

MODE D'EMPLOI

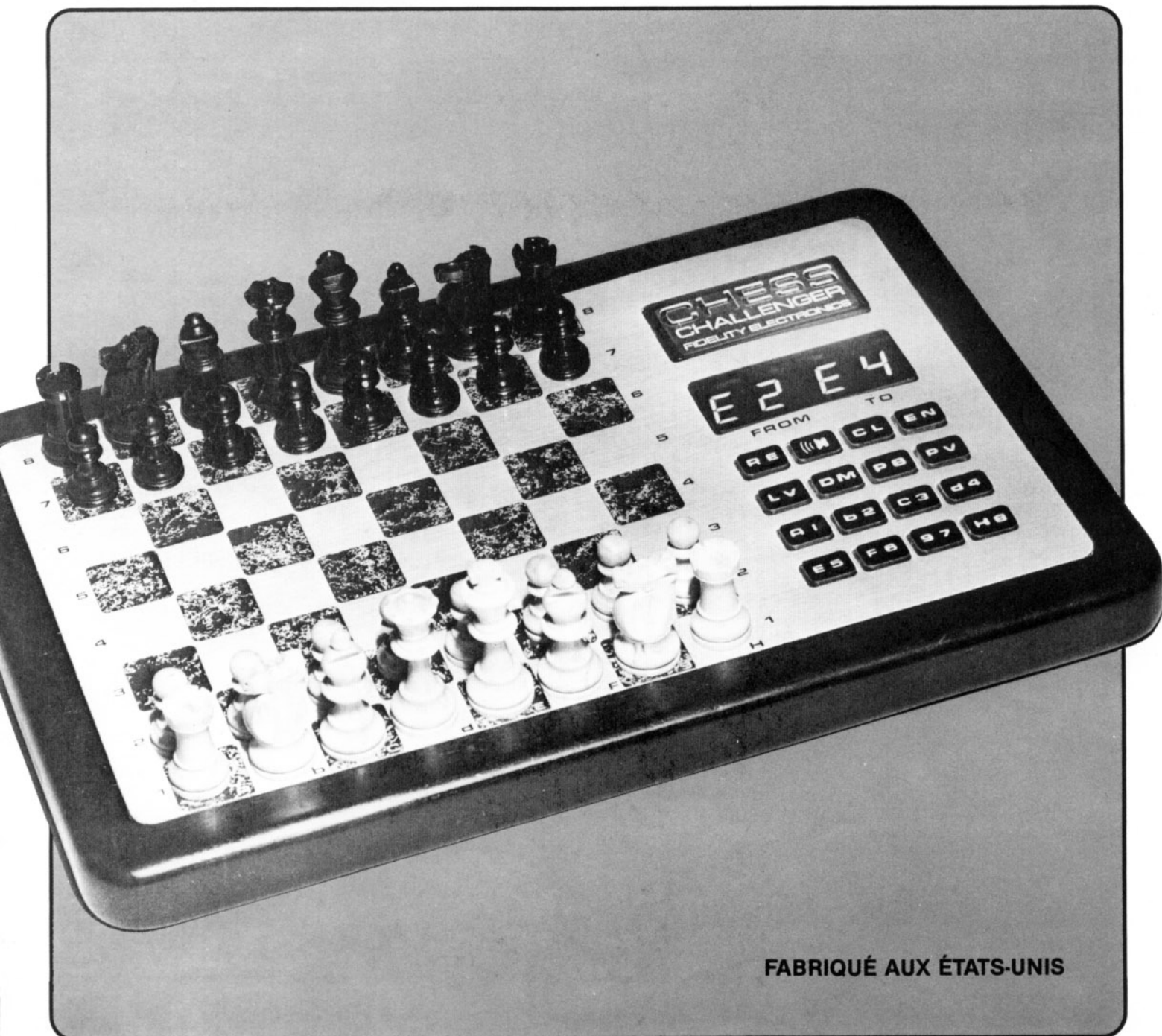
MODÈLE VCC

VOICE CHESS CHALLENGER®

VOICE

NIVEAUX DE JEU INFINIS

CHESS CHALLENGER®



FABRIQUÉ AUX ÉTATS-UNIS

VOICE CHESS CHALLENGER® MODE D'EMPLOI

Voyant CHECK (échec)
S'allume lorsque l'ordinateur vous met en échec

Fenêtre FROM
Affiche la case de départ de la pièce que vous déplacez

Touche RE (reset)
Vous la pressez pour débiter une partie ou effacer la mémoire

HAUT-PARLEUR
Appuyer pour entendre ou supprimer la voix

Touche LV (Level)
Vous la pressez pour déterminer le programme (1 à H)

Touche DM (Double move)
Bloque la riposte de l'ordinateur pendant vos coups multiples



Voyant ! LOSE (J'ai perdu)
S'allume lorsque l'ordinateur reconnaît qu'il est en échec et mat

Fenêtre TO
Affiche la nouvelle case où vous déplacez votre pièce



Touche CL (Clear)
Pour effacer un coup erroné (avant d'avoir appuyé sur EN)

Touche EN (Enter)
Vous la pressez pour enregistrer votre coup dans la mémoire

Touche PB (Problem mode)
Pour mettre un problème en place ou remettre en jeu une pièce perdue

Touche PV (Position vérification)
Indique la position de chaque pièce sur l'échiquier

Huit touches du bas
Désignent chaque case dans sa colonne et sa rangée



QU'EST-CE QUE LE CHESS CHALLENGER VOICE®?

Votre CHESS CHALLENGER VOICE® est un jeu d'échecs de toute confiance qui pense et qui parle. La voix que vous entendez ne vient pas d'une bande enregistrée mais d'un ordinateur spécialement programmé qui parle pour vous faire connaître ses pensées ou pour répondre aux instructions que vous lui donnez. Durant la partie, CHALLENGER® annoncera