



Chess Explorer

Instructions

Bedienungsanleitung

Mode d'emploi

Instrucciones de Funcionamiento

Istruzioni d'uso

Handleiding

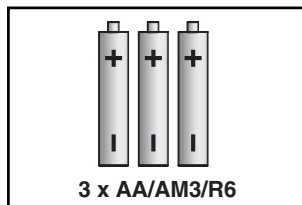
Endorsed by

 World Champion

MISE EN ROUTE RAPIDE

Pour entamer d'emblée une partie, sans avoir à lire intégralement le présent manuel, il suffira de suivre ces quelques étapes de mise en route rapide !

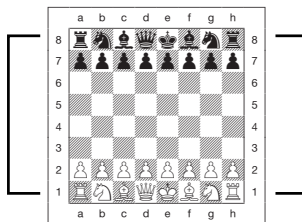
- 1 Ouvrez le volet du logement des piles situé à la base de l'appareil et insérez trois piles "AA" (AM3/R6) en veillant à respecter la polarité exacte. Remettez le volet à sa place.



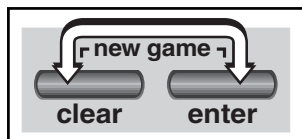
- 2 Appuyez sur le sélecteur **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur. Si l'appareil ne réagit pas, réinitialisez-le de la manière indiquée à la Section 7.1.



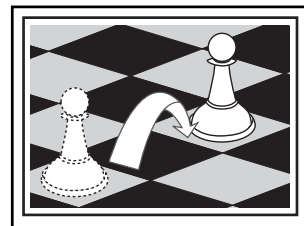
- 3 Disposez les pièces sur leurs cases initiales, les Blancs de votre côté, comme illustré sur le diagramme ci-contre.



- 4 Pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une **NOUVELLE PARTIE** d'échecs, appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER**.



- 5 Enregistrez vos coups en les réalisant sur l'échiquier, en poussant doucement les pièces sur les cases **origine** et **destination** pour chaque coup.



- 6 Quand l'ordinateur joue, il affiche son coup à l'écran. Vous y verrez la pièce ainsi que sa couleur et les cases de **départ** et d'**arrivée** du coup de l'ordinateur. Dans le présent exemple, l'ordinateur souhaite déplacer son pion Noir de la case E7 à la case E5. Appuyez le pion de l'ordinateur sur la Case E7 et appuyez-le ensuite sur la Case E5. Ceci conclura le coup de l'ordinateur et ce sera de nouveau à vous de jouer. Faites vos coups suivants en procédant de la même manière. Bon amusement !



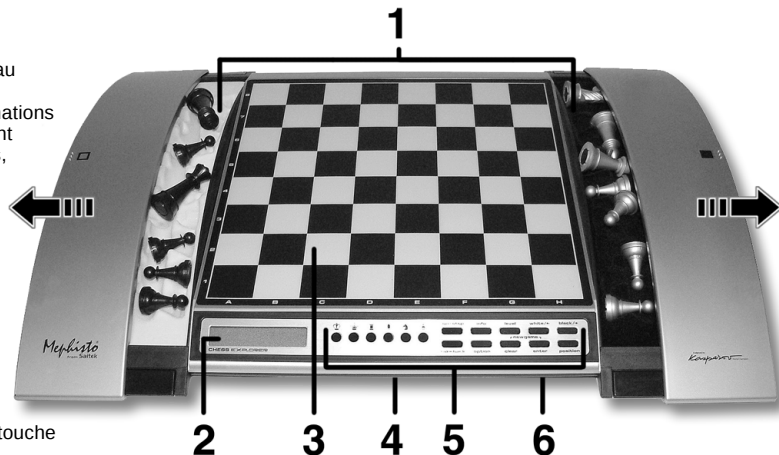
*Vous pourrez à n'importe quel moment appuyer sur la touche **GO/STOP** pour éteindre l'ordinateur. Votre position et votre partie en cours (à concurrence de 30 demi-coups) seront conservées dans la mémoire de l'ordinateur et vous pourrez, lorsque vous rallumerez celui-ci, reprendre la partie exactement où vous l'avez laissée.*

LES TOUCHES ET LEURS FONCTIONS

1. **LE COMPARTIMENT DE RANGEMENT DES PIÈCES** : destiné au rangement et aux pièces prises.
2. **L'ECRAN D'AFFICHAGE** : sert à afficher les coups et des informations sur les coups inhérents à la partie en cours. Il est utilisé également pour la sélection des niveaux et options, la vérification des pièces, l'établissement des positions et bien d'autres fonctions.
3. **L'ÉCHIQUEUR A PLATEAU SENSITIF** : chaque case est munie d'un capteur qui détecte automatiquement les déplacements des pièces. En Mode Niveaux et en Mode Options, certaines cases pourront également servir à sélectionner les niveaux et les options.
4. **LE LOGEMENT DES PILES** : situé à la base de l'appareil. Utilisez trois piles "AA" alcalines (type AM3/R6).

5. LES TOUCHES DE JEU

- **LES TOUCHES-SYMBOLS DES PIÈCES** : sont utilisées en Mode Vérification et Positions. Elles sont utilisées également pour la promotion des pions.
- **LA TOUCHE GO/STOP (démarrage/arrêt)** : appuyez sur cette touche pour allumer et éteindre l'ordinateur.
- **LA TOUCHE INFO (informations)** : appuyez sur cette touche pour accéder au Mode Info; en Mode Info, appuyez sur cette touche pour faire tourner dans une boucle les principales catégories d'informations. Appuyez sur cette touche pendant que vous jouez pour demander conseil à l'ordinateur.
- **LA TOUCHE LEVEL (niveaux)** : appuyez sur cette touche pour accéder au Mode Niveaux. En Mode Niveaux, appuyez sur cette touche pour franchir plus de huit niveaux à la fois.
- **LES TOUCHES WHITE/◀ et BLACK/▶ (Blancs/◀ et Noirs/▶)** : en Mode Niveaux, appuyez sur ces touches pour changer de niveau, un à la fois et, en Modes Options et Info, pour faire tourner dans une boucle les options et les affichages. En Mode Positions, ces touches servent à choisir la couleur.
- **LA TOUCHE TAKE BACK (retour en arrière)** : appuyez sur cette touche pour revenir en arrière sur un demi-coup (un coup pour l'un des deux camps). Il vous est possible de revenir en arrière sur 30 demi-coups au maximum.
- **LA TOUCHE OPTION** : appuyez sur cette touche pour accéder au Mode Options; en Mode Options, appuyez dessus pour faire tourner dans une boucle les principales catégories d'options.
- **LA TOUCHE CLEAR (effacement)** : appuyez simultanément sur cette



touche et sur la touche **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie. Appuyez dessus pour quitter les Modes Options, Vérification et Positions. Appuyez sur cette touche pour effacer l'affichage Info et, en Mode Positions, pour annuler les invitations de l'ordinateur à vider l'échiquier. Appuyez sur cette touche pour annuler le Mode Niveaux si vous décidez de n'apporter aucun changement. (à moins que vous n'ayez utilisé les cases de l'échiquier pour changer de niveau; dans ce cas la touche **CLEAR** validera le nouveau niveau, tout comme la touche **ENTER**.)

- **LA TOUCHE ENTER (validation)** : appuyez simultanément sur cette touche et sur la touche **CLEAR** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie. Appuyez dessus pour changer de camp avec l'ordinateur et appuyez pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion pour le forcer à jouer. Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver les réglages d'options et pour quitter le Mode Niveaux au nouveau niveau choisi. En Mode Positions, appuyez sur cette touche pour vider l'échiquier et appuyez de nouveau pour confirmer.
 - **LA TOUCHE POSITION** : appuyez sur cette touche pour accéder au Mode Positions.
6. **LA TOUCHE ACL (réinitialisation)** : à la base de l'appareil. Cette touche sert à éliminer les décharges statiques après l'insertion de nouvelles piles.

TABLE DES MATIERES

MISE EN ROUTE RAPIDE LES TOUCHES ET LEURS

FONCTIONS INTRODUCTION

1. PREPARONS-NOUS A DEMARRER !

- 1.1 Installation des piles
- 1.2 Prêt à jouer ? Voici comment !
- 1.3 C'est maintenant à l'ordinateur de jouer
- 1.4 Vous changez d'avis ? Revenez en arrière
- 1.5 La partie est finie ? Pourquoi ne pas en entamer une nouvelle
- 1.6 Trop facile ou trop difficile ? Changez de niveau

2. EXPLOREZ D'AUTRES FONCTIONS

- 2.1 A qui de jouer ? Vérifiez sur l'affichage
- 2.2 Coups spéciaux
- 2.3 Coups illégaux
- 2.4 Echec, mat et nul
- 2.5 Interruption de la recherche de l'ordinateur
- 2.6 Changement de camp avec l'ordinateur
- 2.7 Les ouvertures incorporées
- 2.8 Réflexion sur le temps de l'adversaire
- 2.9 Mémorisation de la partie

3. LES NIVEAUX DE DIFFICULTE

- Sélection des niveaux de difficulté
- 3.1 Les Niveaux Classiques (Cases A1-G2)
 - 3.2 Le Niveau Infini (Case H2)
 - 3.3 Les Niveaux Tournoi (Cases A3-H3)
 - 3.4 Les Niveaux Blitz (Cases A4-H4)

- 3.5 Les Niveaux Débutant (Cases A5-H5)
- 3.6 Les Niveaux Recherche de Mats (Cases A6-H6)
- 3.7 Les Niveaux Entraînement (Cases A7-H8)

4. LE MODE INFO : OBSERVEZ ET VOUS APPRENDREZ

- Utilisation du Mode Info
- 4.1 Variante principale
 - 4.2 Informations sur la recherche
 - 4.3 Informations inhérentes aux pendules d'échecs
 - 4.4 Décompte des coups/ coups inhérents à la partie
 - 4.5 Vous avez besoin d'un conseil ? Interrogez l'ordinateur !

