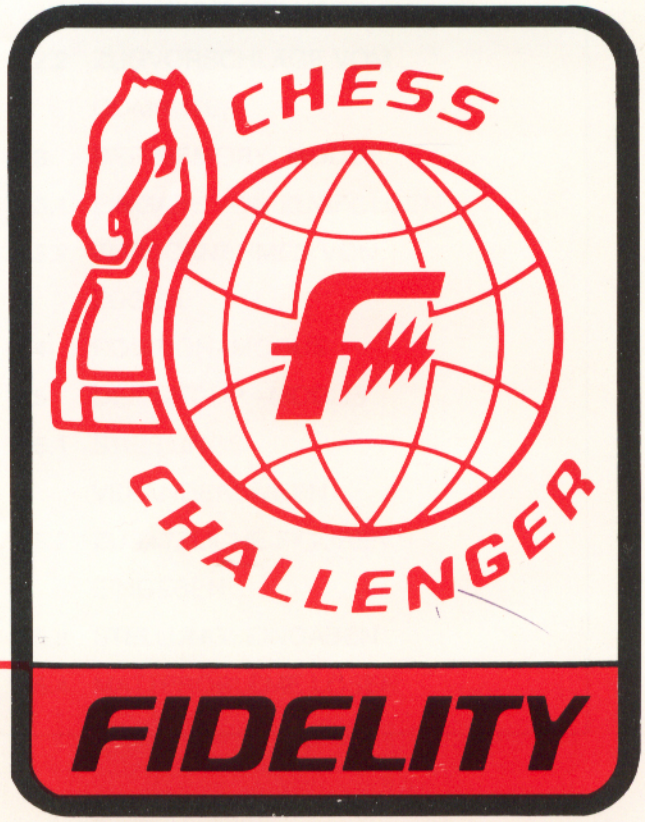
MARAUDER

CHESS CHALLENGER®

Model 6121



Cher ami joueur d'échec

Bienvenue dans le cercle des heureux possesseurs d'un ordinnateur -échec FIDELITY, et nous vous souhaitons à l'avance beaucoup de plaisir avec votre nouvel appareil.

FIDELITY MARAUDER est une production de standard et qualité allemande, simple à manipuler et offrant de nombreuses possibilités.Pour que votre plaisir soit sans tache , nous avons joint à cet appareil ce petit fascicule , devant vous aider à connaitre FIDELITY MARAUDER à fond en peu de temps.

Nous vous recommandons de lire attentivement cette notice point par point. Une fois que vous aurez l'habitude de l'appareil,vous pourrez vous reporter directement au chapitre dont vous avez besoin.

Beaucoup de plaisir avec votre nouveau compagnon électronique, de la part de toute l'équipe FIDELITY.

1. Règles générales

2. Mise en service

3. Un premier jeu contre l'ordinnateur

3.1 Mise en place

3.2 Jeu des coups et indication en marge

3.3 Coups battants

3.4 En passant

3.5 La roque

3.6 Métamorphose de pion

3.7 Echec, échec et mat, remis

3.8 Erreur dans jeu d'un coup

3.9 Interruption du calcul

3.10 Interruption du jeu

3.11 Nouveau jeu

4. Système de fonctionnement

4.1 Capacité Level

4.2 Capacité Info

4.2.1 Observation du calcul

4.2.2 Proposition de coup de l'ordinnateur

4.3 Capacité Mémoire

4.3.1 Introduction de série de coups

4.3.2 Annulation de coups

4.4 Capacité Position

4.5 Capacité Set-Up

4.5.1 Modification de position

4.5.2 Introduction de pièces supplémentaires

4.5.3 Introduction de positionnement

4.5.4 Solutionnement de problèmes échec et mat

1. REGLES GENERALES

FIDELITY MARAUDER est un ordinnateur–échec simple et facile à manipuler.La notice explicative jointe à cet appareil doit vous aider à comprendre cet appareil ,à savoir le manipuler, et à exploiter toutes ses fonctions.

2. MISE EN SERVICE

Votre MARAUDERpeut fonctionner avec des piles, ou par l'intermédiaire d'un branchement électrique.Si vous voulez un fonctionnement avec des piles, utilisez 4 piles à trouver facilement dans le commerce, et introduisez–les dans le boitier prévu à cet effet à l'arrière de l'appareil.De préférence servez–vous de piles alcalines, de longue durée.

