

Mephisto[®]
from Saitek

Travel Chess

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

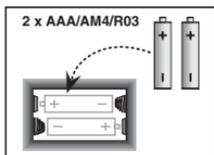
Endorsed by

Kasparov World Champion

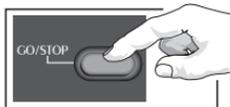
MISE EN ROUTE RAPIDE

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 logement des piles situé au dos de l'ordinateur en poussant la languette. Insérez dans l'ordinateur 2 piles "AAA" (de type AM4/R03) en veillant à respecter la polarité exacte. Remettez à sa place le volet du logement des piles. (Voir détails à la Section 1.1.)



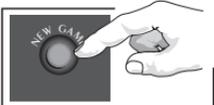
- 2** Appuyez sur la touche **GO/STOP** pour allumer l'appareil. Si l'ordinateur ne réagit pas, enfoncez un trombone ou tout autre objet pointu dans l'orifice **ACL** prévu à la base de l'appareil, en procédant de la manière indiquée à la Section 4.1.



- 3** Disposez les pièces en position pour une nouvelle partie d'échecs, les Blancs de votre côté.



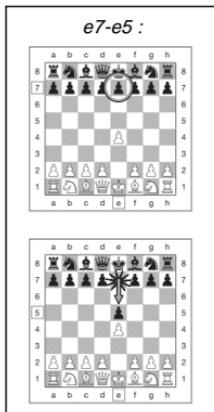
- 4** Appuyez sur la touche **NEW GAME** pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie d'échecs.



- 5** Enregistrez chaque coup sur l'échiquier en enfonçant légèrement les pièces du jeu dans les trous prévus sur les cases de 'départ' et 'd'arrivée'.



- 6** Quand l'ordinateur joue, il affiche son coup à l'écran. Appuyez légèrement la pièce de l'ordinateur sur les cases de 'départ' et 'd'arrivée' indiquées pour conclure le coup de l'ordinateur. Ce n'est pas plus compliqué !



Faites vos coups suivants en procédant de la même manière. Vous pourrez à n'importe quel moment appuyer sur la touche **GO/STOP** pour éteindre l'ordinateur.
Bon amusement !

Remarque : Afin de conserver l'énergie, l'ordinateur, lorsqu'il n'est pas en phase de réflexion, s'éteindra automatiquement si aucune touche n'est enfoncée pendant 20 minutes environ (Voir Section 2.8).

TABLE DES MATIERES

MISE EN ROUTE RAPIDE

LES TOUCHES ET LEURS FONCTIONS

INTRODUCTION

1. UTILISATION DE L'ORDINATEUR D'ECHECS

- 1.1 Installation des piles
- 1.2 Faites vos Coups
- 1.3 A l'ordinateur de jouer
- 1.4 Vous changez d'avis ? Revenez en arrière!
- 1.5 Echec, mat ou nul !
- 1.6 Entamez une nouvelle partie
- 1.7 Changez de niveau
- 1.8 Entraînement aux ouvertures

2. D'AUTRES CARACTERISTIQUES DE BASE

- 2.1 Les pendules d'échecs
- 2.2 Prises et coups spéciaux
- 2.3 Coups illégaux
- 2.4 Interruption de la recherche de l'ordinateur
- 2.5 Changement de camp avec l'ordinateur
- 2.6 Demandez conseil à l'ordinateur
- 2.7 L'ordinateur joue contre lui-même

- 2.8 Mémorisation de la partie et mise hors circuit automatique
- 2.9 Bibliothèque d'ouvertures

3. NIVEAUX ET MODES SPECIAUX

- 3.1 Les Niveaux de Jeu
- 3.2 Les Niveaux Divertissement
- 3.3 Les Niveaux Amateur
- 3.4 Les Niveaux Blitz
- 3.5 Les Niveaux Bronstein
- 3.6 Les Niveaux à Temps Supplémentaire
- 3.7 Les Niveaux Tournoi
- 3.8 Les Niveaux Profondeur Fixe
- 3.9 Les Niveaux Tactiques
- 3.10 Les Modes Enseignement
- 3.11 Sélection des niveaux et des modes d'Enseignement
- 3.12 Les Modes Entraînement aux Ouvertures
- 3.13 Le Mode Vérification. Vérifiez les positions des pièces !
- 3.14 Le Mode Non Automatique

4. DETAILS TECHNIQUES

- 4.1 La Fonction ACL
- 4.2 Entretien
- 4.3 Fiche Technique

GUIDE DE DEPANNAGE

LES TOUCHES ET LEURS FONCTIONS

1. **L'écran d'affichage LCD** : l'écran d'affichage à cristaux liquides (LCD) sert à afficher les coups, les informations inhérentes à la partie et les pendules d'échecs pour les deux joueurs. La plupart des symboles utilisés sont évidents, mais la liste intégrale des symboles figure au Schéma 1.
2. **Les touches-symboles des pièces** ♔(Roi), ♚(Dame) ♜(Tour), ♞(Fou), ♠(Cavalier), ♙(Pion) : les touches-symboles des pièces sont utilisées pour vérifier les positions et pour choisir les divers modes d'enseignement, et certaines pièces sont utilisées pour la sous-promotion des pions.
3. **Les touches de jeu**
 - a. **La touche NEW GAME (nouvelle partie)** : appuyez sur cette touche pour réinitialiser l'ordinateur en prévision d'une nouvelle partie d'échecs.
 - b. **La touche OPENINGS COACH (entraînement aux ouvertures)** : appuyez sur cette touche pour accéder au Mode Entraînement aux Ouvertures et pour vous exercer aux gambits d'ouverture reconnus et à leurs réponses.
 - c. **La touche SOUND (son)** : appuyez sur cette touche pour faire tourner dans une boucle les trois niveaux de fonctionnement. Vous pourrez reconnaître l'état sélectionné au nombre de bips sonores que vous entendrez :

NIVEAU SONORE

SIGNAUX SONORES EMIS SUITE A LA SELECTION

Son et Entraînement	3 tonalités aiguës
Son uniquement	2 tonalités aiguës
Silence	1 tonalité aiguë

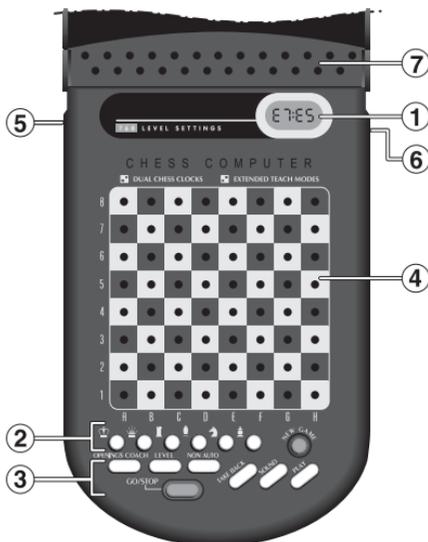
Si le programme d'entraînement est sélectionné, l'ordinateur évaluera votre coup dès que celui-ci sera conclu et émettra deux sons graves s'il estime que ce coup est mauvais. Si la fonction sonore est sélectionnée, le signal 'bip' retentira pour indiquer que l'ordinateur est en train de réagir à vos actions. La signification des divers signaux 'bip' figure au Schéma 1.