5. DES OPTIONS DIVERTISSANTES ET VARIEES

- Sélection des options de jeu
- 5.1 Options Mode de Fonctionnement
 - 5.2 Options Mode de Jeu
 - 5.3 Options Affichage Cyclique

6. VERIFICATION/MISE EN PLACE DES POSITIONS

- 6.1 Vérification des positions
- 6.2 Modification et mise en place des positions

7. DETAILS TECHNIQUES

- 7.1 La Fonction **ACL**
- 7.2 Entretien
- 7.3 Fiche Technique

GUIDE DE DEPANNAGE

INTRODUCTION

Etes-vous prêt à vous aventurer dans l'univers passionnant des échecs informatiques ? Vous avez sonné à la bonne porte ! Votre nouvel ordinateur vous présente une vaste gamme d'options de jeu, de niveaux de difficulté et de fonctions particulières — vous verrez désormais les échecs sous un jour différent. La section *Mise en Route Rapide* figurant en début de ce manuel vous permettra instantanément de jouer et vous trouverez à la Section 1 des détails complémentaires sur le fonctionnement fondamental du jeu. Une fois que vous aurez assimilé l'essentiel, ne manquez pas de continuer et d'explorer le reste du manuel quand bien même la lecture de manuels d'instructions vous rebuterait. Vous découvrirez que cet ordinateur d'échecs est doté d'un éventail de fonctions intéressantes et divertissantes, fonctions qui - nous vous le garantissons — vous plairont.

Votre nouvel ordinateur connaît et respecte toutes les règles du jeu d'échecs — soyez assuré qu'il ne trichera jamais. A l'intention des débutants, nous avons inclus un résumé des règles, pour les mettre sur la voie. Nous espérons que celui-ci vous aidera à mieux comprendre le jeu et à vous familiariser avec les stratégies qu'il comporte. Si vous souhaitez des informations détaillées, visitez votre bibliothèque locale, qui ne manquera pas de mettre à votre disposition une foison d'ouvrages intéressants sur les échecs !

1. PREPARONS-NOUS A DEMARRER !

1.1 Installation des piles

Votre ordinateur fonctionne avec trois piles "AA" (de type AM3/R6). Insérez les piles dans le logement prévu à la base de l'appareil, en veillant à respecter la polarité exacte. Pour une plus longue autonomie des piles, utilisez des piles alcalines fraîches.

Allumez l'ordinateur en appuyant sur la touche **GO/STOP**. Un bip sonore vous signalera que l'ordinateur est prêt à jouer. Si l'ordinateur ne réagit pas (une décharge électrostatique risque d'en avoir provoqué le verrouillage), réinitialisez-le en enfonçant pendant une seconde au moins un trombone ou tout autre objet pointu dans l'orifice **ACL** situé à la base de l'appareil.

Un conseil : afin de conserver l'énergie des piles et prolonger leur autonomie, activez l'option de mise hors circuit automatique (voir Section 5.1).

1.2 Prêt à jouer ? Voici comment !

Et voici venu le moment d'entamer une partie. C'est extrêmement simple — il suffit de suivre les étapes ci-dessous :

- Appuyez sur la touche **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur si vous ne l'avez pas encore fait.
- Appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie. Disposez les pièces en position de départ, les Blancs de votre côté, comme indiqué à la Section *Mise en Route Rapide*.
- Pour jouer, appuyez légèrement sur la pièce que vous souhaitez déplacer jusqu'à ce que vous entendiez un bip sonore - le plateau sensitif reconnaîtra automatiquement votre pièce. Vous en doutez ? Il suffit de regarder l'écran, qui se remplit soudain d'informations - il affiche votre pièce ainsi que sa couleur et la case sur laquelle vous venez d'appuyer.
- Prenez cette pièce et appuyez-la légèrement dans le trou de votre case **d'arrivée**. L'ordinateur émettra un second bip sonore pour confirmer votre coup. Et voilà - vous venez de faire la totalité de votre premier coup de la partie. C'est maintenant à l'ordinateur de jouer.

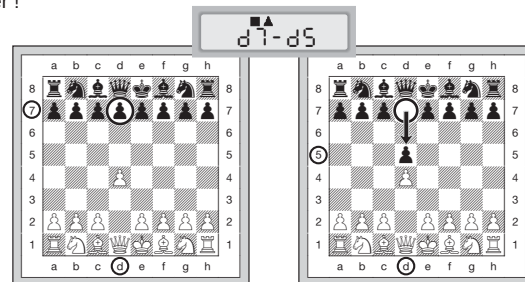
Vous remarquerez qu'en début de partie, l'ordinateur joue de manière instantanée au lieu de prendre le temps de réfléchir. C'est parce qu'il joue des coups issus de sa mémoire en se servant d'une "bibliothèque" d'ouvertures incorporée (voir détails à la Section 2.7).

1.3 C'est maintenant à l'ordinateur de jouer

Lorsque l'ordinateur joue, il émet un bip sonore et affiche son coup. Vérifiez l'écran d'affichage - et vous verrez les cases de **départ** et **d'arrivée** du coup de l'ordinateur, ainsi que la couleur et le type de la pièce qu'il est en train de déplacer. Appuyez la pièce indiquée sur la case de **départ** jusqu'à ce que vous entendiez un bip sonore. Déplacez cette même pièce vers la case **d'arrivée** indiquée et appuyez dessus pour conclure le coup de l'ordinateur. Et ce sera de nouveau à vous de jouer.

FAITES LE COUP DE L'ORDINATEUR ! EXEMPLE :

Après que l'ordinateur ait joué, c'est à vous d'effectuer le coup sur l'échiquier. Ici, l'écran indique que l'ordinateur veut déplacer son pion Noir (♟) de **d7** à **d5**. Prenez ce pion en **d7** (indiqué par les lumières sur l'échiquier) et appuyez le doucement sur la **Case d7**. Les lumières de l'échiquier indiquent alors la **Case d5**. Appuyez le pion sur la **Case d5** pour terminer le coup de l'ordinateur. Maintenant, c'est à vous de jouer !



1.4 Vous changez d'avis ? Revenez en arrière !

Lorsque vous jouez aux échecs contre l'ordinateur, rien n'est jamais "règle immuable" - vous pouvez à votre gré changer d'avis ou décider de faire un autre coup ! Pour revenir en arrière, il suffit d'appuyer sur la touche **TAKE BACK** lorsque c'est à vous de jouer, et l'écran affiche le coup sur lequel il s'agit de revenir en arrière. Appuyez la pièce indiquée sur la case **d'arrivée** initiale et appuyez-la ensuite sur la case de **départ** initiale pour conclure le retour en arrière. Recommencez ce processus aussi souvent que vous le souhaitez pour revenir en arrière sur jusqu'à 30 demi-coups (ou 15 coups pour chaque camp). Pour reprendre la partie à n'importe quel point, il suffira de faire un autre coup sur l'échiquier.

A l'issue d'un retour en arrière sur une prise ou/et d'une promotion de pion, l'ordinateur s'assurera que la disposition des pièces sur

l'échiquier est toujours correcte en vous rappelant de remettre respectivement la pièce et/ou le pion pris sur l'échiquier ! Il le fait en affichant le symbole de la pièce ainsi que ses coordonnées, et en allumant les diodes de plateau de cette case. Remettez la pièce allumée sur l'échiquier et appuyez sur cette case pour conclure le retour en arrière.

Lorsque vous effectuez une manoeuvre de roque, suivez d'abord les étapes de retour en arrière décrites ci-dessous pour le Roi, et procédez ensuite de la même manière pour la Tour pour conclure le retour en arrière.

1.5 La partie est finie ? Pourquoi ne pas en entamer une nouvelle

Il est aisé de recommencer après avoir terminé une partie (ou abandonné la partie en cours). Réinitialisez l'ordinateur en appuyant simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** et la mélodie de Nouvelle Partie vous signalera que l'ordinateur est prêt à entamer la nouvelle partie. Le niveau de jeu en cours demeurera en vigueur mais vous pourrez changer de niveau en suivant la méthode exposée à la Section 3.

IMPORTANT : la réinitialisation de l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie efface la partie en cours de la mémoire de l'ordinateur - attention à ne pas appuyer sur ces touches par inadvertance !

1.6 Trop facile ou trop difficile ? Changez de niveau

L'ordinateur, lors de sa mise en marche initiale, est réglé au Niveau Classique D1 (cinq secondes par coup). Il vous est toutefois loisible de choisir parmi 64 niveaux de jeu différents. Voir description détaillée de tous les niveaux et instructions pour le changement de niveau à la Section 3.

2. EXPLOREZ D'AUTRES FONCTIONS

2.1 A qui de jouer ? Vérifiez sur l'affichage

Lorsque l'ordinateur joue avec les Noirs, l'une des cases noires de l'échiquier clignote à l'écran pendant qu'il est en phase de réflexion. Après avoir joué, une case blanche s'affiche pour indiquer que c'est aux Blancs de jouer. Il vous est ainsi possible de reconnaître en un clin d'oeil si l'ordinateur est en phase de réflexion et qui doit jouer !

2.2 Coups spéciaux

Les prises : pour prendre une pièce, appuyez sur la pièce à déplacer, retirez la pièce prise de l'échiquier et appuyez votre pièce sur la case de la pièce prise. Les prises s'affichent en E5 * F5.

Les prises en passant : dans ce type de prise, l'ordinateur continuera à afficher votre coup jusqu'à ce que vous appuyiez sur le pion pris et le retiriez de l'échiquier.

Le roque : l'ordinateur identifie automatiquement une manoeuvre de roque après le déplacement du Roi. Après que vous aurez appuyé le Roi sur sa case de **départ** puis sur sa case **d'arrivée**, l'ordinateur continuera à afficher votre coup jusqu'à ce que vous appuyiez sur les cases de **départ** et **d'arrivée** de la Tour pour conclure le coup. Il conviendra de noter que le petit roque présente l'affichage ♖ - ♖ et le grand roque l'affichage ♜ - ♜ - ♜.

Promotion des pions : vous décidez de promouvoir un pion faites d'abord votre coup comme à l'accoutumée en appuyant votre pion sur ses cases de **départ** et **d'arrivée**. Appuyez ensuite sur la touche-symbole de la pièce que vous souhaitez promouvoir (♔, ♚, ♙, ♜, ou ♡). L'ordinateur reconnaît immédiatement votre nouvelle pièce, affiche brièvement celle-ci et commence ensuite à réfléchir à son prochain coup. Appelez-vous d'échanger la pièce sur votre échiquier ! **L'ordinateur décide de promouvoir un pion** : l'écran affiche à la fois le pion et la pièce à promouvoir. N'oubliez pas de remplacer le pion de l'ordinateur par la nouvelle pièce.