tous les coups joués par vous ou par lui, tels qu'ils apparaissent dans le tableau d'affichage. Un répertoire de plus de cinquante mots est utilisé pour commenter la partie : coups irréguliers, quelle pièce a été jouée ou prise, quand votre roi est en échec, etc., et vous donnera, si vous le demandez, la position de chaque pièce sur l'échiquier et indiquera également quelles touches ont été pressées. Si vous le désirez, CHALLENGER® pourra même vous suggérer votre prochain coup. Tout au long de la partie, CHALLENGER® vous rappellera, après avoir patiemment attendu, que c'est « à vous de jouer ».

Vous pouvez, à tout instant, supprimer la voix sans affecter le déroulement de la partie. CHALLENGER® continuera à communiquer avec vous par l'intermédiaire du tableau d'affichage. Pour supprimer la voix, il suffit d'appuyer sur la touche **[H▶]** (haut-parleur). Pour la remettre, appuyer de nouveau sur la même touche.

CHOIX DES PROGRAMMES

Brancher l'appareil. Appuyez une fois sur la touche RE. Votre CHESS CHALLENGER VOICE® se présentera en disant : « Je suis l'ordinateur Chess Challenger, votre fidèle adversaire, choisissez votre programme ». L'indicateur **[CL1]** apparaîtra dans les fenêtres d'affichage signifiant Programme (niveau) UN. Si vous désirez un niveau de jeu plus élevé, appuyez sur la touche LV, **[CL2]** apparaîtra dans les fenêtres d'affichage et « DEUX » sera annoncé.

En continuant à appuyer sur la touche LV, vous verrez apparaître successivement les différents programmes qu'offre CHESS CHALLENGER VOICE®. Il vous suffit de choisir celui qui vous intéresse.

