

DESIGNER 2000

MODELE 6102



DESIGNER 2100

MODELE 6103

Mode d'emploi :

REXTON

TABLE DES MATIERES

	PAGES
INTRODUCTION	3
SECTION 1 - OPERATIONS DE BASE	3
1.1 Installation des piles/Remplacement	3
1.2 Usure des piles	3
1.3 Fonctionnement avec un adaptateur (en option)	4
1.4 Schéma de l'échiquier	4
1.5 Mise en route	5
1.6 L'échiquier	6
1.7 Le jeu	6
1.8 Votre premier coup	6
1.9 Mauvais coup accidentel	8
1.10 Coup illégal	8
1.11 Prise en passant	8
1.12 Le Roque	9
1.13 Promotion d'un pion	9
1.14 Échec et Mat	9
1.15 Bibliothèque d'ouvertures	9
1.16 Réflexion sur le temps de l'adversaire	9
SECTION 2 - FONCTIONS SPÉCIALES	10
2.1 Touche «Nouvelle Partie / Retour complet à zéro»	10
2.2 Touche de vérification	10
2.2.1 Mode vérification	10
2.2.2 Mode problème	11
2.3 Touche Options	12
2.4 Touche Niveau	12
2.4.1 Mode Infini	13
2.4.2 Affichage de la profondeur d'analyse	12
2.5 Touche Retour en arrière	14
2.5.1 Retour en arrière du Roque	15
2.5.2 Retour en arrière après une prise en passant	15
2.5.3 Forcer l'ordinateur à effectuer un coup déterminé	15
2.6 Touche Conseil	15
2.7 Touche Coup	16
2.8 Touche Effacement	16
SECTION 3 - OPTIONS DE JEU	16
3.1 CASE A1 - Mode facile	17
3.2 CASE B1 - Coupure du signal sonore	17
3.3 CASE D1 - Les pièces Noires en bas	17
3.4 CASE D1 - Les pièces noires en bas	18
3.5 CASE E1 - Changement de couleur avec le coup	18
3.6 CASE F1 - Suppression de la bibliothèque d'Ouvertures	18
3.7 CASE G1 - Pour vider l'échiquier	18
3.8 CASE H1 - Mode Recherche de Mat	18

	PAGES
SECTION 4 - 64 OUVERTURES SÉLECTIONNABLES	19
4.1 Sélection de l'ouverture désirée	20
4.2 Configuration des 64 ouvertures	20
4.3 Guide des 64 ouvertures sélectionnables	20
SECTION 5 - ANNONCES DE MAT ET DE NUL	25
5.1 Annonce d'Échec au Roi	25
5.2 Annonce de Mat contre un adversaire	26
5.2.1 Solutions alternatives	26
5.3 Pas de Mat trouvé	26
5.4 Nul par Pat	26
5.5 Nul par la règle des 50 coups	26
5.6 Nul par 3 répétitions de la position	27

INTRODUCTION

Notre intention en concevant ce produit a été de vous fournir un appareil à nul autre comparable - un programme d'échecs vraiment excellent au style de jeu agréable. Nous sommes sûrs que cet adversaire échiquéen en forme de microprocesseur vous donnera la réplique et vous satisfera aujourd'hui et dans les années à venir.

La technologie de pointe de «Fidelity» vous fournit un adversaire électronique amusant qui joue aux échecs avec talent et habileté, mais qui vous permet de contrôler le niveau de difficulté. La surface de jeu sensitive permet à l'ordinateur de prendre connaissance automatiquement de tous les coups de la partie. Le fonctionnement sur piles vous permet de jouer contre cet adversaire échiquéen n'importe où à votre convenance.

Nous vous recommandons de vous familiariser d'abord avec la SECTION UN avant d'essayer de comprendre et d'expérimenter les fonctions spéciales décrites dans les sections suivantes. Les instructions qui suivent vous aideront à comprendre comment vous servir de l'ordinateur et comment jouer votre première partie.

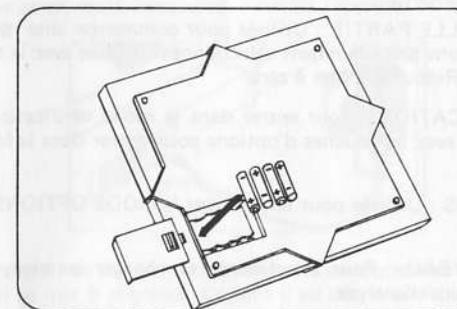
*
* * *
* * *

SECTION 1 - OPÉRATION DE BASE

1.1 INSTALLATION DES PILES/REPLACEMENT

Utilisez quatre piles alcalines LR6, à l'exclusion de toute autre. Pour installer ou remplacer les piles :

- 1 - Retournez l'appareil pour avoir accès au compartiment des piles. Faites glisser doucement le couvercle du compartiment.
- 2 - Retirez les piles usagées.
- 3 - Installez les piles neuves.
- 4 - Remplacez le couvercle.



1.2 USURE DES PILES

Si l'ordinateur commence à fonctionner de manière irrégulière ou à donner des réponses impossibles, c'est le signe que les piles sont usées et qu'elles doivent être remplacées.

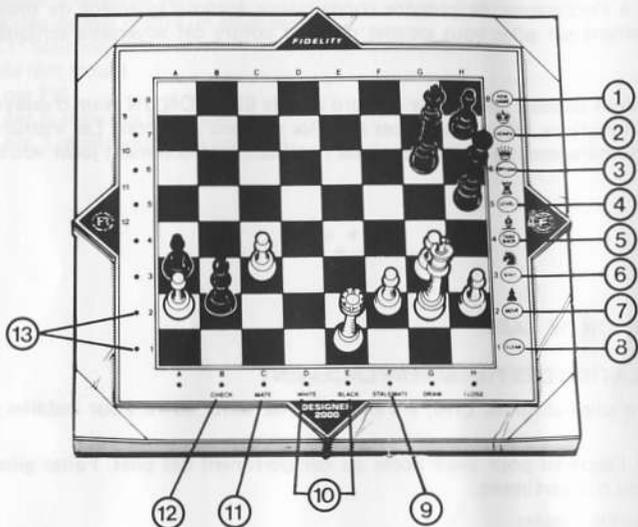
1.3 FONCTIONNEMENT AVEC UN ADAPTATEUR (EN OPTION)

Pour faire fonctionner l'ordinateur sur le courant électrique, branchez l'adaptateur sur une prise de courant et l'autre extrémité du fil dans la prise de l'ordinateur.

NOTE : L'adaptateur de « Fidelity » vendu avec cette machine a été spécialement conçu pour être utilisé avec ce produit. Il est formellement déconseillé d'utiliser un autre adaptateur.

(L'adaptateur est en option, il n'est pas fourni avec l'appareil).

Si l'adaptateur devient chaud pendant son utilisation, cela est normal et vous n'avez pas à vous en soucier.



1.4 SCHEMA DE L'ÉCHIQUIER

TOUCHES FONCTIONS :

- 1 - TOUCHE NOUVELLE PARTIE : Utilisée pour commencer une nouvelle partie, effaçant tous les niveaux et options précédemment sélectionnés. Utilisée avec la touche Options pour activer la caractéristique : Retour complet à zéro.
- 2 - TOUCHE VÉRIFICATION : Pour entrer dans le mode vérification des positions des pièces. Utilisée également avec les touches d'options pour entrer dans le MODE PROBLEME et introduire des positions.
- 3 - TOUCHE OPTIONS : Utilisée pour entrer dans le MODE OPTIONS. Également pour le MODE PROBLEME.
- 4 - TOUCHE DE NIVEAU : Pour sélectionner et changer les niveaux de jeu. Également pour afficher la profondeur d'analyse.
- 5 - TOUCHE DE RETOUR EN ARRIERE : Utilisée pour effacer des coups joués. Utilisée également pour activer la caractéristique des 64 OUVERTURES SÉLECTIONNABLES.
- 6 - TOUCHE CONSEIL : Utilisée pour obtenir les coups suggérés par l'ordinateur. Également pour voir le coup que l'ordinateur analyse.

7 - TOUCHE COUP : Pour changer de côté avec l'ordinateur. Également pour arrêter l'analyse de l'ordinateur.

8 - TOUCHE D'EFFACEMENT : Utilisée pour sortir du MODE OPTIONS et du MODE PROBLEME. Peut être utilisée pour empêcher l'indication des coups illégaux. Peut être utilisée pour éteindre les diodes après une vérification de la position ou de la sélection d'un niveau de jeu.

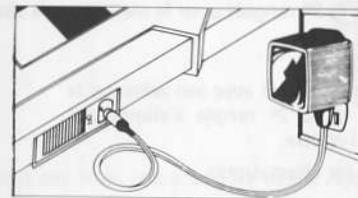
LES DIODES :

- 9 - DIODE J'AI PERDU : Indique que l'ordinateur a perdu lorsqu'elle s'allume.
- 10 - DIODE PARTIE NULLE : Indique que la partie est nulle lorsqu'elle s'allume.
- 11 - DIODE PAT : S'allume en même temps que la diode de PARTIE NULLE quand un PAT se produit.
- 12 - DIODE DES COULEURS : (Blanc et Noir). Indique toujours quel camp doit jouer. Si vous avez les Blancs, et que vous réfléchissez au coup à jouer, la diode des Blancs clignotera. De la même façon, si l'ordinateur a les Noirs et est en train d'analyser, la diode des Noirs clignotera. Ceci vous montre en un instant à qui est le trait.
- 13 - DIODE MAT : S'allumera lorsque l'ordinateur aura maté son adversaire. Également utilisée avec des diodes numérotées pour le mode Recherche de Mat, et pour les annonces de mat contre un adversaire.
- 14 - DIODE ÉCHEC AU ROI : S'allumera lorsqu'il y aura un échec au Roi sur l'échiquier.
- 15 - DIODES NUMÉROTÉES (1 à 8) : Utilisées avec les diodes du bas de l'échiquier pour indiquer l'endroit où se trouve la pièce que l'ordinateur veut déplacer, et la case d'arrivée de cette pièce. Utilisées également pour afficher le niveau de jeu. Vous constaterez que les combinaisons de ces mêmes diodes s'allument pour beaucoup de fonctions spéciales que possède le « Par Excellence ».
- 16 - DIODES NUMÉROTÉES (9 à 12) : Utilisées pour indiquer les niveaux 9 à 12 en allumant la paire de diodes reliée par des accolades.