2.3 Coups illégaux

Votre ordinateur n'acceptera jamais de coups illégaux. Si vous tentez d'en faire un, vous entendrez un double bip sonore grave et l'écran affichera la case de **départ** de la pièce. Il vous faudra soit déplacer cette même pièce vers une autre case, soit appuyer de nouveau la pièce sur sa case de **départ** initiale et déplacer une autre pièce.

Si vous n'effectuez pas correctement un coup de l'ordinateur, vous recevrez également un message d'erreur. Cela signifie que vous avez soit déplacé une pièce erronée, soit déplacé la pièce de l'ordinateur sur la case erronée. Si l'ordinateur souhaite déplacer son pion de la case D7 à la case D5, par exemple, et vous appuyez sur D7 puis sur D6, le message E- : d5 s'affichera brièvement pour vous signaler votre erreur. L'écran affichera ensuite de nouveau le coup (d7 - d5) et l'ordinateur attendra que vous appuyiez sur la case D5 pour conclure son coup.

Si vous avez appuyé sur une pièce et la case de **départ** s'est affichée à l'écran, et vous décidez ensuite de ne pas faire ce coup, il suffira d'appuyer de nouveau sur cette même case pour annuler l'entrée. Faites à présent un autre coup. Si vous changez d'avis après avoir entré la totalité du coup, vous pourrez revenir en arrière en suivant la méthode indiquée à la Section 1.4.

2.4 Echec, mat et nul

Lorsque votre Roi est en échec, l'ordinateur commence par faire son coup comme à l'accoutumée. Après l'accomplissement du coup, le message ♔HE♙ clignote à l'écran pendant quelques secondes, accompagné du coup de mise en échec. L'écran retourne ensuite à l'affichage de la pendule.

Si l'ordinateur découvre un mat forcé contre son adversaire, il commence par afficher son coup comme d'habitude. Après l'accomplissement du coup sur l'échiquier, l'ordinateur affiche pendant plusieurs secondes en clignotant l'annonce du mat accompagnée du coup (par exemple : ♔h ♖2 pour un mat en deux coups. L'écran retourne ensuite à l'affichage de la pendule.

Lorsqu'une partie s'achève en échec et mat, le message ♔R♔E (accompagné du coup de mise en mat ou de la pendule) s'affiche en clignotant pendant un bref instant après l'accomplissement du mat. L'écran retourne ensuite à l'affichage de la pendule.

L'ordinateur reconnaît les matchs nuls par pat, par triple répétition et par la règle des 50 coups. En cas de match nul, le message ♔n♔ (accompagné du coup de mise en match nul ou de la pendule) s'affichera en clignotant pendant un bref instant après l'accomplissement du coup. L'écran retourne ensuite à l'affichage de la pendule.

2.5 Interruption de la recherche de l'ordinateur

Vous estimez que l'ordinateur est trop long à jouer ? Vous pouvez l'interrompre à votre gré ! Il suffit d'appuyer sur la touche **ENTER** pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion et il cessera de réfléchir pour faire le meilleur coup qu'il ait trouvé à ce stade. Cette fonction peut s'avérer utile aux niveaux supérieurs où l'ordinateur a le loisir de réfléchir longuement à ses coups, ainsi qu'au niveau Infini où il continuera indéfiniment à réfléchir à moins que vous ne l'arrêtiez.

*Aux Niveaux Recherche de Mats, la pression de la touche **ENTER** n'oblige pas l'ordinateur à faire un coup. Au contraire, l'ordinateur affiche — — — — pour indiquer qu'il a été interrompu avant d'avoir*

trouvé un mat. Pour continuer la partie, passez à un autre niveau.

2.6 Changement de camp avec l'ordinateur

Pour changer de camp avec l'ordinateur, appuyez sur la touche **ENTER** lorsque ce sera à vous de jouer et l'ordinateur fera le coup suivant pour votre camp. Changez de camp aussi souvent que vous le souhaitez.

Souhaitez-vous qu'en début de partie l'ordinateur joue le premier coup pour les Blancs ? Appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie, et appuyez ensuite sur la touche **ENTER** !

Souhaitez-vous voir l'ordinateur jouer contre lui-même ? Appuyez sur la touche **ENTER** après chaque coup — et observez-le jouer pour les deux camps de l'échiquier, un coup après l'autre. Etudiez ses stratégies - votre propre jeu pourrait fort bien s'améliorer.

2.7 Les ouvertures incorporées

En début de partie, l'ordinateur jouera souvent de manière instantanée à plusieurs niveaux. C'est parce qu'il joue des coups issus de sa mémoire en se servant d'une "bibliothèque" d'ouvertures incorporée. Cette bibliothèque contient la plupart des ouvertures principales ainsi que de nombreuses positions tirées de parties de grands maîtres. Si la position en cours existe dans sa bibliothèque, l'ordinateur jouera automatiquement en réponse un coup directement issu de sa mémoire, sans avoir à réfléchir à son coup !

L'une des caractéristiques particulières de la bibliothèque d'ouvertures de cet ordinateur est sa faculté de traiter des *transpositions*. Une transposition se produit lorsqu'une position résultant d'un certain nombre de coups peut également être obtenue par un enchaînement différent de ces mêmes coups. Le système de transposition automatique de l'ordinateur traite aisément ces cas.

L'ordinateur est doté également d'une exceptionnelle fonction de sélection d'ouvertures, permettant à son utilisateur de choisir différents types d'ouvertures, voire de fermer s'il le souhaite l'accès de cette bibliothèque. Voir détails complémentaires à la Section 5.2

2.8 Réflexion sur le temps de l'adversaire

Vous remarquerez peut-être, pendant que vous jouez, que l'ordinateur répond parfois instantanément à vos coups, même au cours de parties disputées aux niveaux supérieurs. Ceci est dû au fait que

l'ordinateur réfléchit sur votre temps et emploie le temps que vous passez à étudier votre prochain coup à réfléchir et à préparer sa stratégie. Il essaie de prévoir le coup que vous ferez probablement et calcule ses ripostes à ce coup particulier alors que vous réfléchissez encore. S'il a deviné juste, il n'a plus aucune raison de continuer à calculer - il fait immédiatement le coup qu'il a déjà découvert !

Pour désactiver cette fonction, activez l'option Mode de Jeu Facile, ainsi qu'il est décrit à la Section 5.2.

2.9 Mémorisation de la partie

Vous pouvez interrompre une partie à tout moment en appuyant sur la touche **GO/STOP**. Le jeu sera alors interrompu et l'ordinateur conservera dans sa mémoire votre partie en cours (à concurrence d'environ 30 demi-coups). Lorsque vous rallumerez votre ordinateur, il sera prêt à reprendre la partie là où vous l'avez laissée.

3. LES NIVEAUX DE DIFFICULTE

L'ordinateur d'échecs comporte 64 niveaux de difficulté différents. N'oubliez pas, lorsque vous sélectionnez votre niveau de jeu, que quand l'ordinateur dispose de plus de temps pour réfléchir, il devient plus fort et joue mieux - exactement comme un joueur humain ! Le Tableau des Niveaux de Jeu vous offre une vue d'ensemble de tous les niveaux. Ces niveaux sont aussi décrits individuellement dans la présente Section.

Sélection des niveaux de difficulté

*Le tableau "**SELECTIONNEZ UN NIVEAU DE DIFFICULTE A L'AIDE DE CE TABLEAU !**" vous offre un aperçu illustré de la méthode de sélection des niveaux et vous permet de voir en un clin d'oeil tous les niveaux.*

Il existe deux méthodes de choisir un niveau de jeu. Vous pouvez sélectionner les niveaux en utilisant les touches de jeu ou en appuyant sur les cases de l'échiquier. Quelle que soit la méthode utilisée, vous devriez toujours appuyer d'abord sur la touche **LEVEL** pour accéder au Mode Niveaux. L'ordinateur affichera le niveau de jeu en cours. L'ordinateur, lors de sa mise en marche initiale, est réglé au Niveau Classique D1 (comportant un temps de réponse moyen de cinq

secondes par coup) et l'écran affiche **L0:05**.

- **Pour sélectionner un niveau à l'aide des touches de jeu** : après avoir accédé au Mode Niveaux en appuyant sur la touche **LEVEL**, changez de niveau, un à la fois, à l'aide des touches **BLACK/→** et **WHITE/←**. La méthode raccourcie consiste à appuyer à coups répétés sur la touche **LEVEL** pour franchir plus de huit niveaux à la fois. Lorsque le niveau requis s'affichera, appuyez sur la touche **ENTER** pour entrer votre nouveau niveau dans l'ordinateur et quitter le Mode Niveaux.
- **Pour sélectionner un niveau en appuyant sur les cases de l'échiquier** : comme indiqué au Tableau des Niveaux, chacune des 64 cases de l'échiquier correspond à un niveau particulier. Après avoir accédé au Mode Niveaux en appuyant sur la touche **LEVEL**, prenez une pièce et appuyez sur la case requise pour activer un niveau, en utilisant le tableau comme guide. Ayant appuyé sur la case requise, lorsque ce niveau s'affichera à l'écran, appuyez sur la touche **ENTER** pour entrer le nouveau niveau dans l'ordinateur et quitter le Mode Niveaux. *Lorsque vous réalisez votre sélection par l'intermédiaire des cases de l'échiquier, la pression de la touche **CLEAR** produira un effet identique à la pression de la touche **ENTER** — elle entrera votre sélection du niveau dans l'ordinateur.*
- **Pour vérifier le niveau sans changer de niveau** : si vous appuyez sur la touche **LEVEL** pour vérifier le niveau sans vraiment souhaiter changer de niveau, appuyez sur la touche **CLEAR**. Ceci vous ramènera au jeu normal sans changer de niveau ni modifier les réglages de la pendule, quand bien même l'ordinateur serait en phase de réflexion.

Autres points importants à ne pas oublier en ce qui concerne les niveaux de difficulté :

- Le changement de niveau entraîne toujours la réinitialisation des pendules d'échecs.
- Il est déconseillé de changer de niveau pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion. Si cela s'avérait nécessaire, appuyez d'abord sur la touche **ENTER** pour obliger l'ordinateur à abandonner sa recherche et à faire son coup sur l'échiquier. Revenez ensuite en arrière sur le coup de l'ordinateur et changez de niveau. Appuyez enfin sur la touche **ENTER** pour obliger l'ordinateur à reprendre sa réflexion au nouveau niveau.
- Si vous changez de niveau pendant que l'ordinateur est en phase

de réflexion, la pendule sera réinitialisée et la recherche en cours abandonnée.