- d. **La touche TAKE BACK (retour en arrière)** : appuyez sur cette touche pour revenir en arrière sur le dernier demi-coup. Il vous est possible de revenir en arrière sur 14 demi-coups. (Un demi-coup est un coup pour l'un des deux camps).
- e. **La touche NON AUTO** : appuyez sur cette touche pour accéder au Mode Non Automatique, permettant d'enregistrer manuellement les coups – ici, l'ordinateur surveille la partie mais ne joue pas.
- f. **La touche LEVEL (niveaux)** : appuyez sur cette touche pour accéder au Mode Niveaux et régler le niveau de jeu en fonction de la complexité et du type de partie souhaités. Cette touche est également utilisée pour la sélection des modes d'Enseignement..
- g. **La touche PLAY (jeu)** : appuyez sur cette touche pour changer de camp avec l'ordinateur. Vous pourrez aussi appuyer sur cette touche pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion pour le forcer à jouer ou, lorsque c'est à vous de jouer, pour demander à l'ordinateur de vous suggérer un coup.
- h. **La touche GO/STOP (démarrage/arrêt)** : appuyez sur cette touche pour allumer l'ordinateur. Appuyez de nouveau sur cette touche pour éteindre l'ordinateur. La partie en cours sera conservée dans la mémoire pour une durée pouvant aller jusqu'à 300 heures.
4. **L'échiquier à plateau sensitif** : chaque case est munie d'un capteur ultrasensible qui détecte les déplacements des pièces. Les cases sont identifiées par leurs colonnes (lettres) et leurs rangées (chiffres).
5. **La touche ACL (réinitialisation)** : un commutateur encastré est situé à la base de l'appareil. Ce commutateur sert à éliminer les décharges statiques après l'insertion d'une nouvelle série de piles.
6. **Le logement des piles** : les piles sont logées à la base de l'appareil. L'ordinateur utilise 2 piles "AAA" alcalines (type AM4/R03).
7. **Le compartiment de rangement des pièces** : un compartiment pratique destiné au rangement des pièces de votre jeu d'échecs.

Schéma 1. Symboles d'affichage et sons

SYMBOLES		
1 1	♔ A	♚ Roi
2 2	♖ B	♛ Dame
3 3	♗ C	♝ Tour
4 4	♘ D	♞ Fou
5 5	♙ E	♟ Cavalier
6 6	♜ F	♞ Pion
7 7	♞ G	5b Standard normal
8 8	♞ H	
9 9		
0 0		
PM	Indique le joueur dont c'est le tour de jouer	
S	Indique que c'est aux Noirs de jouer	
:	Les deux points fixes indiquent que les chiffres représentent les minutes et les secondes	
☼	Les deux points clignotants indiquent que les chiffres représentent les heures et les minutes	
♞♚	Noirs en échec	
♞♖	Blancs en échec	
♞♚	Echec et mat - victoire des Noirs	
♞♚	Nul	
♞♚	Mode d'enseignement	
♞♚	Entraînement aux Ouvertures (Ouverture Espagnole) – l'ordinateur joue pour les deux camps	
♞♚	Entraînement aux Ouvertures (Ouverture Espagnole) – l'ordinateur joue pour les Blancs	
♞♚	Entraînement aux Ouvertures (Ouverture Espagnole) – l'ordinateur joue pour les Noirs	
♞♚	Entraînement aux Ouvertures (Ouverture Espagnole) – l'ordinateur ne joue pour aucun camp	

SONS	
1 son aigu	Signale le fonctionnement d'une touche ou case du plateau sensitif
1 son grave	Erreur - coup erroné ou pression d'une touche erronée
2 sons grave	Avertissement de la part de l'entraîneur
3 sons aigus	Nouvelle partie ou réglage des fonctions sonore et d'entraînement
3 sons grave	Indiquent le dépassement du délai imparti, dans les parties contre la pendule out



INTRODUCTION

Cet échiquier électronique est un puissant ordinateur qui jouera aux échecs avec vous, quel que soit le niveau de complexité que vous aurez choisi, ou qui vous permettra, si vous préférez, de jouer une partie avec un ami en prenant l'ordinateur pour arbitre. L'immense gamme de niveaux de jeu (64) combinée aux modes d'enseignement poussé (11) combleront tous les amateurs d'échecs, du plus jeune au plus vieux. Il existe en tout 768 combinaisons. Les modes d'enseignement et les programmes d'entraînement aux ouvertures constituent de superbes options d'apprentissage à tous les niveaux de jeu, et les divers modes de compétition minutée feront la joie des joueurs intermédiaires.

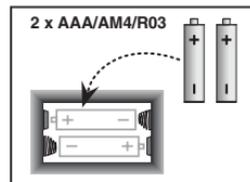


Schéma 1-1

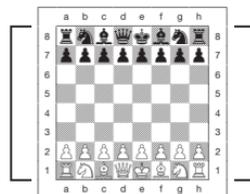


Schéma 1-2



Schéma 1-3



Schéma 1-4

1. UTILISATION DE L'ORDINATEUR D'ECHECS

1 Installation des piles

■ Votre ordinateur d'échecs fonctionne avec 2 piles "AAA" (AM4/R03). Pour une plus longue autonomie des piles (jusqu'à 600 heures), utilisez des piles alcalines fraîches. Faites coulisser en arrière le volet situé au dos du coffret et insérez les piles comme illustré au Schéma 1-1. Remettez le volet à sa place et appuyez sur la touche **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur. Si l'ordinateur ne réagit pas, 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. Une fois que vous aurez inséré les piles ou appuyé sur l'orifice **ACL**, l'ordinateur se soumettra à un auto-test. 2 'bips' sonores indiqueront que le test est concluant ; un vibreur sonore ou le silence signaleront un problème et vous inviteront à faire examiner votre appareil par votre distributeur local.

A noter que l'insertion de piles neuves ou la pression de l'orifice **ACL** entraîneront la réinitialisation de l'ordinateur et de sa mémoire et la perte de toute partie susceptible d'y être conservée.

2. Faites vos coups

- Suivez ces étapes pour entamer une partie.
- Appuyez éventuellement sur la touche **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur.
 - Disposez les pièces en position de départ, les Blancs de votre côté comme indiqué au Schéma 1-2 et appuyez sur la touche **NEW GAME**. L'écran vous indiquera que vous devez jouer une pièce blanche.

00:00
PM

A noter que la pression de la touche **NEW GAME** annulera le Mode Enseignement ou Entraînement aux Ouvertures si ceux-ci ont été sélectionnés, ou désactivera la fonction Non Auto.

- Pour jouer, appuyez légèrement sur la pièce que vous souhaitez déplacer jusqu'à ce que vous entendiez un 'bip' sonore (Voir Schéma 1-3). Le plateau sensitif de l'ordinateur reconnaîtra automatiquement votre pièce et l'écran affichera, à gauche, la case de 'départ' sur laquelle vous avez appuyé.

E2:..

