

Mephisto[®]
from Saitek

Junior Master Chess

Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Instrucciones de Funcionamiento
Istruzioni d'uso
Handleiding

Endorsed by

Kasparov World Champion

DÉMARRAGE RAPIDE

Pour commencer à jouer tout de suite, sans lire d'abord le manuel en entier, suivez les étapes suivantes!

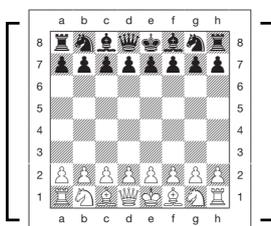
- 1** Insérez deux piles «AA» (AM3/R6) dans l'ordinateur, en vous assurant de respecter la polarité.



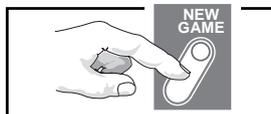
- 2** Appuyez sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)** pour mettre l'ordinateur en marche. Si l'appareil ne répond pas, réinitialisez le tel qu'indiqué dans la section 1.1.



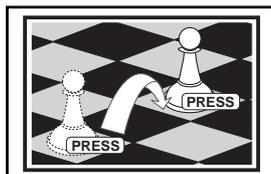
- 3** Placez les pièces de l'échiquier dans leur position initiale de départ, avec les Blancs de votre côté, comme sur le schéma.



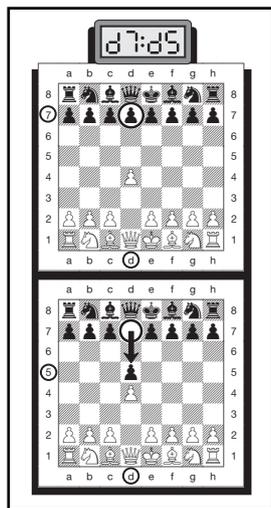
- 4** Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** pour réinitialiser l'ordinateur.



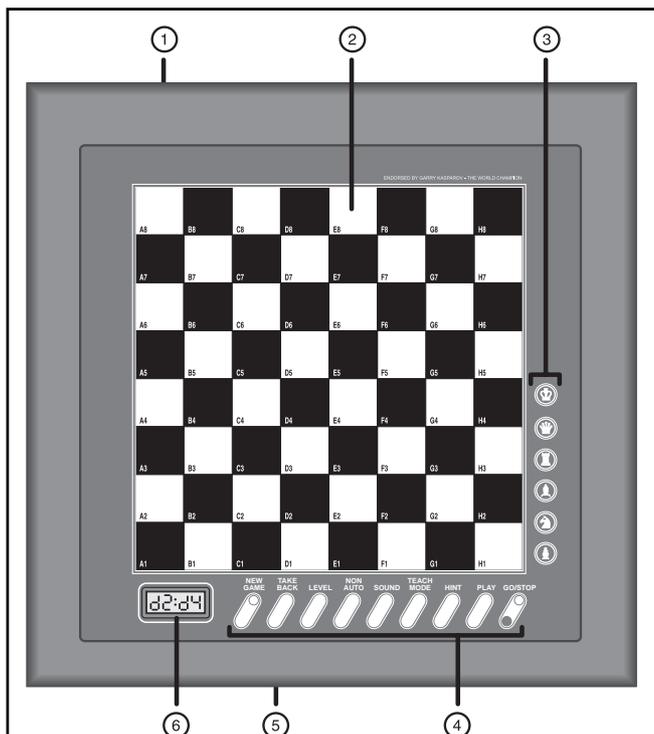
- 5** Enregistrez les coups en les effectuant sur l'échiquier. Appuyez doucement sur la pièce dans sa case de **départ** et **d'arrivée** pour chaque déplacement.



- 6** Dès que l'ordinateur joue un coup, ce coup est affiché. La case de **départ** clignote. Appuyez sur la pièce de l'ordinateur dans la case de **départ** (case d7 dans cet exemple). L'écran affiche alors la case **d'arrivée** qui clignote. Appuyez sur la case **d'arrivée** (d5 dans cet exemple) pour finir de jouer le coup de l'ordinateur. Et c'est tout!



Jouez le coup suivant tel que décrit ci-dessus. Appuyez sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)** à tout moment pour éteindre l'ordinateur. Amusez-vous bien!



TOUCHES ET FONCTIONS

- COMPARTIMENT À PILES:** À la base de l'appareil. Utilisez deux piles alcalines «AA» (AM3/R6).
- ÉCHIQUEUR À PLATEAU SENSITIF:** Chaque case est équipée d'un détecteur qui détecte automatiquement le déplacement des pièces.
- TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES:** s'utilisent pour vérifier les positions et sélectionner les modes d'enseignement. S'utilisent également pour promouvoir un pion.
- TOUCHES DE PARTIE**
 - NEW GAME (NOUVELLE PARTIE):** Appuyez sur cette touche pour réinitialiser l'ordinateur en vue d'une nouvelle partie.
 - TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE):** Appuyez sur cette touche pour revenir en arrière sur le dernier coup individuel effectué. Vous pouvez revenir en arrière sur deux coups individuels ou sur un coup pour chaque camp.
 - LEVEL (NIVEAU):** Appuyez sur cette touche pour passer au Mode niveau.
 - NO AUTO (NON AUTOMATIQUE):** Appuyez sur cette touche pour passer au mode non automatique, vous permettant d'effectuer les coups manuellement.
 - SOUND (SON):** Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver le son.
 - TEACH MODE (MODE ENSEIGNEMENT):** Appuyez sur cette touche pour passer au mode enseignement.
 - HINT (ASTUCE):** Maintenez cette touche appuyée pour que l'ordinateur vous suggère un coup.
 - PLAY (JOUER):** Appuyez sur cette touche pour changer de camp avec l'ordinateur; appuyez sur cette touche pendant que l'ordinateur réfléchit pour le forcer à jouer.
 - GO/STOP (MARCHE/ARRÊT):** Appuyez sur cette touche pour allumer et éteindre l'ordinateur. La position actuelle reste en mémoire quand vous éteignez l'ordinateur.
- ACL (Réinitialisation):** A la base de l'appareil. S'utilise pour éliminer les décharges statiques après avoir inséré de nouvelles piles.
- FENÊTRE D'AFFICHAGE:** S'utilise pour afficher les coups, les informations et les pendules d'échec. S'utilise également pour sélectionner les niveaux de jeu et les modes d'enseignement, et pour vérifier les pions.

TABLE DES MATIÈRES

DÉMARRAGE RAPIDE TOUCHES ET FONCTIONS

INTRODUCTION

1. COMMENÇONS!

- 1.1 Insérez d'abord les piles!
- 1.2 Vous êtes prêt à jouer? Voilà comment on commence!
- 1.3 Au tour de l'ordinateur!
- 1.4 Vous avez changé d'avis? Revenez en arrière!
- 1.5 La partie est terminée? Pourquoi pas recommencer!
- 1.6 Trop facile/difficile? Changez de niveau!