1.5 - MISE EN ROUTE

Mettez l'interrupteur ON/OFF sur la position ON. Si vous utilisez l'adaptateur vendu en option, voir section 1.3.

Une nouvelle partie est mise en route lorsque vous mettez l'appareil en marche ou si vous appuyez sur la touche NEW GAME.

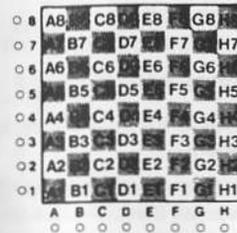


Lorsque vous mettez l'appareil en marche, il fait entendre un bip sonore de cinq notes, et la diode marquée WHITE (blancs) se met à clignoter. Comme il est décrit sur le schéma de l'échiquier dans la section 1.4, cette diode indique que c'est aux Blancs de jouer (dans ce cas, d'effectuer le premier coup pour débiter la partie). A ce moment, aucune des options ou des fonctions spéciales n'est en marche. Une nouvelle partie est toujours démarrée lorsqu'on branche l'appareil. Et si l'on éteint l'appareil puis si on le rallume, cela remet le programme aux conditions de départ et efface toutes les options précédemment sélectionnées.

Lorsque vous serez davantage familiarisé avec la façon de vous servir de l'ordinateur vous constaterez qu'utiliser RETOUR COMPLET A ZERO (voir Section 2.1) revient exactement au même que de débrancher la machine, et de la rebrancher, alors qu'utiliser la touche NOUVELLE PARTIE (voir Section 2.1) vous permettra de commencer une nouvelle partie, mais gardera toutes les options précédemment sélectionnées.

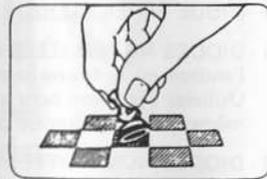
1.6 - L'ÉCHIQUIER

Placez les pièces sur la surface de l'échiquier, les blanches en bas. Chaque case de l'échiquier est désignée, en accord avec la notation internationale, par une lettre de l'alphabet qui détermine les colonnes, et un chiffre qui détermine les rangées. Lorsque la partie commence, le Roi blanc est sur la case E.1, et le Roi noir sur la case E.8.



1.7 - LE JEU

Jouer aux échecs contre votre ordinateur, c'est comme jouer contre un adversaire humain : vous jouez votre coup et l'ordinateur répond en jouant le sien. La seule différence bien sûr, est que vous devez effectuer vous-même le coup réel de la pièce jouée par l'ordinateur à sa place, lorsqu'il vous indique quel est ce coup.



Pour effectuer un coup, inclinez la pièce et appuyez-la doucement au centre de la case en utilisant son arête. Appuyez d'abord sur la case de départ puis sur la case d'arrivée.

1.8 - VOTRE PREMIER COUP

L'exemple suivant vous aidera à commencer votre première partie avec l'ordinateur.

Mettons que vous ayez choisi de déplacer votre pion blanc qui se trouve sur la case E.2 (à l'intersection de la colonne E et de la 2^e rangée) pour le mettre sur la case E.4 :

PREMIERE OPÉRATION :

Prenez le pion. Inclinez-le et appuyez avec son arête sur la case E.2. La colonne «E» et la 2^e rangée s'allumeront comme le montre la figure ci-contre.

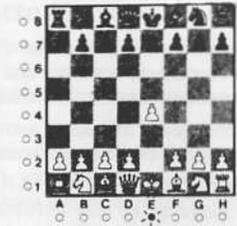
A ce moment-là, la case E.2 est sélectionnée.



DEUXIEME OPÉRATION

Prenez le pion en E.2, inclinez-le et appuyez avec sur la case E.4 (les diodes de la colonne E et de la 2^e rangée vont alors s'éteindre).

L'ordinateur, à cet instant, a enregistré le coup que vous avez joué, et a commencé à analyser son propre coup. (Dans cet exemple, l'ordinateur répondra instantanément, ce qui fait que vous ne verrez même pas la DIODE des Noirs clignoter).



« Les Noirs » réfléchissent

TROISIEME OPÉRATION

L'ordinateur vous montrera son coup en allumant deux diodes pour sa case de départ. (Nous avons choisi la case E.7 pour cet exemple. Vous pouvez recevoir une réponse différente). Les DIODES de la colonne «E» et de la 7^e rangée sont allumées.



QUATRIEME OPÉRATION

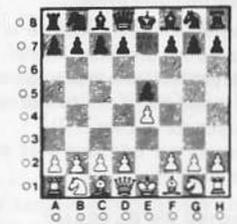
Appuyez sur le pion noir qui se trouve sur la case E.7.

Les diodes de la case de départ s'éteindront, et deux diodes vous montreront la case où doit se rendre ce pion. (Nous avons choisi la case E.5 dans notre exemple).



CINQUIEME OPÉRATION

Prenez le pion noir sur la case E.7, inclinez la pièce, et appuyez sur la case E.5. Les diodes de la case d'arrivée (E.5) s'éteindront et c'est désormais à vous de jouer votre prochain coup.



Pour chaque coup, souvenez-vous des trois opérations de base : Appuyez - Déplacez - et Appuyez de nouveau.

NOTE : Vous pouvez constater que, lorsque vous déplacez VOTRE pièce, les DIODES de la case d'arrivée ne s'allument pas, alors que lorsque vous déplacez une pièce de l'ordinateur, les DIODES de la case d'arrivée s'allument. La raison de cette différence est qu'une fois que vous avez déplacé votre pièce sur sa case d'arrivée, l'ordinateur est instantanément informé de votre coup, et il n'est pas nécessaire que les diodes s'allument. Sur le coup de l'ordinateur, la case d'arrivée est allumée pour vous montrer où placer la pièce déplacée par l'ordinateur.

1.9 - MAUVAIS COUP ACCIDENTEL

Si vous appuyez sur une pièce et que la case de départ s'allume, mais que vous décidiez de ne pas effectuer ce coup, appuyez sur la touche CLEAR, ce qui éteindra également les diodes. Vous pouvez ensuite entrer un autre coup de votre choix.

Si vous changez d'avis après avoir entré le coup complètement (les cases de départ et d'arrivée de la pièce), alors l'ordinateur a accepté votre coup, et il est déjà en train d'analyser sa réplique.

La fonction RETOUR EN ARRIERE vous permettra de corriger une telle erreur. Attendez d'abord jusqu'à ce que l'ordinateur ait effectué son prochain coup (ou appuyez sur la touche MOVE pour forcer l'ordinateur à arrêter son analyse et à afficher un coup).

Effectuez le coup de l'ordinateur de la manière habituelle, et ensuite faites le retour en arrière (Voir section 2.5). Après avoir effectué le retour en arrière du coup de l'ordinateur, faites de même pour votre propre coup. Vous pouvez maintenant entrer n'importe quel coup de votre choix.

1.10 - COUP ILLÉGAL

L'ordinateur n'acceptera que les coups qui respectent les règles du jeu d'échecs. Les coups illégaux ne sont pas acceptés. L'ordinateur vous fait savoir que vous avez joué un coup illégal ou fait une erreur en émettant un double bip sonore et en faisant clignoter les diodes correspondant à la case d'arrivée sur laquelle vous avez appuyé. Pour effacer l'erreur, vous avez plusieurs moyens :

- 1 - Prenez cette pièce et appuyez-la sur la case sur laquelle vous voulez réellement la placer ; ou
- 2 - Appuyez à nouveau la pièce sur la case d'arrivée qui clignote (les diodes qui indiquent cette case s'éteindront) et ensuite entrez un autre coup ; ou,
- 3 - Appuyez sur la touche CLEAR pour éteindre les diodes, et placez la pièce sur la case de départ. Ensuite, entrez un autre coup de votre choix.

NOTE IMPORTANTE : *Cette troisième méthode ne vous assure pas que la pièce déplacée de manière incorrecte a été replacée sur sa case de départ, mais plutôt vous invite à placer la pièce correctement.*

Notez également les circonstances suivantes qui feront aussi émettre à l'ordinateur un bip sonore indiquant un coup illégal :

- 1 - Appuyez sur une pièce de la mauvaise couleur (par exemple, c'est aux Blancs de jouer et vous appuyez sur une pièce noire).
- 2 - Appuyez sur une mauvaise case lorsque vous effectuez le coup de l'ordinateur sur l'échiquier (par exemple, l'ordinateur allume les DIODES pour la case D.8, et par inadvertance vous appuyez sur la case D.7).
- 3 - Appuyez sur une case vide sans avoir appuyé au préalable sur une pièce qui pourrait aller sur cette case.

1.11 - PRISE EN PASSANT

L'ordinateur prendra un pion EN PASSANT lorsqu'il analysera qu'un tel coup lui est favorable, et il reconnaîtra aussi cette manœuvre lorsque vous choisirez de l'effectuer contre lui.

Lorsqu'il effectue une prise EN PASSANT, l'ordinateur indique d'abord le déplacement du pion de façon habituelle, en allumant les DIODES de la case de départ. Puis, il allumera des DIODES pour indiquer la case du pion capturé, pour vous rappeler de retirer le pion de l'échiquier. Appuyez simplement sur le pion capturé et retirez-le de l'échiquier.

1.12 - LE ROQUE

L'ordinateur roquera en effectuant d'abord le déplacement du Roi puis celui de la Tour. Le déplacement du Roi doit être enregistré de la manière habituelle en appuyant sur la case de départ et ensuite sur la case d'arrivée. Ensuite le déplacement de la Tour devra être enregistré en appuyant sur les cases de départ et d'arrivée.

Vous pouvez faire roquer votre Roi de la même manière en appuyant d'abord sur la case de départ du Roi, puis sur sa case d'arrivée. A ce moment, l'ordinateur reconnaîtra que vous souhaitez roquer, et allumera les DIODES du déplacement de la Tour pour vous inciter à déplacer cette pièce.

Rappelez-vous que le ROQUE est un coup de Roi. Si, vous essayez de roquer en déplaçant d'abord votre Tour, l'ordinateur enregistrera le déplacement de la Tour, et commencera immédiatement à analyser. Pour effacer une telle faute, utilisez la fonction RETOUR EN ARRIERE pour ramener la Tour à sa place (Voir Section 2.5).

1.13 - PROMOTION D'UN PION

Comme dans une partie d'échecs normale, lorsqu'un pion atteint la huitième rangée, il peut être promu en une pièce d'une plus grande valeur (généralement une Dame ou un Cavalier).