- Prenez la pièce et appuyez-la légèrement sur sa case d'arrivée. L'ordinateur émettra un second 'bip' et

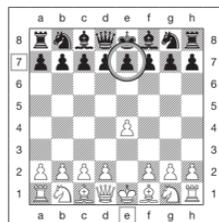


Schéma 1-5a

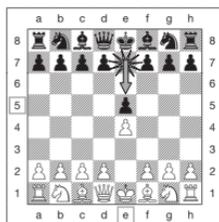


Schéma 1-5b



Schéma 1-6a



Schéma 1-6b

affichera brièvement la case 'd'arrivée' à droite de l'écran.
E2:E4

Aussitôt que vous aurez conclu votre coup, si vous avez choisi les fonctions Sonore et d'Entraînement, la mention □□□ s'affichera à l'écran pendant que l'ordinateur évaluera votre coup. Deux tonalités graves retentiront si le coup est jugé mauvais.

- e. Ce sera ensuite à l'ordinateur de jouer et celui-ci commencera à réfléchir sur son coup. Toutefois, en début de partie, l'ordinateur réagit virtuellement de manière instantanée car il joue des coups issus de sa mémoire en se servant de sa bibliothèque d'ouvertures (voir Section 2.9).

3. A l'ordinateur de jouer

Lorsque l'ordinateur est prêt à jouer, il émet un 'bip' sonore et affiche à l'écran les coordonnées des cases de 'départ' et 'd'arrivée' de la pièce qu'il souhaite déplacer, comme illustré au Schéma 1-4. Les Schémas 1-5a et b vous en offrent un exemple. Appuyez la pièce indiquée sur sa case de 'départ' (la case E7, en l'occurrence) jusqu'à ce que vous entendiez un 'bip' sonore et que l'affichage de la case de 'départ' cède la place à la couleur et au symbole de cette pièce. (Le Schéma 1 indique les symboles).

Appuyez ensuite cette même pièce sur la seconde case de l'écran - la case vers laquelle l'ordinateur souhaite déplacer sa pièce (la case E5, en l'occurrence). Une fois que vous aurez appuyé sur la case E5, l'affichage s'effacera et vous aurez conclu le coup de l'ordinateur ! L'écran indiquera que c'est de nouveau à vous de jouer.

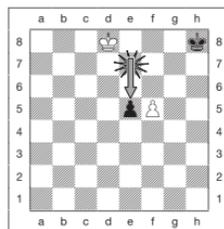


Schéma 2-1a

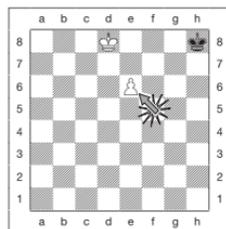


Schéma 2-1b



Schéma 2-1c

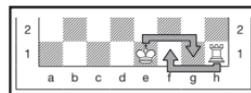


Schéma 2-2

4. Vous changez d'avis ? Revenez en arrière!

Si vous changez d'avis sur un coup, il vous est possible de revenir en arrière. Appuyez sur la touche **TAKE BACK** pendant que c'est encore à vous de jouer. L'écran affichera la case 'd'arrivée'. Appuyez la pièce sur la case indiquée. Vous verrez maintenant le symbole de la pièce ainsi que sa case de départ. Appuyez la pièce sur la case de 'départ' pour conclure le retour en arrière. Si le coup faisant l'objet du retour en arrière est une prise, l'ordinateur vous rappellera de remettre la pièce prise sur l'échiquier. Il le fera en affichant le type de la pièce ainsi que sa case. Appuyez cette pièce sur la case indiquée. Pour revenir en arrière sur un autre coup, appuyez de nouveau sur la touche **TAKE BACK**. Vous pourrez revenir en arrière sur 14 demi-coups (ou 7 coups pour chaque camp), ce qui vous permettra de tenter diverses expériences et d'essayer les diverses méthodes d'attaque "Et si ?". Pour poursuivre la partie, il suffira de faire un autre coup ou d'appuyer sur la touche **PLAY** pour inviter l'ordinateur à jouer à votre place.

Les Schémas 1-6a et b illustrent un exemple de retour en arrière du Cavalier, de la case G8 vers la case F6. Une fois que vous aurez appuyé sur la touche **TAKE BACK**, l'écran affichera F6, la case d'arrivée du Cavalier (Schéma 1-6a). Appuyez sur la case F6 et l'écran passera à l'affichage de la couleur et du symbole de la pièce (Cavalier Noir) ainsi que de la case de départ de la pièce (Schéma 1-6b). Appuyez de nouveau le Cavalier sur la case G8.

A noter que les prises en passant ne peuvent pas être rejouées si le retour en arrière de leur coup précédant n'était pas autorisé.

5. Echec, mat ou nul !

Lorsqu'un Roi est en échec, le symbole d'échec s'affiche à l'écran (alternativement avec la pendule si celle-ci est en fonction). Lorsqu'une partie s'achève en échec et mat, nul par pat, triple répétition consécutive de la position ou nul par la règle des 50 coups, le symbole de fin de partie s'affiche à l'écran. Les symboles figurent au Schéma 1.

6. Entamez une nouvelle partie

Appuyez à tout moment sur la touche **NEW GAME** pour entamer une nouvelle partie utilisant le niveau sélectionné en cours ainsi que la sélection antérieure de la fonction sonore. La pression de la touche **NEW GAME** effaçant la partie en cours de la mémoire de l'ordinateur, il vous faudra faire très attention à ne pas appuyer sur cette touche par inadvertance !

7. Changez de niveau

■ Votre ordinateur d'échecs vous propose 64 niveaux de jeu, correspondant chacun à une case de l'échiquier. Avec les onze modes d'enseignement poussé, vous avez le choix entre 768 sélections de niveaux. Appuyez sur la touche **LEVEL** pour accéder au Mode Niveaux. Le niveau en cours s'affichera à l'écran (par exemple, le niveau correspondant à la case A3 de l'échiquier sera représenté par L:R3 et F:UN3 alternativement). Pour changer de niveau, il suffira d'appuyer sur une des cases de l'échiquier et le niveau correspondant s'affichera à l'écran. Appuyez de nouveau sur la touche **LEVEL** pour quitter le Mode Niveaux. Pour toute information complémentaire sur les niveaux de jeu, voir Section 3.

8. Entraînement aux ouvertures

■ Votre ordinateur peut vous vous enseigner 16 séquences d'ouvertures telles que "l'Ouverture italienne", le "Gambit de la Dame". Appuyez sur la touche **OPENINGS COACH** et appuyez ensuite sur une des cases de A1 à B8 pour sélectionner une des ouvertures. Appuyez de nouveau sur la case pour choisir le degré d'assistance que vous recevrez de l'ordinateur et appuyez ensuite de nouveau sur la touche **OPENINGS COACH** pour commencer à vous exercer ou pour éprouver vos connaissances. Voir détails complémentaires à la Section 3.12.

2. D'AUTRES CARACTERISTIQUES DE BASE

2.1 Les pendules d'échecs

Les pendules d'échecs incorporées, dont l'affichage à quatre chiffres indique alternativement pour chaque joueur, lorsque c'est à lui de jouer, le temps écoulé total ou le temps restant, surveillent vos temps ainsi que les temps de l'ordinateur. Une fois que le coup de l'ordinateur aura été enregistré, l'écran affichera votre pendule d'échecs jusqu'au moment où vous appuierez sur une touche ou sur une case. L'appareil tiendra cependant le compte de vos temps jusqu'au moment où vous appuierez sur la touche 'd'arrivée'. Lorsque vous aurez joué, l'écran passera immédiatement à l'affichage de la pendule de l'ordinateur, qui restera affichée pendant que celui-ci est en phase de réflexion et jusqu'au moment où il indiquera qu'il est prêt à jouer.

