis.
2. Installez 3 piles LR6 de 1,5 V, en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment.
3. Refermez le compartiment à piles. Vous devez alors entendre la petite musique annonçant une nouvelle partie. Dans le cas contraire, ouvrez à nouveau le compartiment à piles et vérifiez que les piles sont correctement installées.

Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte.

Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Seuls des piles ou accumulateurs de type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mis en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée.



ATTENTION : si le produit présente un mauvais fonctionnement ou subit des décharges électrostatiques, éteindre puis allumer le produit à l'aide du bouton MARCHE/ARRET. Si le produit ne fonctionne toujours pas correctement, enlever puis remettre les piles ou effectuer la procédure de RESET.

Adaptateur

Le jeu fonctionne aussi avec un adaptateur pour jouets --- de 9V --- 300mA à centre positif + --- - .

Pour le branchement, suivez ces instructions :

1. Assurez-vous que l'appareil est éteint.
2. Branchez la fiche de l'adaptateur dans la prise située au dos du jeu, à droite du compartiment à piles.
3. Branchez l'adaptateur dans une prise de courant.
4. Mettez le jeu en marche.



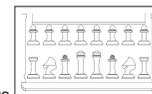
Un adaptateur n'est pas un jouet. Débrancher l'adaptateur en cas de non utilisation prolongée afin d'éviter tout échauffement. Lorsque le jeu est alimenté par un adaptateur, ne pas jouer à l'extérieur. Vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur et des fils de branchement. En cas de détérioration, ne pas utiliser l'adaptateur jusqu'à sa réparation. Ce jouet n'est pas destiné à des enfants de moins de 3 ans.

II. METTRE LE JEU EN MARCHÉ

Appuyez sur la touche 'ON'. Une animation de lumière accompagnera une mélodie de bienvenue. Vous pouvez interrompre la mélodie et l'animation en appuyant sur une touche. Si vous mettez le jeu en marche pour la première fois ou après l'avoir réinitialisé, le jeu lancera une démonstration de ses fonctions. Appuyez sur **NEW GAME** pour commencer à jouer. La prochaine fois que vous mettez le jeu en marche, vous retournerez à l'endroit où vous l'avez éteint. Si vous souhaitez revoir la démo, appuyez et maintenez enfoncée la touche **SET UP** après avoir allumé le jeu.

III. POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Vous pouvez entamer une nouvelle partie à tout moment. Retirez les pièces d'échecs de leurs compartiments de rangement. Installez les pièces sur le plateau de jeu dans leur position de départ et appuyez sur **NEW GAME**. N et Y clignoteront sur le plateau. Si vous voulez conserver la partie en cours, appuyez sur n'importe quelle touche du côté du N. Vous pouvez alors poursuivre votre partie. Si vous êtes certain de vouloir commencer une nouvelle partie, appuyez sur n'importe quelle touche du côté Y ou sur **NEW GAME** à nouveau. Vous entendrez la mélodie et l'animation caractéristique d'une nouvelle partie. Ensuite, les voyants de la première rangée clignoteront



indiquant que c'est aux Blancs de jouer. Vous pouvez à tout moment commencer une nouvelle partie en appuyant sur la touche . Dans ce cas, seuls le niveau et le style de jeu seront sauvegardés.

N.B. : l'ordinateur garde en mémoire la position des pièces au moment où l'ordinateur est éteint. Si vous voulez commencer une nouvelle partie quand vous mettez à nouveau le jeu en marche, appuyez sur .

IV. POUR ENREGISTRER UN COUP

Pour enregistrer un coup :

1. Exercez une légère pression sur la case de la pièce que vous voulez déplacer. Le plus simple est d'incliner légèrement la pièce et d'appuyer doucement avec le bord de la pièce sur le centre de la case. Vous pouvez aussi appuyer sur la case avec le doigt. Vous entendrez un son spécifique à la pièce et le voyant de la case s'allumera.
2. Posez la pièce sur sa case d'arrivée et appuyez légèrement sur le centre de la case. Vous entendez à nouveau un «bip» indiquant que l'ordinateur a enregistré votre coup et qu'il réfléchit à son prochain coup.

N.B. : Une petite pression suffit à condition que vous appuyiez bien au centre de la case. Si vous appuyez très fort sur les cases, vous risquez, à long terme, d'endommager le plateau de jeu.