Lorsque votre pion atteint la huitième rangée, les DIODES de cette case se mettront à clignoter jusqu'à ce que vous indiquiez votre choix en appuyant sur la touche qui se trouve à côté du dessin de la pièce que vous souhaitez choisir comme PROMOTION DU PION (par exemple, pour promouvoir le pion en Dame, appuyez sur la touche OPTIONS après que les diodes commencent à clignoter en attendant votre choix). Dès que vous aurez effectué votre sélection, les DIODES de cette case s'éteindront et l'ordinateur commencera à analyser son prochain coup.

Lorsqu'un des pions de l'ordinateur atteint la huitième rangée, l'ordinateur évalue sa position et promeut son pion en une pièce qu'il estime être la meilleure dans cette situation.

Comme cela se produit automatiquement, vous pouvez utiliser le Mode Vérification pour identifier la pièce choisie (Voir Section 2.2.1).

1.14 - ECHEC ET MAT

A chaque fois qu'il y a un échec au Roi sur l'échiquier, la DIODE ECHEC se met à clignoter.

Lorsque l'ordinateur détermine que vous serez bientôt maté, il l'annonce comme cela vous est décrit dans la section 5.2.

Lorsque vous avez été maté, la DIODE MATE se met à clignoter. Lorsque l'ordinateur perd une partie, il fait entendre une série de bips sonores qui vont en diminuant, et la DIODE « I LOSE » (J'ai perdu) se met à clignoter.

1.15 - BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES

Vous pouvez remarquer qu'au début de la partie, l'ordinateur semble effectuer ses coups très rapidement. La raison pour laquelle l'ordinateur répond si vite est qu'il possède une bibliothèque d'ouvertures tirées de la pratique des Grands Maîtres (une bibliothèque d'ouvertures est une série de coups spéciaux utilisée au début de n'importe quelle partie d'échecs). Si la position sur l'échiquier figure dans la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur, il jouera une des réponses appropriées dans cette position, tirée de sa collection de coups, et il n'aura pas à analyser pour effectuer ce choix. Si vous désirez annuler la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur, vous pouvez le faire (Voir Section 3.6). Si vous souhaitez sélectionner un type d'ouverture spécifique (Voir Section 4).

1.16 - RÉFLEXION SUR LE TEMPS DE L'ADVERSAIRE

L'ordinateur a la capacité d'analyser sur le temps de son adversaire, une fonction qui augmente la force de jeu à tous les niveaux. Pendant que l'ordinateur est en train d'analyser le coup à jouer, vous pouvez utiliser ce temps pour analyser et réfléchir à votre réplique en devinant le coup que l'ordinateur pourrait effectuer.

De la même manière, l'ordinateur analyse aussi pendant que vous êtes en train de décider quel coup vous allez jouer. L'ordinateur procède de cette manière automatiquement dès que vous commencez à réfléchir à votre coup.

Si vous ne voulez pas que l'ordinateur réfléchisse sur votre temps, vous pouvez supprimer cette fonction en sélectionnant le Mode Facile (Voir Section 3.1).

SECTION 2 - FONCTIONS SPÉCIALES

2.1 - TOUCHE NOUVELLE PARTIE (NEW GAME)

Lorsque vous appuyez sur la touche NEW GAME (NOUVELLE PARTIE), toutes les pièces retournent à leur position de départ et l'ordinateur est prêt à commencer une nouvelle partie d'échecs. Notez toutefois que si vous venez juste de terminer une partie en cours de laquelle vous aviez choisi un niveau déterminé et sélectionné des options, ce niveau et ces options DEMEURENT VALABLES pour la prochaine partie si vous utilisez la TOUCHE NEW GAME, (sauf pour la caractéristique 64 ouvertures sélectionnables - Voir Section 4). Cette caractéristique est spécialement conçue pour ceux qui ont tendance à sélectionner les mêmes options dans la plupart des parties. De cette façon, la TOUCHE NEW GAME vous fera gagner du temps pour entreprendre la partie suivante.

NOTE : Pour commencer une partie complètement nouvelle SANS aucune des options sélectionnées auparavant (RETOUR COMPLET A ZERO), appuyez sur la TOUCHE OPTIONS et ensuite sur la TOUCHE NEW GAME. Ce faisant, vous effacez tous les coups et options précédents et commencez une partie complètement nouvelle (comme si vous débranchiez la machine et la rebranchez à nouveau). Que vous branchiez la machine ou que vous utilisiez l'Option Retour complet à zéro, l'ordinateur sera toujours réglé au niveau 6, et les pièces retourneront à leur position initiale.

2.2 - TOUCHE DE VÉRIFICATION (VERIFY)

Comme il sera décrit ci-dessous, la TOUCHE VERIFY (Vérification) sert à deux fonctions spécifiques. Lorsqu'elle est utilisée seule, elle vérifie toutes les positions sur l'échiquier. Lorsqu'elle est utilisée avec la TOUCHE OPTIONS, elle vous permet de changer les positions sur l'échiquier.

2.2.1 - MODE VÉRIFICATION

Le Mode Vérification vous permettra de vérifier les positions de toutes les pièces, aussi bien les blanches que les noires, à n'importe quel moment avant ou pendant une partie, lorsque c'est à votre tour de jouer. Pour vérifier la position de n'importe quel type de pièce, appuyez d'abord sur la TOUCHE VERIFY. Appuyez ensuite sur l'une des touches proches du dessin du type de pièce qui vous intéresse (Par exemple : pour vérifier la position des pions sur l'échiquier appuyez sur la TOUCHE VERIFY, et ensuite sur la TOUCHE MOVE).

A chaque fois que vous appuyez sur les touches du symbole de l'une des pièces, les diodes d'une nouvelle rangée et d'une colonne s'allument pour vous montrer où une pièce est située sur cette rangée. Si la pièce est blanche, la diode de la colonne s'allume en permanence. Si la pièce est noire, la diode de la colonne clignote. Pour n'importe quel symbole de pièce donné sélectionné, l'ordinateur vous montrera automatiquement seulement les rangées qui sont occupées par une ou plusieurs de ces pièces (les rangées inoccupées seront sautées). Il n'y a aucune pièce de ce type sur l'échiquier, les 8 diodes du coin supérieur gauche s'allumeront pour l'indiquer. En répétant ce procédé pour chaque type de pièce, toutes les pièces de l'échiquier peuvent être correctement localisées. Pour revenir à la partie normale, appuyez sur la TOUCHE CLEAR.

2.2.2 - MODE PROBLEME

Une autre fonction importante de la TOUCHE VERIFY intervient lorsqu'elle est utilisée en conjugaison avec la TOUCHE OPTIONS. En appuyant d'abord sur la TOUCHE OPTIONS (les DIODES 1, 2, 3 et 4 s'allumeront pour indiquer le Mode Sélection d'Option), puis sur la TOUCHE VERIFY, vous entrez dans le Mode Problème. Le Mode Problème est utilisé pour effectuer des changements - pour enlever ou ajouter des pièces pendant une partie et pour déplacer des pièces d'une case à une autre, ou pour poser des problèmes que l'ordinateur devra résoudre. En utilisant le Mode Problème, vous pouvez changer la position sur l'échiquier à n'importe quel moment avant ou pendant une partie.

Vous pouvez, par exemple, changer la direction de la partie, renforcer votre camp ou celui de l'ordinateur, faire renaître des pièces perdues, et même sortir votre Roi d'une situation où il risque d'être maté rapidement.

Vous pouvez aussi poser des problèmes de mat pour que l'ordinateur les résolve en utilisant le mode Recherche de mat (Voir Section 3.8).

Vous pouvez entrer dans le Mode Problème n'importe quand, lorsque c'est à votre tour de jouer. Pour vous entraîner à vous servir du Mode Problème, essayez l'exemple suivant :

- 1 - Appuyez sur NEW GAME et mettez les pièces dans leur position de départ.
- 2 - Appuyez sur la TOUCHE OPTIONS, puis sur la TOUCHE VERIFY pour entrer dans le Mode Problème. Ensuite appuyez sur la touche proche du symbole du pion (Touche MOVE). Notez que la DIODE 2 et que les DIODES A à H sont toutes allumées. Cela indique que tous les pions blancs se trouvent sur les cases A2 à H2. Appuyez à nouveau sur la touche située près du symbole du pion, et la DIODE 7 s'allumera avec les DIODES A à H qui clignoteront. Cela montre que tous les pions noirs se trouvent sur les cases A7 à H7.
- 3 - Appuyez maintenant sur la case H7. Notez que la DIODE H s'éteint. En appuyant sur cette case qui clignotait, vous avez effacé le pion noir de la case. En appuyant une fois de plus sur la case H7, la DIODE H s'allumera en permanence. Maintenant un pion blanc occupe cette case. Si vous appuyez sur la case H7 une troisième fois, la diode H se mettra à clignoter indiquant un pion noir.

Avant d'utiliser cette option pour créer vos propres positions, familiarisez-vous avec le mode problème en mettant sur l'échiquier la position ci-dessous :

1. Appuyez sur la TOUCHE OPTIONS (les DIODES 1, 2, 3 et 4 sur le côté gauche de l'échiquier s'allumeront en permanence).
2. Appuyez sur la TOUCHE VERIFY.
3. Appuyez sur la touche située près du symbole de pion (TOUCHE MOVE).
4. Notez que les DIODES sont allumées comme il est décrit dans l'exemple ci-dessus. Appuyez sur le pion blanc qui se trouve sur la case E2 (la DIODE va se mettre à clignoter). Appuyez à nouveau sur la case E2, et la diode s'éteindra. Vous avez maintenant retiré ce pion de la case E2.
5. Déplacez le pion blanc jusqu'à la case E 4 et appuyez sur celle-ci. La DIODE s'allumera en permanence. L'ordinateur a maintenant enregistré un pion blanc sur cette case.
6. Appuyez à nouveau sur la touche située près du symbole du pion. (La DIODE 7 s'allume et les DIODES A à H clignotent). Appuyez sur le pion noir de la case D 7 (la DIODE qui clignotait s'éteindra). Déplacez ce pion noir jusqu'à la case D 5 et appuyez sur celle-ci. (La DIODE de la case D5 s'allumera en permanence). Appuyez sur la case D5 à nouveau, et la DIODE clignotera. L'ordinateur a maintenant enregistré un pion Noir sur la case D 5, et une case vide en D 7.