2. FONCTIONS DE BASE SUPPLÉMENTAIRES

- 2.1 A qui de jouer? Vérifiez l'écran!
- 2.2 Coups spéciaux
- 2.3 Coups illégaux
- 2.4 Échec, mat et partie nulle
- 2.5 Interrompez la recherche de l'ordinateur!

- 2.6 Changez de camps avec l'ordinateur
- 2.7 Besoin d'aide? Demandez une suggestion!
- 2.8 Pendules d'échiquier
- 2.9 Ouvertures intégrées
- 2.10 Arrêt automatique
- 2.11 Mémoire de partie

3. LES NIVEAUX DE JEU

- 3.1 Niveaux de divertissement
- 3.2 Niveaux de profondeur fixe
- 3.3 Niveaux moyens

4. MODES SPÉCIAUX À EXPLORER

- 4.1 Mode vérification
- 4.2 Mode non automatique
- 4.3 Mode d'enseignement

5. DÉTAILS TECHNIQUES

- 5.1 La fonction **ACL**
- 5.2 Soins et entretien
- 5.3 Spécifications techniques

GUIDE DE RÉOLUTIONS DE PROBLÈMES

INTRODUCTION

Bienvenue au monde merveilleux de l'échiquier électronique! Que vous soyez juste un débutant ou que vous connaissiez déjà ce jeu formidable, vous allez apprécier votre nouvel ordinateur d'échecs de nombreuses façons! Cet ordinateur, combinaison unique d'adversaire et de professeur, est toujours prêt à jouer, où que vous soyez! La section *Démarrage rapide* au début de ce manuel est destinée à vous permettre de commencer à jouer tout de suite, et vous trouverez plus de détails sur le fonctionnement du jeu dans la Section 1. Une fois que vous êtes familiarisé avec les bases du jeu, continuez à explorer le reste du manuel – et vous découvrirez bien vite une variété d'autres fonctions spéciales et d'options de jeu très excitantes!

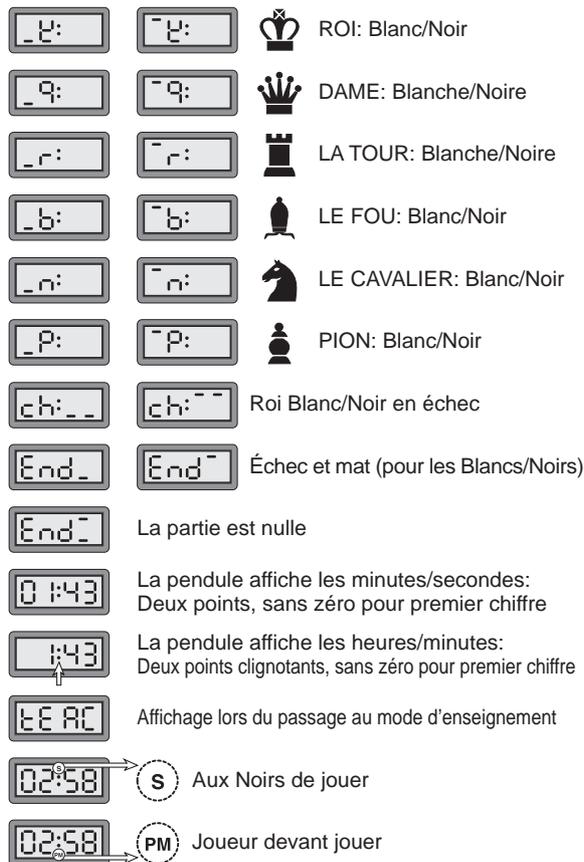
A propos, votre ordinateur connaît et respecte toutes les règles populaires des échecs – et vous pouvez être certain qu'il ne trichera jamais! Pour ceux d'entre vous qui n'avez jamais joué aux échecs, nous avons inclus dans ce manuel un bref aperçu des règles, pour vous permettre de commencer! Si vous désirez plus d'informations, pourquoi ne faites-vous pas un tour dans votre bibliothèque de quartier, où vous trouverez certainement une mine d'informations intéressantes sur les échecs!

1. COMMENÇONS!

1.1 Insérez d'abord les piles

Votre ordinateur d'échecs fonctionne avec deux piles «AA» (type AM3/R6). Insérez les piles dans le compartiment à piles situé à la base de l'appareil, tel qu'indiqué dans

SYMBOLES ET AFFICHAGES D'UN SEUL COUP D'ŒIL!



Démarrage rapide. Utilisez des piles alcalines neuves pour une durée de vie plus longue (jusqu'à 200 heures).

Allumez l'ordinateur en appuyant sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)**. Vous entendrez un bip vous indiquant que la partie peut commencer. Si l'ordinateur ne répond pas (des décharges statiques peuvent quelquefois le verrouiller), utilisez un trombone ou tout autre objet pointu pour appuyer à l'intérieur de l'orifice appelé **ACL** à la base de l'appareil pendant au moins une seconde. Cela vous permettra de réinitialiser l'ordinateur

1.2 Vous êtes prêt à jouer? Voilà comment on commence!

Bien, il est temps maintenant de commencer à jouer! C'est vraiment facile – il vous suffit de suivre les étapes suivantes:

- Appuyez sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)** pour allumer l'ordinateur, si vous ne l'avez pas déjà fait.
- Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** pour

réinitialiser l'ordinateur en vue d'une nouvelle partie d'échecs. Placez les pièces dans leur position de départ, en plaçant les Blancs le plus près de vous, tel qu'indiqué dans *Démarrage rapide*.

- c. Pour jouer un coup, appuyez doucement sur le pion que vous désirez déplacer jusqu'à ce que vous entendiez un bip – l'échiquier à plateau sensitif reconnaîtra automatiquement votre pion, et l'écran affichera la case activée.
- d. Prenez cette pièce et pressez la doucement sur la case de destination. Vous entendrez un deuxième bip vous confirmant le coup. Vous venez juste d'effectuer votre premier coup de la partie!

C'est maintenant à l'ordinateur de jouer pour les Noirs!

Au début d'une partie, l'ordinateur joue souvent très vite car il joue de mémoire, en utilisant son «livre» intégré de coups d'ouvertures. Pour plus amples détails, consultez la Section 2.9.

1.3 Au tour de l'ordinateur!

Lorsque l'ordinateur joue un coup, vous entendez un bip et le coup est affiché à l'aide de la case de **départ** qui clignote. Appuyez sur la pièce indiquée sur la case de **départ** qui clignote jusqu'à entendre un bip. L'écran affiche alors en clignotant la case de destination du coup. Déplacez la pièce vers la case de destination indiquée et appuyez sur cette case pour terminer le coup de l'ordinateur. Et c'est encore à vous de jouer...