V. LES COUPS DE L'ORDINATEUR

Au début de la partie, l'ordinateur indique immédiatement son coup grâce à sa bibliothèque d'ouvertures contenant 20 positions différentes. Plus tard dans la partie, le voyant de la rangée 8 clignotera pendant le temps de réflexion de l'ordinateur, indiquant que le trait est aux Noirs (bleus) et que l'ordinateur réfléchit.

Quand l'ordinateur indique son coup, il fait entendre un jingle caractéristique.

1. Les voyants de la case d'origine s'allument. Appuyez légèrement sur cette case et prenez la pièce. Le son de la pièce correspondante retentira.
2. Ensuite les voyants s'allumeront successivement pour montrer le chemin suivi par la pièce pour parvenir à sa case d'arrivée. Pour enregistrer le coup, posez la pièce sur cette case en appuyant légèrement. Les voyants de la première rangée s'allument de nouveau montrant que c'est maintenant à vous de jouer.

VI. COUPS SPÉCIAUX

PRISES

Les prises se font comme les autres coups.

1. Appuyez sur la case d'origine et saisissez la pièce.
2. Appuyez sur la case d'arrivée et posez la pièce sur cette case.
3. Vous entendrez les pièces se battre et un cri d'agonie de la pièce capturée. Retirez de l'échiquier la pièce prise sans appuyer sur aucune case.

PRISES EN PASSANT

L'explication ci-dessus est aussi valable pour les prises en passant, sauf que l'ordinateur vous rappellera de retirer le pion pris.

1. Appuyez sur la case d'origine et prenez le pion.
2. Appuyez sur la case d'arrivée et posez le pion sur cette case.
3. L'ordinateur vous rappelle de retirer le pion pris en allumant les voyants correspondant à la case du pion pris en passant. Appuyez sur cette case et retirez le pion de l'échiquier.

ROQUE

Exécutez le roque en déplaçant tout d'abord le Roi comme à l'habitude. Une fois que vous avez appuyé sur la case d'origine et la case d'arrivée du Roi, l'ordinateur vous rappellera de déplacer la Tour.

Pour faire un petit roque (roque avec la Tour-Roi) côté Blancs :

1. Appuyez sur la case E1 et prenez le Roi.
2. Posez le Roi en G1 et appuyez sur la case.
3. L'ordinateur vous rappelle de déplacer la Tour en allumant les voyants correspondant à la case H1. Appuyez sur la case H1 et saisissez la Tour.
4. L'ordinateur allume les coordonnées de la case F1. Posez la Tour en F1 et appuyez sur cette case.

Pour faire un grand roque (roque avec la Tour-Dame) côté Blancs :

1. Appuyez sur la case E1 et saisissez le Roi.
2. Posez le Roi en C1 et appuyez sur la case.
3. L'ordinateur vous rappelle de déplacer la Tour en allumant la case correspondante. Appuyez sur A1 et saisissez la Tour.
4. L'ordinateur allume les coordonnées de la case D1. Posez la Tour en D1 et appuyez sur cette case.

PROMOTION DES PIONS

La promotion est faite automatiquement par l'ordinateur.

1. Appuyez sur la case d'origine et saisissez le pion.
2. Cherchez une Dame de la bonne couleur parmi les pièces prises (si aucune Dame de la couleur recherchée n'est disponible, vous pouvez utiliser une Tour que vous poserez à l'envers).
3. Appuyez sur la case d'arrivée et posez la Dame sur celle-ci.

L'ordinateur suppose que vous choisissez toujours une Dame pour la promotion de vos pions.

Si vous désirez choisir une Tour, un Fou ou un Cavalier pour la promotion de votre pion, vous pouvez le faire en modifiant les positions (voir le paragraphe XXI). L'ordinateur, quant à lui, choisira toujours une Dame pour la promotion de ses pions.

VII. COUPS ILLÉGAUX

Si vous tentez de faire un coup illégal ou impossible, vous entendrez un signal d'erreur vous indiquant que votre coup n'est pas autorisé et que l'ordinateur n'en a pas tenu compte. Si vous tentez un coup illégal ou si vous essayez de déplacer une pièce de votre adversaire, vous entendrez simplement le signal d'erreur. Vous pouvez alors continuer à jouer et réaliser un autre coup à la place.