L'ordinateur pourrait toutefois, à la place des temps, afficher la mention L:OC

consécutivement à votre coup, cependant qu'il analyse si le coup que vous avez fait est bon ou mauvais. S'il estime que votre coup n'est pas bon, il émettra deux tonalités graves.

Pendant la première heure de la partie ou si le temps restant est inférieur à une heure, l'écran affichera les MINUTES:SECONDES séparées par deux points fixes. Si le temps écoulé total dépasse une heure ou si le temps restant dépasse une heure, l'écran affichera les HEURES:MINUTES et les deux points clignoteront tout le temps que sera affichée la pendule.

Remarques : la pendule s'arrêtera si vous vérifiez le niveau, si vous vérifiez l'échiquier ou si vous éteignez l'appareil. Les temps demeureront cependant conservés dans la mémoire et la pendule s'affichera de nouveau à l'écran dès que vous reprendrez la partie.

La pendule se réinitialisera si vous changez de niveau ou si, en Mode Niveaux, vous appuyez sur une case.

Lorsque votre Roi est en échec le symbole d'échec s'affiche à l'écran alternativement avec la pendule.

Aux niveaux où vous jouez contre elle, la pendule comptera à rebours à partir du temps que vous aurez sélectionné pour indiquer le temps restant. Lorsque la première pendule atteindra zéro, trois 'bips' sonores graves retentiront pour signaler que le temps est dépassé. La pendule entamera alors le comptage progressif du temps à partir de zéro. Aux niveaux où le temps est étranger à la compétition, la pendule compte progressivement pour indiquer le temps écoulé total.

Si vous revenez en arrière pendant que vous jouez contre la pendule, aucune inversion de la pendule n'accompagnera les retours en arrière. La pendule s'arrêtera tout simplement jusqu'à ce que vous fassiez votre prochain coup.

2.2 Prises et coups spéciaux

- a. **LES PRISES** : pour prendre une pièce, appuyez légèrement sur la pièce à déplacer, retirez la pièce prise de l'échiquier et appuyez votre pièce sur la case de la pièce prise.
- b. **LES PRISES EN PASSANT** : dans ce type de prise, l'ordinateur vous rappelle de retirer de l'échiquier le pion pris en affichant les coordonnées du pion. Appuyez sur le pion pris avant de le retirer de l'échiquier. Voir Schémas 2-1a, b et c.

c. PROMOTION ET SOUS-PROMOTION DES PIONS :

Pour promouvoir un pion, appuyez d'abord comme d'habitude votre pion sur sa case de 'départ'. L'ordinateur affichera votre case de 'départ' ainsi que le symbole de la Dame (alternativement avec la pendule). Dès que vous appuierez votre pion sur la case 'd'arrivée', celui-ci sera automatiquement promu au rang de Dame. N'oubliez pas d'échanger votre pièce sur l'échiquier ! Pour sous-promouvoir votre pion au rang de Tour, Fou ou Cavalier, il vous faudra appuyer sur la touche-symbole appropriée entre les pressions des cases de 'départ' et 'd'arrivée'. Lorsque l'ordinateur décide de promouvoir un pion, il indique comme à l'accoutumée les cases de 'départ' et 'd'arrivée'. Une fois que vous aurez appuyé sur sa case de 'départ', l'écran affichera le type de pièce que le pion est destiné à remplacer en affichant le symbole de la pièce et la case 'd'arrivée'. Appuyez la nouvelle pièce ainsi indiquée sur la case 'd'arrivée' pour conclure la promotion de l'ordinateur.

d. **LE ROQUE** : l'ordinateur identifie automatiquement une manoeuvre de roque après le déplacement du Roi. Une fois que vous aurez appuyé le Roi sur sa case de 'départ' puis sur sa case 'd'arrivée', l'ordinateur affichera la case de 'départ' de la Tour. Appuyez sur cette case. L'ordinateur affichera alors le symbole de la Tour, accompagné de la case d'arrivée de la Tour. Appuyez sur la case 'd'arrivée' de la Tour pour conclure le coup (Voir Schéma 2-2).

2.3 Coups illégaux

Votre ordinateur n'acceptera jamais de coups illégaux. Si vous tentez d'en faire, vous entendrez un 'bip' d'erreur de tonalité grave et l'écran affichera la case de 'départ' de la pièce. Appuyez de nouveau la pièce sur cette case pour annuler le coup illégal et faites un nouveau coup.

Si vous n'exécutez pas correctement un coup de l'ordinateur, vous entendrez également un 'bip' d'erreur. Cela signifie que vous avez soit déplacé une pièce erronée, soit déplacé la pièce sur une case erronée. Vérifiez l'affichage et faites un nouveau 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 attention à ne pas commettre d'erreurs lorsque la fonction sonore est désactivée car vous ne pourrez pas entendre les 'bips' d'erreur.

2.4 Interruption de la recherche de l'ordinateur

Pour interrompre l'ordinateur pendant qu'il est en phase de réflexion, appuyez sur la touche **PLAY** et il fera le meilleur coup qu'il ait trouvé à ce stade. Cette fonction peut s'avérer utile aux niveaux supérieurs où la recherche du meilleur coup possible peut être plutôt longue.

2.5 Changement de camp avec l'ordinateur

Pour changer de camp avec l'ordinateur, appuyez sur la touche **PLAY** lorsque c'est à vous de jouer. L'ordinateur fera le coup suivant pour votre camp. Changez de camp aussi souvent que vous le souhaitez !

2.6 Demandez conseil à l'ordinateur

Si vous avez besoin d'aide, l'ordinateur vous indiquera ce qu'il ferait à votre place ! Appuyez sur la touche **PLAY** lorsque c'est à vous de jouer et l'ordinateur fera votre prochain coup.

Pour adopter ce coup, faites le coup affiché à l'écran, appuyez de nouveau sur la touche **PLAY** et l'ordinateur fera son prochain coup ; poursuivez ensuite la partie en faisant votre propre coup suivant. Si vous ne souhaitez pas utiliser le coup suggéré par l'ordinateur, faites d'abord sur l'échiquier le coup affiché et revenez ensuite en arrière sur ce coup. Le coup sera ainsi annulé et vous pourrez faire votre propre coup.

2.7 L'ordinateur joue contre lui-même

Pour observer l'ordinateur jouer contre lui-même, appuyez sur la touche **PLAY** à l'occasion de chaque coup. Etudiez ses stratégies de jeu pour approfondir vos connaissances en matière d'échecs !

2.8. Mémorisation de la partie et mise hors circuit automatique

Vous pouvez interrompre une partie en appuyant sur la touche **GO/STOP** pour éteindre l'ordinateur. L'ordinateur "se souviendra" de votre position pendant une durée pouvant aller jusqu'à 300 heures (avec des piles alcalines neuves). Lorsque vous rallumerez votre ordinateur, vous pourrez reprendre la partie exactement où vous l'avez abandonnée !

Si, lorsque l'ordinateur n'est pas en phase de réflexion, vous n'appuyez sur aucune touche ou ne faites aucun coup pendant 20 minutes, l'ordinateur s'éteindra pour économiser l'énergie et conservera la partie dans sa mémoire. Appuyez sur la touche **GO/STOP** pour reprendre la partie inachevée.

