

ChessMan Light

Mode d'emploi



LEXIBOOK®

TABLE DES MATIERES

	Page
INTRODUCTION	1
I. ALIMENTATION	1
Installation des piles	1
Adaptateur	2
II. POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE	2
III. POUR ENREGISTRER UN COUP	2
IV. LES COUPS DE L'ORDINATEUR	2
V. COUPS SPECIAUX	3
Prises	3
Prises en passant	3
Roque	3
Promotion des pions	3
VI. COUPS ILLEGAUX	3
VII. ECHEC, MAT ET NUL	4
VIII. OFF/SAVE	4
IX. LE SON ET LES EFFETS LUMINEUX	4
X. LES NIVEAUX	4
XI. RESOLUTION DE PROBLEMES DE MAT	6
XII. MODE 'MULTI MOVE'	6
XIII. CHANGEMENT DE COULEUR	6
XIV. ANNULATION DE COUPS	7
XV. FONCTION 'HINT'	7
XVI. MODE 'TRAINING'	8
XVII. POUR INTERROMPRE L'ANALYSE DE L'ORDINATEUR	8
XVIII. VERIFICATION DE POSITION	8
XIX. PROGRAMMATION DE POSITION	9
XX. ENTRETIEN	9

INTRODUCTION

Nous vous félicitons pour votre acquisition de l'ordinateur d'échecs LEXIBOOK ChessMan Light.

Le jeu possède:

- un mode '**TRAINING**' qui vous signale un coup bien joué
- **64 niveaux de difficulté** répartis en **4 styles de jeu** différents (normal, agressif, défensif et aléatoire) et comprenant :
 - 5 niveaux 'débutant'** destiné aux enfants et aux joueurs débutants dans lesquels l'ordinateur sacrifie des pièces délibérément
 - 8 niveaux de jeu normaux** pour joueurs débutants à confirmés avec des temps de réponse allant de 5 secondes à plusieurs heures
 - 1 niveau d'analyse** qui analyse la position jusqu'à 24 heures durant
 - 1 niveau 'MAT'** destiné à résoudre des problèmes de mat jusqu'au mat en 5 coups
 - 1 niveau 'MULTI MOVE'** permettant à deux joueurs de jouer l'un contre l'autre tandis que l'ordinateur joue un rôle d'arbitre.
- un **plateau de jeu sensitif** qui enregistre automatiquement votre déplacement lorsque vous appuyez sur la case d'origine et sur la case d'arrivée du coup.
- un **voyant pour chaque case** indiquant vos coups et de ceux de l'ordinateur.
- une fonction '**HINT**' par laquelle vous demandez à l'ordinateur de suggérer votre prochain coup.
- une fonction '**TAKE BACK**' (=retour en arrière) qui vous permet de revenir jusqu'à deux coups en arrière complets (soit quatre demi-coups).
- une fonction '**MOVE**' qui vous permet d'apprendre en regardant l'ordinateur jouer contre lui-même.
- une fonction '**SET UP**' pour programmer des positions en vue de résoudre un problème ou un exercice du livre
- une **bibliothèque** contenant 20 ouvertures différentes

De plus, il :

- détecte le **pat**, le **nul selon la règle des 50 coups** et le **nul par répétition**.
- connaît le **mat Roi et Dame contre Roi**, le **mat Roi et Tour contre Roi**, et le **mat Roi et Fous contre Roi**.
- réfléchit quand c'est à l'adversaire de jouer.

I. ALIMENTATION

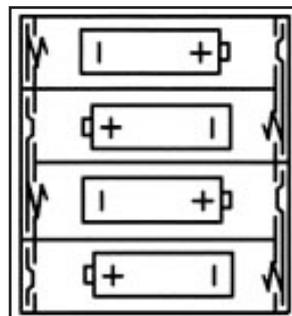
Cet ordinateur d'échecs fonctionne avec quatre (4) piles alcalines LR6 de 1,5 V --- , d'une capacité de 2,25 Ah ou avec un adaptateur pour jouets de 9 V --- , 300 mA, à centre positif --- satisfaisant à la publication 15 de la CEE (norme EN 60-742).

Le jeu doit être alimenté par l'intermédiaire des piles ou de l'adaptateur spécifiés uniquement.

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. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. 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.

Installation des piles

1. Ouvrez le couvercle du compartiment à piles.
2. Installez quatre 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.



Adaptateur

Le jeu fonctionne aussi avec un adaptateur pour jouets $\text{---} \text{---} \text{---}$ de 9 V $\text{+} \rightarrow \text{=}$, 300 mA, 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 sur le côté gauche du jeu.
3. Branchez l'adaptateur dans une prise de courant.
4. Mettez le jeu en marche.

Débranchez l'adaptateur en cas de non-utilisation prolongée afin d'éviter tout échauffement. Lorsque le jeu est alimenté par un adaptateur, ne jouez pas à l'extérieur. Vérifiez régulièrement l'état de l'adaptateur et des fils de branchement. En cas de détérioration, n'utilisez pas l'adaptateur jusqu'à réparation. Le jeu doit être ne doit être utilisé qu'avec l'adaptateur recommandé. L'adaptateur n'est pas un jouet. Ce jeu n'est pas destiné à des enfants de moins de 3 ans.

II. POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Installez les pièces sur le plateau de jeu et mettez l'ordinateur en marche en appuyant sur la touche ON. Le plateau affiche une animation lumineuse. Ensuite appuyez sur la touche NEW GAME. Vous entendez une mélodie et les voyants de la ligne 1 s'allument successivement indiquant que c'est aux Blancs de jouer.