Si vous entendez le signal d'erreur, et que l'ordinateur vous montre une case en l'allumant, vous devez appuyer sur la case indiquée avant de reprendre le jeu.

VIII. ÉCHEC, MAT ET NUL

Quand l'ordinateur annonce échec, il émet un «bip» joyeux et allume le voyant 'CHECK'. Toutes les cases entre la pièce menaçante et le roi s'allument.

Si l'ordinateur est mat, les voyants sont allumés en permanence ; si vous êtes mat, les voyants clignotent et une mélodie et animation de perte démarrent.

Si vous faites pat, une animation et mélodie spéciales démarrent et le voyant DRAW/MATE s'allume, ce qui indique le nul. Les voyants s'allument aussi tout autour du roi.

Si la même position se répète trois fois de suite, ou si 50 coups se sont déroulés sans prise ou poussée de pion, le voyant DRAW/MATE s'allume également, mais vous pouvez continuer à jouer si vous le souhaitez.

IX. OFF/SAVE

Quand une partie est terminée, vous pouvez appuyer sur  pour commencer une nouvelle partie, ou bien éteindre l'ordinateur en appuyant sur la touche . Une mélodie et animation de clôture s'enchaînent. En réalité, l'ordinateur n'est pas complètement éteint. Il garde en mémoire la position en cours tout en consommant un minimum de courant. Autrement dit, vous pouvez vous interrompre en milieu de partie, éteindre l'ordinateur, puis le remettre en marche plus tard pour poursuivre votre partie. Cela signifie également que vous devez appuyer sur  après avoir mis en marche l'ordinateur si vous voulez commencer une nouvelle partie.

Si c'est à votre tour de jouer et que vous ne fassiez aucun coup ou action, le jeu s'éteindra après environ deux heures pour économiser l'énergie des batteries.

X. EFFETS DE SON ET LUMIÈRE

En appuyant sur  vous pouvez ajuster le son et les effets lumineux. Appuyez sur la case correspondante de votre plateau d'échecs pour ajuster les réglages.

Volume

A3: Volume maximum

A2: Volume bas

A1: Son coupé

Effets sonores

B2: Les effets sonores sont activés. L'assortiment complet d'effets sonores est utilisé.

B1: Les effets sonores sont désactivés. Seuls quelques sons 'bip' très simples sont utilisés pour donner les retours nécessaires.

Animations lumineuses

C2: Les animations lumineuses sont activées. L'assortiment complet d'animations lumineuses est utilisé.

C1: Les animations lumineuses sont désactivées. Seules les animations nécessaires s'allument.

Une fois vos réglages terminés, appuyez sur  à nouveau pour retourner à la partie en cours.

XI. LES NIVEAUX

L'ordinateur comporte 64 niveaux organisés de la façon suivante :

NIVEAU	DÉLAI DE RÉPONSE PAR COUP	STYLE NORMAL	STYLE AGRESSIF	STYLE DEFENSIF	STYLE ALÉATOIRE
1	DÉBUTANT 1	A1	C1	E1	G1
2	DÉBUTANT 2	A2	C2	E2	G2
3	DÉBUTANT 3	A3	C3	E3	G3
4	DÉBUTANT 4	A4	C4	E4	G4
5	DÉBUTANT 5	A5	C5	E5	G5
6	5 secondes	A6	C6	E6	G6
7	10 secondes	A7	C7	E7	G7
8	30 secondes	A8	C8	E8	G8
9	1 minute	B1	D1	F1	H1
10	3 minutes	B2	D2	F2	H2

11	10 minutes	B3	D3	F3	H3
12	30 minutes	B4	D4	F4	H4
13	2 heures	B5	D5	F5	H5
14	24 heures	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Cet ordinateur d'échecs propose 13 niveaux différents et 3 niveaux de jeux spéciaux :

- **Les niveaux 1 à 5** sont des niveaux destinés aux enfants et aux débutants. L'ordinateur fait des erreurs délibérément, en posant des pièces sur des cases où elles seront prises immédiatement, par exemple.

Au niveau 1, l'ordinateur fait beaucoup d'erreurs, telles que poser une pièce sur une case où celle-ci sera prise au coup suivant par un pion. Ce niveau familiarise avec le mode de déplacement des pièces. Vous pouvez aussi passer au niveau 1 lorsque vous perdez et que vous désirez voir l'ordinateur faire quelques erreurs.