- Si vous appuyez sur la touche **LEVEL** pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion sans toutefois changer de niveau (vous avez appuyé sur la touche **CLEAR** plutôt que sur la touche **ENTER**), l'ordinateur abandonnera également sa recherche.

3.1 Les Niveaux Classiques (Cases A1-G2)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	AFFICHAGE
A1	1 seconde	L 0 : 0 1
B1	2 secondes	L 0 : 0 2
C1	3 secondes	L 0 : 0 3
D1	5 secondes	L 0 : 0 5
E1	10 secondes	L 0 : 1 0
F1	15 secondes	L 0 : 1 5
G1	20 secondes	L 0 : 2 0
H1	30 secondes	L 0 : 3 0
A2	45 secondes	L 0 : 4 5
B2	1 minute	L 1 : 0 0
C2	1.5 minutes	L 1 : 3 0
D2	2 minutes	L 2 : 0 0
E2	3 minutes	L 3 : 0 0
F2	5 minutes	L 5 : 0 0
G2	10 minutes	L 1 0 : 0 0

En sélectionnant un des Niveaux Classiques, vous sélectionnez un temps de réponse moyen de l'ordinateur. A noter que ces moyennes sont calculées sur un grand nombre de coups. Dans ses ouvertures et en fin de partie, l'ordinateur a tendance à jouer plus vite, mais dans des positions complexes de milieu de partie, il pourra prendre beaucoup plus longtemps pour jouer.

3.2 Le Niveau Infini (Case H2)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	AFFICHAGE
H2	aucune limite de temps	9 : 9 9 : 9 9

Au Niveau Infini, l'ordinateur cherche indéfiniment jusqu'à ce qu'il trouve un mat forcé ou un coup forcé, jusqu'à ce qu'il ait fouillé la position jusqu'au fin fond ou que vous arrêtez la recherche en appuyant sur la touche **ENTER**. Si la recherche est interrompue, l'ordinateur jouera le coup qu'il estime le meilleur à ce stade. Tentez l'expérience - établissez des positions intéressantes sur l'échiquier et

laissez l'ordinateur les analyser pour vous ! Il réfléchira pendant des heures, voire des journées entières et essaiera de trouver le meilleur coup possible. Et n'oubliez pas de l'observer pendant qu'il réfléchit - profitez de l'option Affichage Cyclique décrite à la Section 5.3.

3.3 Les Niveaux Tournoi (Cases A3-H3)

NIVEAU	NOMBRE DE COUPS/TEMPS TOTAL	AFFICHAGE ALTERNATIF
A3	40 coups en 1 heure 30 minutes.	L r 4 0 1 : 3 0 : 0 0
B3	35 coups en 1 heure 45 minutes.	L r 3 5 1 : 4 5 : 0 0
C3	40 coups en 1 heure 45 minutes.	L r 4 0 1 : 4 5 : 0 0
D3	35 coups en 1 heure 30 minutes	L r 3 5 1 : 3 0 : 0 0
E3	40 coups en 2 heures.	L r 4 0 2 : 0 0 : 0 0
F3	45 coups en 2 heures 30 minutes. ...	L r 4 5 2 : 3 0 : 0 0
G3 ...	50 coups en 2 heures.	L r 5 0 2 : 0 0 : 0 0
H3	40 coups en 3 heures.	L r 4 0 3 : 0 0 : 0 0

Les Niveaux Tournoi exigent l'exécution d'un certain nombre de coups dans un laps de temps donné. Si un joueur excède le temps imparti pour un certain nombre de coups, l'ordinateur fera clignoter à l'écran le message L r E accompagné du temps écoulé, indiquant la fin de la partie. Vous pourrez, si vous le souhaitez, continuer à jouer même après que le délai aura été dépassé.

Si vous choisissez un Niveau Tournoi, vous pourriez préférer l'affichage du compte à rebours à celui du temps écoulé (voir Section 5.1). Lorsque le temps imparti sera écoulé, le compte à rebours cédera automatiquement sa place à l'affichage normal de la pendule.

3.4 Les Niveaux Blitz (Cases A4-H4)

NIVEAU	TEMPS MOYEN PAR COUP	AFFICHAGE
A4	5 minutes	b L : 5
B4	10 minutes	b L : 1 0
C4	15 minutes	b L : 1 5
D4	20 minutes	b L : 2 0
E4	30 minutes	b L : 3 0
F4	45 minutes	b L : 4 5
G4	60 minutes	b L : 6 0
H4	90 minutes	b L : 9 0

Aux Niveaux Blitz (également appelés Niveaux Echecs Rapides ou "Mort Subite"), vous réglez la durée totale de la partie. Si le temps imparti est dépassé, l'ordinateur fera clignoter à l'écran le message L r E accompagné du temps écoulé, indiquant la fin de la partie.

SELECTIONNEZ UN NIVEAU DE DIFFICULTE A L'AIDE DE CE TABLEAU !

- Appuyez sur la touche **LEVEL** pour accéder au Mode Niveaux.



- Choisissez ensuite votre niveau à l'aide du Tableau des Niveaux. Il existe deux méthodes de sélectionner les niveaux.

- Faites tourner les niveaux dans une boucle, jusqu'à ce que s'affiche le niveau requis :

- Appuyez sur la touche **BLACK/→** pour **monter** → d'un niveau.
- Appuyez sur la touche **WHITE/←** pour **descendre** ← d'un niveau.
- Appuyez sur la touche **LEVEL** pour **monter** → de huit niveaux.

- OU** repérez simplement votre case de niveau et appuyez une des pièces chevillées sur le trou pour afficher ce niveau.

- Enfin, appuyez sur la touche **ENTER** pour quitter le Mode Niveaux, en utilisant votre nouveau niveau !



NIVEAUX ENTRAINEMENT		Profondeur de recherche 9 demi-coups PLY: 9 A8	Profondeur de recherche 10 demi-coups PLY: 10 B8	Profondeur de recherche 11 demi-coups PLY: 11 C8	Profondeur de recherche 12 demi-coups PLY: 12 D8	Profondeur de recherche 13 demi-coups PLY: 13 E8	Profondeur de recherche 14 demi-coups PLY: 14 F8	Profondeur de recherche 15 demi-coups PLY: 15 G8	Profondeur de recherche 16 demi-coups PLY: 16 H8
		Profondeur de recherche 1 demi-coups PLY: 1 A7	Profondeur de recherche 2 demi-coups PLY: 2 B7	Profondeur de recherche 3 demi-coups PLY: 3 C7	Profondeur de recherche 4 demi-coups PLY: 4 D7	Profondeur de recherche 5 demi-coups PLY: 5 E7	Profondeur de recherche 6 demi-coups PLY: 6 F7	Profondeur de recherche 7 demi-coups PLY: 7 G7	Profondeur de recherche 8 demi-coups PLY: 8 H7
NIVEAUX RECHERCHE DE MATS		Mat en 1 coup 7 in: 1 A6	Mat en 2 coups 7 in: 2 B6	Mat en 3 coups 7 in: 3 C6	Mat en 4 coups 7 in: 4 D6	Mat en 5 coups 7 in: 5 E6	Mat en 6 coups 7 in: 6 F6	Mat en 7 coups 7 in: 7 G6	Mat en 8 coups 7 in: 8 H6
		1 sec. par coup 660: 1 A5	2 sec. par coup 660: 2 B5	3 sec. par coup 660: 3 C5	4 sec. par coup 660: 4 D5	5 sec. par coup 660: 5 E5	6 sec. par coup 660: 6 F5	7 sec. par coup 660: 7 G5	8 sec. par coup 660: 8 H5
NIVEAUX BLITZ		5 min. par partie 6L: 5 A4	10 min. par partie 6L: 10 B4	15 min. par partie 6L: 15 C4	20 min. par partie 6L: 20 D4	30 min. par partie 6L: 30 E4	45 min. par partie 6L: 45 F4	60 min. par partie 6L: 60 G4	90 min. par partie 6L: 90 H4
		40 coups en 1:30 6L: 40 1:30:00 A3	35 coups en 1:45 6L: 35 1:45:00 B3	40 coups en 1:45 6L: 40 1:45:00 C3	35 coups en 1:30 6L: 35 1:30:00 D3	40 coups en 2:00 6L: 40 2:00:00 E3	45 coups en 2:30 6L: 45 2:30:00 F3	50 coups en 2:00 6L: 50 2:00:00 G3	40 coups en 3:00 6L: 40 3:00:00 H3
NIVEAUX TOURNOI		45 sec. par coup 6L: 45 A2	1 min. par coup 6L: 1:00 B2	1.5 min. par coup 6L: 1:30 C2	2 min. par coup 6L: 2:00 D2	3 min. par coup 6L: 3:00 E2	5 min. par coup 6L: 5:00 F2	10 min. par coup 6L: 10:00 G2	Niveau Infini 9:99:99 H2
		1 sec. par coup 6L: 0:1 A1	2 sec. par coup 6L: 0:2 B1	3 sec. par coup 6L: 0:3 C1	5 sec. par coup 6L: 0:5 D1	10 sec. par coup 6L: 1:0 E1	15 sec. par coup 6L: 1:5 F1	20 sec. par coup 6L: 2:0 G1	30 sec. par coup 6L: 3:0 H1
NIVEAUX DE JEU CLASSIQUES + NIVEAUX INFINI									

Voir détails complémentaires à la Section 3.

Si vous choisissez un Niveau Blitz, vous pourriez préférer l'affichage du compte à rebours à celui du temps écoulé (voir Section 5.1). Lorsque le temps imparti sera écoulé, le compte à rebours cédera automatiquement sa place à l'affichage normal de la pendule.

3.5 Les Niveaux Débutant (Cases A5-H5)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	AFFICHAGE
A5	1 seconde	b E C : 1
B5	2 secondes	b E C : 2
C5	3 secondes	b E C : 3
D5	4 secondes	b E C : 4
E5	5 secondes	b E C : 5
F5	6 secondes	b E C : 6
G5	7 secondes	b E C : 7
H5	8 secondes	b E C : 8

Etes-vous un débutant ? Oui ? Ces niveaux vous sont particulièrement destinés. Ici, l'ordinateur limite exprès sa recherche pour jouer un jeu plus faible et vous offrir de meilleures chances de gagner ! Ces niveaux partent du jeu facile pour devenir graduellement plus difficiles - dès que vous en aurez maîtrisé un, passez au suivant.