PROGRAMMES

[CL1] - Débutant	5 secondes
[CL2] - En progrès	15 secondes
[CL3] - Joueur expérimenté	35 secondes
[CL4] - Joueur confirmé	80 secondes
[CL5] - Joueur supérieur	2 minutes, 20 secondes
[CL6] - Tournoi (entraînement)	3 minutes
[CL7] - Tournoi (professeur)	3 minutes, 20 secondes
[CL8] - Excellent joueur	6 minutes
[CL9] - Joueur expert	11 minutes
[CLH] - Vers l'infini	Réfléchit aux coups jusqu'à ce que vous arrêtiez ou que l'analyse soit terminée (15 secondes à plusieurs heures).

La touche LV peut être utilisée à tout instant : avant ou pendant la partie. Vous pouvez ainsi, en cours de partie modifier la force de votre adversaire.

CHOIX DE L'ATTAQUE OU DE LA DÉFENSE

Aux échecs, les Blancs ont le « trait » ; ce sont eux qui jouent le premier coup. L'ordinateur part toujours du principe que vous choisissez les Blancs. Placez donc réglementairement les pièces sur l'échiquier, les Blancs près de vous, et enregistrez votre premier coup. L'ordinateur vous répondra.

Il y a lieu de rappeler que l'échiquier doit être placé de telle sorte que chaque joueur ait une case angulaire blanche à sa droite. Les 64 cases sont désignées par la combinaison d'une lettre (allant de A à H) et d'un chiffre (allant de 1 à 8).

En partant du côté des Blancs, les lettres vont de gauche à droite et les chiffres de bas en haut.

Ainsi, la case angulaire blanche est la case H1, celle des Noirs, A8. Le Roi Blanc se trouve en E1, le Roi Noir en E8. Les cases des lettres sont appelées colonnes, celles des chiffres, rangées.

Si vous voulez jouer avec les Noirs comme cela se pratique en tournoi (c'est-à-dire, avec vos pièces noires en A7 à H7, et en A8 à H8), appuyez sur la touche DM. Le mot **[do ub]** apparaîtra dans les fenêtres d'affichage, puis sur la touche PB, CHESS CHALLENGER® jouant avec les blancs annoncera son premier coup, par exemple E2-E4. Enregistrez votre premier coup et appuyez sur la touche EN.

Si vous voulez jouer avec les Noirs, en position inversée, appuyez sur la touche EN. CHESS CHALLENGER® annoncera son premier coup, par exemple D7-D5 ou E7-E5. Vous remarquerez que, dans ce cas, les pièces noires occupent les cases A1 à H1 et A2 à H2, les pièces blanches étant placées en A7 à H7 et A8 à H8.

LA PARTIE

ATTENTION : il faut toujours « entrer » la lettre (colonne) avant le chiffre (rangée).

Les huit touches au bas du tableau comportent chacune une lettre et un chiffre. Pour avancer, par exemple, le pion du Roi de deux cases, appuyez d'abord sur la touche E5. La fenêtre FROM (de...) affichera **[E5]**. Appuyez ensuite sur la touche B2, la fenêtre FROM affichera **[E2]**. Comme vous avez décidé d'avancer votre pion de deux cases, soit d'aller en E4, appuyez sur la touche E5 puis D4. La fenêtre TO (à...) affichera **[E5]** puis **[E4]**. Déplacez votre pion à la main de E2 à E4 et appuyez sur la touche EN. L'ordinateur enregistre votre coup et prépare sa riposte. La réponse de l'ordinateur apparaît dans les fenêtres d'affichage FROM...TO. Elle varie d'une partie à l'autre.

Déplacez alors la pièce de votre adversaire comme il le demande. Enregistrez votre deuxième coup et la partie continue.

Si vous vous êtes trompé ou que vous décidiez de jouer autre chose (D2-D4 par exemple) et que vous N'AVEZ PAS ENCORE APPUYÉ sur la touche EN, appuyez sur la touche CL. Le coup **[FROM E2 TO E4]** sera annulé et vous pourrez jouer un autre coup. Vous ne pouvez plus effacer un coup si vous avez appuyé sur la touche EN.

Pendant que vous réfléchissez au coup suivant, CHALLENGER® parlera de temps en temps et vous rappellera que c'est à vous de jouer. Quand c'est lui qui réfléchit, quatre petits cercles s'allument de haut en bas dans les fenêtres d'affichage.