N'oubliez pas, en cas de changement de piles, de remettre celles usées aux ordures spéciales, par respect pour l'environnement.

En cas d'utilisation d'un adapteur,mettez le cable dans la fiche prévue à cet effet, liez l'adapteur avec la prise de courant.

Le 1er contact avec le courant électrique déclenche chez votre appareil, un test LED , clos par une série de sons.La LED pour blanc s'illuminera ,indiquant que blanc est au jeu.(croquis 1)

Pour un début (Hardware–Reset), FIDELITY MARAUDER est fixé au niveau de jeu avec durée de réflexion d'environ 15 sec. par coup.

3. PREMIER JEU CONTRE L'ORDINNATEUR:

3.1 Mise en place:

Si vous avez préparé votre MARAUDER comme décrit au chapitre 2 il est pret au jeu et attend votre premier coup.Placez vos pièces en position de départ, les pieces blanches sur les lignes A1 a H1,les pions sur la ligne A2 à H2.Les pièces noires sur la 7 ème et 8 ème lignes.

3.2 Jeu d'un coup et indication en marge :

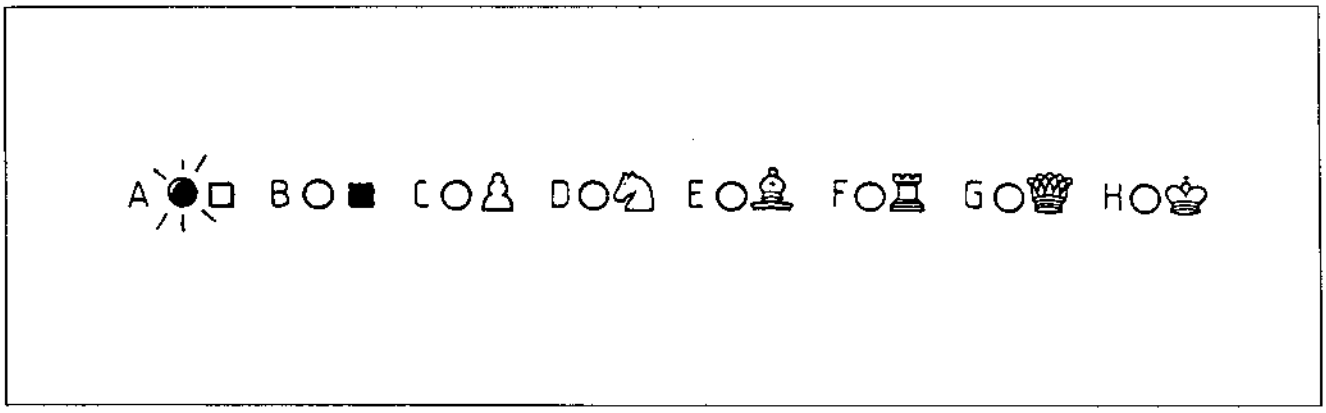
Supposons que vous commencez votre 1 ère partie avec le coup D2–D4. Appuyez légèrement le pion sur sa position départ.Vous entendrez un léger son de controle et 2 petites lampes marginales s'illuminent, une à gauche, une en bas, vous indiquant les coordonnés de la touche (D et 2)sur laquelle vous avez appuyé. Placez maintenant votre pièce sur sa position arrivée (D4) appuyez légèrement , vous entendrez à nouveau le son de controle.Après avoir joué ce coup, l'ordinnateur vous répondra tout de suite, cette ouverture se trouvant dans sa bibliothèque d'ouverture.

Avez–vous joué un coup ne se trouvant pas dans cette bibliothèque **clignote** dans la rangée LED du bas, une petite lampe pour Noir signifiant que l'ordinnateur **calcule**.Une fois le calcul de l'ordinnateur à sa fin, le jeu étant pret, une série de son annonciateur se fait entendre, la petite lampe s'arrete de clignoter et deux petites lampes marginales, s'illuminent , indiquant les coordonnés de la pièce que l'ordinnateur veut jouer.

Il vous reste à placer cette pièce, comme vous avez auparavant placé la votre.