2.9 Bibliothèque d'ouvertures

En début de partie, l'ordinateur jouera souvent de manière instantanée. C'est parce qu'il joue des coups issus de sa mémoire en se servant de sa *bibliothèque d'ouvertures*. Si la position en cours existe dans sa bibliothèque d'ouvertures, l'ordinateur jouera automatiquement en réponse un coup directement issu de sa mémoire, sans avoir à réfléchir à son coup.

3. NIVEAUX ET MODES SPECIAUX

3.1 Les Niveaux de Jeu

Avec sa gamme de 768 sélections (y compris les modes d'Enseignement poussé), cet ordinateur d'échecs vous offre la possibilité d'apprendre et de vous perfectionner ! Comme le décrit le tableau des niveaux de jeu ci-dessous, chaque niveau correspond à l'une des 64 cases de l'échiquier. Les niveaux classiques sont classés en 8 catégories s'adaptant aux aptitudes des divers utilisateurs :

- **Les Niveaux Divertissement** : A1 à A8. Pour les vrais débutants. Le niveau A1 est le plus facile.
- **Les Niveaux Amateur** : B1 à C8. Pour les parties où la pendule n'intervient pas. Gamme de difficulté complète allant du facile (B1) à l'extrêmement complexe (C8). Le niveau sélectionné lors de la mise en circuit initiale de l'ordinateur est le niveau B4.
- **Le Blitz** : D1 à D8. Connu également sous le nom de "K.O.". La partie doit s'achever dans le temps sélectionné.
- **Bronstein** : E1 à E4. La partie doit s'achever dans le temps sélectionné, auquel vient ensuite s'ajouter un délai à

CHOISISSEZ UN NIVEAU PARMIS LES 64 CASES DE L'ECHEQUIER

8	NIVEAUX DIVERTISSEMENT	NIVEAUX AMATEUR	BLITZ	TEMPS SUPPLEMENTAIRE	TOURNOI	PROFONDEUR FIXE	TACTIQUES	
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

titre de compensation pour chaque coup. La compensation est le temps le plus bref entre le temps réel employé et le temps autorisé.

- **Temps Supplémentaire** : E5 à E8. La partie doit s'achever dans le temps sélectionné, auquel vient ensuite s'ajouter le délai prescrit à titre de compensation pour chaque coup avant que le coup ne soit fait.
- **Tournoi** : F1 à F8. Un certain nombre de coups doivent être faits dans le temps imparti.
- **Profondeur Fixe** : G1 à G8. La force de l'ordinateur est limitée du fait qu'il ne peut pas prévoir un nombre de coups supérieur au nombre sélectionné.
- **Tactiques** : H1 à H8. La force de l'ordinateur est limitée du fait qu'il ne peut pas prévoir un nombre de coups supérieur au nombre sélectionné et qu'il ne peut pas non plus estimer son avantage stratégique.

N'oubliez pas, lorsque vous sélectionnez votre niveau, que quand l'ordinateur dispose de plus de temps pour réfléchir, il devient plus fort et joue mieux - exactement comme un joueur humain ! Aiguisez vos aptitudes ! - Après avoir, à chaque niveau, remporté une victoire sur l'ordinateur, maîtrisez le niveau suivant. Défiiez-vous sans cesse et approfondissez vos connaissances en matière d'échecs !

3.2 Les Niveaux Divertissement

La sélection d'une des cases de A1 à A8 vous livrera les niveaux de divertissement. A ces niveaux, l'ordinateur ne se livre pas à une recherche approfondie pour trouver le meilleur coup disponible. Il ne tient aucun compte des points et se sert, en outre, de programmes de calcul d'adresses qui l'obligent de temps en temps à faire un coup qui n'est pas le meilleur qu'il ait trouvé. Une variabilité toute neuve est ainsi introduite dans les réponses de l'ordinateur, qui semblera même parfois commettre des erreurs d'évaluation quasi humaines. Le niveau A1 est le niveau le plus faible et le niveau A8 est légèrement plus fort.

3.3 Les Niveaux Amateur

La sélection des niveaux amateur vous permet de contrôler le niveau de difficulté du jeu de l'ordinateur en limitant le temps moyen dont il dispose pour sélectionner son coup. Au fur et à mesure que le niveau de difficulté augmentera, l'ordinateur se mettra à prévoir ses coups avec plus de profondeur et jouera donc un jeu plus fort.

Lorsqu'un de ces niveaux aura été sélectionné parmi les colonnes de cases B ou C, l'écran affichera toutes les secondes, en les faisant alterner, la sélection du niveau et le temps

de réponse moyen de l'ordinateur. Votre choix figure au tableau ci-dessous :

<i>Case de l'échiquier</i>	<i>Temps par coup</i>	<i>Affichage</i>
B1	1 sec	L:b 1/00:01
B2	2 sec	L:b2/00:02
B3	3 sec	L:b3/00:03
B4	5 sec	L:b4/00:05
B5	10 sec	L:b5/00:10
B6	15 sec	L:b6/00:15
B7	20 sec	L:b7/00:20
B8	30 sec	L:b8/00:30
C1	45 sec	L:c 1/00:45
C2	1 min	L:c2/01:00
C3	2 min	L:c3/02:00
C4	3 min	L:c4/03:00
C5	4 min	L:c5/04:00
C6	5 min	L:c6/05:00
C7	10 min	L:c7/10:00
C8	15 min	L:c8/15:00

3.4 Les Niveaux Blitz

Les niveaux de la colonne de cases D constituent les niveaux Blitz. Si vous souhaitez jouer une partie d'échecs rapides ou une partie "K.O.", il vous est possible de puiser dans la gamme des temps autorisés pour terminer la partie. Vous pouvez choisir une partie de 5 minutes de type "autocuisseur" ou une partie plus calme d'1 H 30. Lorsque vous sélectionnez une de ces cases, l'écran affiche toutes les secondes, en les faisant alterner, le nom de la case que vous avez sélectionnée et la limite de temps autorisée pour la partie.

<i>Case de l'échiquier</i>	<i>Temps par coup</i>	<i>Affichage</i>
D1	5 min	L:d 1/05:00
D2	10 min	L:d2/10:00
D3	15 min	L:d3/15:00

D4	25 min	L:d4/25:00
D5	30 min	L:d5/30:00
D6	45 min	L:d6/45:00
D7	60 min	L:d7/ 1:00
D8	90 min	L:d8/ 1:30

3.5 Les Niveaux Bronstein

La sélection d'une case de E1 à E4 sur l'échiquier vous permettra de sélectionner une limite de temps pour la partie d'après le système Bronstein. Un temps de base sera sélectionné pour la partie et un incrément de quelques secondes viendra ensuite s'ajouter à ce temps pour accompagner chaque coup. L'incrément est le temps le plus bref entre le temps gratuit indiqué au tableau ci-dessous et le temps réel employé pour le coup. Votre choix figure au tableau. Lorsque vous sélectionnez un de ces niveaux, l'écran fait tourner dans une boucle trois éléments d'information, dont chacun s'affichera pendant 1 seconde. Par exemple, si vous choisissez E2, vous verrez :

- La case choisie L:E2 puis ...
- Le temps de base, exprimé en minutes 10:00 puis ...
- Le temps gratuit, exprimé en secondes 00:05

<i>Case de l'échiquier</i>	<i>Durée de la partie</i>	<i>Temps gratuit par coup</i>	<i>Affichage</i>
E1	5 min	3 sec	L:E 1/05:00/00:03
E2	10 min	5 sec	L:E2/ 10:00/00:05
E3	15 min	10 sec	L:E3/ 15:00/00: 10
E4	20 min	10 sec	L:E4/20:00/00: 10

3.6 Les Niveaux à Temps Supplémentaire

La sélection d'une case dans la gamme de E5 à E8 vous livrera les Niveaux à Temps Supplémentaire. Ces niveaux ressemblent aux Niveaux Bronstein sauf que l'incrément de temps est toujours de 2 secondes et qu'il s'ajoute au temps avant que le coup ne soit fait.