7. Appuyez sur la touche située près du symbole du Cavalier (HINT). Notez que les DIODES des cases B 1 et G 1 sont allumées en permanence (pour montrer où se trouvent les Cavaliers Blancs).
8. Appuyez sur le Cavalier blanc situé sur la cage G 1 (la DIODE se mettra à clignoter). Appuyez à nouveau sur la case G 1 (la DIODE s'éteindra). L'ordinateur a maintenant enregistré que la case G 1 est inoccupée.
9. Appuyez sur la case F 3 (La DIODE s'allumera en permanence). L'ordinateur a enregistré qu'un Cavalier Blanc se trouve désormais sur la case F 3.
10. Appuyez sur la TOUCHE CLEAR pour sortir du mode problème.

Vous avez entré complètement la position du diagramme dans la mémoire de l'ordinateur. Pour les illustrations ci-dessus, on peut voir que :

1. La DIODE d'une case éteinte signifie qu'aucune pièce de ce type ne se trouve sur cette case.
2. Une DIODE qui reste allumée en permanence signifie qu'une pièce blanche de ce type se trouve sur cette case.
3. Une DIODE qui clignote signifie qu'une pièce noire de ce type se trouve sur cette case.

Souvenez-vous de l'ordre des manœuvres que vous devez entreprendre pour entrer des pièces dans la mémoire de l'ordinateur :

1. Appuyez sur la TOUCHE OPTIONS et ensuite sur la TOUCHE VERIFY.
 - Appuyez sur la touche située à côté du dessin du type de pièce que vous souhaitez changer.
 - Effectuez les changements comme suit :
 - a) Appuyez sur une case vide et une pièce BLANCHE s'y trouvera.
 - b) Appuyez sur une pièce BLANCHE et elle devient une pièce NOIRE.
 - c) Appuyez sur une pièce NOIRE et la case où elle se trouvait est désormais vide.

Pour sortir du Mode Problème, vous DEVEZ appuyer sur la TOUCHE CLEAR.

Si vous souhaitez effacer toutes les pièces de l'échiquier d'un seul coup, utilisez l'Option G. 1 (Vider l'échiquier, voir Section 3.7).

2.3 - TOUCHE OPTIONS

Lorsque vous appuyez sur la TOUCHE OPTIONS, les DIODES 1, 2, 3 et 4 s'allument pour signaler que vous êtes entré dans le Mode Sélection d'une Option. Reportez-vous à la Section 3 pour plus de détails sur la façon d'utiliser la TOUCHE OPTIONS pour sélectionner les diverses options de jeu.

Une autre utilisation de la TOUCHE OPTIONS, lorsqu'elle est utilisée avec la TOUCHE VERIFY, est d'entrer dans le Mode Problème pour changer la position sur l'échiquier. Pour plus de détails, voir Section 2.2.2. Pour des positions compliquées, il est recommandé de vérifier l'emplacement des pièces après que vous êtes sorti du Mode Problème (voir Section 2.2.1).

2.4 - TOUCHE NIVEAU (LEVEL)

L'ordinateur a 12 niveaux de jeu différents. Le niveau 6 est automatiquement sélectionné quand l'ordinateur est mis en marche. Lorsque vous appuyez une première fois sur la TOUCHE LEVEL, la DIODE 6 s'allume pour indiquer que c'est le niveau 6 qui est activé à ce moment. Si vous appuyez à nouveau sur la TOUCHE LEVEL cela allume la DIODE 7, indiquant que l'ordinateur est maintenant au niveau 7, et ainsi de suite. Après avoir allumé la DIODE 8 pour montrer le Niveau 8, en appuyant à nouveau sur la TOUCHE LEVEL vous allumez les DIODES 7 et 8 ce qui indique le niveau 9, puis les DIODES 6 et 7 pour indiquer le niveau 10, les DIODES 5 et 6 pour indiquer le niveau 11, et enfin les DIODES 4 et 5 pour montrer le niveau 12. En appuyant une fois de plus sur la TOUCHE LEVEL vous remettez la machine au niveau 1 et ainsi de suite. Après avoir choisi le niveau de jeu que vous désirez, appuyez sur la TOUCHE CLEAR.

Les niveaux ont été programmés pour rendre le plus efficace possible l'utilisation par le joueur de l'ordinateur comme moyen d'entraînement. Par exemple, le Niveau 1 limite l'ordinateur à une profondeur d'analyse d'un seul demi-coup, le niveau 2 limite l'ordinateur à une recherche de 2 demi-coups (un coup pour chaque camp), et ainsi de suite. Si vous utilisez les niveaux 1 à 5, vous saurez toujours à quelle profondeur votre adversaire analyse son prochain coup.

L'utilisation de ces niveaux peut vous entraîner à accroître votre habileté à voir plus loin dans une partie, et vous pouvez mesurer vos progrès par votre nombre de victoires !

Les niveaux 6 à 11 restreignent l'habileté de l'ordinateur à analyser ses coups en lui fixant une période de temps définie par coup. Si vous voulez pratiquer la gestion de votre temps en utilisant les mêmes contrôles de temps que l'ordinateur, sélectionnez simplement le niveau approprié dans le tableau suivant. Vous pouvez toutefois préférer vous discipliner vous-même pour faire pleinement usage du temps qui vous est alloué sans vous soucier de la vitesse de jeu de votre adversaire. Souvent un joueur est inconsciemment enclin à jouer aussi vite que son adversaire. Vous pouvez par conséquent souhaiter jouer avec un contrôle de temps de 40 coups en 2 heures, alors que l'ordinateur est réglé à un contrôle de temps plus rapide.

Le niveau 12 est le MODE INFINI (voir Section 2.4.1).

NIVEAU DE JEU	CONTROLES DE TEMPS	TEMPS MOYEN DE RÉPONSE
NIVEAU 1	Profondeur d'analyse 1 demi-coup	*
NIVEAU 2	Profondeur d'analyse 2 demi-coups	*
NIVEAU 3	Profondeur d'analyse 3 demi-coups	*
NIVEAU 4	Profondeur d'analyse 4 demi-coups	*
NIVEAU 5	Profondeur d'analyse 5 demi-coups	*
NIVEAU 6	60 coups en 5 minutes	5 secondes
NIVEAU 7	60 coups en 15 minutes	15 secondes
NIVEAU 8	60 coups en 30 minutes	30 secondes
NIVEAU 9	60 coups en 1 heure	1 minute
NIVEAU 10	30 coups en 1 heure	2 minutes
NIVEAU 11	40 coups en 2 heures	3 minutes
NIVEAU 12	Mode infini	Pas de limite

* Comme l'ordinateur voit son analyse restreinte par la profondeur de recherche, il n'y a pas de contrôles de temps, les temps de réponse varient selon la complexité de la position sur l'échiquier.

2.4.1 - MODE INFINI

Le Niveau 12 ne fixe aucune limite au temps à utiliser pour effectuer chaque coup. L'ordinateur continuera à analyser, cherchant de plus en plus profondément jusqu'à ce qu'il trouve un mat forcé, ou jusqu'à ce que sa recherche soit interrompue par vous.

Lorsque vous arrêtez sa recherche, l'ordinateur effectue le meilleur coup qu'il a trouvé jusque là dans ses recherches.

Vous pouvez arrêter l'analyse de l'ordinateur à n'importe quel moment en appuyant sur la TOUCHE MOVE (COUP) (Voir Section 2.7). Si vous voulez voir à quelle profondeur l'ordinateur est parvenu dans son analyse avant de le forcer à répondre, voyez la Section 2.4.2.

2.4.2 - AFFICHAGE DE LA PROFONDEUR D'ANALYSE

Une autre utilisation de la TOUCHE LEVEL (NIVEAU) vous donne la possibilité de voir la profondeur de recherche de l'ordinateur pendant qu'il analyse un coup. Pour vous servir de cette fonction, la TOUCHE LEVEL doit être enfoncée à n'importe quel moment PENDANT QUE L'ORDINATEUR EST EN TRAIN D'ANALYSER. L'ordinateur affichera alors la profondeur à laquelle il effectue sa recherche en faisant clignoter une des DIODES numérotées. Le nombre correspondant à la DIODE qui clignote indique le nombre de demi-coups auquel l'ordinateur est parvenu dans sa recherche jusque là.

Après que l'ordinateur a effectué son coup et que vous avez joué votre prochain coup, l'ordinateur continue automatiquement à vous montrer la profondeur d'analyse à laquelle il parvient pour son coup suivant. Vous n'avez pas besoin d'appuyer à nouveau sur la TOUCHE LEVEL pour avoir cet affichage. Pour mettre fin à cette fonction, appuyez sur la TOUCHE CLEAR (EFFACEMENT) PENDANT QUE L'ORDINATEUR EST EN TRAIN D'ANALYSER.

2.5 - TOUCHE RETOUR EN ARRIERE (TAKE BACK)

La fonction RETOUR EN ARRIERE vous permet d'effacer n'importe quel coup que vous avez joué ou n'importe quel coup joué par l'ordinateur. Pour utiliser cette fonction, appuyez simplement sur la TOUCHE TAKE BACK QUAND C'EST A VOTRE TOUR DE JOUER, et les DIODES qui indiquent la case d'arrivée du dernier coup joué s'allumeront. Appuyez sur la case indiquée, et les DIODES montrant la case de départ de la pièce s'allumeront. Appuyez sur cette case, et les diodes s'éteindront. Vous avez alors terminé le retour en arrière de ce coup. Notez toutefois qu'après avoir effectué le RETOUR EN ARRIERE d'un des coups de l'ordinateur, la DIODE de la couleur jouée par l'ordinateur (Blanc ou Noir selon le cas) continuera à clignoter, mais votre couleur sera aussi allumée en permanence. Cela sert à vous rappeler que vous avez l'option d'entrer un coup de votre propre choix pour l'ordinateur si vous le souhaitez (Voir Section 2.5.3).

A ce moment, vous pouvez soit continuer à effacer des coups en appuyant à nouveau sur la TOUCHE TAKE BACK et en déplaçant en arrière tour à tour chaque pièce, soit reprendre la partie et la poursuivre.

Si la partie est encore dans la bibliothèque d'ouvertures (Voir Section 1.15), le retour en arrière d'un ou deux coups ne vous fera pas sortir de la bibliothèque d'ouvertures. Les coups continueront à être joués dans la bibliothèque.

Pendant que vous êtes dans la bibliothèque, vous pouvez faire un retour en arrière d'autant de coups que vous le souhaitez, et même de tous les coups jusqu'au début de la partie. Une fois que la partie est sortie de la bibliothèque, vous pouvez effectuer un retour en arrière jusqu'à 256 demi-coups (un demi-coup est un coup soit de vous-même, soit de l'ordinateur).