IMPORTANT : si vous débranchez l'appareil ou si vous appuyez sur la touche RE, vous effacez la mémoire. L'ordinateur est prêt pour engager une nouvelle partie. Si la partie doit durer, laissez le CHESS CHALLENGER® branché aussi longtemps que vous désirez, même pendant des semaines. Sa construction 100% transistorisée lui évitera toute détérioration.

LE ROQUE

L'ordinateur est programmé pour roquer s'il estime ce coup avantageux pour lui. Le Roi ne pouvant se déplacer que d'une case à la fois, si l'ordinateur vous indique que son Roi s'est

déplacé de E8 à G8 (FROM E8 TO G8) cela veut dire qu'il a choisi le petit roque; s'il s'est déplacé de E8 à C8 (FROM E8 TO C8), c'est qu'il a choisi le grand roque. Pour vous la procédure est exactement la même: pour le petit roque, affichez FROM E1 TO G1; pour le grand roque, FROM E1 TO C1. Le roque ne peut être effectué que dans les cas où les règles du jeu l'autorisent.

LA PRISE EN PASSANT

Quoique la prise en passant soit un coup relativement exceptionnel, le CHESS CHALLENGER® le jouera s'il l'estime avantageux. Pour que vous puissiez l'exécuter, de votre côté, il faut que vous ayez un pion sur la 5^e rangée et qu'un pion adverse vienne se placer à son côté en partant de la 7^e rangée. Vous affichez alors que vous placez votre pion sur la 6^e rangée, derrière le pion adverse qui se trouve ainsi capturé (par exemple en allant de D5 à C6, votre pion capture le pion adverse qui vient de se placer en C5). L'ordinateur ne vous permettra pas de transgresser les règles du jeu dans la prise en passant. Lui non plus ne les transgressera pas.

VÉRIFICATION DES POSITIONS

Un avantage exceptionnel du CHESS CHALLENGER®: à tout moment de la partie, vous pouvez lui demander d'indiquer la position de chaque pièce sur l'échiquier. En appuyant sur la touche PV, la fenêtre FROM affiche la position de chaque pièce en partant de la case A1. Pour les pièces du joueur, la fenêtre TO affichera un E (adversaire), mais pas pour celles de l'ordinateur. Le second symbole affiché dans la fenêtre TO est le nom de code de chaque pièce (voir plus loin). Chaque fois que vous appuyez sur PV apparaît dans les fenêtres d'affichage la case immédiatement à droite de la précédente. Et ainsi de suite pour chaque rangée, en allant de gauche à droite.

NOM DE CODE DES PIÈCES

Le deuxième symbole de la fenêtre TO désigne les pièces par le code suivant:

2 - Pion	6 - Fou	A - Dame
4 - Cavalier	8 - Tour	C - Roi

Vous pouvez interrompre cette vérification à tout moment et poursuivre la partie en jouant votre coup suivant. Vous pouvez aussi la continuer pour tout l'échiquier et même la recommencer à partir de A1. L'ordinateur n'affiche rien pour les cases vides.

OUVERTURES THÉORIQUES

Votre CHESS CHALLENGER VOICE® possède un vaste répertoire de plus de 40 ouvertures ou défenses classiques. CHALLENGER® choisira son ouverture au hasard. Vous pouvez vous-même choisir celle que vous désirez. Les ouvertures seront déterminées selon que CHALLENGER® aura les Blancs ou les Noirs. Mieux encore, CHALLENGER® peut vous aider à maîtriser la technique des ouvertures en vous suggérant votre prochain coup compte tenu de sa propre réponse type (voir le chapitre: CHALLENGER® vous guide).

