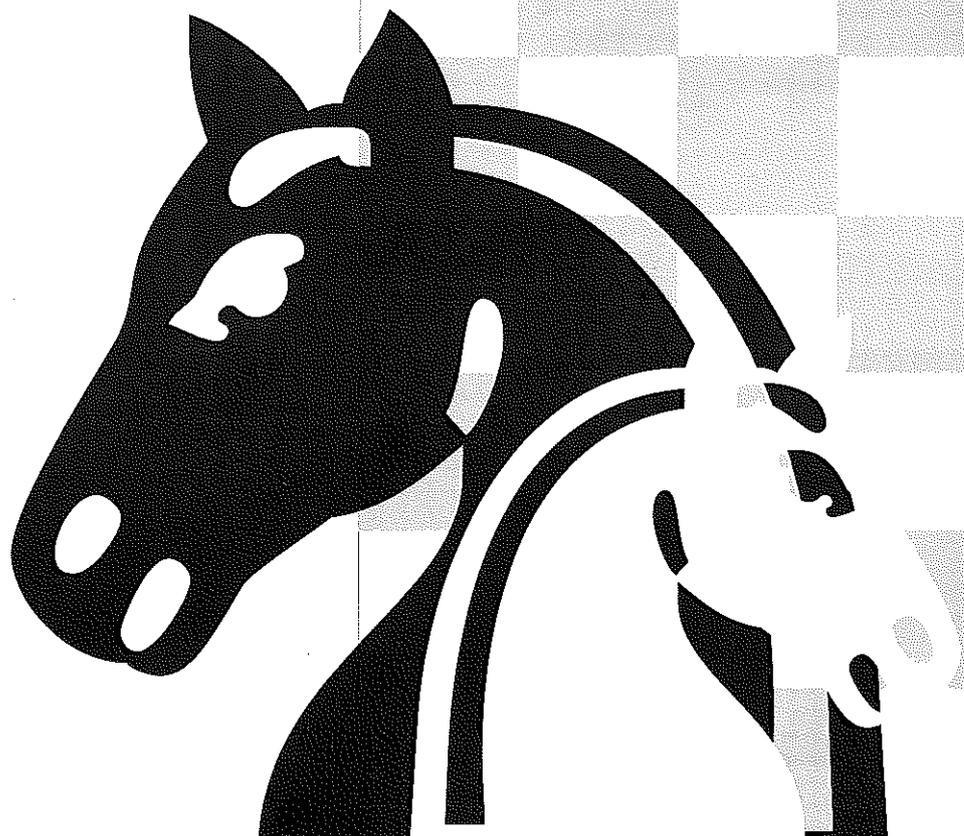


# CAPELLA

## *KASPAROV™*

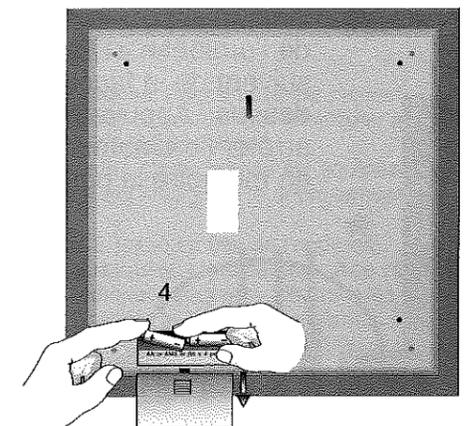
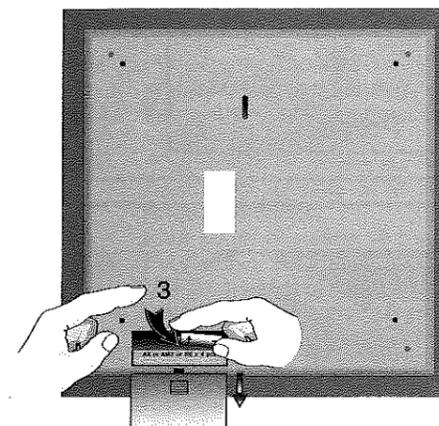
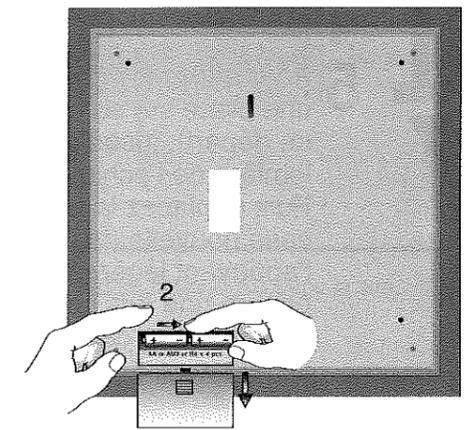
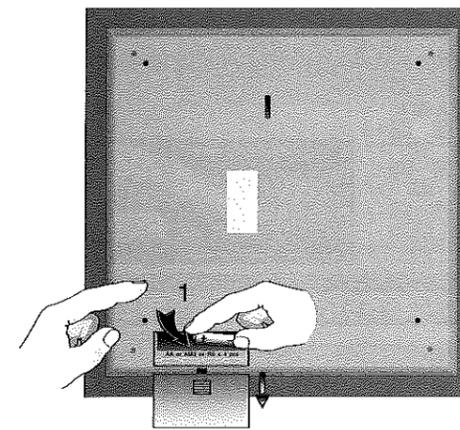
Mode d'emploi



**TABLE DES MATIERES**  
**Touches, Lumières et**  
**Caractéristiques**

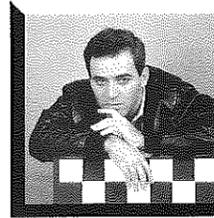
1. Introduction
2. Mise en marche
3. Niveaux de Jeu
4. Caractéristiques avancées
5. Détails techniques
6. En cas de panne

Fig. 1



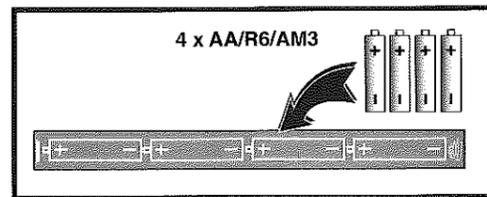
# MISE EN ROUTE RAPIDE

Pour ceux qui voudraient entamer une partie immédiatement, sans avoir à lire préalablement tout ce livret, voici comment procéder!