NOTE : Si vous avez utilisé le Mode Problème à n'importe quel moment pendant une partie, la mémoire de l'ordinateur de la liste des coups jusqu'à ce point sera perdue. Ainsi un Retour en Arrière ne peut s'effectuer que jusqu'au premier coup qui a été joué lorsque vous êtes sorti du Mode Problème.

IMPORTANT : Après le retour en arrière d'une prise, l'ordinateur allume les coordonnées de la case que la pièce capturée occupait pour vous rappeler de remettre cette pièce sur l'échiquier. En appuyant sur cette case, les DIODES s'éteignent et l'ordinateur vous autorise à continuer le processus de retour en arrière. Si vous ne vous souvenez plus de la pièce capturée, appuyez sur la case pour éteindre les DIODES et entrez dans le Mode Vérification pour savoir le type de la pièce. Une fois que vous avez vérifié le type de la pièce qui occupait cette case, placez la pièce sur cette case (il n'est pas nécessaire d'appuyer sur cette case, puisque vous l'avez déjà fait avant pour entrer dans le Mode Vérification). A chaque fois que l'ordinateur allume les coordonnées pour signaler qu'il faut replacer une pièce capturée, vous devez appuyer sur la case indiquée avant de pouvoir continuer.

2.5.1 - RETOUR EN ARRIERE DU ROQUE

Appuyez sur la TOUCHE TAKE BACK, et notez que les DIODES s'allument pour indiquer la case d'arrivée de la Tour (appuyez sur cette case) et ensuite la case de départ de la Tour (appuyez sur cette case). Les DIODES de la case d'arrivée du Roi s'allumeront (appuyez sur cette case), et enfin les DIODES pour la case de départ du Roi s'allumeront (appuyez sur cette case). Le Retour en Arrière du Roque est maintenant terminé.

2.5.2 - RETOUR EN ARRIERE APRES UNE PRISE EN PASSANT

Le Retour en Arrière d'une manœuvre de Prise en Passant est semblable à un Retour en Arrière d'un coup normal. Notez, toutefois, que l'ordinateur n'allume PAS la case du pion capturé : vous devez penser à remettre le pion sur l'échiquier (ou à vérifier la position en utilisant le Mode Vérification, Voir Section 2.2.1). Par exemple, si D.2-D.4 est joué, puis E.4 x D.3, un Retour en Arrière allumera la case D.3 puis la case E.4, mais c'est à vous de remettre le pion noir sur la case D.4.

2.5.3 - FORCER L'ORDINATEUR A EFFECTUER UN COUP DÉTERMINÉ

Après que vous ayez utilisé la TOUCHE TAKE BACK (Retour en Arrière) pour effacer un des coups de l'ordinateur, l'ordinateur ne commencera pas à analyser à nouveau tant que vous n'aurez pas appuyé sur la touche MOVE (coup). A ce moment, toutefois, vous avez aussi l'option d'effectuer le prochain coup pour le camp de l'ordinateur. Si vous le faites, l'ordinateur ne commencera pas à analyser son prochain coup tant que vous n'aurez pas joué un coup de votre choix POUR l'ordinateur, et ensuite effectué votre propre coup sur l'échiquier.

2.6 - TOUCHE CONSEIL (HINT)

La TOUCHE HINT (CONSEIL) a plusieurs fonctions différentes, lesquelles dépendent du moment auquel vous appuyez dessus. Si vous appuyez sur la TOUCHE HINT lorsque c'est à vous de jouer, l'ordinateur vous conseillera de jouer un coup.

En appuyant une première fois sur la TOUCHE HINT, cela allumera les DIODES pour la case de DÉPART sur laquelle se trouve la pièce qui doit jouer le coup suggéré. Lorsque vous appuyez sur la TOUCHE HINT une seconde fois, cela vous montre la case d'arrivée de la pièce. Appuyez sur la TOUCHE HINT une troisième fois et la DIODE DE COULEUR pour votre coup clignotera à nouveau.

Si vous appuyez sur la TOUCHE HINT pour avoir un conseil, alors que vous êtes encore dans la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur (Voir Section 1.15), le coup suggéré sera l'un de ceux qui se trouvent dans la bibliothèque de l'ordinateur. Dans ce cas, après avoir vu le premier coup suggéré et lorsque la DIODE DE COULEUR s'est à nouveau allumée, répétez simplement la procédure en appuyant encore trois fois sur la TOUCHE HINT. Vous verrez un autre coup de la bibliothèque (s'il existe un autre coup dans la bibliothèque dans cette position). Cette procédure peut être répétée pour voir tous les choix de coups que l'ordinateur recommande dans la position en question.

Si c'est à votre tour de jouer et que vous ne soyez plus en bibliothèque, en appuyant sur la TOUCHE HINT vous aurez tout de même un coup suggéré, mais un seul coup sera proposé.

Pendant que l'ordinateur analyse, la TOUCHE HINT vous donne la possibilité d'afficher le coup que l'ordinateur est en train de considérer à n'importe quel moment.

A n'importe quel moment PENDANT QUE L'ORDINATEUR ANALYSE, appuyez sur la TOUCHE HINT et l'ordinateur allumera les DIODES de la case de départ du coup qu'il considère. Appuyez à nouveau sur la TOUCHE HINT, et l'ordinateur allumera les DIODES pour la case d'arrivée. En appuyant une troisième fois sur la TOUCHE HINT, cela éteindra les DIODES de la case d'arrivée. Notez que le bip sonore ne se fait pas entendre pendant cette procédure.

2.7 - TOUCHE COUP (MOVE)

Comme la TOUCHE HINT, la TOUCHE MOVE a aussi plusieurs utilisations possibles. Appuyer sur la TOUCHE MOVE, lorsque c'est à vous de jouer, provoque un changement de côtés avec l'ordinateur. L'ordinateur prendra alors vos pièces et jouera un coup. Par exemple, supposons que vous ayez les Blancs et que ce soit à votre tour de jouer un coup. Si vous appuyez sur la TOUCHE MOVE, l'ordinateur jouera le coup pour les Blancs. En appuyant alternativement sur la TOUCHE MOVE après chaque coup que l'ordinateur vous pouvez regarder celui-ci jouer contre lui-même.

Appuyez sur la TOUCHE MOVE pendant que l'ordinateur analyse force celui-ci à jouer son coup immédiatement. La TOUCHE MOVE a aussi une fonction spécifique lorsque vous êtes dans le Mode Moniteur (Voir Section 3.3) ou lorsque vous jouez les Noirs en bas de l'échiquier (Voir Section 3.4).

2.8 - TOUCHE D'EFFACEMENT (CLEAR)

La TOUCHE CLEAR (EFFACEMENT) a plusieurs usages :

1. Appuyer sur la TOUCHE CLEAR efface un coup illégal (Voir Section 1.10).
2. Si vous appuyez sur une pièce, la case sur laquelle se trouve cette pièce s'allume. Mais si vous décidez de ne pas jouer le coup projeté, en appuyant sur la TOUCHE CLEAR, cela éteindra les DIODES, et ainsi vous pourrez entrer un autre coup.
3. Vous DEVEZ appuyer sur la TOUCHE CLEAR pour sortir : du Mode de Sélection des Options (Voir Section 3), du Mode Problème (Voir Section 2.2.2) ou des 64 ouvertures sélectionnables (Voir Section 4).

SECTION 3 - OPTIONS DE JEU

En plus des touches et des Fonctions Spéciales décrites précédemment, plusieurs options supplémentaires peuvent être sélectionnées pour augmenter votre plaisir de jouer avec l'ordinateur.

Ces options de jeu sont sélectionnables par l'utilisateur avant le début d'une nouvelle partie, ou lorsque c'est à vous de jouer durant la partie. Elles peuvent être activées en appuyant sur différentes cases de la surface de l'échiquier. Lorsque le Mode Sélection d'Options est choisi en appuyant sur la TOUCHE OPTIONS, le jeu normal est interrompu et les cases A1 et H1 sont utilisées pour sélectionner des options comme le montre le schéma ci-dessous :

Mode Facile	Coupure du signal sonore	Mode Moniteur	Pièces noires en bas	Changement de couleur avec le coup	Suppres. biblio. d'ouv.	Pour vider l'éch.	Mode recher. de mat
A	B	C	D	E	F	G	H
o	o	o	o	o	o	o	o

Appuyez sur la TOUCHE OPTIONS pour entrer dans le Mode Sélection des Options. Lorsque vous êtes dans ce Mode, les DIODES 1, 2, 3 et 4 restent allumées pour l'indiquer. Après avoir appuyé sur la TOUCHE OPTIONS, activez l'option de votre choix en APPUYANT SUR LA CASE CORRESPONDANT A CETTE OPTION PARTICULIERE. (Les options disponibles se trouvent sur les cases A1 et H1).

La DIODE située près de cette case s'allumera pour montrer que vous avez sélectionné cette option. Vous pouvez choisir n'importe quel nombre d'options en même temps si vous le désirez. Après avoir sélectionné votre ou vos options, appuyez toujours sur la TOUCHE CLEAR pour sortir du Mode Sélection des Options.

Les descriptions qui suivent vous aideront à décider quelles options peuvent vous intéresser dans chaque partie.

ASSUREZ VOUS D'AVOIR APPUYÉ SUR LA TOUCHE OPTIONS POUR ENTRER DANS LE MODE DE SÉLECTION DES OPTIONS AVANT D'ESSAYER DE CHOISIR L'UNE DES OPTIONS DÉCRITES DANS CETTE SECTION.

Lorsque vous sélectionnez chaque option en appuyant sur la case désirée, la DIODE située près de cette case s'allume pour indiquer l'option sélectionnée. Si vous décidez, après avoir sélectionné une option, finalement de ne pas l'utiliser, appuyez simplement à nouveau sur la case de cette option.

La DIODE située près de cette case s'éteindra pour indiquer que l'option n'est plus utilisée.

Si vous désirez mettre fin à une option après avoir déjà appuyé sur la TOUCHE CLEAR pour sortir du Mode de Sélection des Options, appuyez simplement sur la TOUCHE OPTIONS à nouveau pour retourner dans ce Mode. Notez que les DIODES pour les Options A1, B1, C1 ou D1 ou H1 sont allumées si elles ont été sélectionnées et sont en fonction. Pour mettre fin à n'importe laquelle d'entre elles, appuyez sur les cases correspondant à ces options, et les DIODES de ces cases s'éteindront. Ensuite appuyez sur la TOUCHE CLEAR pour sortir du Mode de Sélection des Options.