Sachez que **pendant que l'ordinateur réfléchit**, il se peut que:

- *Vous ayez à appuyer sur les touches de jeu pendant deux à trois secondes avant que l'ordinateur ne réponde.*
- *L'affichage de la pendule saute quelques secondes, et le délai entre des secondes consécutives vous apparaisse inégal. La partie n'est cependant pas affectée.*

1.4 Vous avez changé d'avis? Revenez en arrière!

Lorsque vous jouez aux échecs avec l'ordinateur, rien n'est «irréversible» – vous pouvez changer d'avis ou décider de jouer un coup différent à tout moment! Vous pouvez revenir en arrière sur deux coups individuels ou sur un coup pour chaque camp.

Pour revenir en arrière sur le dernier coup joué, appuyez sur **TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE)**. L'écran affiche alors le coup à annuler, avec la case de **départ** d'origine qui clignote. Appuyez sur la pièce sur cette case. Vous pouvez maintenant voir le symbole de la pièce, la couleur et la case dont vient cette pièce. Appuyez sur la pièce sur la case de **départ** clignotant pour terminer le retour en arrière.

Si le coup annulé était une prise, l'ordinateur vous rappelle de remettre la pièce prise sur l'échiquier en affichant le type de pièce et la couleur, ainsi que l'emplacement. Appuyez sur cette touche sur la case indiquée. Pour annuler un autre coup, appuyez à nouveau sur **TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE)**. Pour continuer la partie, vous pouvez jouer votre prochain coup ou appuyer sur **PLAY (JOUER)** pour que ce

soit l'ordinateur qui joue.

1.5 La partie est terminée? Pourquoi pas recommencer!

Que vous ayez terminé une partie (ou que vous ayez abandonné la partie en cours), c'est facile de recommencer à jouer! Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)**, et l'ordinateur se remettra à zéro, en replaçant toutes les pièces dans leur position d'origine. Le même niveau de jeu est toujours effectif mais vous pouvez en changer si vous le désirez, tel qu'expliqué dans la Section 3.

IMPORTANT: *Si vous appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** vous effacez la partie en cours de la mémoire – attention à ne pas appuyer sur cette touche par erreur!*

1.6 Trop facile/difficile? Changez de niveau!

Votre ordinateur propose 64 niveaux d'adresse, chacun d'entre eux correspond à une case sur l'échiquier – ce qui rend la sélection de niveaux très facile! Avec les modes incorporés d'enseignement, vous avez le choix entre 768 combinaisons de réglages de niveaux!

Pour plus amples détails sur tous les niveaux de jeu, ainsi que pour apprendre à sélectionner les niveaux, consultez la Section 3.

2. FONCTIONS DE BASE SUPPLÉMENTAIRES

2.1 À qui de jouer? Vérifiez l'écran!

Vous pouvez toujours dire d'un seul coup d'œil si l'ordinateur est en train de réfléchir et qui doit jouer! Quand c'est votre tour de jouer, «PM» apparaît sur l'écran. Quand c'est au tour des Noirs, «S» apparaît sur l'écran.

Bien que ce soit toujours clair lors d'une partie «normale», quand vous jouez les Blancs et que l'ordinateur joue les Noirs, nous avons inclus les clarifications suivantes pour vous aider dans certaines situations spéciales:

- *Lorsque vous avez changé de camp avec l'ordinateur, que vous jouez donc les Noirs et l'ordinateur les Blancs: «PM» et «S» apparaîtront tous les deux sur l'écran lorsque c'est votre tour de jouer pour les Noirs, et aucun d'entre eux n'apparaîtra lorsque c'est le tour de l'ordinateur de jouer les Blancs.*
- *Lorsque le mode non automatique est activé: «PM» et «S» apparaîtront tous les deux sur l'écran lorsque c'est le tour aux Noirs de jouer, et seul «PM» apparaîtra lorsque c'est le tour aux Blancs de jouer.*

Pour des informations au sujet du changement de camp, consultez la Section 2.6; pour des détails relatifs au mode non automatique, consultez la section 4.2.

2.2 Coups spéciaux

Prises: pour prendre une pièce, appuyez doucement sur la pièce que vous désirez jouer, retirez la pièce prise de l'échiquier, et appuyez sur votre pièce sur la case de la pièce prise.

En Passant: dans une prise en passant, l'ordinateur vous rappelle de retirer le pion pris de l'échiquier en faisant clignoter la case du pion sur l'écran. Appuyez sur le pion pris avant de le retirer du plateau.

Le Roque: l'ordinateur reconnaît automatiquement un roque après que le roi ait été déplacé. Après que vous ayez appuyé sur le roi sur ses cases de **départ** et de destination, l'ordinateur affiche le coup de la Tour, avec la case de **départ** qui clignote. Appuyez sur cette case et l'écran affiche alors en clignotant la case vers laquelle déplacer la Tour. Appuyez sur la case de destination de la Tour pour terminer le coup.

Promotion de pion: Lorsque vous promouvez un pion, appuyez d'abord sur ce pion sur sa case de **départ**, comme d'habitude. L'ordinateur affichera en clignotant la case de **départ**, et le symbole de la Dame, en même temps que la pendule. Vous avez alors deux choix: (a) Pour promouvoir le pion en Dame, il vous suffit de terminer le coup en appuyant sur la case de destination. La promotion est effective tout de suite. (b) pour sous-promouvoir le pion en Cavalier, Fou, ou Tour, appuyez sur la **TOUCHE DE SYMBOLE DE PIÈCE** pour la pièce que vous désirez sous-promouvoir (♘, ♘, ou ♗). Ce symbole apparaîtra et appuyez sur la pièce sur la case de destination pour terminer le coup. Lorsque vous effectuez une promotion, n'oubliez jamais de changer votre pièce sur le plateau de l'échiquier! **Lorsque l'ordinateur effectue une promotion de pion**, l'écran affiche d'abord le coup, comme d'habitude, avec la case de départ qui clignote. Appuyez sur la case de **départ**, et vous verrez le symbole de la pièce promue par l'ordinateur, ainsi que la case de destination qui clignote. Il vous suffit d'appuyer sur la case de destination, de changer la pièce de l'ordinateur sur le plateau de l'échiquier, et de continuer à jouer!

2.3 Coups illégaux

Votre ordinateur n'acceptera jamais un coup illégal! Si vous en jouez un, vous entendrez un bip et l'écran affichera consécutivement la case de **départ** et le temps. Vous pouvez alors déplacer la pièce vers une autre case ou appuyez à nouveau sur cette pièce dans sa case de **départ** d'origine et déplacer une autre pièce.