3.6 Les Niveaux Recherche de Mats (Cases A6-H6)

NIVEAU	PROBLEME	AFFICHAGE
A6	Mat en 1 coup	7 in : 1
B6	Mat en 2 coups	7 in : 2
C6	Mat en 3 coups	7 in : 3
D6	Mat en 4 coups	7 in : 4
E6	Mat en 5 coups	7 in : 5
F6	Mat en 6 coups	7 in : 6
G6	Mat en 7 coups	7 in : 7
H6	Mat en 8 coups	7 in : 8

Le choix d'un de ces niveaux active un programme spécial de recherche de mat. Si vous êtes dans une position qui pourrait mener à un mat et vous désirez que l'ordinateur le trouve, réglez celui-ci sur l'un des Niveaux Recherche de Mats. Cet ordinateur est capable de résoudre des problèmes jusqu'au mat en 8 coups. Les mats en un à cinq coups sont en général résolus facilement tandis que la résolution des mats en six à huit coups pourrait prendre beaucoup plus de temps. S'il n'y a pas de mat possible, ou si l'ordinateur n'en trouve pas, il

AVEZ-VOUS BESOIN D'AIDE POUR CHOISIR UN NIVEAU ? VOICI QUELQUES CONSEILS !

- **Etes-vous un débutant ?** Commencez par les Niveaux Débutant ou par les Niveaux Entraînement inférieurs. Ces niveaux limitent la profondeur de recherche de l'ordinateur, affaiblissant le jeu et vous offrant l'occasion d'en apprendre davantage sur le jeu et peut-être même de gagner ! Pour augmenter encore vos chances de gagner, combinez un de ces niveaux avec l'option Mode de Jeu Facile (Section 5.2) pour permettre à l'ordinateur de réfléchir sur votre temps.
- **Etes-vous un joueur moyen ou chevronné ?** Essayez les Niveaux Classiques, Entraînement ou Tournoi. Les Niveaux Classiques s'échelonnent du niveau de jeu facile au plus difficile, où le temps de réponse est de 10 minutes et les Niveaux Tournoi sont pleins de défis. Les Niveaux Entraînement vous permettent de régler à votre guise la profondeur de la recherche - au fur et à mesure que vous aurez maîtrisé un niveau, passez au suivant ! Et n'oubliez pas d'essayer les Niveaux Blitz, pour quelques trépidantes parties d'échecs rapides.
- **Vous voulez tenter une expérience ?** Utilisez, pour résoudre vos problèmes, les Niveaux Recherche de Mats jusqu'au mat en huit coups - lancez votre recherche à partir d'une position inhérente à l'une de vos propres parties, ou posez un problème réel de mise en mat. Choisissez le Niveau Infini et laissez l'ordinateur analyser les positions complexes pendant des heures, voire des journées entières.

affichera une série de traits (— — — —). Pour continuer à jouer, il vous suffira de passer à un autre niveau.

3.7 Les Niveaux Entraînement (Cases A7-H8)

NIVEAU	AFFICHAGE	NIVEAU	AFFICHAGE
A7	P L Y : 1	A8	P L Y : 9
B7	P L Y : 2	B8	P L Y : 10
C7	P L Y : 3	C8	P L Y : 11

D7..... PLY : 4	D8..... PLY : 12
E7..... PLY : 5	E8..... PLY : 13
F7..... PLY : 6	F8..... PLY : 14
G7..... PLY : 7	G8..... PLY : 15
H7..... PLY : 8	H8..... PLY : 16

Aux Niveaux Entraînement, la profondeur de recherche de l'ordinateur est limitée à un certain nombre de coups, comme indiqué ci-dessus. Lorsque vous passez d'un niveau à l'autre, l'ordinateur affiche pour chaque niveau la mention PLY : #. Le mot "Ply" désigne un demi-coup (un coup pour l'un des camps) et le symbole "#" désigne la profondeur de la recherche. Par exemple, au Niveau A7, l'ordinateur effectue sa recherche jusqu'à une profondeur d'un demi-coup (PLY : 1), se contentant alors de n'anticiper qu'un seul coup. Ainsi, à ce niveau, il lui arrivera de laisser passer un mat en un coup. Le jeu s'en trouvera affaibli, offrant ainsi au débutant l'occasion de battre l'ordinateur.

4. LE MODE INFO : OBSERVEZ ET VOUS APPRENDREZ

Imaginez ce cas : vous êtes engagé dans une partie d'échecs contre un ami et c'est à lui de jouer. Vous aimeriez beaucoup connaître le coup qu'il envisage et vous aimeriez connaître aussi son avis sur la position en cours. Bien entendu, vous ne le lui demanderez pas - simplement parce que cela ne se fait pas ! Eh bien, devinez - lorsque vous jouez contre cet ordinateur d'échecs, vous pouvez demander ce qu'il vous plaît, *et vous recevrez toutes les réponses !* En réalité, vous pourrez récolter une foison de renseignements sur le cheminement de la pensée de l'ordinateur. Il vous indiquera sur demande le coup qu'il envisage, la variante prévue après ce coup, son évaluation de la position en cours, la profondeur de sa recherche, et bien d'autres informations. Il est aisé d'imaginer à quel point l'étude de ces informations vous aidera à approfondir vos connaissances en matière d'échecs.

Utilisation du Mode Info

Comment fait-on pour accéder à toutes ces informations ? En utilisant n'importe quand le Mode Info ! Si vous le faites alors que l'ordinateur est en phase de réflexion, vous verrez l'affichage des informations se modifier au fur et à mesure que l'ordinateur envisage

différents coups et approfondit sa recherche.

Le tableau "LE MODE INFO EN UN CLIN D'OEIL" présente un résumé des divers affichages du Mode Info.

Les informations inhérentes à la partie se répartissent en quatre catégories principales et la pression de la touche **INFO** fera tourner dans une boucle ces catégories. Les touches **BLACK/→** et **WHITE/←** seront utilisées pour faire tourner dans une boucle les affichages de chaque catégorie. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Info et retourner à l'affichage normal de la pendule d'échecs.

Après vous être familiarisé avec le Mode Info, reportez-vous à la Section 5.3, qui vous présente une description de l'option Affichage Cyclique. La sélection de cette option chaque fois qu'il réfléchit à un coup, oblige l'ordinateur à faire automatiquement tourner dans une boucle les informations requises, à intervalles d'une seconde - vous pouvez en réalité observer votre ordinateur "penser tout haut" !

Si l'information requise n'est pas disponible, l'ordinateur affichera une série de traits (-----).

4.1 Variante principale

Appuyez une première fois sur la touche **INFO** pour obtenir des informations sur la variante principale (la variante prévue ou la séquence de coups que l'ordinateur s'attend à voir). Le coup que l'ordinateur envisage de faire s'affichera en premier lieu. La variante principale est indiquée à une profondeur maximale de quatre demi-coups. Appuyez à coups répétés sur la touche **BLACK/→** pour faire défiler en avant tous les affichages.

- 1er coup (Variante prévue)
- 2ème coup (Variante prévue)
- 3ème coup (Variante prévue)
- 4ème coup (Variante prévue)

Appuyez sur la touche **WHITE/←** pour faire défiler en arrière tous les affichages et revoir les affichages précédents. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner à l'affichage normal de la pendule.

*Le premier coup de la variante prévue étant le coup que l'ordinateur présume que vous ferez, vous pouvez également considérer ce coup comme un conseil ! Donc - chaque fois que vous aurez besoin d'aide, appuyez sur la touche **INFO** quand c'est à vous de jouer.*

4.2 Informations sur la recherche

Appuyez une deuxième fois sur la touche **INFO** pour obtenir des informations sur la recherche de l'ordinateur. Appuyez à coups répétés sur la touche **BLACK/→** pour faire défiler en avant ces quatre affichages.

- Evaluation de la position en cours (basée sur une valeur de 1,0 points pour les pions ; un chiffre positif indique que les Blancs ont l'avantage).
- Deux chiffres : le premier représente la profondeur de la recherche en cours, ou le nombre de demi-coups que l'ordinateur envisage. Le second représente le nombre de coups que l'ordinateur a examinés à ce stade.
- Le coup présentement envisagé.
- La vitesse de recherche, ou le nombre de positions (noeuds) fouillées par seconde.

Appuyez sur la touche **WHITE/←** pour faire défiler en arrière les affichages et revoir les affichages précédents. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner à l'affichage normal de la pendule.

4.3 Informations inhérentes aux pendules d'échecs

Appuyez une troisième fois sur la touche **INFO** pour accéder aux informations inhérentes aux pendules d'échecs. Les pendules d'échecs surveillent les temps des deux camps. Appuyez à coups répétés sur la touche **BLACK/→** pour faire défiler en avant les affichages des pendules.

- Temps écoulé depuis l'exécution du dernier coup.
- Temps écoulé total pour l'ordinateur.
- Temps écoulé total pour le joueur.
- Temps restant pour l'ordinateur (*Niveaux Blitz/Tournoi uniquement*).
- Temps restant pour le joueur (*Niveaux Blitz/Tournoi uniquement*).

Appuyez sur la touche **WHITE/←** pour faire défiler en arrière les affichages et revoir les affichages précédents. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner à l'affichage normal de la pendule.

Les pendules s'arrêtent chaque fois que vous revenez en arrière sur un coup, vérifiez les réglages de niveaux, choisissez une option, vérifiez ou établissez une position, ou éteignez l'appareil. Dans tous ces cas, toutefois, les temps demeurent conservés dans la mémoire et les pendules se remettent en fonction aussitôt que vous reprenez la partie. Chaque fois que vous changerez de niveau ou appuierez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie, les pendules d'échecs seront remises à 0 : 00 : 00.

LE MODE INFO EN UN CLIN D'OEIL !