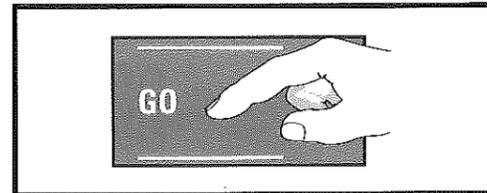


Champion du Monde

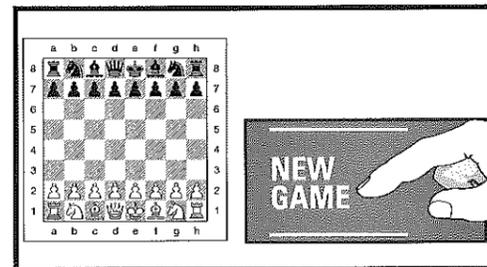
**1** Insérez 4 piles alcalines AA/R6/AM3 comme indiqué sur la Fig.1.



**2** Appuyez sur **GO** pour mettre l'ordinateur en marche. S'il ne réagit pas, appuyez sur la touche **ACL** de la façon décrite à la section 2.

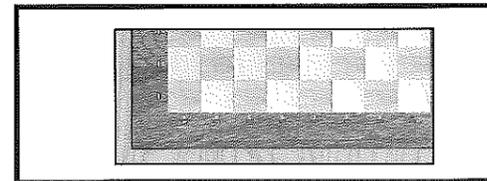


**3** Placez les pièces en position de départ; les pièces blanches doivent être les plus proches de vous.

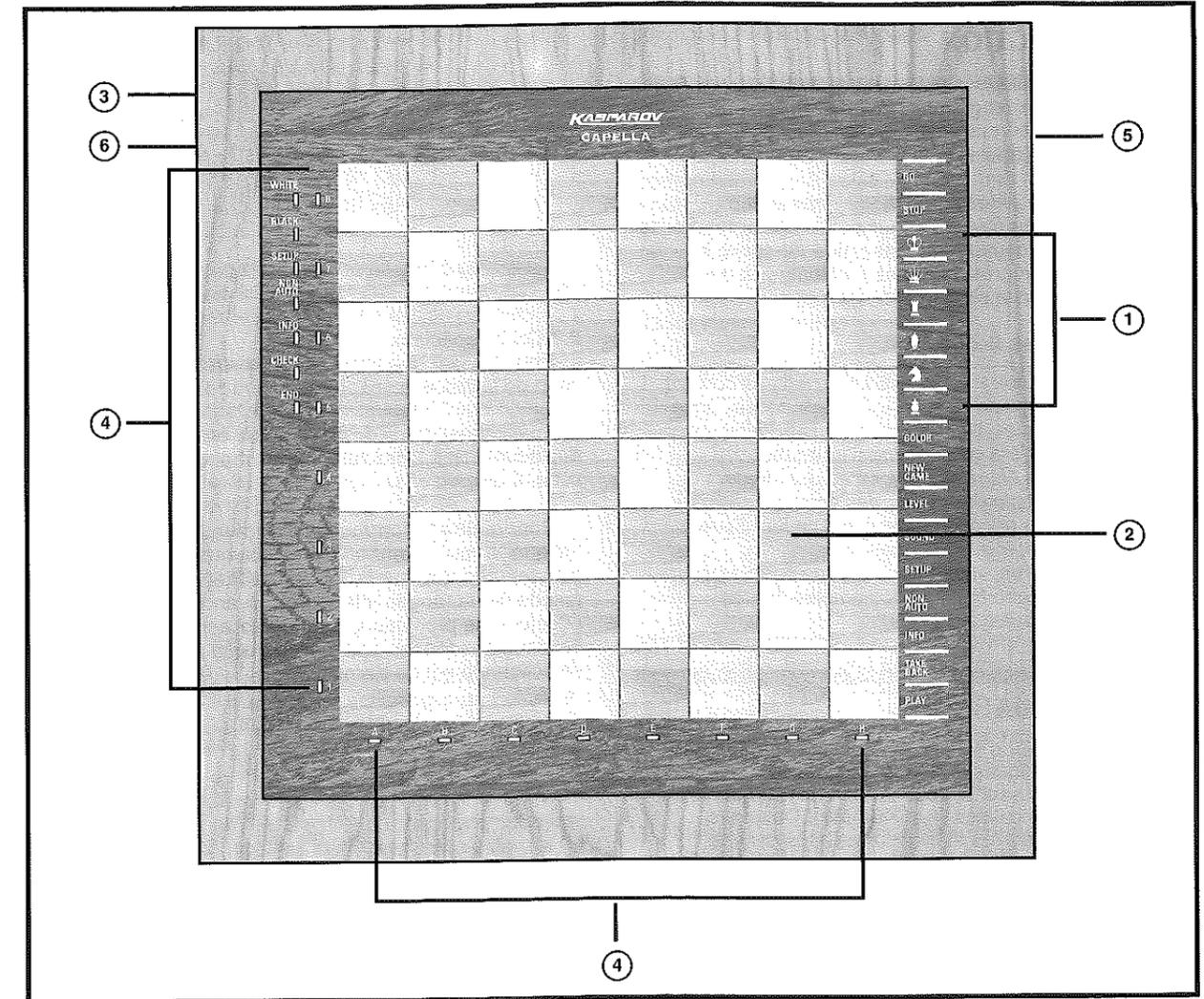
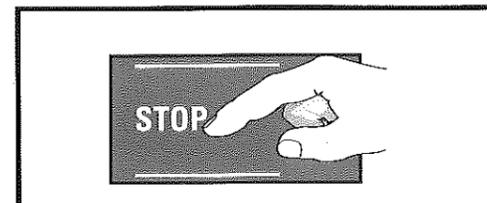
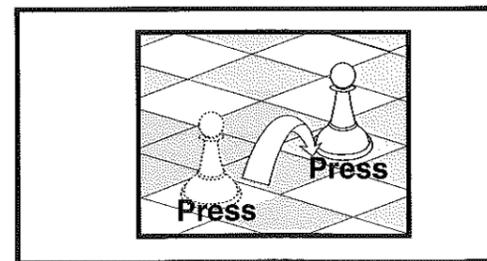


**4** Appuyez sur **NEW GAME**.

**5** Pour entrer les coups, appuyez une pièce sur sa case (la case de départ), jusqu'à ce que la lumière de l'échiquier s'allume. Puis déplacez la pièce sur une case nouvelle (la case d'arrivée), l'appuyant légèrement dessus encore une fois jusqu'à ce que la lumière de la case de départ s'éteigne.