Parallèlement à un son de controle , s'illuminent les lampes coordonnés de la touche où l'ordinnateur veut aller.Jouez ce coup et placez la pièce avec légère pression sur la touche arrivée.

Après son de controle, vous etes au jeu, ce que vous pouvez voir à l'illumination de la lampe indiquant blanc.



3.3 Coups battants:

Si une pièce est battue, jouez le coup de la manière précédemment décrite.Retirez la pièce battue sans pression de l'échiquier,la pièce battante pouvant étre mise en place elle avec une légère pression.

3.4 En passant:

Le coup gagnant en passant se joue comme un coup normal. Le pion est légèrement appuyé sur touche départ et touche arrivée.Si vous n'ètes pas tout à fait sur de vous, reportez-vous à un livre d'apprentissage d'échec, au chapitre approprié.

3.5 La roque:

Avec la roque, jouez le jeu du roi de manière normale. La **tour est posée sans appui** sur sa nouvelle position. Quand MARAUDER joue la roque,il ne vous montrera que le jeu du roi, la tour se posant également dans ce cas sans pression sur sa nouvelle touche.

3.6 Métamorphose de pion:

Jouez purement et simplement le coup du pion, ce pion étant automatiquement transformé **en une dame** par le programme. Il en est de méme quand MARAUDER peut transformer un pion.

3.7 Echec, échec et mat, remis:

Si l'ordinnateur indique échec, dans la rangée LED s'illuminent d'une part la lampe couleur (blanc ou noir) mais aussi la lampe indiquant le roi (H)

En cas d'échec et mat ou remis, de votre part ou de la part de MARAUDER ,les 4 petites lampes de gauche et de droite clignotent à tour de role.Dans le cas de remis, MARAUDERaccepte le Patt, quand le roi ne peut plus jouer.

3.8 Erreur dans le jeu des coups, correction:

Vous avez joué un coup contre les règles du jeu d'échec. Vous entendrez d'abord un son de 2 notes (son-erreur) et les coordonnés de la touche départ de la pièce ayant joué restent illuminées.Remettez votre pièce en place avec légère pression, et continuez de jouer.Si la piece avec laquelle vous voulez jouer ne peut pas jouer, le son -erreur retentira dès pression sur touche de départ.Jouez une autre pièce.

Voulez-vous reprendre un coup complet, et si vous avez déjà retiré cette pièce avec légère pression de la position départ, mais pas encore posé sur position arrivée avec pression, reposez cette pièce sur position départ en appuyant légèrement, l'ordinnateur ne réagissant pas. Par contre, si vous avez déjà posé la pièce définitivement , et si l'ordinnateur calcule, il vous faut attendre que celui-ci ait fini son calcul, et quand vous etes au jeu, passer dans capacité MEMORY . Dans cette capacité, vous pouvez faire marche arrière pour le coup de l'ordinnateur et également, ceci est trés important, pour le votre. (voir 4.3.2)

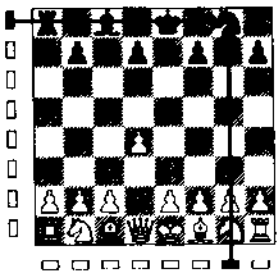
3.9 Interruption de calcul, ou mise en marche:

Vous pouvez à tout moment arréter le calcul de l'ordinnateur s'il est en phase calcul, et le forcer à jouer son jeu: en appuyant sur la touche PLAY.

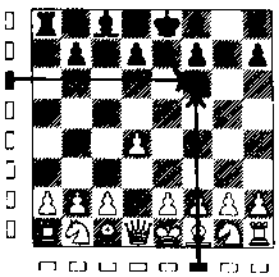
Si vous devez tirer, par appui sur la touche PLAY , vous déclenchez un calcul de coup, c-a-d l'ordinnateur commence à calculer.

3.10 Interruption du jeu (mémorisation de positionnement) :

Etes-vous au cours d'un jeu interrompu ou n'avez



D'abord les petites lampes marginales montrent la position de départ.L'ordinnateur veut jouer le cavalier.Appuyez légèrement sur cette pièce.



Maintenant l'ordinnateur vous montre la position d'arrivée.Posez le cavalier sur cette touche et appuyez légerement. Le coup est ainsi joué.