Si vous ne jouez pas correctement non plus la pièce de l'ordinateur, vous entendrez également un bip d'erreur. Cela signifie que vous avez déplacé la mauvaise pièce ou que vous avez déplacé la pièce de l'ordinateur sur une mauvaise case. Vérifiez l'écran et rejouez le coup.

Si vous appuyez sur une pièce, que la case de **départ** s'affiche mais que vous décidez de ne pas jouer ce coup, il vous suffit d'appuyer à nouveau sur cette pièce pour annuler le coup. Vous pouvez alors jouer un autre coup. Si vous changez d'avis après avoir joué un coup entièrement, revenez en arrière tel qu'indiqué dans la Section 1.4.

Attention: Si vous jouez sans le son, faites attention car vous n'entendrez pas les bips d'erreur!

2.4 Échec, mat et partie nulle

Échec: lorsqu'un Roi est mis en échec, l'ordinateur affiche d'abord le coup comme d'habitude. Une fois le coup joué, l'écran affiche consécutivement le temps et ♖♗♘♙ (si les Blancs sont en échec) ou ♜♝♞♟ (si les Noirs sont en échec).

Échec et mat: Lorsqu'une partie se termine avec un échec et mat, l'écran affiche en clignotant ♖♗♘♙ (si les Blancs ont gagné) ou ♜♝♞♟ (si les Noirs ont gagné).

Partie nulle: l'ordinateur reconnaît les nuls par pat et les triples répétitions de la position. Après un nul, l'écran affiche ♖♗♘♙, en même temps que le coup nul.

2.5 Interruption de la recherche de l'ordinateur

Vous pensez que l'ordinateur prend trop de temps pour jouer? Pas de problèmes – vous pouvez l'interrompre à tout moment! Il vous suffit d'appuyer sur **PLAY (JOUER)** pendant que l'ordinateur réfléchit pour qu'il s'interrompe et qu'il joue le coup auquel il est en train de penser.

Cette fonction peut être pratique pour les impatientes – et tout spécialement lorsque vous vous trouvez dans les niveaux de profondeur fixe C6 et supérieurs, où l'ordinateur peut réfléchir une heure ou plus avant de jouer.

2.6 Changez de camp avec l'ordinateur

Pour changer de camp avec l'ordinateur, appuyez sur **PLAY (JOUER)** quand c'est votre tour de jouer – et l'ordinateur jouera le coup suivant pour votre camp. Vous pouvez changer de camp aussi souvent que vous le voulez!

Voulez-vous que l'ordinateur joue le premier coup pour les Blancs au début de la partie? Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** pour réinitialiser l'ordinateur, puis appuyez sur **PLAY (JOUER)**!

Voulez-vous que l'ordinateur joue aux échecs contre lui-même? Appuyez sur **PLAY (JOUER)** après chaque coup – et observez l'ordinateur jouer pour chaque camp sur le tableau de l'échiquier, un coup après l'autre. Étudiez ses stratégies, et vous pourrez améliorer votre jeu!

Lorsque vous changez de camp avec l'ordinateur, de telle façon que vous jouez les Noirs et l'ordinateur joue les Blancs, les indications relatives au «camp devant jouer» sont les suivantes: «PM» et «S» apparaîtront sur l'écran lorsque ce sera votre tour de jouer pour les Noirs, et aucun d'entre eux n'apparaîtra lorsque ce sera le tour de l'ordinateur de jouer pour les Blancs.

2.7 Besoin d'aide? Demandez une suggestion!

C'est facile de se faire aider par l'ordinateur à tout moment. Lorsque c'est votre tour de jouer, il vous suffit de maintenir appuyé la touche **HINT (ASTUCE)** et l'ordinateur affichera une suggestion de coup!

*Sachez que si vous appuyez plusieurs fois sur la touche **HINT** dans certaines situations vous pourrez obtenir plus d'une suggestion de coups. L'ordinateur peut prendre quelques secondes pour afficher une suggestion de coup, surtout dans le cas de positions compliquées.*

2.8 Pendules d'échiquier

L'ordinateur est équipé d'une pendule d'échiquier intégrée qui contrôle le temps, à l'aide d'un écran à 4 chiffres affichant le temps total écoulé pour le camp devant jouer (l'ordinateur ou le joueur) pendant que ce camp réfléchit. Voici une façon facile de différencier d'un seul coup d'œil les affichages du temps:

- Pour la première heure, l'écran affichera **MM:SS** (Minutes:Secondes), avec **deux points au milieu et un zéro tout au début**.
- Si le temps total écoulé dépasse une heure, vous verrez **HH:MM** (Heure:Minutes) avec deux points **clignotant au milieu et pas de zéro au début**.

Veillez également prendre en note les points suivants relatifs aux pendules d'échiquier:

- Les pendules s'arrêtent dans certaines situations, par exemple quand vous revenez en arrière sur un coup ou lorsque les niveaux sont changés ou vérifiés. Dans ces cas ci, les temps sont gardés en mémoire, et les pendules reprennent lorsque la partie continue.
- Occasionnellement, lorsque l'ordinateur réfléchit l'écran peut sauter quelques secondes, ou le délai entre des secondes consécutives peut vous sembler inégal. Votre partie ne sera cependant pas affectée.

2.9 Ouvertures intégrées

Au début d'une partie, l'ordinateur joue souvent instantanément dans de nombreux niveaux. C'est parce qu'il joue de mémoire, en utilisant son propre «livre» intégré d'ouvertures, qui comprend les ouvertures les plus connues. Si la position en cours sur l'échiquier existe dans son livre, l'ordinateur jouera un coup automatiquement en fonction de cette position, au lieu d'avoir à penser au coup.

2.10 Fonction Arrêt Automatique

Lorsque c'est votre tour de jouer et que vous n'avez déplacé aucune pièce ni appuyé sur aucune touche depuis 20 minutes, l'ordinateur s'éteint automatiquement pour économiser les piles. Pour reprendre la partie, appuyez sur **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)** afin de rallumer l'ordinateur. *Veillez noter que l'ordinateur ne s'éteindra pas lorsqu'il pense.*

2.11 Mémoire de partie

Si pour une raison ou une autre vous désirez interrompre la partie, vous pouvez le faire en appuyant sur la touche **GO/STOP (MARCHE/ARRÊT)**. La partie est alors interrompue et l'ordinateur la gardera en mémoire pendant deux ans au maximum (avec des piles alcalines neuves). Lorsque vous rallumez l'ordinateur, il vous suffit de reprendre la partie là où vous l'aviez laissée.