**6** Les coups de l'ordinateur sont indiqués par les lumières indiquant la rangée horizontale and la colonne verticale. Appuyez les pièces de l'ordinateur légèrement sur les cases de départ et d'arrivée indiquées pour achever le coup de l'ordinateur. Faites votre coup suivant de la façon décrite ci-dessus. Appuyez sur **STOP** pour arrêter l'ordinateur: il conservera en mémoire la position en cours.



## TOUCHES, LUMIERES ET CARACTERISTIQUES

### TOUCHES

- PLAY (Jeu)** Pour faire le coup suivant. Si vous appuyez sur cette touche à votre tour de jouer, l'ordinateur jouera à votre place; appuyez sur cette touche durant la réflexion de l'ordinateur et il interrompra sa recherche.
- NEW GAME (Nouvelle partie)** Appuyez sur cette touche pour revenir en position de départ et débiter une nouvelle partie.
- LEVEL (Niveau)** Pour sélectionner un niveau de jeu.
- STOP (Arrêt)** Pour éteindre l'ordinateur. La dernière position est gardée en mémoire.
- GO (Départ)** Pour mettre l'ordinateur en marche. La partie reprend à partir de la position enregistrée dans la mémoire quand on a appuyé sur STOP.
- TAKE BACK (Retour en arrière)** Pour revenir en arrière sur le dernier coup. Il est possible de revenir en arrière jusqu'à 34 coups.
- NON AUTO (Retour en arrière)** Pour entrer une série de coups.
- SET UP (Mise en place)** Pour activer la fonction de mise en place afin de modifier ou entrer des positions.
- INFO** Pour obtenir un conseil de l'ordinateur et évaluer la position en cours sur l'échiquier.
- COLOR (Couleur)** Pour choisir la couleur d'une pièce en cours de vérification ou de mise en place.

- SOUND** Met en marche ou coupe le son.
- LUMIERES**
- WHITE/BLACK (Noir/blanc)** Indique le côté devant jouer. Quand l'ordinateur réfléchit, la lumière à sa couleur clignote.
- CHECK (Echec)** Le roi est en échec.
- END (Fin)** Fin de la partie.
- SET UP (Mise en place)** Une position est entrée ou changée.
- NON AUTO** L'ordinateur agit comme arbitre doublé d'un conseiller.
- INFO** Un conseil est donné.

## CARACTERISTIQUES

- 1. Touches des pièces:** Pour choisir les pièces promues, contrôler la position sur l'échiquier et mettre en place de nouvelles positions.
- 2. Echiquier sensitif:** Chaque case est équipée d'un élément sensitif qui enregistre le déplacement de la pièce.
- 3. Interrupteur ACL** (situé en bas de l'appareil).
- 4. Voyants de l'échiquier:** L'ordinateur utilise ces voyants pour indiquer les coups, effectuer les retours en arrière ou indiquer le coup qu'il envisage. Ces voyants s'utilisent également pour contrôler la position sur l'échiquier, afficher le niveau de jeu et montrer l'évaluation de la position en cours.
- 5. Compartiment des piles** (situé en bas de l'appareil)
- 6. Fiche de branchement pour adaptateur secteur.**

## 1. INTRODUCTION

Votre ordinateur d'échecs est un partenaire exceptionnel. Son programme performant vous offre de super parties, que vous soyez débutant ou que vous cherchiez à améliorer votre jeu.

### 1.1 Apprendre à jouer aux échecs sans peine

Votre ordinateur d'échecs vous permet d'apprendre les échecs et de vous entraîner sans peine. Au fur et à mesure de vos progrès, affrontez l'ordinateur à des niveaux d'échecs de plus en plus élevés.

#### Les Règles des Echecs

N'oubliez pas que votre ordinateur d'échecs connaît toutes les règles de ce jeu - y compris, roque, prise en passant et pat. Il peut parfois vous paraître jouer bizarrement, alors qu'il applique les règles échiquéennes. Nous avons joint au dos de ce manuel une copie des règles des échecs destinées aux personnes qui connaissent mal ce jeu. Si vous souhaitez obtenir des informations complémentaires, vous trouverez très certainement chez votre libraire habituel de nombreux livres traitant de ce sujet.

## 2. MISE EN MARCHÉ

Votre Ordinateur d'échecs est équipé des dernières innovations techniques en terme d'ordinateur monomicroprocesseur et vous procurera 150 heures de jeu avec 4 piles alcalines (AA/ R6/AM3). Ouvrez le compartiment des piles et insérez les piles comme indique Fig. 1.

Placez les pièces sur le plateau en position de départ et appuyez sur **GO**. L'ordinateur est maintenant prêt à jouer contre vous. S'il ne réagit pas correctement (une décharge électrostatique peut parfois le bloquer), appuyez quelques secondes, à l'aide d'une aiguille ou de tout autre objet pointu, sur la touche **ACL** située en bas de l'appareil. Ceci aura pour effet de vider la mémoire et de remettre l'ordinateur à zéro.

### 2.1 Comment déplacer vos pièces

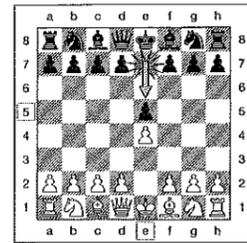
Pour effectuer un coup, appuyez sur la pièce que vous souhaitez déplacer; vous entendrez un bref bip. Placez la pièce sur sa case d'arrivée en appuyant dessus. Vous entendrez un second bip et l'ordinateur commencera à chercher sa réponse.