Pour commencer une partie, enregistrez simplement un coup classique et CHALLENGER® répondra par un coup classique (pris au hasard). CHALLENGER® répond immédiatement à tous les coups classiques quel que soit le niveau de jeu, mais il réfléchit dès qu'il se trouve en présence d'un coup inattendu. Si vous désirez préciser à CHALLENGER® quelle

ouverture il doit jouer (voir le tableau des ouvertures), enregistrez d'abord le code de l'ouverture, puis votre coup. Par exemple, si vous avez choisi la partie du centre (code A1), appuyez sur la touche A1 pour la lettre A puis sur la même touche A1 pour le chiffre 1. Ensuite appuyez sur EN pour l'enregistrer dans la mémoire. A1 apparaîtra dans la fenêtre d'affichage. Vous êtes prêt maintenant pour jouer votre premier coup. CHALLENGER® poursuivra la partie en s'en tenant à l'ouverture type choisie jusqu'à ce que le joueur s'en écarte ou essaie de faire un coup irrégulier. Une fois sorti de l'ouverture type, il n'est plus possible d'y revenir, à moins de refaire la partie. La fin des coups constituant l'ouverture type est indiquée par quatre zéros 0000 s'allumant dans les fenêtres d'affichage ou lorsque CHALLENGER® se met à réfléchir. Lorsque les quatre zéros apparaissent, enregistrez votre coup suivant et appuyez sur EN.

CHOIX ALÉATOIRE DES COUPS

Lorsque le CHESS CHALLENGER® doit protéger une pièce ou prévoir une séquence capitale, il jouera le coup qui lui convient le mieux tout en cherchant à mettre le roi adverse en échec et mat. Lorsque plusieurs ripostes sont également valables, il choisira son coup au hasard: ainsi, il n'y aura pas deux parties identiques. Cette combinaison de coups au hasard et de coups réfléchis prolongera très longtemps le plaisir de vos parties.

CHALLENGER® JOUE CONTRE CHALLENGER®

Une des caractéristiques exceptionnelles de CHALLENGER® c'est qu'il peut jouer contre lui-même. Pour cela, à n'importe quel moment de la partie, le joueur doit d'abord enregistrer un coup qui s'écarte de la ligne de jeu choisie. CHALLENGER® répondra par un autre coup. Par exemple, si votre premier coup a été joué avec les Blancs, CHALLENGER® répondra par un coup des Noirs. Appuyez sur la touche DM puis sur PB. CHALLENGER® annoncera (et affichera) le prochain coup des Blancs. Appuyez sur PB à nouveau, CHALLENGER® vous indiquera le coup suivant des Noirs. Continuez à appuyer sur PB et CHALLENGER® jouera alternativement les Blancs et les Noirs. Le joueur peut reprendre la partie à tout moment, soit avec les Blancs, soit avec les Noirs. Il lui suffira, après que CHALLENGER® ait joué, d'enregistrer son coup et d'appuyer sur EN.

CHANGEMENT DE CÔTÉ

A n'importe quel moment de la partie, le joueur peut changer de côté en appuyant sur DM puis PB. CHALLENGER® jouera automatiquement le coup qui vous revenait et vous, vous continuerez à jouer avec les pièces de CHALLENGER®.

COUPS IRRÉGULIERS

Pour chaque coup que vous enregistrez, l'ordinateur répond par un coup régulier. Il en attend autant de vous. Mais si vous tentez un coup irrégulier, il vous arrêtera immédiatement en affichant 0000 dans ses fenêtres; il vous suffit de rectifier votre coup pour pouvoir poursuivre la partie.

PROMOTION DES PIONS

Comme dans une partie normale, lorsqu'un pion arrive « à dame », l'ordinateur le transforme automatiquement en dame.



Si vous préférez transformer votre pion en une autre pièce (cavalier, fou, etc.) appuyez simplement sur la touche PB (voir plus loin au chapitre des problèmes).

L'ÉCHEC ET MAT

Lorsque le CHESSE CHALLENGER® met votre roi en échec, le voyant « Check » s'allume pour vous l'annoncer. Ce voyant ne s'allume pas si c'est vous qui mettez son roi en échec, mais croyez bien qu'il a enregistré la situation comme si vous lui aviez annoncé « échec ».