Au niveau 2, l'ordinateur fait également beaucoup d'erreurs, mais ne posera jamais une pièce sur une case où celle-ci serait prise au coup suivant par un pion.

Au niveau 3, l'ordinateur ne fera que quelques erreurs par partie.

Au niveau 4, l'ordinateur ne fera généralement qu'une seule erreur par partie, et il posera sa Dame sur une case où elle peut être prise au coup suivant.

Au niveau 5, l'ordinateur laissera passer certaines fourchettes et menaces de mat, mais il ne sacrifiera jamais de pièce.

Dans ces 5 niveaux, l'ordinateur réagit presque instantanément.

- **Les niveaux 6 à 13** proposent un délai de réponse allant de 5 secondes à 2 heures par coup. Ces niveaux s'adressent à des joueurs de niveau débutant à confirmé. Le niveau 6 est un niveau de blitz (5 secondes par coup), le niveau 8 est un niveau de jeu rapide (30 secondes par coup) et le niveau 10 est un niveau de tournoi (3 minutes par coup). Les délais indiqués sont des délais de réponse moyens et approximatifs. L'ordinateur réfléchira davantage dans des situations difficiles et moins longtemps en cas de positions simples et en fin de partie. L'ordinateur étant capable de réfléchir pendant que vous jouez, il lui est possible de réagir instantanément à votre coup s'il l'a anticipé. Il réagit aussi immédiatement lorsqu'il joue un coup de la bibliothèque d'ouvertures.

- **Le niveau 14** est un niveau d'analyse qui analyse la position pendant environ 24 heures ou bien jusqu'à ce que vous mettiez fin à la recherche en appuyant sur la touche MOVE (voir paragraphe XVIII).

- **Le niveau 15** est un niveau MAT destiné à résoudre des problèmes de mat (voir paragraphe XII).

- **Le niveau 0** est un niveau MULTI MOVE qui permet à deux personnes de jouer l'une contre l'autre tandis que l'ordinateur tient le rôle d'arbitre en vérifiant la légalité des coups.

L'ordinateur possède également quatre styles de jeu différents :

- Dans le mode **NORMAL**, l'ordinateur ne privilégie aucun des deux modes défensif et offensif.

- Dans le mode **AGRESSIF**, l'ordinateur a un jeu offensif et évite dans la mesure du possible d'échanger des pièces.

- Dans le mode **DEFENSIF**, l'ordinateur s'efforce en priorité de se construire une défense solide. Il déplace beaucoup ses pions et pratique les échanges de pièces le plus souvent possible.

- Dans le mode **ALÉATOIRE**, l'ordinateur déplace beaucoup ses pions et préférera quelques fois jouer un coup inattendu plutôt que de toujours jouer le meilleur coup possible.

Quand vous mettez en marche l'ordinateur pour la première fois, la partie commence automatiquement au niveau 6 et en style de jeu NORMAL. Par la suite, il retient le niveau et le

mode de jeu en cours quand vous l'avez éteint, ou quand vous avez appuyé sur la touche **NEW GAME**.

Pour changer de niveau ou de style de jeu, suivez les instructions suivantes :

1. Appuyez sur la touche **LEVEL** pour entrer dans le mode de sélection du niveau.
2. L'ordinateur allume le voyant correspondant au niveau actuel (ainsi, la case A6 correspond au niveau 6, mode de jeu normal).
3. Consultez le tableau ci-dessous pour connaître la case correspondant au niveau et au style de jeu désiré. Appuyez sur cette case.
4. Appuyez à nouveau sur la touche **LEVEL** pour sortir du mode de sélection du niveau. Commencez ensuite à jouer en jouant votre premier coup, ou bien appuyez sur **MOVE** pour laisser l'ordinateur jouer en premier.

Si vous voulez vérifier le niveau et le style choisis, sans les modifier, suivez la procédure suivante :

1. Appuyez sur la touche **LEVEL**. L'ordinateur indique le niveau actuel en allumant le voyant de la case correspondant au niveau.
2. Appuyez une seconde fois sur la touche **LEVEL** pour revenir au jeu. Vous pouvez modifier ou vérifier le niveau de jeu à tout moment de la partie lorsque c'est à vous de jouer.