<i>Case de l'échiquier</i>	<i>Durée de la partie</i>	<i>Temps gratuit par coup</i>	<i>Affichage</i>
E5	3 min	2 sec	L:E5/03:00/00:02
E6	10 min	2 sec	L:E6/ 10:00/00:02

E7 20 min 2 sec L:E 7/20:00/00:02
 E8 50 min 2 sec L:E8/50:00/00:02

3.7 Les Niveaux Tournoi

La colonne de cases F fournit 8 niveaux tournoi. Lorsque qu'une de ces cases est sélectionnée, le joueur ainsi que l'ordinateur doivent faire le nombre de coups prescrits dans le temps imparti. Par exemple, si vous choisissez F3, il vous faudra faire 40 coups en 2 heures en vertu du premier contrôle de temps. Si la partie ne s'achève pas dans ce délai, la période de second contrôle de temps entrera en jeu et il vous faudra faire 20 coups en 1 heure. Et si ce second contrôle de temps s'avère inefficace, il sera réitéré jusqu'à ce qu'une conclusion soit atteinte.

Conformément aux règles du tournoi, le temps restant lors de la conclusion des coups durant le premier contrôle de temps est reporté et ajouté au temps autorisé pour le second contrôle de temps. Par exemple, si vous choisissez le niveau F3 et si vous concluez les 40 premiers coups dans l'intervalle d'une heure seulement, vous aurez droit à 2 heures pour les

Case de l'échiquier	Premier contrôle de temps		Second contrôle de temps		Affichage
	Coups	Temps	Coups	Temps	
F1	30	30 min	30	30 min	L:F 1/30/0:30
F2	30	1 h 30 min	temp restant	1 h	L:F2/30/ 1:30
F3	40	2 h	20	1 h	L:F3/40/2:00
F4	40	2 h	temp restant	1 h	L:F4/40/2:00
F5	40	2 h 30 min	16	1 h	L:F5/40/2:30
F6	45	1 h 30 min	15	30 min	L:F6/45/ 1:30
F7	50	2 h 30 min	20	1 h	L:F 7/50/2:30
F8	60	1 h	30	30 min	L:F8/60/ 1:00

20 coups suivants. Le temps excédentaire éventuel sera reporté et s'accumulera ainsi tout au long de la partie.

Lorsque vous sélectionnez l'un de ces niveaux tournoi, l'écran fait tourner dans une boucle trois éléments d'information, dont chacun s'affichera pendant 1 seconde. Par exemple, si vous choisissez F4, l'écran affichera :

- La case choisie L:F4 puis ...
- Le nombre de coups dans le premier contrôle de temps 40 puis ...
- La durée du premier contrôle de temps 2:00

3.8 Les Niveaux Profondeur Fixe

Les niveaux profondeur fixe de la colonne G limitent la force de jeu de l'ordinateur, non pas en limitant le temps de recherche de son prochain coup, mais en limitant le nombre de coups à prévoir. Aux niveaux inférieurs, l'ordinateur se comporte plus comme un débutant. Au niveau le plus faible, G1, où l'ordinateur ne prévoit qu'un demi-coup, il n'anticipe pas du tout sur la partie et pourrait même laisser échapper un mat que votre prochain coup vous permettra de réaliser. Par contre, l'ordinateur passera en revue toutes les possibilités comprises dans les 8 demi-coups suivants (G8).

Dans ce cas, l'écran affichera toutes les secondes, en les faisant alterner, le niveau que vous avez sélectionné et le nombre de demi-coups à portée de la recherche de l'ordinateur :

- La case sélectionnée L:F5 et ensuite ...
- Le nombre de demi-coups à portée de l'ordinateur 5P L5

3.9 Les Niveaux Tactiques

Les niveaux tactiques se situent dans la dernière colonne de cases, la colonne 'H'. Ces niveaux limitent également le nombre de demi-coups que l'ordinateur prévoit, mais dans ce cas l'ordinateur n'évalue pas les avantages stratégiques et ne recherche que les gains de matériel tels que la mise en échec et mat ou en pat. De nouveau, le nombre de demi-coups à sa portée que l'ordinateur passe en revue correspond à la case de l'échiquier – H1 signifie que l'ordinateur a devant lui un demi-coup ; H8 signifie qu'il en a 8.

L'écran affichera toutes les secondes, en les faisant alterner, le niveau que vous avez sélectionné et le nombre de demi-coups à portée de la recherche de l'ordinateur, exactement

comme pour les niveaux profondeur fixe :

- La case sélectionnée L:H8 et ensuite ...
- Le nombre de demi- coups à portée de 8P L 9

3.10 Les Modes Enseignement

Votre ordinateur d'échecs comporte onze Modes d'Enseignement Poussé incorporés. Cette fonction vous permet d'apprendre les coups classiques et de maîtriser à tour de rôle les tactiques des pièces. Dans chacun des modes Enseignement individuels, les seules pièces qui se trouveront sur l'échiquier seront les Rois et les Pions, ou les Rois et les Pions et un ou deux types de pièces sélectionnés. Ceci permettra aux débutants de concentrer leur attention sur une pièce à la fois, sans se laisser égarer ou distraire par d'autres pièces qui se trouveraient sur l'échiquier. Les joueurs plus chevronnés pourront faire usage de cette fonction pour s'exercer à jouer avec des combinaisons de pièces sélectionnées.

Il conviendra de noter les points suivants concernant les Niveaux et les Modes Enseignement :

- Si, à n'importe quel point de la partie, vous appuyez sur la touche **NEW GAME**, l'ordinateur quittera le Mode Enseignement pour retourner au jeu normal (32 pièces), le niveau en cours restant en vigueur.
- Si, après avoir appuyé sur la touche **LEVEL**, vous décidez de ne pas changer de niveau ou de mode d'Enseignement, il suffira d'appuyer de nouveau sur la touche **LEVEL** et l'état en cours demeurera inchangé.
- Vous pourrez choisir un nouveau niveau à tout moment lorsque c'est à vous de jouer. La pendule toutefois sera réinitialisée.
- Si, au cours de la sélection d'un mode d'Enseignement, vous appuyez sur plus de 2 touches-symboles, les sélections des 2 derniers symboles seront seules valables au moment de quitter le Mode Niveaux.
- Si, en Mode Niveaux, vous appuyez par inadvertance sur une touche-symbole, la partie en cours sera perdue dès que vous quitterez le Mode Niveaux. Pour poursuivre la partie en cours, appuyez sur la case correspondant au niveau de jeu en cours avant de quitter le Mode Niveaux. La pendule, cependant, devra être réinitialisée.