INFORMATIONS SUR LES VARIANTES PRINCIPALES :

info **x1** • 1er coup (variante prévue)

	↑	• 2ème coup (variante prévue)
	↓	• 3ème coup (variante prévue)
		• 4ème coup (variante prévue)

INFORMATIONS SUR LA RECHERCHE :

info **x2** • Evaluation de la position en cours

	↑	• 2 chiffres : profondeur de la recherche + nombre de coups examinés à ce stade
	↓	• Coup présentement envisagé
		• Nombre de positions fouillées par seconde

INFORMATIONS INHERENTES AUX PENDULES D'ECHECS :

info **x3** • Temps écoulé depuis le dernier coup

	↑	• Temps écoulé pour l'ordinateur
	↓	• Temps écoulé pour le joueur
		• Temps restant pour l'ordinateur*
		• Temps restant pour le joueur*

**Niveaux Blitz/Tournoi uniquement*

INFORMATIONS SUR LES COUPS :

info **x4** • Nombre de coups des Blancs à ce stade de la partie.

	↑	• Coups inhérents à la partie en cours.
	↓	

Appuyez sur **clear** à n'importe quel moment pour sortir du Mode Info.

Voir détails complémentaires à la Section 4.

4.4 Décompte des coups/coups inhérents à la partie

Appuyez une quatrième fois sur la touche **INFO** pour afficher le nombre de coups à ce stade de la partie. Vous pourrez ensuite appuyer à coups répétés sur la touche **WHITE/←** pour faire défiler en arrière tous les coups inhérents à votre partie (à concurrence de 30 demi-coups).

- Nombre de coups des Blancs à ce stade de la partie
- Coups inhérents à la partie en cours

Appuyez à coups répétés sur la touche **BLACK/→** à n'importe quel moment, pour refaire défiler les coups en avant. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner à l'affichage normal de la pendule.

4.5 Vous avez besoin d'un conseil ? Interrogez l'ordinateur !

Au cas où vous auriez négligé cette fonction lorsqu'il en a été question à la Section 4.1, nous aimerions la signaler de nouveau - si vous avez besoin du moindre conseil concernant un coup quelconque, vous pourrez toujours le demander à l'ordinateur. Il vous suffira d'appuyer sur la touche **INFO** lorsque c'est à vous de jouer et l'ordinateur affichera le coup qu'il suggère pour votre camp !

5. DES OPTIONS DIVERTISSANTES ET VARIEES

Outre toutes les fonctions qui vous ont été enseignées jusqu'à présent, votre ordinateur d'échecs propose bien d'autres fascinantes options de jeu. Il sera loisible au joueur de sélectionner ces options à tout moment au cours de la partie. Elles sont décrites individuellement dans cette section et résumées au Tableau du Mode Options.

Sélection des options de jeu

Il existe deux méthodes de sélectionner les options, comme il est décrit ci-dessous — en utilisant les touches de jeu ou en appuyant sur les cases de l'échiquier.

Le tableau "L'ESSENTIEL SUR LE MODE OPTIONS" résume les méthodes d'utilisation du Mode Options et offre une vue d'ensemble de toutes les options.

Les Options de Jeu se répartissent en trois catégories principales : *le Mode de Fonctionnement, le Mode de Jeu, et l'Affichage Cyclique*. La pression de la touche **OPTION** fera tourner dans une boucle ces catégories. Chaque catégorie contient huit options et les touches

BLACK/→ et **WHITE/←** seront utilisées pour faire tourner dans une boucle les options de chaque catégorie. Pour chaque option, le signe (+) sur l'affichage indique que l'option affichée est ACTIVEE et le signe (−) indique qu'elle est DESACTIVEE. Appuyez sur la touche **ENTER** pour activer ou désactiver chacune des options au fur et à mesure de leur affichage. Souvenez-vous que la pression de la touche **OPTION** fera tourner dans une boucle les trois catégories principales, et vous pourrez donc à tout moment passer à l'une de ces catégories. Après avoir choisi vos options, appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner au jeu normal.

Une autre méthode de sélectionner une option de jeu consiste à **appuyer sur les cases à options**. Comme illustré au Tableau des Options, les Cases A1-H1, A2-H2 et A3-H3 peuvent être utilisées pour activer ou désactiver les options. Appuyez d'abord sur la touche **OPTION** pour accéder au Mode Options et prenez ensuite une pièce et appuyez sur la case requise pour accéder à une quelconque option, en utilisant le tableau comme guide. Vous constaterez qu'en appuyant à coups répétés sur une case, cette option sera tour à tour activée et désactivée, les symboles plus (+) et moins (−) indiquant respectivement l'ACTIVATION et la DESACTIVATION. Lorsque vous aurez terminé toutes vos sélections, appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner à votre partie.

L'ordinateur, lors de sa mise en marche initiale, présente certaines options réglées par défaut. Les options automatiquement en vigueur au moment du démarrage initial sont accompagnées sur le tableau par le symbole plus et les options désactivées par le symbole moins. Chaque fois que vous réinitialiserez l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie, la plupart de vos options se transporteront sur la nouvelle partie. Il y a cependant certaines exceptions, dont la Réponse Automatique, qui est automatiquement ACTIVEE lorsque vous entamez une nouvelle partie, et l'option Jouez les Blancs en partant du haut, qui est automatiquement DESACTIVEE.

5.1 Options Mode de Fonctionnement (Cases A1-H1)

Ces options influencent la manière dont vous utilisez votre ordinateur.

Appuyez une fois sur la touche **OPTION** pour choisir les Options **Mode de Fonctionnement**. Servez-vous ensuite des touches **BLACK/→** et **WHITE/←** pour choisir les options de cette catégorie, et appuyez sur la touche **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (−) les options. Ou

appuyez simplement sur les cases à options pour activer ou désactiver les options.

a. Réponse automatique (Case A1)

Activée : + R U E Désactivée : - R U E

Normalement, chaque fois que vous entrez un coup, l'ordinateur riposte par un déplacement de pièce. Cependant, en désactivant l'option Réponse Automatique, il vous sera possible d'entrer un à la fois n'importe quel nombre de coups, sans permettre à l'ordinateur de répondre. Vous constaterez qu'il existe plusieurs splendides façons d'utiliser cette fonction:

- Jouez des parties de maîtres. Appuyez sur la touche **ENTER** pour voir ce que l'ordinateur ferait dans n'importe quelle position !
- Tenez un registre de vos parties d'échecs. Une fois la partie terminée, jouez n'importe quelle position pour voir comment d'autres coups ou des stratégies différentes auraient influencé l'issue.
- Etudiez les variantes d'ouvertures en les entrant manuellement !
- Jouez contre un ami, l'ordinateur faisant fonction d'arbitre. Il surveillera votre jeu, contrôlant la légalité des coups et surveillant le temps des deux camps !

*Lorsque vous jouez contre un tiers, si l'un des deux camps a besoin d'aide, appuyez sur la touche **INFO** pour voir le coup suggéré par l'ordinateur. Pour voir ce que l'ordinateur ferait dans une certaine position, appuyez sur la touche **ENTER** et il fera le coup suivant. Après que l'ordinateur aura joué, l'option Réponse Automatique restera désactivée et vous pourrez poursuivre votre partie. Il convient de noter également que cette option retournera automatiquement au réglage par défaut, soit l'état **ACTIVE**, chaque fois que vous appuierez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour entamer une nouvelle partie.*

b. Signal sonore (Case B1)

Etat activé : + S N d Etat désactivé : - S N d

Cette option vous permet de désactiver le bip sonore accompagnant chaque pression de touche. Le bip sonore retentira cependant toujours lorsqu'il s'agira d'un coup de l'ordinateur, d'un coup illégal ou d'une pression de touche non autorisée.

c. Mode Silencieux (Case C1)

Etat activé : + S I L Etat désactivé : - S I L

Normalement, l'ordinateur émet un bip sonore quand il a trouvé le coup qu'il doit jouer. Il est possible de supprimer complètement ce bip sonore en activant le Mode Silencieux.

d. Tic-tac de pendule (Case D1)

Etat activé : + t I C E Etat désactivé : - t I C E

En activant cette option, vous déclencherez un bruit de tic-tac qui fait ressembler l'ordinateur à une véritable pendule d'échecs ! Un peu d'imagination - et vous pourrez recréer l'ambiance d'un tournoi d'échecs international dans votre propre salon !

e. L'horloge régressive (Case E1)

Etat activé : + c d n Etat désactivé : - c d n

En activant cette option, vous demandez à l'ordinateur d'afficher le temps restant au lieu du temps écoulé. *Il convient de noter que cette option n'est disponible que combinée aux Niveaux Tournoi et Blitz.*

f. Essai du système (Case F1)

Etat activé : + t E S t Etat désactivé : - t E S t

L'option Essai du Système a été incluse principalement comme instrument de dépannage. Après avoir activé cette option en sélectionnant l'état + t E S t, appuyez à coups répétés sur la touche **BLACK/→** pour faire tourner dans une boucle tous les segments de l'affichage. Pour abandonner l'essai, appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur.

ATTENTION : prenez soin de ne pas activer cette option pendant une partie car le seul moyen d'abandonner l'essai est de réinitialiser l'ordinateur, et votre partie en cours risque fort d'être perdue.

g. Mise hors circuit automatique (Case G1)

Etat activé : + d P d Etat désactivé : - d P d

L'option de mise hors circuit automatique permet d'économiser l'énergie des piles. Lorsque cette option est activée, l'ordinateur s'éteint automatiquement au bout de 15 minutes si vous n'appuyez sur aucune touche ou si aucun coup n'intervient entre-temps. Afin de reprendre la partie là où vous l'avez laissée, appuyez sur la touche **GO/STOP** pour rallumer l'ordinateur. *Il convient de noter que l'ordinateur ne s'éteint jamais pendant qu'il est en phase de réflexion.*

h. Pièces blanches en haut (Case H1)

Etat activé : + ♖ ♜ ♞ Etat désactivé : - ♜ ♞ ♝

Souhaitez-vous vous écarter de la norme habituelle et laisser l'ordinateur jouer avec les pièces blanches en partant du haut de l'échiquier ? Essayez donc cette option intéressante ! Sélectionnez l'état + ♖ ♜ ♞ au début d'une nouvelle partie. Disposez les pièces sur l'échiquier en installant les Noirs de votre côté, comme illustré sur le schéma de la présente section. Appuyez ensuite sur la touche **ENTER** pour entamer la partie. Observez l'ordinateur jouer le premier coup pour les Blancs en partant du haut de l'échiquier.