3. LES NIVEAUX DE JEU

Cet ordinateur vous laisse choisir entre 768 réglages de niveaux (comprenant les modes d'enseignement), ce qui vous permet vraiment d'apprendre et de devenir meilleur! Lorsque vous réglez les niveaux, n'oubliez pas que plus l'ordinateur dispose de temps pour penser à ses coups, meilleur et plus fort il devient – tout comme un être humain!

Veillez consulter «UN GUIDE RAPIDE ET FACILE POUR LA SÉLECTION DE NIVEAUX!» pour un résumé de tous les niveaux.

Comme indiqué dans le diagramme de sélection de niveaux, chaque niveau de jeu correspond à l'une des 64 cases de l'échiquier. Les niveaux sont classés selon trois groupes différents: **les niveaux de divertissement** (Cases A1-B8), **les niveaux de profondeur fixe** (Cases C1-D6) et **les niveaux moyens** (Cases E1-H8). Dans les niveaux supérieurs, l'ordinateur réfléchit avec plus de profondeur et devient peu à peu un adversaire plus combattant. Le niveau le plus haut dans chaque groupe produit les meilleurs coups que l'ordinateur peut effectuer dans les limites des contraintes liées à ce niveau particulier. Expérimentez – démarrez avec quelques-uns des niveaux les plus bas, et avancez peu à peu, au fur et à mesure que vous devenez meilleur, vers les niveaux plus élevés!

Veillez noter que dans certains des niveaux de jeu les plus élevés, l'ordinateur peut être très long à jouer. Si vous voulez que l'ordinateur cesse de réfléchir pour jouer, il vous suffit d'appuyer sur **PLAY (JOUER)** à n'importe quel moment.

Appuyez sur **LEVEL (NIVEAU)** pour entrer dans le mode niveau, et le niveau en cours apparaît, l'écran affiche consécutivement la case du niveau et le nom du niveau. Par exemple, le niveau A4 (Niveau de divertissement 4) est affiché comme $\text{L}:\text{R}4$ et $\text{F}:\text{U} 4$. Pour changer de niveau, il vous suffit d'appuyer sur une des cases de l'échiquier (utilisez le schéma de sélection de niveaux pour vous aider) et ce niveau sera affiché sur l'écran. Appuyez à nouveau sur **LEVEL (NIVEAU)** pour sortir du mode niveau. Le tout dernier niveau de jeu choisi est alors effectif.

Autres points importants à savoir concernant les niveaux:

- Si vous appuyez sur **LEVEL (NIVEAU)** pour vérifier le niveau, mais que vous ne voulez pas changer de niveau, appuyez une deuxième fois sur **LEVEL** pour sortir sans effectuer aucun changement.
- Vous pouvez utiliser **LEVEL (NIVEAU)** pour vérifier le niveau de jeu pendant que l'ordinateur réfléchit, mais vous devrez attendre que ce soit votre tour de jouer pour changer de niveau.
- Si vous appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)**, l'ordinateur se remet à zéro en conservant le niveau de jeu en cours.

UN GUIDE RAPIDE ET FACILE POUR LA SÉLECTION DES NIVEAUX!

1.  Appuyez sur **LEVEL (NIVEAU)** pour entrer dans le mode Niveau.

2. Sélectionnez ensuite votre niveau, à l'aide du schéma à droite. Il vous suffit de localiser la case de votre niveau et d'appuyer sur cette case pour le sélectionner et pour afficher ce niveau.

Par exemple: pour sélectionner le niveau G2 (avec une vitesse de réponse moyenne de l'ordinateur de 25 secondes par coup), appuyez sur la case G2. L'écran affichera alternativement L:G2 et 00:25.

L:G2

00:25

3.  Pour finir, appuyez à nouveau sur **LEVEL (NIVEAU)** pour sortir du mode Niveau. Vous pouvez maintenant commencer à jouer dans le nouveau niveau sélectionné!



Niveau de divertissement 8 Fu 8	Niveau de divertissement 16 Fu 16	Recherche de 3+ demi-coups Fd 8	Recherche de 6 demi-coups Fd 16	8 sec. par coup 00:08	16 sec. par coup 00:16	55 sec. par coup 00:55	15 min. par coup 15:00
A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
Niveau de divertissement 7 Fu 7	Niveau de divertissement 15 Fu 15	Recherche de 3 demi-coups Fd 7	Recherche de 5++ demi-coups Fd 15	7 sec. par coup 00:07	15 sec. par coup 00:15	50 sec. par coup 00:50	10 min. par coup 10:00
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
Niveau de divertissement 6 Fu 6	Niveau de divertissement 14 Fu 14	Recherche de 2++ demi-coups Fd 6	Recherche de 5+ demi-coups Fd 14	6 sec. par coup 00:06	14 sec. par coup 00:14	45 sec. par coup 00:45	6 min. par coup 06:00
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
Niveau de divertissement 5 Fu 5	Niveau de divertissement 13 Fu 13	Recherche de 2 demi-coups Fd 5	Recherche de 5 demi-coups Fd 13	5 sec. par coup 00:05	13 sec. par coup 00:13	40 sec. par coup 00:40	5 min. par coup 05:00
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
Niveau de divertissement 4 Fu 4	Niveau de divertissement 12 Fu 12	Recherche de 2 demi-coups Fd 4	Recherche de 4++ demi-coups Fd 12	4 sec. par coup 00:04	12 sec. par coup 00:12	35 sec. par coup 00:35	4 min. par coup 04:00
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
Niveau de divertissement 3 Fu 3	Niveau de divertissement 11 Fu 11	Recherche de 1++ demi-coup Fd 3	Recherche de 4+ demi-coups Fd 11	3 sec. par coup 00:03	11 sec. par coup 00:11	30 sec. par coup 00:30	3 min. par coup 03:00
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
Niveau de divertissement 2 Fu 2	Niveau de divertissement 10 Fu 10	Recherche de 1+ demi-coup Fd 2	Recherche de 4 demi-coups Fd 10	2 sec. par coup 00:02	10 sec. par coup 00:10	25 sec. par coup 00:25	2 min. par coup 02:00
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
Niveau de divertissement 1 Fu 1	Niveau de divertissement 9 Fu 9	Recherche de 1 demi-coup Fd 1	Recherche de 3++ demi-coups Fd 9	1 sec. par coup 00:01	9 sec. par coup 00:09	20 sec. par coup 00:20	1 min. par coup 01:00
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

NIVEAUX DE DIVERTISSEMENT

NIVEAUX DE PROFONDEUR FIXE

NIVEAUX MOYENS

Pour plus amples détails, consultez la Section 3.