NOTE : Cette règle ne s'applique pas aux Options E1, F1 et G1, parce qu'elles représentent soit une sélection qui se fait en une fois (suppression de la Bibliothèque d'Ouvertures et pour Vider l'échiquier), soit une option qui doit être entrée séparément à chaque fois pour qu'elle prenne effet (Changement de couleur). Si l'une de ces options est choisie, une fois que vous revenez dans le Mode de Sélection des Options, leurs DIODES NE s'allument PAS, même si elles avaient été sélectionnées.

3.1 - CASE A1 - MODE FACILE

Le Mode Facile est une option qui affaiblit tous les niveaux de jeu sans modifier les contrôles de temps de l'ordinateur. Cela est obtenu en restreignant à l'ordinateur l'utilisation de son temps d'analyse. Normalement, l'ordinateur effectue une partie de ses analyses sur votre temps pendant que vous êtes en train de réfléchir à votre prochain coup (Voir Section 1.16). Cette particularité est l'une des raisons qui fait de l'ordinateur un adversaire si difficile.

Par exemple, si vous mettez l'ordinateur au Niveau 6 pour lui donner environ cinq secondes par coup, mais que vous preniez deux minutes pour réfléchir à votre propre coup, et que l'ordinateur devine le coup que vous allez jouer, il aura utilisé la totalité de ces deux minutes pour analyser sa réplique. C'est donc comme si vous l'aviez mis au niveau 10 !

En sélectionnant le Mode Facile, vous interdisez à l'ordinateur d'analyser sur votre temps. Comme cela affaiblit tous les niveaux de jeu, vous avez ainsi l'option d'avoir un choix supplémentaire de niveaux de jeu.

3.2 - CASE B1 - COUPURE DU SIGNAL SONORE

Pour que la partie se déroule complètement en silence, appuyez sur la case B1 pour sélectionner l'option de COUPURE DU SON. Pour remettre le son, revenez dans le Mode de Sélection des Options, et appuyez à nouveau sur la case B1. Cette option peut-être changée aussi souvent que vous le désirez pendant une partie.

NOTE : Lorsque vous sélectionnez ou mettez fin à la COUPURE DU SON, cette option ne prend effet qu'APRES que vous ayez appuyé sur la touche CLEAR pour sortir du Mode de Sélection des Options.

3.3 - CASE C1 - MODE MONITEUR

En appuyant sur la case C1 vous sélectionnez le Mode Moniteur. Ce mode permet aux joueurs de jouer les Blancs et les Noirs dans la partie, l'ordinateur n'intervenant plus que comme arbitre et pour vérifier la légalité de tous les coups.

Si les coups joués se trouvent dans la Bibliothèque d'Ouvertures de l'ordinateur, il suivra cette bibliothèque, et la touche HINT (CONSEIL) donnera des coups suggérés de la Bibliothèque.

Dès que les coups joués proviennent de la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur, la touche HINT cesse de donner des conseils. Lorsque cela se produit, vous pouvez voir quel coup l'ordi-

nateur aurait joué à n'importe quel moment dans la partie, en appuyant sur la TOUCHE MOVE (COUP). L'ordinateur commencera à analyser et jouera un coup, mais après le déplacement de la pièce, le Mode Moniteur sera toujours en fonction. Pour sortir de ce mode et continuer à jouer la partie contre l'ordinateur, appuyez sur la TOUCHE OPTIONS, la CASE C1 et la TOUCHE CLEAR pour sortir du Mode Moniteur. Puis effectuez simplement votre prochain coup, et l'ordinateur répondra comme lors d'une partie normale.

3.4 - CASE D1 - LES PIÈCES NOIRES EN BAS

L'option D1 vous permet de jouer avec les pièces Noires placées en bas de l'échiquier sur les rangées 1 et 2. Si vous choisissez cette option, assurez-vous que vous avez correctement placé les pièces. Utilisez le Mode Vérification (Voir Section 2.2.1) pour être certain de l'endroit où les pièces doivent être placées. Une fois que vous avez vérifié le bon emplacement des pièces, appuyez sur la TOUCHE MOVE pour que l'ordinateur commence à réfléchir.

NOTE : Entrer cette option pendant une partie n'est pas recommandé.

3.5 - CASE E1 - CHANGEMENT DE COULEUR AVEC LE COUP

L'option E1 est utilisée en combinaison avec le Mode Problème (Voir Section 2.2.2). Après être sorti du Mode problème, vous pouvez changer la couleur de celui qui doit jouer en entrant dans le Mode de sélection des Options et en appuyant sur la Case E1.

3.6 - CASE F1 - SUPPRESSION DE LA BIBLIOTHÈQUE D'OUVERTURES

En sélectionnant l'Option F1, vous supprimez la Bibliothèque d'Ouvertures de l'ordinateur (Voir Section 1.1). Lorsque cette option fonctionne, l'ordinateur n'a plus de Bibliothèque d'Ouvertures d'où il peut tirer ses coups. Ainsi il est forcé de prendre du temps pour analyser dans le but de déterminer son meilleur coup dès le début de la partie.

3.7 - CASE G1 - POUR VIDER L'ÉCHIQUIER

En appuyant sur la case G1 vous effacez toutes les pièces de l'échiquier dans la mémoire interne de l'ordinateur. Cette fonction est extrêmement utile pour poser des problèmes, et elle est pour cette raison généralement utilisée en même temps que le Mode Problème (Voir Section 2.2.2).

NOTE : Lorsque vous videz l'échiquier en utilisant l'Option G1, et qu'ensuite vous sortez du Mode de Sélection des Options, l'ordinateur fait clignoter les DIODES STALEMATE (PAT) et DRAW (NUL). Cela vous signale simplement que la partie ne peut continuer tant que les deux Rois ne sont pas sur l'échiquier. Lorsque vous entrez dans le Mode Problème pour mettre une position sur l'échiquier, assurez-vous que vous avez entré en mémoire les deux Rois avec les autres pièces désirées.

3.8 - CASE H1 - RECHERCHE DE MAT

Cette option vous permet de mettre des problèmes de mat à résoudre par l'ordinateur. Pour entrer le Mode Recherche de Mat, activez la touche OPTIONS et appuyez sur la case H1. Après avoir appuyé sur la touche CLEAR pour sortir du mode OPTIONS, la touche LEVEL (niveau) doit être utilisée pour entrer le nombre désiré de coups pour le mat. Par exemple, si vous souhaitez mettre une position et demander à l'ordinateur de chercher un mat en quatre coup :

1. Entrez le MODE PROBLEME et mettez la position désirée (Voir Section 2.2.2).
2. Vérifiez que les pièces sont correctement placées (Voir Section 2.2.1).
3. Appuyez sur la touche OPTIONS.
4. Appuyez sur la case H1.
5. Appuyez sur la touche CLEAR.
6. Appuyez sur la touche LEVEL jusqu'à ce que la DIODE 4 soit allumée.
7. Appuyez sur la touche CLEAR pour entrer la sélection de ce nombre 4.
8. Appuyez sur la touche MOVE pour que l'ordinateur commence à analyser le problème de mat en 4 coups.

L'ordinateur analysera aussi longtemps qu'il le faudra pour trouver la solution du problème. Dès que la solution est trouvée, l'ordinateur émet un bip sonore et annonce le mat en faisant clignoter la DIODE MATE et la DIODE qui correspond au nombre de coups pour arriver au mat.

Pour un mat en 3, par exemple, l'ordinateur fera clignoter la DIODE MATE et la DIODE 3.

NOTE : L'ordinateur sera capable de trouver des mats plus courts que le nombre choisi, lorsqu'ils existent, mais pas des mats plus longs. Par exemple, si vous réglez l'ordinateur pour qu'il résolve un mat en quatre coups, mais qu'il trouve un mat en 2 coups, il annoncera ce mat. Il ne peut pas, toutefois, résoudre un mat en 5 coups à ce niveau.

Après que l'ordinateur a annoncé la solution d'un problème, vous pouvez lui demander de continuer à chercher d'autres solutions au même problème. Pour plus de détails sur l'utilisation de cette caractéristique, voir Section 5.2.1, Solutions Alternatives.

Si l'ordinateur ne peut pas trouver un mat au niveau que vous avez choisi, il répondra en faisant clignoter les DIODES 3 et 4 sur le côté gauche de l'échiquier (Voir Section 5.3).

SECTION 4 - 64 OUVERTURES SÉLECTIONNABLES

La possibilité des 64 OUVERTURES SÉLECTIONNABLES augmente le potentiel de votre ordinateur d'échecs quant à la diversification des parties. Le joueur occasionnel a maintenant la possibilité de diriger facilement la partie dans une ouverture qui lui plaît. Celui qui veut étudier peut choisir rapidement parmi la diversité des chemins que le début d'une partie d'échecs peut prendre.

Il peut, par exemple, explorer le chemin bien connu débroussaillé le premier par le prêtre du 16^e siècle Ruy Lopez (Cases A1 à F1). Ou bien, il peut aller se promener sur les chemins non encore complètement explorés d'ouvertures devenues populaires récemment, telle la défense Hedgehog contre l'Ouverture Anglaise (Case C7) ou la tactiquement tranchante variante Lasker-Sveshnikov de la Défense Sicilienne (Case F3).

La disposition des ouvertures sur l'échiquier permet à l'utilisateur de sélectionner le type de partie qu'il aime ou qu'il a envie de pratiquer. Les fans d'un combat ouvert immédiat peuvent trouver leur pitance dans les parties ouvertes (Cases A1 à H1 et A2 à H2).

Un amateur des robustes affrontements positionnels en faveur pendant les premières décennies de ce siècle, aura du plaisir à pratiquer les ouvertures commençant par d4, d5 (Cases A5 à H5). Un enthousiaste des développements retardés, actuellement à la mode, utilisera les cases A7 à H7. Un individualiste pourra trouver son bonheur dans les ouvertures inhabituelles (Cases A8 à H8).

Avec sa bibliothèque d'ouvertures incluse et cette caractéristique supplémentaire des 64 OUVERTURES SÉLECTIONNABLES, votre ordinateur d'échecs devient un «théoricien des ouvertures» érudit. En faisant clignoter ses DIODES, il peut afficher la sagesse accumulée de générations de joueurs d'échecs et les innombrables parties de tournoi. Il reproduit les séquences d'ouvertures avec précision et sans faute. Toutefois, votre ordinateur d'échecs, limité dans son vocabulaire par ce que les DIODES peuvent commuter, ne peut pas donner un nom aux ouvertures qu'il «connaît».