3.11 Sélection des niveaux et des modes d'enseignement

Appuyez sur la touche **LEVEL** pour accéder au Mode Niveaux. Le niveau en cours s'affichera (par exemple, le Niveau 3 sera représenté alternativement par $L:R3$ et $F:UN3$, représentant le niveau sélectionné par la pression de la case de l'échiquier A3). Pour changer de niveau, il suffira d'appuyer sur une case de l'échiquier et le nouveau niveau s'affichera à l'écran, alternativement avec les détails inhérents au niveau. Appuyez sur la touche **LEVEL** pour quitter le Mode Niveaux.

Les séquences de touches suivantes ainsi que l'effet qu'elles produisent sont dignes d'être notés :

LEVEL, LEVEL	Aucun changement. Le niveau préalablement sélectionné reste en vigueur
LEVEL , Case, LEVEL	Sélection d'un nouveau niveau et réinitialisation de la pendule.
LEVEL , Touche-symbole, LEVEL	La position de départ du mode d'Enseignement sélectionné est réglée au niveau préalablement sélectionné.
LEVEL , Case, Touche-Symbole, LEVEL	La position de départ du mode d'Enseignement sélectionné est réglée à un nouveau niveau.
LEVEL , Touche-Symbole, Case, LEVEL	Un nouveau niveau est réglé, la sélection antérieure du mode d'Enseignement est annulée, la partie présente est retenue.

Pour sélectionner le mode d'enseignement, appuyez sur la touche **LEVEL**. L'écran affichera le niveau de difficulté, indiqué par la case de l'échiquier correspondante, alternativement avec les détails inhérents au niveau. Pour sélectionner un mode d'enseignement, appuyez sur la ou les deux touche(s)-symbole(s) appropriée(s) (♔, ♚, ♜, ♞ ou ♠) que vous souhaitez utiliser. L'écran affichera alors les pièces sélectionnées. Par exemple, si vous souhaitez jouer les Rois, Fous, Cavaliers et Pions, après avoir appuyé sur la touche **LEVEL**, il vous faudra appuyer sur ♔ et ♠. L'écran affichera votre sélection. Appuyez ensuite sur la touche **LEVEL** pour quitter le Mode Niveaux, enregistrer votre sélection dans l'ordinateur et entamer la partie. Etant donné que le roi est toujours requis dans toute partie, il n'est pas nécessaire de sélectionner cette pièce en Mode Enseignement, et en fait, la pression de la touche ♠ constitue la manière de sélectionner un jeu normal de 32 pièces.

A noter que la fonction Non Auto sera automatiquement annulée chaque fois que vous sélectionnez un mode d'enseignement au mode niveaux présent.

Les onze modes d'enseignement et le jeu normal sont indiqués par les affichages suivants :

Mode Enseignement	Affichage
Rois et Pions	♠♣: _P
Rois, Cavaliers et Pions	♠♣: _n
Rois, Fous et Pions	♠♣: _b
Rois, Tours et Pions	♠♣: _r
Rois, Dames et Pions	♠♣: _q
Rois, Cavaliers, Fous et Pions	♠♣: nb
Rois, Cavaliers, Tours et Pions	♠♣: nr
Rois, Cavaliers, Dames et Pions	♠♣: nq
Rois, Fous, Tours et Pions	♠♣: br
Rois, Fous, Dames et Pions	♠♣: bq
Rois, Tours, Dames et Pions	♠♣: rq
Toutes les pièces (jeu normal)	♠♣: 5b

3.12 Le Mode Entraînement aux Ouvertures

16 séquences d'ouvertures différentes sont enregistrées dans la mémoire de l'ordinateur. Ces séquences sont jouées pour que vous puissiez les apprendre. Appuyez sur la touche **OPENINGS COACH** et, lors de la sélection initiale, l'ordinateur émettra un 'bip' sonore et l'affichage se mettra à clignoter :

♠♣:

Vous pourrez ensuite choisir l'ouverture que vous souhaitez revoir en appuyant sur une des cases de A1 à B8. La liste des ouvertures disponibles figure au Schéma 3-1. Par exemple, pour sélectionner le troisième programme d'entraînement aux ouvertures, appuyez sur la case A3 et le symbole ♠♣:3 s'affichera en clignotant à l'écran. Ceci confirmera que le troisième programme d'entraînement aux ouvertures a été sélectionné et les deux barres indiquent que l'ordinateur affichera les coups des deux camps, afin que vous puissiez les observer et en tirer un enseignement. Appuyez de nouveau sur la même case et l'écran

Schéma 3-1 Les coups incorporés aux programmes d'Entraînement aux Ouvertures

<i>Case</i>	<i>Nom</i>	<i>Coups</i>
A1	L'ouverture italienne	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1c4, f8c5
A2	La défense des Deux Cavaliers	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1c4, g8f6
A3	L'ouverture espagnole	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1b5, a7a6, b5a4, g8f6, e1g1, b7b5
A4	La défense sicilienne	e2e4, c7c5, g1f3, d7d6, d2d4, c5d4, f3d4, g8f6, b1c3
A5	La défense française	e2e4, e7e6, d2d4, d7d5
A6	La défense Caro-Kann	e2e4, c7c6, d2d4, d7d5, b1c3, d5e4
A7	La défense scandinave	e2e4, d7d5, e4d5, d8d5, b1c3, d5a5
A8	La défense Alekhine	e2e4, g8f6, e4e5, f6d5
B1	Le gambit de la Dame	d2d4, d7d5, c2c4, e7e6, b1c3, g8f6, c1g5, f8e7
B2	Le gambit de la Dame accepté	d2d4, d7d5, c2c4, d5c4
B3	La défense Nimzo-indienne	d2d4, g8f6, c2c4, e7e6, b1c3, f8b4
B4	La défense Ouest-indienne	d2d4, g8f6, c2c4, e7e6, g1f3, b7b6
B5	La défense Est-indienne	d2d4, g8f6, c2c4, g7g6, b1c3, f8g7, e2e4, d7d6
B6	La défense Gruenfeld	d2d4, g8f6, c2c4, g7g6, b1c3, d7d5
B7	La défense hollandaise	d2d4, f7f5, c2c4, g8f6, b1c3, e7e6
B8	L'ouverture anglaise	c2c4, e7e5, b1c3, g8f6, g1f3

passera à ♠-3, indiquant que l'ordinateur jouera les Blancs et vous laissera exécuter les coups des Noirs. Une autre pression de la touche modifiera la barre de droite pour indiquer que l'ordinateur jouera les Noirs pendant que vous jouez les Blancs, et une nouvelle pression éliminera toutes les barres, ce qui signifie que l'ordinateur vous laissera maître de faire tous les coups et se contentera de surveiller que vous les exécutez correctement. Appuyez de

nouveau sur la touche **OPENINGS COACH** et l'écran indiquera que vous devez jouer. Pendant que vous jouez, vous pourrez appuyer sur la touche **PLAY** pour demander à l'ordinateur de vous rappeler le prochain coup. Chaque fois que vous jouerez correctement, l'ordinateur confirmera le coup en émettant un 'bip' sonore unique, mais si vous avez fait un coup erroné, il émettra un double 'bip' sonore et la case de 'départ' restera affichée à l'écran. Appuyez sur la case 'd'arrivée' correcte pour conclure le coup ou sur la case de 'départ' pour l'annuler. Au terme de la séquence d'ouvertures, vous pourrez, si vous le souhaitez, continuer et poursuivre la partie. La pendule n'est pas utilisée dans ce mode et le mode Non Automatique, s'il a été sélectionné, n'entre en vigueur qu'une fois conclus les coups d'ouverture.