XII. RÉOLUTION DE PROBLÈMES DE MAT

Le niveau 15 est un niveau de résolution de situations d'échecs réalisées en maximum 5 coups. Pour résoudre des problèmes de mat :

1. Installez les pièces sur l'échiquier et enregistrez leurs positions (voir le paragraphe XXI).
2. Choisissez le niveau 15 en appuyant sur la touche **LEVEL**, puis sur la case B7, D7, F7 ou H7, puis sur la touche **LEVEL** de nouveau.
3. Appuyez sur la touche **MOVE**. L'ordinateur commence alors son analyse.

L'ordinateur réfléchira jusqu'à ce qu'il trouve un mat, puis il jouera le premier coup en vue du mat. Vous pouvez ensuite jouer pour l'adversaire et l'ordinateur trouvera le coup suivant en vue du mat. Si la position ne permet pas de faire mat, l'ordinateur analysera indéfiniment. Les détails approximatifs de résolution d'un problème de mat sont :

Mat en 1 coup	1 seconde
Mat en 2 coups	1 minute
Mat en 3 coups	1 heure
Mat en 4 coups	1 jour
Mat en 5 coups	1 mois

XIII. MODE MULTI MOVE

Le niveau 0 est un niveau MULTI MOVE. Dans ce mode, l'ordinateur ne joue pas. Vous pouvez donc jouer pour les deux joueurs. Vous pouvez utiliser cette fonction pour jouer une ouverture déterminée, ou bien pour rejouer une partie. Vous pouvez aussi utiliser l'ordinateur comme un échiquier normal en jouant contre une autre personne, l'ordinateur jouant le rôle de l'arbitre en vérifiant la légalité des coups.

Pour choisir le mode MULTI MOVE :

1. Choisissez le niveau 0 en appuyant sur la touche **LEVEL**, puis sur la case B8, D8, F8 ou H8, puis sur la touche **LEVEL** de nouveau.

2. Jouez autant de coups qu'il vous plaît pour les deux joueurs.
3. Quand vous avez terminé, sortez du mode MULTI MOVE en appuyant une seconde fois sur **LEVEL** la touche et en choisissant un autre niveau.

XIV. CHANGEMENT DE COULEUR

Si vous appuyez sur la touche **MOVE** l'ordinateur jouera à votre place. Ainsi, si vous désirez changer de couleur avec l'ordinateur, appuyez sur **MOVE**. L'ordinateur jouera son coup et ensuite attendra que vous jouiez à votre tour. Si vous appuyez à nouveau sur la touche **MOVE**, l'ordinateur jouera à nouveau, et ainsi vous pouvez faire jouer l'ordinateur tout seul, contre lui-même.

Si vous voulez jouer toute la partie avec les Noirs (Bleus) :

1. Appuyez sur la touche **NEW GAME** et installez les pièces blanches en haut de l'échiquier et les pièces noires en bas. Souvenez-vous que la Dame blanche est sur une case blanche et la Dame noire sur une case noire.
2. Ensuite, appuyez sur **MOVE** dès le début de la partie. L'ordinateur jouera avec les Blancs en haut de l'échiquier et s'attendra à ce que vous jouiez avec les Noirs en bas de l'échiquier.

XV. ANNULATION DE COUPS

Si vous appuyez sur la case d'origine d'une pièce pour la déplacer, mais que vous décidez finalement d'en jouer une autre, appuyez une seconde fois sur la même case. Les voyants de la case s'éteindront et vous pourrez jouer un autre coup.

Si vous avez joué votre coup et que l'ordinateur est en cours de réflexion, ou bien a déjà allumé de la case d'origine de son coup :

1. Appuyez sur la touche **TAKE BACK**.
2. L'ordinateur interrompt alors sa réflexion et allume les voyants de la case d'arrivée de votre dernier coup. Appuyez sur la case et saisissez la pièce.
3. L'ordinateur indique ensuite la case d'origine. Appuyez sur cette case et posez la pièce sur celle-ci.
4. Si vous voulez annuler une prise ou une prise en passant, l'ordinateur vous rappellera de réintégrer sur l'échiquier la pièce prise, en indiquant la case où la pièce se trouvait. Appuyez sur cette case et remplacez la pièce sur l'échiquier.
5. Si vous annulez une roque, vous devez d'abord déplacer votre Roi, puis votre Tour en appuyant sur les cases de chacun d'eux.
6. Si vous annulez une promotion de pion, n'oubliez pas de changer votre Dame en pion.