### 2.2 Les coups de l'ordinateur

L'ordinateur signale ses coups en émettant un bip et allumant deux lumières situées sur le côté de l'échiquier. Ces lumières indiquent la rangée horizontale et la colonne verticale situant la pièce qu'il souhaite déplacer. Appuyez sur cette pièce. L'ordinateur vous indique à présent sa case d'arrivée. Pour achever le coup, posez la pièce sur la case d'arrivée sélectionnée et appuyez dessus.



L'ordinateur veut déplacer le pion du Roi de e7 en e5. Placez-le sur e7 et appuyez dessus.



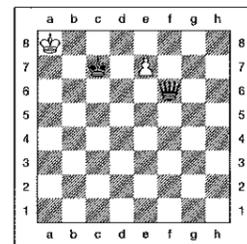
Il souhaite le déplacer sur e5. Placez le pion sur cette case et appuyez dessus.

### 2.3 Coups spéciaux

Pour réaliser une prise, vous n'avez qu'à entrer le coup de la pièce qui capture.

Pour roquer, vous devez toujours commencer par déplacer le Roi. L'ordinateur vous rappellera de déplacer votre Tour.

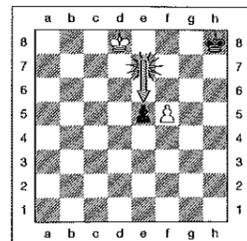
Pour réaliser la promotion d'un pion, vous devrez indiquer à l'ordinateur quelle pièce vous avez choisi. Pour ce faire, appuyez sur la Touche de Pièce correspondante (située sur la rangée inférieure). Quand l'ordinateur effectue une promotion, vous devez appuyer sur les Touches des Pièces pour savoir quelle pièce a été sélectionnée par ce dernier.



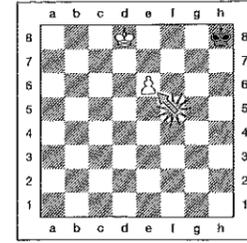
Dans la position ci-dessus, il serait fatal de promouvoir le pion en Dame. Les Noirs pourraient alors immédiatement faire mat en a6! Les Blancs doivent donc promouvoir leur pion en Cavalier, prenant en fourchette le Roi et la Dame Noirs. Voici comment faire: appuyez sur le pion; déplacez-le jusqu'à la huitième rangée; appuyez dessus et remplacez-le par un Cavalier. Appuyez sur la touche Cavalier (rangée du bas) pour indiquer votre choix à l'ordinateur.

### 2.4 Prise en passant

De nombreux débutants connaissent mal cette règle (introduite au jeu d'échecs au 15<sup>ème</sup> siècle). Une prise en passant s'effectue quand un pion se trouve sur la cinquième rangée. Si un pion ennemi croise la cinquième rangée (du fait qu'il a le droit de se déplacer de deux cases lors de son premier coup), ce pion peut agir comme si le pion ennemi ne s'était déplacé que d'une case et le capturer en passant. Ceci ne peut se faire que lors du coup suivant.



Dans la position ci-dessus, les Noirs ont essayé d'éviter la capture de leur pion en l'avancant de deux cases de e7 à e5.



Les Blancs peuvent capturer le pion en passant en déplaçant leur pion de f5 à e6. L'ordinateur vous rappellera toujours d'enlever de l'échiquier le pion capturé.

### 2.5 Coups non autorisés

Tout déplacement non conforme aux règles échiquéennes sera refusé par l'ordinateur. Vous entendrez un double bip (aigu-grave) et les voyants de l'échiquier resteront allumées, vous indiquant la case d'origine du pion déplacé. Vous pouvez le placer sur une case légale ou le remettre sur sa case de départ et déplacer une autre pièce. Si vous n'exécutez pas correctement le coup de l'ordinateur ou si vous appuyez sur une mauvaise touche fonction, vous entendrez aussi un bip "erreur".

### 2.6 Echec, Mat et Nul

Si l'ordinateur met votre Roi en échec, le voyant CHECK s'allume. Si une partie s'achève par un Echec et Mat, le voyant END s'allume également. La lumière END seule signifie que la partie est nulle.

### 2.7 Retours en arrière

Pour revenir en arrière, à votre tour de jouer, appuyez sur la touche **TAKE BACK**. L'ordinateur vous aidera à revenir en arrière en vous indiquant les pièces qui ont été déplacées ainsi que leurs cases de départ respectives. Vous pouvez revenir en arrière sur 34 coups (17 pour chaque camp).

### 2.8 Changement de côté

Vous pouvez à tout moment de la partie changer de côté avec l'ordinateur. Pour ce faire, au lieu de jouer, appuyez sur **PLAY**. L'ordinateur effectuera le coup à votre place et vous pourrez continuer la partie en jouant pour le camp adverse. Vous pouvez changer de camp aussi souvent que vous le souhaitez. Si vous appuyez sur **PLAY** après chaque coup, l'ordinateur jouera toute la partie contre lui-même.

#### Une partie avec les Noirs

Si vous souhaitez faire une partie avec les Noirs, placez les pions noirs sur la partie inférieure de l'échiquier. Puis appuyez sur **NEW GAME, COLOR** et **PLAY**. L'ordinateur fera le premier coup des Blancs, en jouant à partir de la partie supérieure de l'échiquier.

### 2.9 Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **NEW GAME** et disposez les pièces sur leur position de départ.

### 2.10 Mémoire

Vous pouvez interrompre une partie à tout moment (même durant la réflexion de l'ordinateur) en appuyant sur **STOP**. La partie sera arrêtée à ce stade et les lumières éteintes pour réduire au minimum la consommation des piles. L'ordinateur gardera cette dernière position en mémoire un maximum de 24 mois et recommencera à jouer à partir de celle-ci quand vous appuierez sur **GO**. Le

niveau, ainsi que tous les autres paramètres mis en mémoire, resteront inchangés.

## 3. NIVEAUX DE JEU

Votre ordinateur d'échecs possède 64 niveaux de jeu, comprenant niveaux classiques, tournois, échecs rapides, analyses et résolution de problèmes. Marquez bien que, comme un joueur humain, l'ordinateur est plus fort quand on lui accorde un temps de réflexion prolongé.

Vous pouvez changer de niveau en début de partie ou à tout autre moment.