Si vous mettez son roi en échec et mat, les fenêtres et le voyant « I lose » s'allumeront pour signaler votre victoire. Si c'est vous qui êtes en échec et mat, les fenêtres et le voyant « Check » s'allumeront pour notifier votre défaite.

Quand CHESSE CHALLENGER® perd, il affiche automatiquement le nombre de coups qui ont été joués durant la partie. En notant les coups, le joueur pourra améliorer son jeu en essayant d'arriver au même résultat en moins de coups.

NOTA

Aux niveaux de jeu élevés (au-dessus de CL1), si CHESSE CHALLENGER® détermine que vous serez mat en deux coups, il pourra annoncer sa victoire « Mat en deux coups » avant même de l'avoir obtenue. Ceci pour vous prévenir qu'il vous a mis dans un réseau de mat en deux coups dont vous ne pouvez échapper.

Si le roi de CHALLENGER® ou du joueur se trouve en position de Pat (et non partie nulle par répétition de coups), les fenêtres d'affichage et le voyant « I lose » se mettront à clignoter.

LE BLOCAGE

La touche DM peut être utilisée à tout moment de la partie pour signifier à l'ordinateur de ne pas répondre à vos coups. Avant chacun de vos coups auxquels vous désirez qu'il s'abstienne de répondre, appuyez sur DM et les fenêtres afficheront **do ub**. Appuyez ensuite sur les touches correspondant à votre coup, puis sur EN : les fenêtres afficheront à nouveau **do ub** ; cela signifie que votre coup a bien été enregistré, mais que l'ordinateur n'a pas prévu de riposte. Vous pouvez utiliser la touche DM pendant plusieurs coups consécutifs, jusqu'à ce que vous désiriez que l'ordinateur riposte. Avant votre dernier coup, n'utilisez plus la touche DM et l'ordinateur réagira normalement.

CHALLENGER® VOUS GUIDE

Si vous avez décidé de jouer une ouverture particulière et que vous ne la connaissez pas bien, appuyez sur la touche DM pour demander à CHALLENGER® de vous indiquer la ligne de jeu à suivre. En appuyant sur la touche DM, le coup correct que vous devez jouer sera annoncé et apparaîtra dans les fenêtres d'affichage. Appuyez alors sur EN pour l'enregistrer. Ceci peut être répété jusqu'à ce que tous les coups consécutifs de l'ouverture en question aient été joués.

En outre, si vous n'avez pas choisi une ouverture particulière, en appuyant à plusieurs reprises sur DM, vous obtiendrez toutes les réponses possibles au coup qui vient d'être joué.

Aux programmes 2, 5, 7, 9 et H, il faut appuyer deux fois sur la touche DM quand vous demandez à CHALLENGER® d'afficher votre coup. **do ub** apparaîtra d'abord, ensuite le coup recommandé sera annoncé et affiché. Si vous acceptez de le jouer, enregistrez-le au moyen des huit touches du bas et appuyez sur EN.

VASTE POSSIBILITÉ DE COMBINAISONS

Pour chacun des coups effectués par le joueur (ouvertures classiques mises à part) CHESSE CHALLENGER® est programmé pour mettre en œuvre une stratégie comportant un nombre pratiquement infini de ripostes.

Au niveau du jeu **CL1** CHALLENGER® est limité dans ses combinaisons. Il facilite ainsi la tâche du débutant et ne met pas plus de cinq secondes pour répondre.

A partir de **CL2** l'analyse des coups possibles s'amplifie, entraînant un temps de réponse plus long. Les différents degrés de possibilités de combinaisons sont appelés « navettes ». Aux niveaux de jeu 2, 5, 7, 9 et H, la « navette » utilisée par CHALLENGER® est affichée. Quand toutes les « navettes » se rapportant à un niveau de jeu donné ont été examinées, le coup finalement retenu apparaît dans les fenêtres d'affichage.