Si vous voulez annuler votre coup, mais que vous avez déjà exécuté la réplique de l'ordinateur, appuyez sur la touche **TAKE BACK** et annulez le coup de l'ordinateur en suivant la procédure décrite ci-dessus. Ensuite appuyez encore sur la touche **TAKE BACK** pour annuler votre propre coup. Si vous avez déjà appuyé sur la case de départ du coup de l'ordinateur et que celui-ci montre à présent sa case d'arrivée, vous devez d'abord terminer d'exécuter le coup de l'ordinateur, puis appuyer sur **TAKE BACK** une première fois pour annuler le coup de l'ordinateur, puis une deuxième fois pour annuler votre propre coup. Si vous voulez annuler deux coups, appuyez sur la touche **TAKE BACK** une troisième fois pour annuler l'avant-dernier coup de l'ordinateur. Ensuite appuyez sur la touche **TAKE BACK** une quatrième fois pour annuler votre avant-dernier coup. Si vous tentez d'annuler davantage de coups, l'ordinateur émettra un signal d'erreur. Si vous désirez annuler plus de deux coups, vous devez utiliser la fonction SET UP pour changer la position (voir paragraphe XXI).

XVI. FONCTION 'HINT'

Pour demander à l'ordinateur de vous indiquer quel coup il jouerait à votre place :

1. Appuyez sur la touche **HINT**.
2. L'ordinateur allume alors la case d'origine et d'arrivée du coup qu'il vous suggère.
3. Vous pouvez maintenant, au choix, exécuter le coup suggéré par l'ordinateur en appuyant encore une fois sur la case d'origine et d'arrivée, ou bien réaliser un autre coup. Le coup que vous montre l'ordinateur est le coup que celui-ci attend de votre part. À chaque fois que c'est à vous de jouer et que vous réfléchissez au coup que vous allez exécuter, l'ordinateur pense déjà à sa riposte. Si vous exécutez le coup auquel il s'attend, il pourra la plupart du temps jouer instantanément.

Pour suivre les réflexions de l'ordinateur quand il analyse une position :

1. Appuyez sur la touche **HINT** pendant que l'ordinateur réfléchit.
2. L'ordinateur allumera la case d'origine du coup qu'il envisage à ce moment.
3. La fonction 'HINT' est complétée et l'ordinateur poursuivra ensuite ses réflexions.

Vous connaissez maintenant le coup que l'ordinateur va probablement exécuter ce qui vous permet de mettre à profit votre attente en commençant à réfléchir à votre riposte.

XVII. MODE PERFECTIONNEMENT

Cet ordinateur propose un mode de perfectionnement qui vous permet de vous améliorer en vous indiquant que le coup que vous venez de jouer est bon. Un bon coup est un coup qui, selon l'ordinateur, améliore votre position, ou bien le meilleur coup 'jouable' étant donné qu'il vous était impossible d'améliorer votre position.

Pour entrer dans le mode d'apprentissage, appuyez sur la touche **LEARNING** une fois. Le voyant GOOD MOVE s'allume pour vous indiquer que le mode de perfectionnement est activé. Pour sortir du mode TRAINING, appuyez sur la touche **LEARNING** de nouveau. Le mode TRAINING est désactivé quand vous appuyez sur la touche **NEW GAME**; par conséquent, n'oubliez pas d'appuyer de nouveau sur la touche **LEARNING** si vous désirez voir vos coups évalués durant votre nouvelle partie.