#### Comment changer de niveau

Si vous appuyez sur la touche **LEVEL**, les lumières situées sur les côtés de l'échiquier indiquent le niveau actuellement en cours. Maintenez la pression sur **LEVEL** jusqu'à ce que le niveau choisi soit affiché. Appuyez sur **COLOR** pour avancer par tranches de 8 niveaux. Par exemple, si vous êtes au niveau A3, appuyez sur **LEVEL**, puis **COLOR** pour sauter à B3.

### 3.1 Niveaux pour parties occasionnelles

Ces temps sont établis sur une moyenne d'un grand nombre de coups. A l'ouverture et en finale, l'ordinateur tend à jouer plus vite; mais, en ce qui concerne les positions de milieu de partie tactiquement complexes, le ordinateur d'échecs peut mettre considérablement plus longtemps sur les coups individuels.

Niveaux classiques	Temps de réponse moyen par coup
A1	1 seconde
A2	2 secondes
A3	3 secondes
A4	5 secondes
A5	10 secondes
A6	15 secondes
A7	20 secondes
A8	30 secondes
B1	45 secondes
B2	60 secondes
B3	90 secondes
B4	2 minutes
B5	3 minutes
B6	5 minutes
B7	10 minutes
B8	Infini - réfléchira jusqu'à ce qu'on l'interrompe.

### 3.2 Niveaux tournois

A ces niveaux, l'ordinateur effectue un certain nombre de coups en un temps donné, essayant de respecter aux soi-disants "contrôles de-temps" à certains points spécifiques de la partie. C'est exactement ce qui se passe lors des tournois humains. Au contrôle de temps, l'arbitre vérifie si les deux joueurs ont effectué le nombre de coups requis. Si l'un d'entre eux ne l'a pas fait, il perd la partie.

Niveaux tournois	
C1	40 coups en 90 minutes
C2	35 coups en 105 minutes
C3	40 coups en 105 minutes
C4	35 coups en 90 minutes
C5	40 coups en 120 minutes
C6	45 coups en 150 minutes
C7	50 coups en 120 minutes
C8	40 coups en 180 minutes

### 3.3 Niveaux "Sudden Death" (Mort subite)

Une forme de tournoi qui gagne rapidement en popularité est celle qui exige de chaque joueur qu'il effectue tous ses coups en un temps donné, quel que soit le nombre de coups de la partie. Si l'un des camps est à court de temps sans avoir mis son adversaire en échec, il perd la partie. Ces tournois sont surnommés *Sudden Death*. La partie peut être terminée en cas de partie techniquement nulle (matériel insuffisant pour mater) ou si les deux joueurs sont d'accord pour déclarer la partie nulle.

Aux niveaux D1 à D8, l'ordinateur essaie d'effectuer tous les coups de la partie dans les temps spécifiés ci-dessous. Au cours d'une partie plus longue, l'ordinateur augmente graduellement sa vitesse pour tenter de rester dans les temps alloués.

#### Niveaux 'Sudden Death'

D1	5 minutes/partie
D2	10 minutes/partie
D3	15 minutes/partie
D4	20 minutes/partie
D5	30 minutes/partie
D6	45 minutes/partie
D7	60 minutes/partie
D8	90 minutes/partie

### 3.4 Niveaux débutant

Si vous êtes un débutant ou un joueur très occasionnel, vous pouvez trouver impossible de battre l'ordinateur à aucun des niveaux de jeu normaux. Il est très frustrant et très décourageant d'être constamment battu, sans jamais avoir l'occasion d'essayer l'un de ses plans tactiques. Le ordinateur d'échecs est donc équipé de huit Niveaux Débutant spéciaux. Aux niveaux E1 à E8, l'ordinateur joue presque instantanément à chaque coup. Ceci l'empêche de fonctionner à pleine puissance permettant ainsi à un débutant de gagner de temps à autres. Le niveau E1 est le plus facile, et la force de l'ordinateur augmente graduellement jusqu'au niveau E8.

#### Niveaux débutant

E1	1 seconde/coup
E2	2 secondes/coup
E3	3 secondes/coup
E4	4 secondes/coup
E5	5 secondes/coup
E6	6 secondes/coup
E7	7 secondes/coup
E8	8 secondes/coup

### 3.5 Recherche de mat

Si vous vous trouvez dans une position où il se peut que il y ait mat and vous voudrez que l'ordinateur en recherche, réglez l'ordinateur à l'un des niveaux Mate Search (recherche de mat). Cet ordinateur trouve mat en jusqu'à 8 coups. Mat en 1 à 5 coups est d'habitude trouvé assez vite, pendant que les solutions en 6 à 8 coups pourront prendre assez longtemps. S'il n'existe pas de mat ou l'ordinateur ne peut pas trouver mat, ceci fait sonner le bip "erreur". Changez des niveaux pour revenir au mode de jeu normal.

F1	Mat en 1
F2	Mat en 2
F3	Mat en 3
F4	Mat en 4
F5	Mat en 5
F6	Mat en 6
F7	Mat en 7
F8	Mat en 8

### 3.6 Niveaux d'entraînement

A ces niveaux, l'ordinateur recherche à une profondeur fixée (prévoit un certain nombre de coups). Au niveau H4, par exemple, il analyse toutes les variantes jusqu'à 12 coups pour l'un ou l'autre des camps. Au niveau H8, il étudie toutes les possibilités pour les 16 coups suivants (8 coups pour chaque camp).

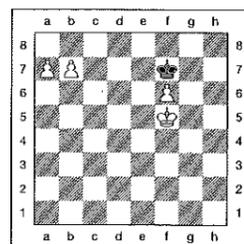
**Remarque:** Dans certains cas (captures, promotions, etc), l'ordinateur réfléchit au-delà de la profondeur de recherche fixée.