Le tableau **“ESSAYEZ DE JOUER LES NOIRS EN PARTANT DU BAS: VOICI LA POSITION”** vous montre la disposition correcte des pièces sur l'échiquier lorsque vous utilisez cette option.

Lorsque l'ordinateur joue les Blancs en partant du haut, la notation de l'échiquier est automatiquement inversée. En outre, cette option retournera au réglage par défaut, à savoir l'état **DESACTIVE**, chaque fois que vous entamerez une nouvelle partie.

5.2 Options Mode de Jeu (Cases A2-H2)

Ces options influencent la manière dont l'ordinateur sélectionne ses coups.

Appuyez deux fois sur la touche **OPTION** pour choisir les **Options Mode de Jeu**. Utilisez ensuite les touches **BLACK/→** et **WHITE/←** pour choisir les options contenues dans cette catégorie et appuyez sur la touche **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (-) les options. Ou appuyez simplement sur les cases à options pour activer ou désactiver les options.

a. La recherche sélective (Case A2)

Etat activé : + ♖ ♜ ♞ Etat désactivé : - ♜ ♞ ♝

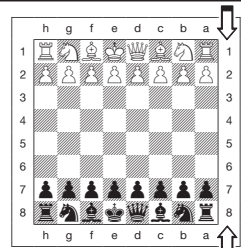
Le programme incorporé à cet ordinateur d'échecs utilise normalement un **algorithme de Recherche Sélective**. Ceci permet à l'ordinateur de voir des combinaisons dont le calcul exigerait normalement beaucoup plus de temps. La désactivation de l'option en sélectionnant l'état - ♜ ♞ ♝ fait passer le programme à un puissant **algorithme de Force Brute**. Cette méthode de recherche minimise le risque d'omissions occasionnelles.

Il convient de noter que les Niveaux Recherche de Mats utilisent toujours la méthode Force Brute.

ESSAYEZ DE JOUER LES NOIRS EN PARTANT DU BAS: VOICI LA POSITION

Lorsque l'ordinateur joue les Blancs en partant du haut (Section 5.1, Option H1), il vous faut disposer correctement les pièces ! Vous remarquerez que les Rois et les Dames sont disposés différemment et que la notation de l'échiquier est inversée.

Voir détails complémentaires à la Section 5.1.



b. Mode de Jeu Facile (Case B2)

Etat activé : + ♖ ♜ ♞ Etat désactivé : - ♜ ♞ ♝

Souhaitez-vous gagner plus fréquemment contre l'ordinateur ? Essayez d'activer le Mode de Jeu Facile, qui empêche l'ordinateur de réfléchir sur votre temps ! Ceci a pour effet d'affaiblir tous les niveaux sans pour autant affecter les chronométrages de l'ordinateur. Normalement, ainsi qu'il a été exposé à la Section 2.8, l'ordinateur réfléchit sur votre temps, mettant ainsi à profit votre propre temps de réflexion pour prévoir et élaborer ses stratégies. Cette fonction contribue à faire de votre ordinateur le redoutable adversaire que vous connaissez ! En utilisant le Mode de Jeu Facile pour affaiblir tous les niveaux, vous en élargissez en réalité l'éventail.

c. Mode de Jeu Aléatoire (Case C2)

Etat activé : + ♖ ♜ ♞ Etat désactivé : - ♜ ♞ ♝

Sélectionnez l'état + ♖ ♜ ♞ pour obtenir une plus grande variété de jeu. Au lieu de choisir l'unique meilleur coup, l'ordinateur choisira parmi les meilleurs coups possibles après avoir consulté son répertoire de jeu aléatoire.

d. Bibliothèque d'ouvertures passive (Case D2)

Etat activé : + ♖ ♜ ♞ Etat désactivé : - ♜ ♞ ♝

En sélectionnant l'état + ♖ ♜ ♞, vous contraignez l'ordinateur à donner la préférence aux ouvertures passives et aux positions fermées lorsqu'il doit décider de son ouverture. La sélection de cette option

L'ESSENTIEL SUR LE MODE OPTIONS

1. Appuyez à coups répétés sur la touche **OPTION** pour choisir un Mode

2. Sélectionnez ensuite votre(vos) option(s) à l'aide du Tableau des Options ci-dessous. Il existe deux méthodes de procéder.

- Faites tourner les options de ce mode dans une boucle :
 - Appuyez sur la touche **BLACK/→** pour faire tourner les options **en avant** →.
 - Appuyez sur la touche **WHITE/←** pour faire tourner les options **en arrière** ←.
 - Lorsque votre option s'affiche, appuyez sur la touche **ENTER** pour l'**activer (+)** ou la **désactiver (-)**.

- OU** repérez simplement la case de votre option et appuyez une des pièces chevillées dans le trou pour **activer (+)** ou **désactiver (-)** cette option.

3. Enfin, appuyez sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Options, en utilisant votre(vos) nouvelle(s) option(s) !



x1 = MODE DE FONCTIONNEMENT (RUE...)



x2 = MODE DE JEU (SEL...)



x3 = MODE AFFICHAGE CYCLIQUE (rd : l...)



x4 = retour au **MODE DE FONCTIONNEMENT...**

	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
OPTIONS AFFICHAGE CYCLIQUE	Variante 1 demi-coup -rd : 1 A3	Variante 2 demi-coups -rd : 2 B3	Variante 3 demi-coups -rd : 3 C3	Variante 4 demi-coups -rd : 4 D3	Evaluation de position -rd : 5 E3	Profon- deur & coups -rd : 6 F3	Noeuds fouillés -rd : 7 G3	Temps par coup -rd : 8 H3
OPTIONS MODE DE JEU	Recherche sélective/ Force brute +SEL A2	Mode Facile -ER54 B2	Jeu aléatoire -rRnD C2	Bibliothèque passive -bL : P D2	Bibliothèque active -bL : R E2	Bibliothèque intégrale -bL : ? F2	Bibliothèque de tournoi -bL : L G2	Avec/sans Bibliothèque +b00L H2
OPTIONS MODE DE FONCTION- NEMENT	Réponse automa- tique +RUE A1	Signal sonore +5nD B1	Mode Silencieux -5 IL C1	Tic-tac de pendule -L LCL D1	Horloge régressive -cdn E1	Essai du système -L E5L F1	Mise hors circuit automatique -8P8 G1	Pièces blanches en haut -L0P H1



Voir détails complémentaires à la Section 5.

désactivera les options Bibliothèque Active et Bibliothèque de Tournoi.

e. Bibliothèque d'ouvertures active (Case E2)

Etat activé : +bL : R Etat désactivé : -bL : R

Lorsque cette option est activée, l'ordinateur est contraint de donner la préférence aux ouvertures actives et aux positions ouvertes lorsqu'il

doit décider de son ouverture. La sélection de cette option désactivera les options Bibliothèque Passive et Bibliothèque de Tournoi.

f. Bibliothèque d'ouvertures intégrale (Case F2)

Etat activé : +bL : ? Etat désactivé : -bL : ?

En activant l'Option Bibliothèque Intégrale, vous donnerez à

l'ordinateur la liberté de choisir un coup dans toute sa bibliothèque d'ouvertures incorporée, ce qui vous permettra de le voir jouer un plus grand choix de variantes tirées de sa bibliothèque. *La sélection de cette option désactivera les options Bibliothèque Passive, Bibliothèque Active et Bibliothèque de Tournoi.*

Lorsque cette option est activée, vous pourriez voir l'ordinateur jouer des coups discutables. Ceci parce que sa bibliothèque d'ouvertures incorporée contient des réponses à certaines variantes de jeu (voire des variantes discutables) au cas où elles seraient jouées. Bien que l'ordinateur ne jouerait pas de lui-même ces variantes, il doit toutefois savoir y répondre le mieux possible. Ainsi, lorsque vous activez la bibliothèque intégrale, il est possible que l'ordinateur joue l'un de ces coups.

g. Bibliothèque de tournoi (Case G2)

Etat activé : + 6 6 : 6 Etat désactivé : - 6 6 : 6

Lorsque l'Option Bibliothèque de Tournoi est activée, l'ordinateur est contraint de toujours jouer la meilleure variante de jeu dans toutes les positions d'ouvertures. Bien qu'il en résulte un meilleur jeu, cela restreint également le choix des coups de l'ordinateur en limitant les variantes disponibles de sa bibliothèque. *La sélection de cette option désactivera les options Bibliothèque Active et Bibliothèque Passive.*

h. Avec/sans bibliothèque (Case H2)

Etat activé : + 6 6 6 6 Etat désactivé : - 6 6 6 6

Pour verrouiller complètement la bibliothèque d'ouvertures incorporée à votre ordinateur, réglez cette option à l'état - 6 6 6 6. Lorsque la bibliothèque est désactivée de cette façon, l'ordinateur est contraint de prendre, dès le début de la partie, le temps de réflexion nécessaire à ses coups, au lieu d'utiliser des coups répertoriés. Pour tout détail complémentaire concernant les ouvertures, voir Section 2.7. *La désactivation totale de la bibliothèque aura pour effet de désactiver automatiquement les autres options bibliothèques.*

5.3 Options Affichage Cyclique (Cases A3-H3)

IMPORTANT : l'option Affichage Cyclique n'est activée QUE PENDANT QUE L'ORDINATEUR EST EN PHASE DE REFLEXION.

Normalement, l'affichage de l'ordinateur indique le temps de jeu de celui qui est en train de jouer. Toutefois, l'ordinateur peut également afficher d'autres informations, ainsi qu'il est décrit à la Section 4 (Mode Info). L'option Affichage Cyclique fonctionne conjointement avec le Mode Info puisqu'elle vous permet de choisir parmi les affichages Info celui que vous souhaitez voir, et qu'elle fait ensuite tourner vos choix dans une boucle, à intervalles d'une seconde. Vous pouvez à votre gré activer n'importe laquelle des options Affichage Cyclique, ou toutes.

Appuyez trois fois sur la touche OPTION pour choisir les Options Affichage Cyclique. Utilisez ensuite les touches **BLACK/→** et **WHITE/←** pour choisir les options que vous souhaitez voir tourner sur l'écran. Les options sont décrites ci-dessous et résumées dans le Tableau du Mode Options de la présente section. Appuyez sur la touche **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (-) ces options. **Ou** appuyez simplement sur les cases à options pour activer ou désactiver les options.