Vous pouvez à tout moment commencer une nouvelle partie en appuyant sur la touche NEW GAME. 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 NEW GAME.

III. 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 entendez alors un jingle caractéristique et le voyant de la case s'allume.
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. Les voyants des cases traversées s'allument successivement puis s'éteignent. L'ordinateur réfléchit alors 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.

IV. 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, les cases de la ligne 8 s'allument successivement pendant le temps de réflexion de l'ordinateur, indiquant que le trait est aux Noirs et que l'ordinateur réfléchit.

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

1. Le voyant de la case d'origine de la pièce que l'ordinateur veut déplacer s'allume. Appuyez légèrement sur cette case et prenez la pièce.
2. Ensuite les voyants du plateau s'allument successivement pour indiquer le chemin suivi par la pièce jusqu'à la case d'arrivée qui reste seule allumée. Posez la pièce sur cette case en appuyant légèrement. Les voyants de la ligne 1 s'allument à nouveau successivement montrant que c'est maintenant à vous de jouer.

V. COUPS SPECIAUX

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. 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 le voyant correspondant à la case du pion pris en passant. Appuyez sur cette case et ôtez 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 allume successivement les cases entre E1 et G1 puis vous rappelle de déplacer la Tour en allumant successivement les voyants des cases H1 à F1. Appuyez sur la case H1 et saisissez la Tour.
4. L'ordinateur allume 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 allume successivement les cases de E1 à C1 puis vous rappelle de déplacer la Tour en allumant les cases de A1 à D1. Appuyez sur A1 et saisissez la Tour.
4. L'ordinateur allume 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). 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 XIX). L'ordinateur, quant à lui, choisira toujours une Dame pour la promotion de ses pions.

VI. COUPS ILLEGAUX

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 et verrez le point d'interrogation affiché sur le plateau. 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.

VII. ECHEC, MAT ET NUL

Quand l'ordinateur annonce échec, il émet un "bip" joyeux et allume le voyant 'CHECK'. Les voyants de toutes les cases entre le roi et la pièce menaçant le roi sont allumés successivement.

En cas d'échec et mat, il joue une petite mélodie, et allume les voyants CHECK et DRAW/MATE. Si l'ordinateur est mat, les voyants sont allumés en permanence ; si vous êtes mat, les voyants clignotent.

Si vous faites pat, le voyant DRAW/MATE s'allume et toutes les cases autour du roi sont allumées, ce qui indique le nul.

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.

VIII. OFF/SAVE

Quand une partie est terminée, vous pouvez appuyer sur NEW GAME pour commencer une nouvelle partie, ou bien éteindre l'ordinateur en appuyant sur la touche OFF/SAVE. 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 NEW GAME après avoir mis en marche l'ordinateur si vous voulez commencer une nouvelle partie.

IX. LE SON ET LES EFFETS LUMINEUX

Si vous préférez jouer en silence, appuyez brièvement sur la touche SOUND/COLOR. Les effets sonores de l'ordinateur seront coupés. Pour réactiver le son, appuyez de nouveau sur la touche SOUND/COLOR. Le son est également rétabli quand vous appuyez sur la touche NEW GAME.

Si vous préférez jouer sans les effets lumineux sur le plateau appuyez pendant 3 secondes sur la touche SOUND/COLOR. Vous pouvez rétablir les effets lumineux en appuyant à nouveau 3 secondes sur la touche SOUND/COLOR.

X. LES NIVEAUX

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

NIVEAU	DELAI DE REPONSE PAR COUP	STYLE			
		NORMAL	AGRESSIF	DEFENSIF	ALEATOIRE
1	DEBUTANT 1	A1	C1	E1	G1
2	DEBUTANT 2	A2	C2	E2	G2
3	DEBUTANT 3	A3	C3	E3	G3
4	DEBUTANT 4	A4	C4	E4	G4
5	DEBUTANT 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 jeu 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 lors des cas de figure 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 XVII).

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

- **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 **ALEATOIRE**, l'ordinateur déplace beaucoup ses pions et préférera quelquefois 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. L'ordinateur allume le voyant correspondant au niveau actuel (ainsi, la case A6 correspond au niveau 6, mode de jeu normal).
2. Consultez le tableau ci-dessus pour connaître la case correspondant au niveau et au style de jeu désirés. Appuyez sur cette case.
3. 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.

XI. RESOLUTION DE PROBLEMES DE MAT

Le niveau 15 est un niveau de MAT qui vous permet de résoudre des problèmes de mat jusqu'aux mats en cinq coups. Pour résoudre des problèmes de mat :

1. Installez les pièces sur l'échiquier et enregistrez leurs positions (voir le paragraphe XIX).
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 délais 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

XII. 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 la touche LEVEL et en choisissant un autre niveau.

XIII. 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 Blancs en haut de l'échiquier :

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.

XIV. 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. Le voyant indiquant la case s'éteindra 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 les coordonnées de la case d'origine de son coup :

1. Appuyez sur la touche TAKE BACK.
2. L'ordinateur interrompt alors sa réflexion et allume le voyant de la case d'arrivée de votre dernier coup et allume successivement les voyants indiquant le précédent déplacement de la pièce. 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 un 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 XIX).

XV. 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 affiche le déplacement de la pièce qu'il vous suggère. Appuyez sur cette case (ou bien appuyez une seconde fois sur la touche HINT).
3. L'ordinateur allume ensuite les coordonnées de la case d'arrivée du coup. Appuyez sur cette case (ou bien encore une fois sur la touche HINT).
4. 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. A 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 réplique. Si vous exécutez le coup auquel il s'attend, il pourra la plupart du temps jouer instantanément.