#### Niveaux d'entraînement

##### Profondeur de recherche:

G1	1 coup par l'un ou l'autre des camps
G2	2 coup par l'un ou l'autre des camps
G3	3 coup par l'un ou l'autre des camps
G4	4 coup par l'un ou l'autre des camps
G5	5 coup par l'un ou l'autre des camps
G6	6 coup par l'un ou l'autre des camps
G7	7 coup par l'un ou l'autre des camps
G8	8 coup par l'un ou l'autre des camps
H1	9 coup par l'un ou l'autre des camps
H2	10 coup par l'un ou l'autre des camps
H3	11 coup par l'un ou l'autre des camps
H4	12 coup par l'un ou l'autre des camps
H5	13 coup par l'un ou l'autre des camps
H6	14 coup par l'un ou l'autre des camps
H7	15 coup par l'un ou l'autre des camps
H8	16 coup par l'un ou l'autre des camps

#### Problème d'échecs par Samuel Loyd (1867)



#### Les Blancs jouent et font Mat en trois coups.

Entrez cette position (comme décrit au paragraphe 4.7) et réglez au niveau F3 ou plus élevé. Appuyez sur **PLAY**. Au bout de quelques secondes, l'ordinateur vous montrera la solution: **1 a8 = F** (sous-promotion fou!). Essayez les défenses **1...Rf8**, **1...Re8** et **1...Rg8** pour voir comment les Blancs font Mat en trois coups.

### 3.7 Réponses immédiates

Tous les temps donnés pour les différents niveaux de jeu sont des temps moyens calculés sur un grand nombre de coups. En fonction du stade de la partie et de la complexité tactique de la position, l'ordinateur pourra prendre beaucoup plus (ou beaucoup moins) de temps par coup.

Si vous venez d'effectuer un coup et que le voyant **BLACK** clignote (ou le voyant **WHITE** si l'ordinateur joue pour les Blancs), cela signifie que celui-ci est en train de réfléchir. Néanmoins, en début de partie, la réponse sera instantanée à tous les niveaux, car l'ordinateur joue des coups mémorisés dans sa bibliothèque d'ouvertures. Il connaît un grand nombre d'ouvertures mises au point par les Grands Maîtres au fil des siècles.

Cependant, même au milieu d'une partie, vous serez parfois surpris de voir la rapidité avec laquelle l'ordinateur vous répond. L'explication est la suivante: pendant que vous êtes en train de réfléchir sur un coup, l'ordinateur essaie d'anticiper votre réponse possible. Si vous jouez l'un des coups envisagés par l'ordinateur, il n'a pas besoin de réfléchir plus longtemps. Il joue immédiatement le coup qu'il avait trouvé.

### 3.8 Interruption de la réflexion de l'ordinateur

Si l'ordinateur réfléchit trop longtemps sur un coup, vous pouvez l'interrompre en appuyant sur la touche **PLAY**. Ceci aura pour effet de lui faire jouer le meilleur coup trouvé à ce stade. Cette fonction est particulièrement utilisée au niveau B8 (analyse). En effet, à ce niveau, l'ordinateur réfléchit jusqu'à ce que vous l'interrompiez en appuyant sur **PLAY**, sauf s'il n'a qu'un coup à jouer ou s'il a trouvé un mat forcé.

#### Ne pas oublier...

Appuyez sur **PLAY** durant la réflexion de l'ordinateur pour le forcer à jouer. Appuyez sur **PLAY** à votre tour de jouer, si vous souhaitez changer de côté (voir paragraphe 2.8)

## 4. CARACTERISTIQUES AVANCEES

Tout ce que nous avons vu jusqu'à présent suffira à vous procurer de nombreuses heures de plaisir avec votre ordinateur d'échecs. Vous pouvez jouer des parties contre lui, corriger vos erreurs et ajuster son niveau à vos besoins. Mais il peut faire bien d'autres choses qui vous apporteront un plaisir supplémentaire. Ce chapitre vous présente ces possibilités.

### 4.1 Non Auto

En temps normal, lorsque vous avez effectué un coup sur l'échiquier sensitif, l'ordinateur commence à préparer sa réponse. Mais il peut se produire des situations dans lesquelles vous souhaitez entrer un certain nombre de coups. Par exemple, vous pouvez avoir envie d'essayer de jouer contre l'ordinateur une ouverture spéciale (une de celles qu'il ne joue pas volontiers). Ou il se peut que vous souhaitiez lui faire jouer une certaine variante afin de comprendre une position complexe.

Pour ce faire, il vous suffit d'appuyer sur la touche **NON AUTO**. L'ordinateur ne vous donnera pas de réponse, il se contentera d'enregistrer les coups que vous effectuez en vérifiant qu'ils sont permis. Pour revenir à un mode de jeu classique, appuyez une seconde fois sur **NON AUTO**.

**Remarque:** La lumière **NON AUTO** s'allume quand la fonction **NON AUTO** est mise en marche. Le fait d'appuyer sur **NEW GAME** annule toujours cette fonction.

#### Jouer des parties de Maîtres

Avec la fonction **NON AUTO**, l'étude de parties de Maîtres deviendra très intéressante; vous pourrez ainsi jouer des parties du Championnat du Monde ou des parties célèbres figurant dans les livres consacrés aux échecs ou même vos propres parties jouées contre des amis ou l'ordinateur. Si vous atteignez une position intéressante et que vous souhaitez la faire analyser par l'ordinateur, appuyez sur **PLAY**. L'ordinateur réfléchira et exécutera le coup suivant.

### 4.2 L'ordinateur en tant qu'arbitre

La fonction **NON AUTO** possède une autre caractéristique importante. Quand vous jouez une partie contre un ami, appuyez sur **NON AUTO** et jouez à l'aide de l'échiquier sensitif. L'ordinateur agira comme un arbitre doublé d'un conseiller. Il protestera si l'un des joueurs effectue un coup illégal et, si l'un des joueurs a besoin d'aide, il pourra appuyer sur **PLAY** afin de se faire conseiller par l'ordinateur.

### 4.3 Informations communiquées par l'ordinateur

Aimeriez-vous savoir ce que fait votre partenaire électronique pendant qu'il cherche sa réponse? Votre ordinateur d'échecs sera ravi de vous communiquer de nombreuses informations sur sa façon de réfléchir. Il vous montrera le coup qu'il envisage et son évaluation de la position à ce stade de la partie. Cette possibilité n'a pas qu'un intérêt passager, elle peut vous permettre d'accroître vos connaissances échiquéennes.