3.1 Niveaux de divertissement (Cases A1- B8)

CASE DE NIVEAU	ÉCRAN ALTERNANT	CASE DE NIVEAU	ÉCRAN ALTERNANT
A1	L:A1 / Fu 1	B1	L:b1 / Fu 9
A2	L:A2 / Fu 2	B2	L:b2 / Fu 10
A3	L:A3 / Fu 3	B3	L:b3 / Fu 11
A4	L:A4 / Fu 4	B4	L:b4 / Fu 12
A5	L:A5 / Fu 5	B5	L:b5 / Fu 13
A6	L:A6 / Fu 6	B6	L:b6 / Fu 14
A7	L:A7 / Fu 7	B7	L:b7 / Fu 15
A8	L:A8 / Fu 8	B8	L:b8 / Fu 16

Si vous êtes un amateur ou un débutant, les niveaux de divertissement sont faits pour vous – ils vous donneront la chance de battre l'ordinateur – pour une fois! Dans ces niveaux, l'ordinateur ne recherche pas indéfiniment le meilleur coup possible, comme il le ferait d'habitude. Au lieu de cela, il ne fait pas attention aux scores et choisit les coups au hasard pour faciliter la partie – et dans certains cas cela l'amène à jouer des coups qui ne sont pas nécessairement les meilleurs qu'il ait trouvés. Cette

variabilité rend l'ordinateur susceptible de commettre des erreurs de jugement très humaines. Battez l'ordinateur en capitalisant sur ses erreurs, et vous réaliserez peut être rapidement que vous pouvez gagner contre vos amis de la même façon! Les niveaux de divertissement sont faciles au départ et deviennent un peu plus compliqués en allant, ce qui vous permet d'améliorer votre adresse aux échecs au fur et à mesure.

3.2 Niveaux de profondeur fixe (Cases C1-D8)

CASE DE NIVEAU	PROFONDEUR DE LA RECHERCHE	ÉCRAN ALTERNANT
C1	1 demi-coup	L:c1 / Fd 1
C2	1 demi-coup+	L:c2 / Fd 2
C3	1 demi-coup++	L:c3 / Fd 3
C4	2 demi-coups	L:c4 / Fd 4
C5	2 demi-coups+	L:c5 / Fd 5
C6	2 demi-coups++	L:c6 / Fd 6
C7	3 demi-coups	L:c7 / Fd 7
C8	3 demi-coups+	L:c8 / Fd 8

D1	3 demi-coups++	L:d1 / Fd 9
D2	4 demi-coups	L:d2 / Fd 10
D3	4 demi-coups+	L:d3 / Fd 11
D4	4 demi-coups++	L:d4 / Fd 12
D5	5 demi-coups	L:d5 / Fd 13
D6	5 demi-coups+	L:d6 / Fd 14
D7	5 demi-coups++	L:d7 / Fd 15
D8	6 demi-coups	L:d8 / Fd 16

Dans les niveaux de profondeur fixe, la profondeur de la recherche de l'ordinateur est limitée à un certain nombre de coups, ou demi-coup. Un "demi-coup" est un coup individuel ou un coup pour l'un des deux camps. Par exemple, dans le niveau C1, l'ordinateur cherche à une profondeur d'un demi-coup. Il n'anticipe donc qu'un seul coup individuel. Par conséquent, dans ce niveau, il rate souvent un mat en un coup. Cela rend la partie plus facile et donne aux débutants une meilleure chance de battre l'ordinateur! Utilisez ces niveaux pour aiguiser votre habileté – au fur et à mesure que vous maîtrisez chaque niveau, passez au niveau supérieur!

Les niveaux marqués avec le signe plus (+ et ++) indiquent de petits incréments dans la profondeur de la recherche. Dans ces niveaux, l'ordinateur anticipera ce nombre précis de demi-coups, plus *quelques coups supplémentaires* (+), ou *quelques coups supplémentaires choisis* (++).

*Veillez noter que l'ordinateur peut être long à jouer dans certains des niveaux de profondeur fixe. Dans les niveaux G6 et supérieurs, il n'est pas rare par exemple que l'ordinateur réfléchisse pendant une heure ou plus. Ceci est tout à fait normal pour ces niveaux spéciaux! Pour interrompre l'ordinateur et le forcer à jouer un coup, appuyez simplement sur **PLAY (JOUER)**.*

3.3 Niveaux moyens (Cases E1-H8)

CASE DE NIVEAU	TEMPS PAR COUP	ÉCRAN ALTERNANT
E1 1 seconde	L:E1 / 00:01
E2 2 secondes	L:E2 / 00:02
E3 3 secondes	L:E3 / 00:03
E4 4 secondes	L:E4 / 00:04
E5 5 secondes	L:E5 / 00:05
E6 6 secondes	L:E6 / 00:06
E7 7 secondes	L:E7 / 00:07
E8 8 secondes	L:E8 / 00:08

F1 9 secondes	L:F1 / 00:09
F2 10 secondes	L:F2 / 00:10
F3 11 secondes	L:F3 / 00:11
F4 12 secondes	L:F4 / 00:12
F5 13 secondes	L:F5 / 00:13
F6 14 secondes	L:F6 / 00:14
F7 15 secondes	L:F7 / 00:15
F8 16 secondes	L:F8 / 00:16

G1 20 secondes	L:G1 / 00:20
G2 25 secondes	L:G2 / 00:25

G3 30 secondes	L:G3 / 00:30
G4 35 secondes	L:G4 / 00:35
G5 40 secondes	L:G5 / 00:40
G6 45 secondes	L:G6 / 00:45
G7 50 secondes	L:G7 / 00:50
G8 55 secondes	L:G8 / 00:55

H1 1 minute	L:H1 / 01:00
H2 2 minutes	L:H2 / 02:00
H3 3 minutes	L:H3 / 03:00
H4 4 minutes	L:H4 / 04:00
H5 5 minutes	L:H5 / 05:00
H6 6 minutes	L:H6 / 06:00
H7 10 minutes	L:H7 / 10:00
H8 15 minutes	L:H8 / 15:00

Les niveaux moyens vous permettent de contrôler la force de l'ordinateur en limitant le temps dont il dispose pour penser à ses coups. Lorsque vous choisissez l'un de ces niveaux, vous choisissez en fait le temps dont dispose l'ordinateur pour effectuer un coup. Au fur et à mesure que les niveaux augmentent, l'ordinateur devient plus fort – et plus grand est le temps dont il dispose pour penser, mieux il joue!

Notez qu'au début et à la fin d'une partie, l'ordinateur a tendance à jouer plus vite.

4. MODES SPÉCIAUX À EXPLORER

4.1 Mode vérification

*Consultez la section «**C'EST FACILE DE VÉRIFIER LES PIÈCES!**» pour un exemple détaillé de l'utilisation du mode vérification.*

Si vous avez bousculé l'échiquier ou si vous pensez que la position des pièces sur l'échiquier est incorrecte, l'ordinateur peut vérifier la position de toutes les pièces pour vous!