Quand le mode TRAINING est activé et que votre coup est considéré comme bon par l'ordinateur, celui-ci l'indique par un son et une animation, puis allumera le voyant GOOD MOVE avant d'effectuer son coup. Si vous pensez que votre coup était bon, mais si le voyant ne s'allume pas, cela signifie qu'il existait au moins un coup encore meilleur que celui que vous avez joué. Si vous désirez le connaître, appuyez sur la touche **HINT** pour annuler votre coup, puis sur la touche **TAKE BACK**. Ensuite, à vous de décider si vous exécutez le coup recommandé par l'ordinateur, ou bien si vous exécutez le coup auquel vous aviez pensé à l'origine, ou bien encore si vous jouez un coup complètement différent ! Mais vous devez appuyer sur la touche **TAKE BACK** avant d'exécuter le coup de l'ordinateur, sinon, le mode HINT ne sera plus disponible quand vous aurez annulé votre coup. Le mode de perfectionnement, associé à la fonction HINT, vous permettra de faire des progrès : le mode de perfectionnement vous indique si votre coup est maladroit, et la fonction HINT vous propose une meilleure solution. Et surtout n'oubliez pas : il faut toujours rechercher le meilleur coup possible !

XVIII. POUR INTERROMPRE L'ANALYSE DE L'ORDINATEUR

Si vous appuyez sur la touche **MOVE** pendant le temps de réflexion de l'ordinateur, il interrompra immédiatement son analyse et jouera le coup qu'il pense être le meilleur à ce stade de sa réflexion (autrement dit, le coup qui serait indiqué si vous appuyiez sur la touche **HINT**).

XIX. MODE DE JEU ACCÉLÉRÉ "SPEED CHESS"

La fonction de jeu accéléré limite le temps accordé pour effectuer un coup.

Pour sélectionner cette fonction, appuyez une fois sur **SPEED CHESS**. Le voyant correspondant s'allumera. Les voyants A1 à H1 clignotent selon niveau choisi.

A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
300 sec.	200 sec.	120 sec.	60 sec.	40 sec.	20 sec.	10 sec.	5 sec.

Appuyez sur la case correspondant à la limite de temps que vous voulez accorder pour chaque coup. Appuyez sur **SPEED CHESS** à nouveau pour commencer ou continuer à jouer. La fonction de jeu accéléré sera activée dès votre premier coup. L'ordinateur n'est pas restreint par la fonction de jeu accéléré et analysera ses coups en temps normal.

Quand l'option de jeu accéléré est sélectionnée, vous entendrez un son spécifique 3 secondes avant que votre temps ne soit écoulé pour vous rappeler de jouer votre coup. Si vous n'appuyez pas sur la case d'arrivée à temps, vous perdez la partie. Cependant, vous avez l'option de poursuivre la partie en cours.

La fonction de jeu accéléré peut être désactivée en appuyant à nouveau sur **SPEED CHESS**. La fonction de jeu accéléré peut être activée et désactivée en tout temps au cours d'une partie quand c'est à votre tour de jouer.

XX. VÉRIFICATION DE POSITION

En cas de doute, si, par exemple, vous avez accidentellement bousculé l'échiquier, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer la position de chaque pièce.

1. Appuyez sur la touche à gauche de l'échiquier, correspondant au type de pièce recherchée.
2. Appuyez une fois pour voir la position des pièces blanches et deux fois pour les pièces noires.
3. Appuyez une troisième fois pour quitter le mode VÉRIFICATION.

XXI. PROGRAMMATION DE POSITION

Pour modifier la position des pièces, ou bien programmer une position totalement nouvelle :

1. Appuyez sur la touche **SET UP** pour entrer dans le mode de programmation de position. Le voyant SET UP s'allume.
2. Si vous voulez programmer une toute nouvelle position, appuyez sur la touche **TAKE BACK** pour vider l'échiquier. L'ordinateur jouera la mélodie annonçant une nouvelle partie.
3. Appuyez sur l'une des six touches de pièce. S'il y a une ou plusieurs pièces de ce type sur l'échiquier, l'ordinateur vous les montre comme il le fait dans le mode VERIFICATION expliqué ci-dessus.
4. Pour retirer une pièce de ce type de l'échiquier, appuyez simplement sur la case contenant la pièce. Le voyant correspondant s'éteint pour montrer que la pièce est supprimée.
5. Pour déplacer une pièce de ce type d'une case vers une autre, annulez la position d'origine en appuyant sur la case. Puis appuyez sur la case d'arrivée sur laquelle vous voulez poser la pièce.
6. Pour ajouter une pièce de ce type sur l'échiquier, appuyez sur une case vide. Le voyant correspondant s'allume. Si vous voulez ajouter des pièces du même type et couleur, appuyez sur d'autres cases vides, une par une.