Au niveau H, CHALLENGER® pourra mettre très longtemps avant de jouer car il doit analyser un nombre pratiquement infini de combinaisons au moyen des « navettes ». Cela signifie que l'ordinateur pourra demander des jours, des semaines ou plus avant de trouver le meilleur coup possible.

Mais vous pouvez interrompre le temps de réflexion de CHALLENGER®. En effet, vous pouvez à tout instant interroger CHALLENGER® sur le coup qu'il est en train d'envisager en maintenant la touche DM pendant quelques secondes jusqu'à ce que le coup apparaisse dans les fenêtres d'affichage. Il restera affiché tant que vous aurez votre doigt sur DM (le fait de relâcher la touche n'empêche pas CHALLENGER® de continuer à réfléchir). Si vous voulez que CHALLENGER® cesse de réfléchir et joue, appuyez pendant quelques secondes sur la touche EN. Le coup que CHALLENGER® était en train de considérer sera annoncé et apparaîtra dans les fenêtres d'affichage. Vous pourrez ainsi continuer la partie.

LES PROBLÈMES D'ÉCHECS

Le CHESSE CHALLENGER® est extraordinairement souple : il vous permet d'exécuter nombre de coups spéciaux, soit en cours de partie, soit avant. Vous pouvez mettre en place un problème d'échecs, modifier la position des pièces en cours de partie, ou même « ressusciter » une pièce capturée par l'un ou l'autre des adversaires.

Pour poser un problème d'échecs, appuyez sur la touche PB : dans les fenêtres s'affiche **Prob**. Appuyez ensuite sur PV et les fenêtres affichent **A1 0**, ce qui signifie qu'il n'y a aucune pièce sur la case A1. Si vous voulez y mettre une pièce (votre fou blanc, par exemple), appuyez sur 6 (numéro de code pour le fou).

CHALLENGER® annoncera « A1, mon fou ». Appuyez maintenant sur la touche EN (qui à présent signifie « adversaire »), CHALLENGER® annoncera « A1, votre fou ».

Les fenêtres affichent alors « A1-E6 » indiquant qu'un fou Blanc est en A1. Appuyez de nouveau sur PV, ce qui affiche la case immédiatement à droite de A1. Si vous voulez y mettre la tour noire, par exemple, appuyez sur 8 (numéro de code pour la tour).

CHALLENGER® annoncera « B1, ma tour » et les fenêtres afficheront B1-8, indiquant qu'une tour noire est en B1. En continuant à appuyer sur PV, vous pourrez ainsi disposer sur l'échiquier toutes les pièces de votre choix. Si vous voulez supprimer une pièce, appuyez sur la touche CL, cela supprimera la pièce de la case en question. Une fois que vous avez disposé les pièces sur les cases voulues par vous, appuyez encore une fois sur PB et les fenêtres afficheront **0000**.

Enregistrez alors votre premier coup et poursuivez la partie. Avant d'enregistrer votre premier coup, il vous est cependant

recommandé de vérifier la bonne place de toutes les pièces en appuyant de façon répétée sur la touche PV.

Grâce à cette touche PV utilisée avant la partie, il est donc possible de mettre en place tous les problèmes d'échecs ou « mats en deux coups » voulus. En l'utilisant en cours de partie, vous pouvez modifier le cours de celle-ci, renforcer votre jeu ou celui de l'ordinateur, ressusciter des pièces perdues, ou même sortir votre roi d'un échec et mat imminent.

Si vous voulez voir l'ordinateur résoudre un « mat en deux coups » ou tout autre problème d'échecs, appuyez sur DM, puis sur PB. Il jouera alors son premier coup. Pour utiliser la touche PB en cours de partie, vous suivez la même procédure, à tout moment après l'enregistrement du premier coup. Toutes les pièces déjà placées sur l'échiquier seront indiquées à tour de rôle. Il vous appartient de décider si vous voulez en éliminer certaines (en appuyant sur la touche CL) ou en ajouter d'autres en faisant appel à la méthode décrite ci-dessus.