–vous pas le temps un soir de jouer une partie jusqu'à sa fin, MARAUDER vous offre la possibilité de mémoriser votre positionnement,vous permettant de reprendre votre jeu après des heures, des jours , des semaines, là où vous l'avez laissé.

Appuyez sur la touche ON/OFF. Les petites lampes s'éteignent et le positionnement est enregistré.Si vous appuyez encore une fois sur cette touche, vous retrouvez le jeu où vous l'avez laissé.

Notez cependant que l'ordinnateur ne peut mettre en mémoire, que si des batteries se trouvent dans le boitier, ou s'il est branché électriquement.

Au cas ou des pièces auraient changé de place, ou si vous ne vous souvenez pas exactement du positionnement exact, vous avez la possibilité de faire vérifier votre positionnement (voir chap. 4.4) pour vous faire indiquer la position exacte de chaque pièce.

3.11 Nouveau jeu:

Si MARAUDER vous a mis échec et mat, ou , encore mieux, si vous avez mis MARAUDER échec et mat, et si vous voulez commencer une nouvelle partie, appuyez sur la touche NEW GAME. Une série de sons retentit, le niveau de jeu restant mémorisé.

Chaque appui sur la touche NEW GAME n'amène pas automatiquement de nouveau jeu,par exemple:

–quand le dernier coup de l'ordinnateur n'a pas encore été réalisé sur l'échiquier–jouez ce coup, et appuyez sur la touche NEW GAME.

–quand l'ordinnateur calcule–interrompez ce calcul par appui sur la touche PLAY, jouez le coup indiqué sur l'échiquier, puis appuyez sur la touche NEW GAME.

–quand dans la capacité MEMORY , un coup doit être repris–reprenez ce coup, puis appuyez sur la touche NEW GAME.

–quand dans la capacité POS, vous introduisez une position–quittez cette capacité avec la touche PLAY, puis appuyez sur la touche NEW GAME.

Dans tous les cas, un appui sur la touche ACL déclenche un nouveau jeu, mais attention, toutes informations précédemment introduites sont annulées.

La touche ACL se trouve à l'arrière de votre appareil, appuyez dessus avec un instrument pointu, par exemple un trombonne,en l'introduisant dans la petite fente.

Dans les chapitres précédents, vous avez eu toutes les informations vous permettant de jouer votre première partie contre l'ordinnateur. Mais MARAUDER est capable de plus que de jouer des coups, vous en apprendrez plus en lisant attentivement les chapitres suivants.

4. SYSTEME DE FONCTIONNEMENT:

Ce systeme de fonctionnement repose sur un principe simple et logique: il y a des groupes de fonction groupées dans une capacité. Certaines opérations ne peuvent être réalisées que dans une capacité déterminée.

Capacité –**PLAY**:

Le jeu tout normal . Dans cette capacité, vous jouez contre l'ordinnateur avec un choix de 32 possibilités concernant le niveau de jeu. De plus, l'ordinnateur possède 4 niveaux de résolution de problèmes.

Capacité –**LEVEL**:

Vous pouvez dans cette capacité régler votre niveau de jeu.

Capacité –**INFO**:

Cette capacité vous communique de nombreuses informations.Au cours d'une partie, l'ordinnateur vous donne des informations sur le coup qu'il est en train de calculer.Si vous avez le jeu, il vous fait des propositions.

Capacité –**MEMORY** :

Dans cette capacité, vous pouvez introduire ou reprendre des séries de coups.

Capacité –**POSITION**: Cette capacité vous offre la possibilité de controler votre positionnement au cours d'une partie.

Capacité –**SET–UP**:

Vous pouvez ici introduire de nouvelles pièces, les changer de place, ou les supprimer.Il vous est également possible de composer des problèmes d'échec, ou des positionnements difficiles, que MARAUDER doit solutionner, ou que vous voulez analyser avec lui.

4.1 Capacité LEVEL:

MARAUDER possède 32 niveaux de jeu. Quand vous mettez en marche votre appareil, le niveau de jeu automatiquement installé est le niveau A3.Vous ne pouvez changer un niveau de jeu que quand vous êtes vous–même au jeu, pas quand l'ordinnateur calcule.