Si vous estimez que l'affichage des différentes informations change trop rapidement pendant qu'il tourne, appuyez sur la touche **INFO** pour figer l'écran. Des pressions successives de la touche **INFO** et des touches **BLACK/→** et **WHITE/←** vous permettront de faire manuellement tourner dans une boucle toutes les informations affichées, comme indiqué à la Section 4. Pour retourner à l'affichage cyclique, appuyez sur la touche **OPTION** puis sur la touche **CLEAR**. Quoi qu'il en soit, dès que l'ordinateur commencera à réfléchir à son prochain coup, l'affichage retournera automatiquement au Mode Cyclique.

Les informations inhérentes à la partie que vous pouvez voir **pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion** comprennent :

- 6 6 : 1 à 6 6 : 4 = la variante prévue (jusqu'à quatre demi-coups).
- 6 6 : 5 = une évaluation de la position en cours.
- 6 6 : 6 = la profondeur de recherche de l'ordinateur et le nombre de coups examinés jusqu'à ce stade de la partie.
- 6 6 : 7 = le nombre de noeuds fouillés par seconde
- 6 6 : 8 = le temps employé par le coup jusqu'à ce stade de la partie.

Si les informations requises ne sont pas disponibles, l'ordinateur affichera une série de traits (---).

Une description complète de ces options ainsi que des détails sur la manière d'interpréter ces affichages vous sont présentés à la Section 4.

6. VERIFICATION/MISE EN PLACE DES POSITIONS

6.1 Vérification des positions

Le tableau “**IL EST FACILE DE VERIFIER LES PIECES !**” vous offre une illustration pas-à-pas du Mode Vérification.

Si vous renversez les pièces sur l'échiquier ou si vous estimez que leur position est incorrecte, l'ordinateur peut vérifier pour vous les coordonnées de toutes les pièces !

Lorsque c'est à vous de jouer, appuyez sur une des **TOUCHES-SYMBOLES** (♔, ♚, ♜, ♞, ♠, ♡, ou ♢). L'ordinateur vous indique les coordonnées de la première pièce de ce type sur l'échiquier - l'écran affiche le symbole de la pièce, le voyant de la couleur et la case. Appuyez de nouveau sur cette même **TOUCHE-SYMBOLE** pour voir les coordonnées de la deuxième pièce de ce même type. Toutes les pièces blanches seront montrées d'abord, suivies des pièces Noires. Lorsqu'il n'y aura plus de pièces de ce type sur l'échiquier, le symbole de la pièce restera seul affiché.

Souhaitez-vous vérifier d'autres pièces ? Il suffit de recommencer la procédure ci-dessus en utilisant les autres **TOUCHES-SYMBOLES** et vous pourrez, si vous le souhaitez, vérifier l'échiquier intégral. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour retourner au mode de jeu normal.

6.2 Modification et mise en place des positions

Le tableau “**ESSAYEZ LE MODE POSITIONS**” vous donne une idée du fonctionnement de cette fonction.

Le Mode Positions est une fascinante fonction qui vous permet d'établir des positions particulières à partir desquelles vous pouvez jouer, ou des problèmes que l'ordinateur doit résoudre. **Attention** : tous les coups antérieurs de la partie en cours s'effaceront de la mémoire de l'ordinateur si vous modifiez les positions pendant une partie.

Appuyez sur la touche **POSITION** pour accéder au Mode Positions. L'affichage indique - P05 -. Vous pouvez modifier ou établir une position chaque fois que c'est à vous de jouer. Après avoir établi votre nouvelle position, appuyez sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Positions.

- **Pour retirer une pièce de l'échiquier**, appuyez cette pièce légèrement sur sa case puis retirez-la. Vous remarquerez que

IL EST FACILE DE VERIFIER LES PIECES !



1. Appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie.
Affichage : □ □ : □□ : □□.



2. Appuyez sur le **CAVALIER**.
Display: □, ♞, b 1 (le premier Cavalier Blanc).



3. Appuyez de nouveau sur le **CAVALIER**.
Affichage : □, ♞, c 1 (le deuxième Cavalier Blanc).



4. Appuyez de nouveau sur le **CAVALIER**.
Affichage : ♜, ♞, b 8 (le premier Cavalier Noir).



5. Appuyez de nouveau sur le **CAVALIER**.
Affichage : ♜, ♞, c 8 (le deuxième Cavalier Noir).



6. Appuyez de nouveau sur le **CAVALIER**.
Affichage : ♞ (il n'y a plus de cavaliers sur l'échiquier).



7. Répétez cette procédure pour vérifier d'autres pièces! Appuyez sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Vérification.

Voir détails complémentaires à la Section 6.1.

l'écran affiche le type de pièce et sa couleur, accompagnés du signe moins (–) et des coordonnées de la case.

- **Pour déplacer une pièce sur l'échiquier**, appuyez la pièce sur sa case d'origine, retirez-la, puis posez-la sur sa case de destination. Un signe moins (–) apparaîtra pour la première case, et un signe plus (+) pour la seconde.
- **Pour ajouter une pièce sur l'échiquier**, appuyez d'abord sur la **TOUCHE-SYMBOLE** de la pièce en question (♔, ♚, ♜, ♞, ♠, ♡, ou ♢). Assurez-vous que l'écran affiche bien la couleur exacte pour la pièce que vous voulez ajouter. Sinon, appuyez sur les touches **BLACK/→** ou **WHITE/←** pour changer la couleur. Une fois que

l'écran affichera la pièce et la couleur requises, placez la pièce sur la case choisie et appuyez dessus légèrement. *L'écran affiche alors un signe plus (+) et les coordonnées de cette case.* Pour ajouter une autre pièce du même type, il suffit d'appuyer sur une autre **TOUCHE-SYMBOLE** et de suivre la procédure décrite ci-dessus.

- **Pour vider l'échiquier**, appuyez sur la touche **ENTER** lorsque vous êtes en Mode Positions. L'écran affichera le symbole représentant l'échiquier vide. Appuyez de nouveau sur la touche **ENTER** pour confirmer votre décision de vider l'échiquier. Ajoutez ensuite les pièces de la manière décrite ci-dessus. Si vous ne souhaitez pas vider l'échiquier, appuyez sur la touche **CLEAR** pour refuser. Cette fonction peut s'avérer utile lorsque vous souhaitez établir une position avec quelques pièces seulement, où il serait plus facile de partir d'un échiquier vide !
- **Une fois que vous aurez modifié les positions sur l'échiquier de la manière décrite ci-dessus**, assurez-vous que la couleur affichée à l'écran soit bien celle du camp dont c'est le tour de jouer. Le cas échéant, changez de couleur en appuyant sur les touches **BLACK/→** ou **WHITE/←**.
- **Pour quitter le Mode Positions**, appuyez sur la touche **CLEAR**. Vous retournerez au jeu normal, à partir de votre nouvelle position sur l'échiquier.

*Il convient de noter que la procédure décrite ci-dessus vous permettra d'établir n'importe quelle position autorisée. L'ordinateur ne vous permettra pas d'établir une position illégale, telle que, par exemple, celle où le nombre de pièce est supérieur au nombre prescrit pour une partie normale, ou celle où un Roi est en échec et il lui est interdit de bouger. Dans de tels cas, l'ordinateur émettra simplement un bip sonore lorsque vous appuierez sur la touche **CLEAR** et il ne vous sera pas permis de quitter le Mode Positions. Vérifiez éventuellement la position à l'aide des **TOUCHES-SYMBÔLES** et corrigez la position (en ajoutant une pièce, en retirant une pièce ou en déplaçant une pièce disposée erronément). Appuyez ensuite sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Positions.*

ESSAYEZ LE MODE POSITIONS



1. Appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie.
Affichage : : : :
2. Appuyez sur la touche **POSITION** pour accéder au Mode Positions.
Affichage : - P O S - .
3. Appuyez le pion Blanc sur la case E2 et retirez-le de l'échiquier.
Affichage : , ♖, - E 2.
4. Appuyez ce même pion sur la case E3 pour l'ajouter à l'échiquier.
Affichage : , ♖, + E 3.
5. Appuyez la Dame Noire sur la case D8 et retirez-la de l'échiquier.
Affichage : ♚, ♚, - d 8.
6. Appuyez cette même Dame sur la case H5 pour l'ajouter à l'échiquier.
Affichage : ♚, ♚, + H 5.
7. Appuyez sur la touche **WHITE/←** pour changer de couleur en prévision du prochain coup.
8. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour quitter le mode.

Voir détails complémentaires à la Section 6.2.

7. DETAILS TECHNIQUES

7.1 La Fonction ACL

Les ordinateurs se "verrouillent" parfois sous l'effet d'une décharge d'électricité statique ou d'autres perturbations électriques. Si cela se produit, il conviendra d'ôter les piles et d'enfoncer pendant au moins une seconde, une épingle ou tout autre objet pointu dans l'orifice **ACL** situé à la base de l'appareil. Ceci réinitialisera l'appareil.

7.2 Entretien

Votre ordinateur d'échecs est un appareil électronique de précision. Il doit être manipulé avec précaution et ne doit pas être soumis à des températures extrêmes ou exposé à l'humidité. Veuillez à ôter les piles avant de nettoyer l'appareil. N'utilisez aucun produit ou liquide chimique pour le nettoyer, car ceci risquerait d'endommager les surfaces en plastique.

Les piles faibles doivent être remplacées au plus tôt, car elles risquent de fuir et d'endommager l'appareil. Il convient de noter également les consignes suivantes concernant l'utilisation de piles.

Avertissement : utilisez exclusivement des piles alcalines ou au carbone-zinc. Ne mélangez pas des piles de types différents, ou des piles neuves et usagées. Ne rechargez pas de piles non rechargeables. Utilisez exclusivement des piles du même type que les piles recommandées ou de type équivalent. Veuillez à respecter la polarité exacte lors de l'installation des piles. Les piles vides seront retirées sans tarder de l'appareil. Ne court-circuitiez pas les bornes d'alimentation.

7.3 Fiche Technique

Touches :	16
Affichage LCD :	48 segments
Piles :	3 piles "AA"/AM3/R6 (de 1,5V)
Consommation d'énergie :	330 mW maximum
Dimensions :	335 x 302 x 35 mm
Poids :	975 g (sans piles)

Conservez les présentes informations pour toute référence ultérieure.

Saitek se réserve le droit d'apporter, sans préavis, toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits.

FRANÇAIS

59