Appuyez sur **INFO** durant la réflexion de l'ordinateur. Il vous montrera le meilleur coup trouvé à ce stade. Notez que la lumière **INFO** sera allumée.

Si vous appuyez une seconde fois sur **INFO** (durant la réflexion de l'appareil), les voyants situés sur la gauche de l'échiquier vous indiqueront son évaluation de la position. Cette évaluation est graduée de 1 à 8. Voici comment vous pouvez l'interpréter:

Voyant	Signification
8	Les Blancs ont une position gagnante
7	Les Blancs ont une position nettement meilleure
6	Les Blancs ont un avantage
5	La position est équilibrée
4	La position est équilibrée
3	Les Noirs ont un avantage
2	Les Noirs ont une position nettement meilleure
1	Les Noirs ont une position gagnante

Vous pourrez constater l'évolution de l'évaluation au fur et à mesure que l'ordinateur analyse plus profondément la position.

Notez que les informations **INFO** (meilleur coup ou évaluation) vous sont communiquées durant toute la partie et que cette fonction reste opérationnelle si vous recommencez une nouvelle partie. Vous pouvez l'arrêter en appuyant une troisième fois sur **INFO**.

#### Expérience avec la fonction INFO

Appuyez sur **NEW GAME** et **NON AUTO** puis entrez les coups suivants: 1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 d7-d6 3. Ff1-c4 h7-h6 4. Cb1 -c3 Fc8-g4. A présent réglez l'ordinateur sur le niveau B8 et appuyez sur **PLAY**. Appuyez sur **INFO**, vous verrez les différentes possibilités envisagées par l'ordinateur jusqu'à ce qu'il trouve un coup vraiment bon (5. Cf3xe5!). Nous vous recommandons d'appuyer à nouveau sur **INFO** pour observer l'évolution de son évaluation. Etudiez cette position afin de trouver la raison pour laquelle la Dame blanche ne pourra pas être capturée après 5. Cf3xe5. Si vous jouez 5. ... Fg4xd1 pour les Noirs, l'ordinateur montrera immédiatement pourquoi!

### 4.4 Conseils donnés par l'ordinateur

Durant une partie, il se peut que vous atteigniez une position d'ou vous ne savez quel coup effectuer. Dans ce

cas, appuyez sur **INFO**. L'ordinateur vous suggèrera un coup en utilisant les lumières afin de vous signaler qu'il s'agit uniquement d'un conseil. Vous pouvez accepter cette recommandation ou faire un autre coup.

#### Utilisation de la fonction INFO

*Durant la réflexion de l'ordinateur:*

Appuyez sur **INFO** pour voir le meilleur coup à ce stade. Appuyez à nouveau sur **INFO** pour voir l'évaluation. Appuyez une troisième fois sur **INFO** pour arrêter cette fonction.

*A votre tour de jouer:*

Appuyez sur **INFO** pour obtenir un conseil de l'ordinateur.

#### 4.5 Contrôle de la position sur l'échiquier

Si vous renversez des pièces sur l'échiquier ou si, pour tout autre raison, vous n'êtes pas certain que la position des pièces sur l'échiquier soit correcte, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer l'emplacement exact de chaque pièce.

Le procédé est très simple. Appuyez sur l'une des touches des pièces. L'ordinateur utilisera les voyants de l'échiquier pour vous montrer l'emplacement de la pièce sur l'échiquier. Pressez une deuxième fois cette touche pour localiser une pièce identique. S'il n'y a plus de pièces de cette valeur sur l'échiquier, vous entendrez un bip erreur. Vous pouvez vérifier la position d'autres types de pièces en appuyant sur la touche des pièces appropriée. Vous pouvez effectuer ce contrôle dans n'importe quel ordre. Pour changer de couleur, appuyez sur **COLOR**. Regardez attentivement les voyants **WHITE/BLACK** pour être sûr de la couleur de la pièce vérifiée.

#### 4.6 Comment modifier la position sur l'échiquier

C'est aussi très facile. Appuyez tout d'abord sur **SET UP** pour mettre en route la fonction de mise en place (la lumière **SET UP** s'allumera). Vous pouvez désormais ajouter ou enlever des pièces à volonté:

- Pour enlever une pièce, appuyez-la sur la case sur laquelle elle se trouve et enlevez-la de l'échiquier.
- Pour ajouter une nouvelle pièce, choisissez tout d'abord la couleur (en appuyant sur **COLOR** si cela s'avère nécessaire). Puis appuyez sur la touche des pièces correspondante et mettez la nouvelle pièce sur une case vide en appuyant dessus.

Vérifiez que les voyants **WHITE/BLACK** indiquent correctement le côté devant jouer en premier avant de revenir au mode de jeu normal en appuyant à nouveau sur **SET UP**.

Essayez l'expérience suivante: Appuyez sur **NEW GAME** et **SET UP**. Appuyez sur la case sur laquelle se trouve la Dame noire et enlevez-la de l'échiquier. Appuyez sur **SET UP** une nouvelle fois pour arrêter cette fonction. Vous pourrez à présent jouer une partie contre l'ordinateur sans sa Dame. Essayez d'ajouter à cette position un second Roi noir. L'ordinateur refusera de jouer cette partie car la position est illicite.

#### 4.7 Mise en place d'une position spéciale

Pour mettre en place une position spéciale qui ne comporte que quelques pièces, il est préférable de démarrer à zéro. Appuyez sur **SET UP** et **NEW GAME** pour effacer toutes les pièces de la mémoire de l'échiquier. Vous pouvez à présent entrer la position commé décrit ci-dessus.

**Exemple:** Pour mettre en place une position avec le Roi blanc en E1, la Tour blanche en A1, le Roi noir en D5 et la Tour noire en B2, commencez par placer les pièces sur l'échiquier. Puis enfoncez **SET UP** et **NEW GAME** pour ôter toutes les pièces de la mémoire de l'échiquier. Appuyez sur **COLOR** (si nécessaire) pour allumer la lumière **WHITE**. Appuyez sur la touche Roi, puis appuyez sur la case où se trouve le Roi blanc. Appuyez sur la touche Tour, puis sur la case où se trouve la Tour blanche. Maintenant, appuyez sur la touche **COLOR** pour allumer la lumière **BLACK**. Pressez la touche Roi puis sur la case où se trouve le Roi noir. Appuyez sur la touche Tour, puis sur la case où se trouve la Tour noire. Enfin, appuyez sur **COLOR** (la lumière blanche allumée signifie que les Blancs vont faire le premier coup) et sur **SET UP** pour revenir au mode de jeu normal.