Appuyez sur la touche LEVEL, les coordonnés de la touche correspondant au niveau de jeu du moment s'illuminent.Voulez passer sur niveau A1, appuyez sur cette touche(les coordonnés s'illuminant)et ensuire sur PLAY.Ce nouveau niveau de jeu reste en fonction meme si vous commencez un nouveau jeu .Si par contre vous appuyez sur ACL, le niveau de jeu automatiquement se mettra sur A3.

Voici un petit apercu des niveaux de jeu, correspondant aux touches de l'échiquier

A1, B1, C1, D1 = 3 secondes

A2, B2, C2, D2 = 10 secondes

A3, B3, C3, D3 = 15 secondes

A4, B4, C4, D4 = 30 secondes

A5, B5, C5, D5 = 1 minute

A6, B6, C6, D6 = 2 minutes

A7, B7, C7, D7 = 3 minutes

A8, B8, C8, D8 = 6 minutes

Les niveaux de jeu de la ligne A sont **les niveaux de jeu normaux**

Le temps de réflexion par coup s'allonge en fonction de l'intensité du niveau de jeu, veuillez vous réferer au tableau ci-dessus.

Voulez-vous jouer sans ton de controle, vous avez sur la ligne B **les niveaux de jeu normaux sans ton de controle**.

Les niveaux de jeu de la ligne C, sont des **niveaux spéciaux**.

Si avec les niveaux de la ligne A et B, l'ordinnateur joue toujours le meilleur coup qu'il ait pu calculer, dans les niveaux de la ligne C, nous nous trouvons en face d'un générateur de hasard,ce qui veut dire, si l'ordinnateur calcule plusieurs coups possibles, le hasard déterminera le coup qu'il jouera, rendant le jeu plus intéressant.

Voulez-vous un **niveau de jeu sans ton de controle** les touches D1 à D8 sont à votre disposition.

4.2 Capacité INFO:

4.2.1 Observation de la phase calcul:

Un partenaire humain ne vous dira jamais quel coup il a l'intention de jouer, MARAUDER, lui , par contre, pourra vous le dire.Si vous appuyez sur la touche INFO pendant qu'il calcule, par clignotement alternatif des petites lampes, vous pourrez voir la position de départ et la position arrivée du meilleur coup qu'il ait à présent calculé. Si vous appuyez encore sur la touche INFO, vous quittez cette capacité. Dans ce cas, et si vous laissez alors l'ordinnateur calculer jusqu'au bout, il quittera de lui-meme automatiquement cette capacité avec son prochain jeu.

Voulez-vous au prochain coup encore une fois savoir ce que MARAUDER vous réserve, appuyez à nouveau sur la touche INFO.

4.2.2 Proposition de coups de l'ordinnateur:

Vous pouvez vous servir de cette capacité, quand le jeu est a vous.Par appui sur la touche INFO, MARAUDER vous montre grace aux petites lampes clignotantes alternativement, quel est le meilleur coup qu'il peut vous proposer.Si vous étes d'accord, jouez-le ou un autre sur l'échiquier. Par appui sur la touche INFO, vous annulez cette information.Tant que l'ordinnateur se trouve dans sa bibliothèque d'ouverture et tant qu'il répond immédiatement,il n'y aura pas avec appui sur la touche INFO, de proposition de coups.

4.3 Capacité MEMORY :

Vous avez accès a cette capacité, par appui sur la touche MEMORY, seulement si vous étes au jeu, pas quand l'ordinnateur calcule.

Vous retournez au jeu ,comme dans la capacité LEVEL, en appuyant sur la touche PLAY.

4.3.1 Introdution de séries de coups:

Ceci est possible que celà soit de la position départ, ou toute autre position.Vous pouvez par exemple, introduire une variante d'ouverture, ou par exemple, pour un positionnement donné, analyser une suite, que MARAUDER n'aurait pas joué de lui-meme.

Appuyez sur la touche MEMORY, et jouez les coups pour blanc et noir, l'un après l'autre.Ce qu'il y a de particulier, c'est que cette mise en place ne déclenche pas de calcul chez l'ordinnateur.Si votre positionnement est fini, quittez la capacité MEMORY , par appui sur la touche PLAY, et jouez avec la couleur qui est au jeu.