Lorsque c'est à vous de jouer, appuyez sur l'une des **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES**. L'ordinateur affichera le symbole de cette pièce, en même temps que la position sur le plateau de la première pièce de ce type. Appuyez plusieurs fois sur cette même **TOUCHE DE SYMBOLE DES PIÈCES** pour voir la position sur le plateau de toutes les pièces de ce type. Vous verrez d'abord les pièces Blanches (.), puis les pièces Noires (˘). Lorsqu'il n'y a plus de pièces de ce type, l'ordinateur émet un double bip et affiche deux tirets (exemple., -˘-˘ s'il n'y a plus de Fous sur le plateau). Il repasse ensuite à l'affichage précédent de votre partie.

Pour vérifier d'autres pièces, répétez les mêmes étapes en utilisant les autres **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES**. Lorsque vous avez terminé, jouez tout simplement votre coup suivant.

Veillez noter que l'ordinateur quittera le mode vérification automatiquement si vous n'appuyez sur aucune touche pendant environ trois secondes.

C'EST FACILE DE VÉRIFIER LES PIÈCES!



1. Appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** et placez les pièces dans leur position de départ initiale.



2. Appuyez sur **ROOK (LA TOUR)**.
Écran: Tour Blanche sur case A1.



3. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**.
Écran: Tour Blanche sur case H1.



4. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**.
Écran: Tour Noire sur case A8.



5. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**.
Écran: Tour Noire sur case H8.



6. Appuyez à nouveau sur **ROOK (LA TOUR)**.
Écran: Plus de Tour. Répétez l'opération pour toute autre pièce! Pour continuer, jouez le coup suivant.

Pour plus de détails, consultez la Section 4.1.

SÉLECTION D'UNE PARTIE DE MODE D'ENSEIGNEMENT!

Nous choisirons ici d'étudier les Fous et les Tours. *N'oubliez pas que les Pions et les Rois sont toujours sur l'échiquier.*



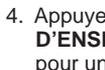
1. Appuyez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**.



2. Appuyez sur **BISHOP (FOU)**. Fous ajoutés.
Sur l'échiquier: Pions. Rois. Fous.



3. Appuyez sur **ROOK (TOUR)**. Tours ajoutées.
Sur l'échiquier: Pions. Rois. Fous. Tours.



4. Appuyez à nouveau sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**. L'ordinateur se remet à zéro pour une nouvelle partie avec seuls les Pions, les Rois, les Fous et les Tours sur l'échiquier – assurez-vous bien de ne placer que ces pièces sur le plateau de l'échiquier!

Pour plus de détails, voir Section 4.3.

4.2 Mode non automatique

Normalement, l'ordinateur répond toujours avec un contre-mouvement quand vous effectuez un coup. Cependant, si vous appuyez sur **NON AUTO (NON AUTOMATIQUE)** pour passer au mode non automatique, vous pouvez jouer le nombre de coups que vous voulez, un par un, sans permettre à l'ordinateur de répondre! Vous pouvez utiliser cette fonction de différentes façons:

- Pour jouer des parties de Maître de bout à bout. Appuyez sur **PLAY (JOUER)** à n'importe quel moment pour voir quel coup l'ordinateur jouerait!
- Pour étudier des lignes d'ouverture du livre en les jouant manuellement.
- Pour rejouer toute position sur l'échiquier afin de mieux l'étudier.
- Pour jouer aux échecs avec un ami, en ayant l'ordinateur comme arbitre. Il contrôlera la partie, en vérifiant la légalité de tous les coups et en comptant le temps écoulé pour chacun des deux camps! Si vous avez besoin d'aide pour un coup, appuyez sur **PLAY (JOUER)** et l'ordinateur jouera le coup suivant pour votre camp. Une fois que l'ordinateur a joué, le mode non automatique reste activé et vous pouvez continuer votre partie!

Pour quitter le mode non automatique et repasser au mode partie normale, appuyez à nouveau à tout instant sur la touche **NON AUTO (NON AUTOMATIQUE)**. Vous entendrez un double bip confirmant que ce mode est bien annulé. Veuillez prendre en note que ce mode est également annulé automatiquement lorsque vous appuyez sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)**.

Remarque: Lorsque le mode non automatique est activé,

les indications relatives «au camp devant jouer» apparaîtront ainsi: «PM» et «S» apparaîtront tous les deux lorsque c'est au tour des Noirs de jouer et lorsque c'est le tour des Blancs de jouer, seul «PM» apparaîtra.

4.3 Mode d'enseignement

Référez-vous à «**UN APERÇU DES MODES D'ENSEIGNEMENT**» pour consulter le schéma des 11 modes d'enseignement. En plus, la section «**SÉLECTION D'UNE PARTIE DE MODE D'ENSEIGNEMENT**» vous en offre un exemple illustré!

Votre ordinateur propose 11 modes d'enseignement qui vous permettent d'étudier les coups de base et de maîtriser les tactiques des pièces individuelles des échecs, une par une! Pour chaque partie de mode d'enseignement, les seules pièces sur l'échiquier seront les Pions, les Rois et votre choix d'un ou deux types de pièces sélectionnées. Cela permet aux débutants de se concentrer sur une ou deux pièces à la fois, sans se laisser déconcentrer et distraire par d'autres pièces sur l'échiquier! Les joueurs plus avancés peuvent se servir des modes d'enseignement pour s'entraîner en utilisant des combinaisons sélectionnées.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, suivez les étapes suivantes pour choisir l'une des parties de mode d'enseignement:

- Appuyez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**. L'écran affiche tE rC.
- Appuyez sur une ou deux **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES**, en fonction de la (des) pièce(s) que vous aimeriez étudier. L'écran affichera la (les) pièce(s) sélectionnée(s) au fur et à mesure que vous appuyez

UN APERÇU DES MODES D'ENSEIGNEMENT

À étudier...	Appuyez sur	Affichage
Pions+Rois		
Pions+Rois+ Cavaliers		
Pions+Rois+ Fous		
Pions+Rois+ Tours		
Pions+Rois+ Dames		
Pions+Rois+ Cavaliers+Fous	+	
Pions+Rois+ Cavaliers+Tours	+	
Pions+Rois+ Cavaliers+Dames	+	
Pions+Rois+ Fous+Tours	+	
Pions+Rois+ Fous+Dames	+	
Pions+Rois+ Tours+Dames	+	

sur les touches. Le schéma des modes d'enseignement dans cette section montre toutes les différentes combinaisons de pièces ainsi que les touches à presser pour les sélectionner.

- c. Après avoir terminé votre (vos) sélection(s) de pièces, appuyez à nouveau sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**. L'ordinateur se réinitialisera en vue d'une nouvelle partie, en utilisant uniquement les pièces que vous avez choisies. Assurez-vous bien de ne placer que ces pièces sur le plateau de l'échiquier!