**Remarque:** dans la position ci-dessus, l'ordinateur autorisera le Roque. Si vous appuyez sur **PLAY**, il roquera et capturera la Tour noire au coup suivant.

En décidant d'une position, assurez-vous que celle-ci est légale avant de sortir du mode de **SET UP**; on risque autrement des résultats imprévisibles.

## 5. DETAILS TECHNIQUES

### 5.1 La touche ACL

Si votre ordinateur se bloque à la suite d'une décharge statique ou pour toute autre raison causée par un phénomène électrique, appuyez pendant une seconde, au moyen d'un trombone ou de tout autre objet pointu, sur la touche **ACL** située au dos de l'appareil. Ceci aura pour effet de remettre l'ordinateur à zéro et donc de vider sa mémoire. Vous pouvez aussi enlever les piles pendant une minute pour remettre l'ordinateur à zéro.

### 5.2 Soins et entretien

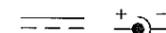
Votre ordinateur est un appareil électronique de précision. Ne lui faites pas subir de chocs; ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques pour nettoyer votre appareil, ils pourraient abîmer le plastique. Des piles faibles devront être remplacées rapidement car elles pourraient fuir et donc abîmer votre appareil.

Ne pas recharger les piles non-rechargeables.  
Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés.  
Utiliser le type de piles ou accumulateurs recommandé.  
Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.  
Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet.  
Ne pas court-circuiter les piles ou accumulateurs.  
N'utilisez que des piles alcalines ou au zinc de carbone.

Cet appareil n'est pas destiné aux enfants au-dessous de trois ans. Pour assurer un fonctionnement exempt de tout risque du présent appareil, le transformateur devrait être régulièrement examiné aux fins de vérifier que le cordon d'alimentation, la fiche, le boîtier ou tout autre élément ne sont pas endommagés. En cas de détérioration, le transformateur ne devra plus être utilisé avec l'appareil tant que le défaut n'aura pas été réparé par un technicien compétent. Avant tout nettoyage du jouet à l'aide d'un chiffon doux, l'appareil doit être déconnecté du transformateur. Il conviendra de noter que seul le transformateur recommandé peut être utilisé avec cet appareil et que le transformateur n'est pas un jouet.

### 5.3 Spécifications techniques

Vitesse du processeur: 10 MHz  
Lumières LED: 16 rouges 7 vertes  
Touches: 17  
Consommation: 420mW  
Piles: 4 AA/R6/AM3 (1,5V)  
Durée de vie des piles: 60 heures (piles alcalines)  
Prise d'adaptateur secteur: 9V CD à 300 mA avec fiche 2,1 mm ID/5,5mm



Dimensions: 335 x 252 x 37 mm  
Poids: 1 kg (sans les piles)

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

## GUIDE EN CAS DE PANNE

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	OUOI FAIRE
L'ordinateur ne fonctionne pas, se comporte de façon étrange ou se bloque au cours d'une partie.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piles faibles ou usées.</li> <li>• Les piles sont mal positionnées.</li> <li>• Une décharge électrostatique ou une saute de courant a bloqué l'ordinateur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Changez les piles.</li> <li>• Voir figure 1.</li> <li>• Appuyez sur <b>ACL</b>.</li> </ul>
L'ordinateur refuse d'accepter un coup ou une pression sur une des touches et émet un bip erreur.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce votre tour de jouer? (vérifiez les voyants de couleur) Votre Roi est-il en échec? (lumière <b>CHECK</b>) Est-ce que votre coup mettra votre Roi en échec? Essayez-vous de roquer de façon incorrecte? (vérifiez les règles) Avez-vous commencé par déplacer votre Tour en roquant?</li> <li>• L'ordinateur réfléchit toujours (le témoin lumineux clignote).</li> <li>• L'ordinateur vous propose un coup à jouer (ce coup provient peut-être de la dernière partie.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assurez-vous que vous connaissez bien les règles des échecs. (Voir le paragraphe "Règles des Echecs" dans ce livret.) Utilisez les touches des pièces pour confirmer la position de l'échiquier, utilisez <b>TAKE BACK</b> pour revoir le dernier coup.</li> <li>• Appuyez sur <b>PLAY</b> pour interrompre la réflexion de l'ordinateur.</li> <li>• Mettez une pièce sur la case indiquée.</li> </ul>
L'ordinateur triche ou joue des coups illicites.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il a joué un coup spécial tel que: <ul style="list-style-type: none"> <li>- une prise en passant</li> <li>- un Roque (petit ou grand)</li> <li>- la promotion d'un pion</li> </ul> </li> <li>• La position des pièces sur l'échiquier est incorrecte, certaines pièces ont été déplacées.</li> <li>• Les piles sont usées.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assurez-vous que vous connaissez bien les règles des échecs. Utilisez les touches des pièces pour confirmer la position sur l'échiquier; utilisez <b>TAKE BACK</b> pour revoir le dernier coup.</li> <li>• Vérifiez la position des pièces sur l'échiquier (voir section 4.5).</li> <li>• Changez les piles.</li> </ul>
L'ordinateur ne joue pas un coup.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fonction <b>NON AUTO</b> est en marche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Appuyez sur <b>NON AUTO</b> pour arrêter cette fonction puis sur <b>PLAY</b>.</li> </ul>
Une case de l'échiquier ou une touche ne répond pas correctement. Un voyant ne fonctionne pas bien.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mauvais contact. Procédez comme suit: enlevez les piles, puis remettez-les en place. Appuyez sur la touche <b>NEW GAME</b> en mettant l'ordinateur en marche. Appuyez une deuxième fois sur <b>NEW GAME</b>. Vous pouvez à présent tester les cases et les touches. Appuyez sur la touche <b>ACL</b> pour revenir au mode de jeu normal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le problème persiste, consultez le Centre de Services Après-Vente.</li> </ul>