Cette lacune est comblée par le «GUIDE DES 64 OUVERTURES PROGRAMMABLES» qui suit. Chaque ouverture porte un nom, et ses coups sont écrits en notation algébrique standard. Bien que la théorie des ouvertures d'échecs ne ressemble guère à un système de logique informatique, elle évoque le riche héritage du jeu. Appuyez sur la case E2, et vous voilà en train de jouer une ouverture décrite pour la première fois par le joueur d'échecs et compositeur de musique André Danican Philidor (1726-1795). Choisissez la case F4 et vous êtes dans une séquence qui porte le nom de l'impétueux champion du monde Alexandre Alekhine (1892-1946). promenez votre doigt sur la case D5, et vous sélectionnez une ouverture qui porte le nom d'un lieu oublié des Montagnes Pocono : Cambridge Springs. En 1904, pendant ses beaux jours, il abrita un des plus grands tournois jamais organisé sur le sol américain.

Restez sur la 3^e rangée (de la case A3 à la case H3), et vous vous trouverez dans les fourrés compliqués de la Défense Sicilienne que presque tout le monde joue aujourd'hui, mais dont personne ne semble savoir comment ni pourquoi elle porte ce nom.

Luis Ramirez de Lucena écrit le plus ancien des livres d'échecs imprimés qui soit en notre possession. Dans celui-ci il présente des analyses rudimentaires des variantes d'ouvertures, aussi bien que des méditations sur l'amour !

Notre époque, où les circuits imprimés supplantent les pages imprimées, est moins romantique. Mais peut-être sommes nous meilleurs pour ce qui est de faire le tour d'un sujet précis. Si votre sujet est les Ouvertures d'échecs, votre ordinateur d'échecs, mis en valeur par la caractéristique des 64 OUVERTURES SÉLECTIONNABLES, se tient prêt à faire clignoter ses lumières pour vous servir.

4.1 - SÉLECTION DE L'OUVERTURE DÉSIRÉE

Vous pouvez activer la caractéristique 64 OUVERTURES SÉLECTIONNABLES au début de n'importe quelle nouvelle partie (après que la machine vient juste d'être branchée, après avoir effectué un RETOUR COMPLET A ZERO, ou après avoir appuyé sur la touche NOUVELLE PARTIE).

Pour activer la caractéristique 64 OUVERTURES SÉLECTIONNABLES, appuyez simplement sur la touche TB. Les DIODES clignoteront, indiquant que cette caractéristique est en fonction. A ce moment, vous pouvez sélectionner l'ouverture de votre choix en appuyant sur l'une des 64 cases de l'échiquier.

Appuyez ensuite sur la touche CL pour enregistrer votre choix dans la mémoire de l'ordinateur.

NOTE : *LE GUIDE DES 64 OUVERTURES SÉLECTIONNABLES (Section 4.3) contient la liste de toutes les ouvertures, les cases correspondantes de l'échiquier, et les coups contenus dans chaque ouverture.*

4.2 - CONFIGURATION DES 64 OUVERTURES

Case de l'échiquier	Premier coup des Blancs	Réponses des Noirs
A1 à H1	1.é4	é5
A2 à H2		
A3 à H3	1.é4	ç5 (défense sicilienne)
A4 à H4	1.é4	Coups autres que 1--é5 ou 1--ç5
A5 à H5	1.d4	d5
A6 à H6	1.d4	Coups autres que 1--d5
A7 à H7	1.ç4	
A8 à H8	1. Premiers coups autres que 1.é4, 1.d4 ou 1.ç4	

La caractéristique des 64 ouvertures sélectionnables est automatiquement supprimée si NEW GAME ou RETOUR COMPLET A ZÉRO est activé. Vous devez par conséquent activer cette caractéristique à chaque fois qu'une nouvelle partie commence si vous souhaitez jouer une ouverture spécifique.

4.3 - GUIDE DES 64 OUVERTURES SÉLECTIONNABLES

CASE A1

RUY LOPEZ (ESPAGNOLE) - VARIANTE D'ÉCHANGE
1.é4 é5 2.cf3 Cç6 3.Fb5 a6 4.Fxç6 dxç6 5.0-0

CASE B1

RUY LOPEZ (ESPAGNOLE) - DÉFENSE CORDEL
1.é4 é5 2.Cf3 Cç6 3.Fb5 fç5

CASE C1

RUY LOPEZ (ESPAGNOLE) - VARIANTE D'ARKHANGELSK
1.é4 é5 2.Cf3 Cç6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Cf6 5.0-0 b5 6.Fb3 Fb7

CASE D1

RUY LOPEZ (ESPAGNOLE) - OUVERTE - DÉFENSE TARRASCH
1.é4 é5 2.Cf3 Cç6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Cf6 5.0-0 Cxé4 6.d4 b5 7.Fb3 d5 8.dxé5 Fé6

CASE E1

RUY LOPEZ (ESPAGNOLE) - FERMÉE - DÉFENSE TCHGORINE
1.é4 é5 2.Cf3 Cç6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Cf6 5.0-0 Fé7 6.Té1 b5 7.Fb3 d6 8.ç3 0-0 9.h3 Ca5 10.Fç3 ç5 11.d4 Dç7

CASE F1

RUY LOPEZ (ESPAGNOLE) - FERMÉE - DÉFENSE BREYER
1.é4 é5 2.Cf3 Cç6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Cf6 5.0-0 fé7 6.Té1 b5 7.Fb3 d6 8.ç3 0-0 9.h3 Cb8 10.d4 Cbd7

CASE G1

PARTIE ITALIENNE - GIUOCO PIANO
1.é4 é5 2.Cf3 Cç6 3.Fç4 Fç5 4.ç3

CASE H1

PARTIE ITALIENNE - GIUOCO PIANISSIMO
1.é4 é5 2.Cf3 Cç6 3.Fç4 Fç5 4.d3

CASE A2

DÉFENSE DES DEUX CAVALIERS
1.é4 é5 2.Cf3 Cç6 3.Fç4 Cf6

CASE B2

PARTIE DES QUATRE CAVALIERS
1.é4 é5 2.Cf3 Cç6 3.Cç3 Cf6

CASE C2

PARTIE ÉCOSSAISE
1.é4 é5 2.Cf3 Cç6 3.d4 éxd4 4.Cxd4

CASE D2

DÉFENSE PETROV
1.é4 é5 2.Cf3 Cf6

CASE E2

DÉFENSE PHILIDOR
1.é4 é5 2.Cf3 d6

CASE F2

GAMBIT ROI
1.é4 é5 2.f4

CASE G2

PARTIE VIENNOISE
1.é4 é5 2.Cç3

CASE H2
PARTIE DU FOU
1.é4 é5 2.Fç4

CASE A3
DÉFENSE SICILIENNE - VARIANTE NAJDORF
1.é4 ç5 2.Cf3 d6 3.d4 çxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cç3 a6

CASE B 3
DÉFENSE SICILIENNE - VARIANTE DE SCHEVENINGUE
1.é4 ç5 2.Cf3 d6 3.d4 çxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cç3 é6

CASE C3
DÉFENSE SICILIENNE - VARIANTE DU DRAGON
1.é4 ç5 2.Cf3 d6 3.d4 çxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cç3 g6

CASE D3
DÉFENSE SICILIENNE - VARIANTE TAIMANOV
1.é4 ç5 2.Cf3 é6 3.d4 çxd4 4.Cxd4 a6

CASE E3
DÉFENSE SICILIENNE - DRAGON ACCÉLÉRÉ
1.é4 ç5 2.Cf3 C-c6 3.d4 çxd4 4.Cxd4 g6 5.cç3 Fg7 6.fé3 Cf6

CASE F3
DÉFENSE SICILIENNE - VARIANTE LASKER-SVESHNIKOV
1.é4 ç5 2.Cf3 Cç6 3.d4 çxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cç3 é5 6.Cdb5 d6

CASE G3
DÉFENSE SICILIENNE - VARIANTE FERMÉE
1.é4 ç5 2.Cç3 Cç6 4.f4

CASE H3
DÉFENSE SICILIENNE - VARIANTE ALAPINE
1.é4 ç5 2.ç3

CASE A4
DÉFENSE CARO KANN - VARIANTE D'ÉCHANGE
1.é4 ç6 2.d4 d5 3.éxd5 çxd5 4.fd3

CASE B4
DÉFENSE CARO KANN - VARIANTE PRINCIPALE
1.é4 ç6 2.d4 d5 3.Cç3 dxé4 4.Cxé4 Ff5 5.Cg3 Fg6 6.h4 h6 7.Cf3 Cd7 8.h5 Fh7
9.fd3 Fxd3 10.Dxd3

CASE C4
DÉFENSE FRANÇAISE - VARIANTE D'AVANCE
1.é4 é6 2.d4 d5 3.é5 ç5 4.ç3 Cç6 3.Cf3 Db6

CASE D4
DÉFENSE FRANÇAISE - VARIANTE WINAWER
1.é4 é6 2.d4 d5 3.cç3 Fb4 4.é5 ç5 5.a3 Fx-c3 + 6.bxç3

CASE E4
DÉFENSE SCANDINAVE
1.é4 d5 2.éxd5 Dxd5 3.Cç3 Da5 4.d4

CASE F4
DÉFENSE ALEKHINE
1.é4 Cf6 2.é5 Cd5

CASE G4
DÉFENSE PIRC - ATTAQUE AUTRICHIENNE
1.é4 d6 2.d4 Cf6 3.Cç3 g6 4.f4 Fg7 5.Cf3

CASE H4
DÉFENSE MODERNE
1.é4 g6 2.d4 Fg7

CASE A5
GAMBIT DAME ACCEPTE I
1.d4 d5 2.ç4 dxç4 3.Cf3 Cf6 4.é3 é6 5.Fxç4 ç5 6.0-0 a6 7.Dé3 b5 8.Fb3 Fb7

CASE B5
GAMBIT DAME ACCEPTE II
1.d4 d5 2.ç4 dxç4 3.é4 é5 4.Cf3

CASE C5
GAMBIT DAME REFUSE - VARIANTE TARTAKOVER
1.d4 d5 2.ç4 é6 3.Cç3 Cf6 4.Fg5 Fé7 5.é3 0-0 6.Cf3 h6

CASE D5
GAMBIT DAME REFUSE - DÉFENSE CAMBRIDGE SPRINGS
1.d4 d5 2.ç4 é6 3.Cç3 Cf6 4.Fg5 Cbd7 5.é3 ç6 6.Cf3 Da5