Veuillez également prendre en compte les informations suivantes relatives aux modes d'enseignement:

- Si vous appuyez sur plus de deux **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIÈCES**, seules les deux dernières pièces affichées seront sélectionnées lorsque vous appuierez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)** pour démarrer la partie.
- Si vous n'appuyez sur aucune **TOUCHE DE SYMBOLE DES PIÈCES** lors de l'étape (b) ci-dessus et que vous appuyez sur **TEACH MODE (MODE D'ENSEIGNEMENT)**, vous quitterez le mode d'enseignement et repasserez à la partie précédente.
- Pour quitter le mode d'enseignement et retourner à une partie standard, à 32 pièces, appuyez à tout moment sur **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)**.

5. DÉTAILS TECHNIQUES

5.1 La fonction ACL

Les ordinateurs peuvent parfois «se verrouiller» à cause de décharges statiques ou de nombreuses autres perturbations électriques. Si cela arrivait, utilisez un trombone ou tout autre objet pointu pour appuyer au moins une seconde à l'intérieur de l'orifice marqué **ACL** à la base de l'appareil. Cela permet de réinitialiser l'ordinateur.

5.2 Soins et Entretien

Votre ordinateur d'échecs est un instrument électronique de haute précision, et ne doit pas être manipulé brusquement. Il ne doit pas être soumis non plus à des températures extrêmes ou à l'humidité. Retirez les piles avant de laver l'appareil, et n'utilisez pas de produits chimiques ou liquides pour le laver, au risque d'endommager le plastique.

Remplacez les piles usagées sans délai, car elles peuvent fuir et endommager l'ordinateur. Veuillez également considérer les points suivants au sujet des piles: **n'utilisez que des piles alcalines ou carbone zinc. N'utilisez pas en même temps des piles de type différent ou des piles neuves et usagées. Ne rechargez pas des piles non-rechargeables. N'utilisez que les piles recommandées ou piles équivalentes. Assurez-vous de vérifier la polarité lorsque vous insérez des piles. Retirez rapidement les piles usées de l'appareil. Ne court-circuitiez pas les bornes d'alimentation.**

5.3 Spécifications techniques

Touches :	15
Écran LCD:	Aire d'affichage 18 x 9 mm
Son:	Vibreux piézoélectrique
Piles:	2 piles «AA» (AM3/R6)
Durée de vie des piles:	200 heures (piles alcalines neuves)
Consommation:	6 mW
Dimensions:	239 x 239 x 20 mm

Veuillez conserver ces informations pour consultation future.

Saitek se réserve le droit d'effectuer des modifications techniques sans avis préalable dans l'intérêt du progrès.

GUIDE DE RÉOLUTIONS DE PROBLÈMES

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES	ACTIONS À PRENDRE
L'ordinateur ne répond pas ou «gèle» pendant la partie.	<ul style="list-style-type: none"> • Les piles ne sont pas correctement insérées. • Les piles sont faibles ou mauvaises. • Une décharge statique ou perturbation électrique a entraîné un verrouillage. 	<ul style="list-style-type: none"> • Insérez les piles tel qu'indiqué dans <i>Démarrage rapide</i>. • Remplacez les piles • Appuyez dans l'orifice marqué ACL, tel que décrit dans la section 1.1.
L'écran est faible.	<ul style="list-style-type: none"> • Les piles sont faibles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Remplacez les piles.
L'ordinateur ne veut pas jouer un coup.	<ul style="list-style-type: none"> • Le mode non automatique est peut être activé. • Vous êtes peut être dans un niveau où l'ordinateur réfléchit longtemps. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'ordinateur répond automatiquement seulement si le mode non automatique est désactivé (voir section 4.2) • Vérifiez le niveau (voir Section 3). Pour interrompre la recherche de l'ordinateur, appuyez sur PLAY.
L'ordinateur ne veut pas accepter votre coup.	<ul style="list-style-type: none"> • Est ce votre tour de jouer? Votre Roi est-il en échec? Est-ce que votre prochain coup mettra votre Roi en échec? Avez-vous déplacé la Tour en premier lorsque vous avez roqué? Vous déplacez-vous vers une case illégale? • L'ordinateur réfléchit. • Vous avez mal entré le dernier coup de l'ordinateur (appuyé sur la mauvaise case de départ ou de destination). 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaissez-vous bien les règles? Utilisez la fonction TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE) pour rejouer le dernier coup. • Pour interrompre l'ordinateur, appuyez sur PLAY (JOUER). • Vérifiez le coup affiché. Appuyez sur la bonne case pour terminer le coup de l'ordinateur.
L'ordinateur semble jouer des coups illégaux ou des coups irrationnels.	<ul style="list-style-type: none"> • L'ordinateur a joué un coup spécial (en passant, roque, promotion de pion). • La position de vos pièces sur l'échiquier est incorrecte. • Vous êtes peut être dans un niveau de divertissement, où l'ordinateur délibérément facilite la partie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réviser les règles des échecs. Utilisez la fonction TAKE BACK (RETOUR EN ARRIÈRE) pour rejouer le dernier coup. • Vérifiez le plateau (voir Section 4.1). • Vérifiez le niveau (voir Section 3).
L'ordinateur est silencieux.	<ul style="list-style-type: none"> • La touche SOUND (SON) a été pressée pour désactiver le son. 	<ul style="list-style-type: none"> • Appuyez à nouveau sur SOUND (SON) pour réactiver le son.
La pendule est affichée lors de la vérification des pièces.	<ul style="list-style-type: none"> • L'ordinateur quitte le mode Vérification si vous n'appuyez sur aucune touche pendant environ 3 secondes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Commencez à vérifier à nouveau en appuyant sur l'une des TOUCHES DE YMBOLE DE PIÈCES.
L'écran saute des secondes ou l'intervalle entre les secondes semble inégal.	<ul style="list-style-type: none"> • Cela peut arriver de temps en temps <i>pendant que l'ordinateur réfléchit</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Votre partie ne sera pas affectée.
Aucune réponse quand vous appuyez sur une touche.	<ul style="list-style-type: none"> • Cela peut arriver de temps en temps <i>pendant que l'ordinateur réfléchit</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maintenez la touche appuyée pendant 2 à 3 secondes, jusqu'à ce que l'ordinateur réponde.
L'ordinateur s'éteint pendant que vous réfléchissez à votre coup.	<ul style="list-style-type: none"> • Si aucun coup n'est effectué ou si aucune touche n'est pressée pendant 20 minutes, l'appareil s'éteint pour économiser les piles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Votre partie a été conservée en mémoire. Pour continuer la partie, appuyez sur GO/ STOP (MARCHE/ARRÊT).