RÉPÉTITION

La touche EN peut être utilisée pour faire répéter à CHESSE CHALLENGER® les coups qu'il annonce. Appuyez sur EN dès que le coup a été annoncé et apparaît dans les fenêtres d'affichage. CHESSE CHALLENGER® répétera ce qu'il vient de dire.

ATTENTION : cette faculté de répétition ne peut être utilisée que pour les coups sortant du cadre des ouvertures classiques. Si vous appuyez sur EN au cours d'une ouverture classique CHESSE CHALLENGER® affichera et annoncera « coup irrégulier ».

PARTIES TEST

Du fait de la technique avancée des microprocesseurs, un ordinateur miniaturisé introduit dans le système, analyse chaque position. Après avoir examiné tous les coups possibles, l'ordinateur prend une décision qu'il considère comme étant le meilleur coup possible. Étant donné que le programme sophistiqué utilisé dans ce processus de prise de décision a été entièrement testé, les possibilités d'erreur de l'ordinateur sont inexistantes. Si vous soupçonnez votre jeu de ne pas répondre correctement, nous vous demandons de noter les coups de la partie et de les envoyer à notre département clientèle.

Ce qui suit est une partie test qui montre le fonctionnement correct du microprocesseur :

	RÉPONSE DE L'ORDINATEUR
1. Appuyez sur la touche RE	CL 1
2. Appuyez de E2 à E4 (du fait du choix aléatoire des réponses, CHESSE CHALLENGER® pourra indiquer autre choses, par exemple E7-E6 ou C7-C5. Insistez jusqu'à ce que l'ordinateur joue E7-E5)	E7 E5
3. Appuyez de G1 à F3	B8 C6
4. Appuyez de F1 à C4	F8 C5
5. Appuyez de F3 à H4	D8 H4
6. Appuyez de A2 à A3	échec et mat

CODE DES OUVERTURES

A1	Partie du centre	e2-e4	D1	Variante Steinitz différée	e2-e4
A2	Variante Mar Del Plata	d2-d4	D2	Attaque Sämisch	d2-d4
A3	Variante d'échange	e2-e4	D3	Défense Philidor	e2-e4
A4	Début Leningrad	d2-d4	D4	Variante d'Averbah	d2-e4
A5	Variante Najdorf	e2-e4	D5	Variante de Scheveningen	e2-e4
A6	Défense Ouest-indienne	d2-d4	D6	Gambit Dame accepté	d2-d4
A7	Partie des 4 cavaliers	e2-e4	D7	Variante ouverte	e2-e4
A8	Défense semi-Tarrash	d2-d4	D8	Défense Benoni classique	d2-d4
B1	Variante Larsen-Santasiere	e2-e4	E1	Défense hollandaise	d2-d4
B2	Défense de Budapest	d2-d4	E2	Variante du Dragon	e2-e4
B3	Partie écossaise	e2-e4	E3	Défense orthodoxe	d2-d4
B4	Partie anglaise	c2-c4	E4	Défense Petroff	e2-e4
B5	Variante des 4 pions	d2-d4	E5	Défense Est-indienne	d2-d4
B6	Gambit danois accepté	e2-e4	E6	Défense Caro-Kann	e2-e4
B7	Défense Benoni moderne	d2-d4	E7	Début Colle	d2-d4
B8	Gambit Marshall	e2-e4	E8	Défense Pirc	e2-e4
C1	Variante Paulsen	e2-e4	F1	Défense fermée	e2-e4
C2	Défense Grünfeld	d2-d4	F2	Défense Alekhine	e2-e4
C3	Partie italienne	e2-e4	F3	Défense slave	d2-d4
C4	Défense Tarrash	d2-d4	F4	Défense française	e2-e4
C5	Gambit Benko	d2-d4	F5	Gambit du centre	e2-e4
C6	Début Bird	f2-f4	F6	Défense polonaise	d2-d4
C7	Fianchetto accéléré	e2-e4			
C8	Défense Nimzo-indienne	d2-d4			