A noter que la méthode choisie pour jouer les programmes d'Entraînement aux Ouvertures sera conservée en mémoire jusqu'à ce qu'elle soit choisie à nouveau.

Pour retourner à un jeu normal, il vous suffira d'appuyer sur la touche **NEW GAME** et vous retrouverez l'échiquier normal.

3.13 Le Mode Vérification. Vérifiez les positions des pièces !

Si vous renversez les pièces ou si vous estimez que la position de l'une des pièces est incorrecte, vous pourrez demander à l'ordinateur de procéder à une vérification. Il vous suffira d'appuyer sur la touche-symbole de la pièce en question. L'ordinateur affichera le symbole de la couleur et du type de la pièce, ainsi que la case sur laquelle elle devrait se trouver. Appuyez de nouveau sur la touche pour voir la position de la pièce suivante du même type, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les pièces qui devraient se trouver sur l'échiquier soient affichées. Les pièces blanches s'afficheront d'abord, suivies des pièces Noires. Lorsqu'il n'y aura plus de pièces de ce type à signaler, l'écran retournera à l'affichage du camp qui doit

<i>Pression des touches</i>	<i>L'écran affiche</i>	<i>Signification</i>
Appuyez une première fois sur ♘	_ n: b !	Cavalier Blanc sur B1
Appuyez une deuxième fois sur ♘	~ n: b 8	Cavalier Noir sur B8
Appuyez une troisième fois sur ♘	~ n: F 6	Cavalier Noir sur F6
Appuyez une quatrième fois sur ♘	_ n: _ _ (bip, bip)	Plus de Cavaliers, aux Blancs de jouer

jouer et deux 'bips' sonores retentiront pour attirer votre attention. L'exemple ci-dessous illustre la séquence d'affichage.

Cet exemple illustre que l'un des cavaliers blancs a été pris et que c'est maintenant aux blancs de jouer.

Pour vérifier d'autres pièces, refaites les mêmes étapes en vous servant des autres touches-symboles. Lorsque vous aurez fini, il vous suffira de faire votre prochain coup. La pendule, entre-temps, sera momentanément arrêtée. L'ordinateur quittera automatiquement le Mode Vérification si aucune touche-symbole n'est enfoncée pendant 5 secondes environ.

3.14 Le Mode Non Automatique

Normalement, chaque fois que vous enregistrez un coup, l'ordinateur riposte automatiquement par un contrecoup. Si vous appuyez sur la touche **NON AUTO**, l'ordinateur répondra par un 'bip' sonore et vous pourrez enregistrer tous les coups pour les deux camps, un à la fois, sans permettre à l'ordinateur de riposter. Cette fonction particulière pourra être utilisée de plusieurs façons différentes :

- Explorez les parties de Maître. Il est intéressant d'appuyer sur la touche **PLAY** pour voir ce que ferait l'ordinateur dans n'importe quelle position !
 - Étudiez les variantes d'ouvertures en les entrant manuellement !
 - Jouez aux échecs contre un ami, l'ordinateur contrôlant la légalité des coups des deux camps et surveillant les temps pour les deux camps ! Si vous avez besoin d'aide pour un coup, appuyez sur la touche **PLAY** et l'ordinateur fera le coup suivant. Après que l'ordinateur aura joué, le Mode Non Auto restera activé et vous pourrez poursuivre votre partie !
 - Rejouez jusqu'à n'importe quelle position de l'échiquier pour réétudier vos coups
- Pour quitter le Mode Non Auto et retourner au jeu normal, appuyez de nouveau sur la touche **NON AUTO**. Un double 'bip' sonore vérifiera que ce mode a été annulé.

*Notez que le Mode Non Auto est aussi automatiquement annulé lorsque vous appuyez sur la touche **NEW GAME** ou choisissez un des modes d'Enseignement en quittant le Mode Niveaux.*

4. DETAILS TECHNIQUES

4.1 La Fonction ACL

Les ordinateurs risquent parfois de se “verrouiller” 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.

4.2 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. Veillez à ôter les piles avant de nettoyer l’appareil. N’utilisez aucun produit 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. Veillez à respecter la polarité exacte lors de l’installation des piles. Les piles vides seront retirées sans tarder de l’appareil. Ne court-circuitez pas les bornes d’alimentation.**

4.3 Fiche Technique

Touches :	14
Affichage LCD :	Surface de visualisation 18 x 9 mm
Son :	Vibreur sonore piézo-électrique
Piles :	2 piles “AAA”/AM4/R03 (de 1,5V) 
Consommation d’énergie :	10 mW
Dimensions :	176 x 100 x 35 mm

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

GUIDE DE DEPANNAGE

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE ?
<p>L'ordinateur ne réagit pas ou se "verrouille" en cours de partie.</p> <p>L'affichage est faible.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Les piles ne sont pas installées correctement. • Les piles sont faibles ou gâtées. • Une décharge électrostatique ou une perturbation électrique a provoqué le verrouillage. • Les piles sont faibles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réinstallez les piles comme illustré au Schéma 1-1. • Remplacez les piles. • Utilisez la fonction ACL pour réinitialiser l'ordinateur en procédant de la manière décrite à la Section 4.1. • Remplacez les piles.
<p>L'ordinateur ne joue pas de coup.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le Mode Automatique est activé. • Vous avez sélectionné un niveau élevé - l'ordinateur est encore en phase de réflexion. 	<ul style="list-style-type: none"> • Appuyez sur la touche NON AUTO pour désactiver ce mode. • Appuyez sur la touche PLAY pour forcer éventuellement l'ordinateur à jouer.
<p>L'ordinateur n'accepte pas votre coup.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Est-ce à vous de jouer ? Votre Roi est-il en échec ? Votre coup mettra-t-il votre Roi en échec ? Avez-vous déplacé d'abord votre Tour pour entamer une manoeuvre de roque ? Etes-vous en train de vous déplacer vers une case illégale ? • L'ordinateur réfléchit. • Vous n'avez pas correctement enregistré le dernier coup de l'ordinateur (vous avez appuyé sur une case erronée). 	<ul style="list-style-type: none"> • Une tonalité grave signifie que vous faites erreur. Vérifiez les règles du jeu d'échecs. Servez-vous de la touche TAKE BACK pour refaire le dernier coup. • Pour interrompre l'ordinateur, appuyez sur la touche PLAY. • Vérifiez le coup affiché. Appuyez sur la touche correcte pour conclure le coup.
<p>L'ordinateur semble jouer des coups illégaux.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'ordinateur a fait un des coups spéciaux comme une prise en passant, une manoeuvre de roque ou une promotion de pion. • La position sur l'échiquier n'est pas correcte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez les règles. • Vérifiez l'échiquier en procédant de la manière décrite à la Section 3.13.
<p>L'ordinateur est muet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La touche du Son a été enfoncée pour supprimer le son. 	<ul style="list-style-type: none"> • Appuyez sur la touche SOUND pour rétablir le son.