CASE E5
GAMBIT DAME REFUSE - DÉFENSE SLAVE
1.d4 d5 3.ç4 ç6 3.Cf3 Cf6 4.Cç3 dxç4 5.a4 Ff5 6.é3 é6 7.Fç4 Fb4

CASE F5
GAMBIT DAME REFUSE - DÉFENSE TCHIGORINE
1.d4 d5 3.ç4 Cç6

CASE G5
SYSTEME COLLE
1.d4 d5 3.Cf3 Cf6 3.é3 é6 4.fd3 ç5 5.ç3

CASE H5
OUVERTURE VERESOV
1.d4 d5 3.Cç3 cf6 3.fg5

CASE A6
DÉFENSE GRUNFELD - VARIANTE PRINCIPALE
1.d4 Cf6 2.ç4 g6 3.Cç3 d5 4.çxd5 Cxd5 5.é4 Cxç3 6.bxç3 Fg7 7.Fç4 0-0 0.Cé2
ç5

CASE B6
DÉFENSE MIMZOVITCH - VARIANTE RUBINSTEIN
1.d4 Cf6 2.c4 é6 3.Cç3 Fb4 4.é3

CASE C6
DÉFENSE OUEST-INDIENNE
1.d4 Cf6 2.c4 é6 3.Cf3 b6

CASE D6
DÉFENSE EST-INDIENNE - VARIANTE TAIMANOV
1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cç3 Fg7 4.é4 d6 5.Cf3 0-0 6.fé2 é5 7. 0-0 Cç6 8.d5 Cé7

CASE É6
DÉFENSE EST-INDIENNE - SYSTEME SAEMISCH
1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cç3 Fg7 4.é4 d6 5.f3 0-0 6.fé3

CASE F6
DÉFENSE BENONI MODERNE
1.d4 Cf6 3.c4 ç5 3.d5 é6 4.Cç3 éxd5 5.çxd5 d6 6.é4 g6 7.cf3 Fg7

CASE G6
GAMBIT BENKO
1.d4 Cf6 3.c4 ç5 3.d5 b5 4.çxb5 a6 5.bxa6 Fxa6

CASE H6
DÉFENSE HOLLANDAISE
1.d4 f5 3.c4 Cf6 3.g3 é6 4.fg2 Fé7

CASE A7
ANGLAISE - FIANCHETTO SYMETRIQUE
1.c4 ç5 2.Cç3 Cç6 3.g3 g6 4.Fg2 Fg7 5. Cf3 Cf6 6.0-0 0-0

CASE B7
ANGLAISE DES QUATRE CAVALIERS
1.c4 ç5 2.Cf3 Cf6 3.d4 çxd4 4.Cxd4 é6 5.Cç3 Cç6.

CASE C7
ANGLAISE - DÉFENSE HEDGEHOG
1.c4 ç5 Cf6 3.Cç3 é6 4.g3 b6 5.Fg3 Fb7 6.0-0 a6 7.d4 çxd4 8.Dxd4 d6 9.b3 Cbd7

CASE D7
ANGLAISE - DÉFENSE RUBINSTEIN
1.c4 ç5 2.Cç3 Cf6 3.g3 d5 4.çxd5 Cxd5 5.Fg2 Cç7 6.Cf3 Cç6

CASE E7
ANGLAISE - SICILIENNE INVERSÉE I
1.c4 é5 3.Cç3 Cç6 3.g3 g6 4.Fg2 Fg7 5.d3 d6 6.Cf3 Cf6 7.0-0 0-0

CASE F7
ANGLAISE - SICILIENNE INVERSÉE II
1.c4 é5 3.Cç3 Cç6 3.Cf3 Cf6 4.g3 Fb4

CASE G7
ANGLAISE - DÉFENSE KERES
1.c4 é5 3.cç3 Cf6 3.g3 ç6 4.Cf3 é4 5.Cd4 d5

CASE H7
ANGLAISE - DÉFENSE 1--Cg6, 2--é6
1.c4 Cf6 3.Cç3 é6 3.é4

CASE A8
OUVERTURE RETI - SYSTEME DE LONDRES
1.Cf3 d5 3.g3 Cf6 3.Fg2 ç6 4.0-0 Ff5 5.d3 é6

CASE B8
ATTAQUE INDIENNE
1.Cf3 Cf6 3.g3 g6 3.Fg2 Fg7 4.0-0 0-0 5.d3 d6 6.é4 ç5

CASE C8
OUVERTURE BIRD
1.f4 d5 3.Cf3 Cf6

CASE D8
OUVERTURE LARSEN
1.b3 é5 3.Fb3 Cç6

CASE E8
OUVERTURE ORANG-OUTAN
1.b4 é5 3.Fb3 Fb4 3.Fxé5 Cf6

CASE F8
FIANCHETTO DU ROI
1.g3 é5 3.fg2 d5

CASE G8
OUVERTURE DU CAVALIER DAME
1.Cç3 d5 2.é4 dxé4 3.Cxé4 é5

CASE H8
DÉBUT GROB
1.g4 d5 2.Fg2 ç6

SECTION 5 - ANNONCES DE MAT ET DE NUL

Votre ordinateur a la capacité d'annoncer les mats forcés contre son adversaire. En plus, l'ordinateur peut reconnaître et annoncer trois types différents de nuls : nul par pat, nul par la règle des 50 coups, et nul par trois répétitions de la position.

NOTE : L'ordinateur utilise différentes combinaisons de DIODES pour annoncer les différents types de nuls. Reportez-vous aux sections appropriées pour avoir des détails sur les annonces spécifiques de nul.

5.1 - ANNONCE D'ÉCHEC AU ROI

Lorsqu'il y a une situation d'échec au Roi sur l'échiquier, la DIODE CHECK (ÉCHEC) se met à clignoter.

5.2 - ANNONCE DE MAT CONTRE UN ADVERSAIRE

Lorsque l'ordinateur découvre un mat forcé contre son adversaire, il fait clignoter la DIODE MATE et la DIODE située sur le côté gauche de l'échiquier qui correspond au nombre de coups jusqu'au mat (l'ordinateur est capable d'annoncer jusqu'à des mats en 11 coups).

Lorsque cela se produit, vous pouvez soit abandonner, soit appuyer sur la TOUCHE CLEAR pour continuer à jouer.

Si vous appuyez sur la TOUCHE CLEAR, l'ordinateur indique son coup de manière habituelle. Si le coup que l'ordinateur affiche est le coup qui donne échec et mat, dès que le coup est joué sur l'échiquier, la DIODE MATE se met à clignoter - et elle seule - pour indiquer qu'il y a échec et mat.

5.2.1 - SOLUTIONS ALTERNATIVES

Après que l'ordinateur a annoncé la solution à un problème de mat, vous pouvez lui demander de chercher d'autres solutions possibles au même problème. Pour utiliser cette option, vous devez suivre la procédure suivante :

Lorsque l'ordinateur annonce échec et mat, appuyez sur la TOUCHE CLEAR tel qu'il a été décrit précédemment, pour avoir la case de départ du coup qui donne mat.

Appuyez sur cette case de départ, et l'ordinateur indiquera la case d'arrivée.

A ce moment, N'APPUYEZ PAS sur la case d'arrivée dont les diodes sont allumées, comme vous devriez normalement le faire pour effectuer le coup. Au lieu de cela, notez simplement quel coup d'ordinateur voulait jouer, et ensuite appuyez sur la TOUCHE MOVE. L'ordinateur recommencera alors à analyser dans le but de rechercher si un autre mat est possible. Ce procédé peut être répété après que chaque solution est trouvée, jusqu'à ce que l'ordinateur indique qu'il n'existe plus d'autre solution. (Voir Section 5.3).

5.3 - PAS DE MAT TROUVÉ

Lorsque le Mode Recherche de Mat est sélectionné (Voir Section 3.8), l'ordinateur entreprend des recherches pour trouver des solutions à des problèmes spécifiques de mat. S'il n'existe pas de mat, ou si l'ordinateur ne peut pas trouver un mat, il fait clignoter les DIODES 3 et 4. En appuyant sur la TOUCHE CLEAR, on éteint ces DIODES, et on force l'ordinateur à annoncer un coup.

5.4 - NUL PAR PAT

Une partie d'échecs est nulle par pat si le joueur dont c'est le tour de jouer ne dispose d'aucun coup légal, alors que son Roi n'est pas en échec. L'ordinateur annonce ce cas de nul en faisant clignoter les DIODES STALEMATE (PAT) et DRAW (NUL). Lorsque cela se produit, la partie est terminée et ne peut pas être continuée.

NOTE : L'ordinateur fera aussi clignoter les DIODES TALEMATE (PAT) et DRAW (NUL) lorsque vous essaieriez de jouer alors qu'il manque l'un des Rois ou les deux sur l'échiquier. Cela se produira après avoir vidé l'échiquier (Voir Section 3.7), ou après être sorti du Mode Problème et avoir oublié un Roi, ou les deux, hors de l'échiquier. Pour continuer à jouer, entrez simplement dans le Mode Problème, et ajoutez le(s) Roi(s) manquant sur l'échiquier comme il est décrit dans la Section 2.2.2.

5.5 - NUL PAR LA REGLE DES 50 COUPS

Si 50 coups sont joués dans une partie sans que l'un ou l'autre des deux camps joue un pion ou capture une pièce, la partie est nulle par application de la règle des 50 coups. Quand l'ordinateur détecte que cela s'est produit, il affiche et réclame nul en faisant clignoter la DIODE DRAW (NUL) et les DIODES 1 et 2. A ce moment là, vous pouvez continuer la partie, si vous le souhaitez, en appuyant sur la TOUCHE CLEAR.

5.6 - NUL PAR TROIS RÉPÉTITIONS DE LA POSITION

Lorsque la même position se produit trois fois dans une partie, le même joueur ayant le trait à chaque fois, la partie est nulle par répétition de la position.

Lorsque l'ordinateur est sur le point de jouer un coup qui aboutira à la répétition de la position pour la troisième fois, il fait clignoter la DIODE DRAW (NUL) et les DIODES 2 et 3. En appuyant sur la TOUCHE CLEAR à ce moment vous provoquez l'affichage par l'ordinateur du coup qui fait nul, ce qui vous permet de continuer la partie si vous le souhaitez.

Lorsque l'ordinateur se rend compte que son adversaire a joué un coup qui aboutit à la répétition, pour la troisième fois, de la même position, il réclame nul en faisant clignoter la DIODE DRAW (NUL) et les DIODES 2, 3 et 4. Appuyez sur la TOUCHE CLEAR (EFFACEMENT) pour continuer à jouer la partie.