De meme , MARAUDER peut vous servir d'arbitre ou de conseiller lors d'une partie entre adversaires humains.Si vous etes dans la capacité MEMORY , vous pouvez jouer des parties complètes sur l'

échiquier de l'ordinnateur, MARAUDER surveillant la régularité des coups.Un joueur veut se laisser conseiller par MARAUDER , qu'il passe dans la capacité PLAY (touche PLAY) et laisse calculer son prochain coup par MARAUDER (encore une fois appui sur touche PLAY).Retournez alors dans la capacité MEMORY avant de continuer votre jeu.

4.3.2 Reprise de coups joués:

Avez-vous au cours d'une partie, fait une bétise inutile, par exemple, perdre une pièce : vous pouvez bien sur abandonner la partie et en commencer une autre, le mieux par contre est de reprendre votre coup et de continuer le jeu par une autre variante.

Si vous etes au jeu, appuyez sur la touche MEMORY, appuyez encore une fois , à coté de l'échiquier s'illumineront les coordonnés du dernier coup joué, attention en sens inverse. Par exemple, si vous avez fait E2E4, vous verrez d'abord les coordonnés E4. Après appui sur la touche E4,les coordonnés passeront sur la touche E2, puisque vous voulez reprendre ce coup.Appuyez avec légere pression la pièce sur sa position de départ.

Appuyez encore une fois MEMORY, vous pouvez de la meme manière reprendre le coup prédédent.Pensez cependant que vous ne pouvez reprendre que 2 demi-coups (un coup blanc, un noir). Si vous essayez de reprendre un autre coup, retentira un signal erreur.

Après reprise de coups battants,n'oubliez pas de remettre la pièce battue sur l'échiquier.

Après avoir repris vos coups, quittez la capacité MEMORY, an appuyant sur la touche PLAY.Vous pouvez continuer la partie, en introduisant votre prochain coup, ou avec appui sur la touche PLAY, demander à l'ordinnateur de calculer son prochain coup.

4.4 Capacité POSITION:

Par cette capacité, vous pouvez faire controler le positionnement des pièces sur l'échiquier, quelles pièces sur quelles touches.

Pour plus de sureté, on fait en général un controle de positionnement après mise en place de départ.Après avoir commencé un nouveau jeu, appuyez sur la touche POSITION. Les petites lampes coordonnés marginales s'illumineront et passeront d'une indication à une autre.D'abord s'illumineront les lampes H et 1, représentant une touche échiquier soit la touche H1. Puis sera indiquée quelle piéce se trouve sur cette touche.En même temps s'illumineront les lampes pour blanc et tour, signifiant que sur la touche H1 se trouve une tour blanche.Si vous appuyez encore une fois sur touche POSITION, l'indication marginale sera G et 1 , et l'indication piéce blanc et cavalier, c-a-d un cavalier blanc se trouve sur la touche G1.

Par appuis successifs de la touche POSITION, vous pourrez controler le positionnement de chacune des pièces , par ex. F et 1 et blanc et fou.

Vous pouvez ainsi controler toutes les pièces blanches et noires.

Avez-vous controlé toutes les pièces, l'ordinnateur retournera sur la première indication.Vous quittez cette capacité par appui sur la touche PLAY. Notez cependant que la couleur de la derniere pièce controlée indiquera quelle couleur sera au jeu, une fois la capacité POSITION quittée.Si blanc doit etre au jeu, vérifiez que la dernière pièce controlée est une piéce blanche.

4.5 Capacité SET-UP:

Par cette capacité, vous pouvez introduire de nouvelles pièces, poser des pièces sur d'autres touches,ou les retirer du jeu.

IL est également possible de mettre en place des problèmes d'échec, ou des problèmes de positionnement, que l'ordinnateur devrait résoudre.Pour vous servir de la capacité SET-UP, quand vous ètes au jeu, appuyez sur la touche SET-UP . Dans la rangée LED du bas, s'illumineront les coordonnés pour blanc et roi. ous quittez cette capacité SET-UP par appui sur la touche PLAY.

4.5.1 Changement de position:

Le plus simple est de retirer une pièce d'une position: il vous faut simplement après etre passé dans la capacité SET-UP (touche SET-UP, petites lampes pour blanc et roi) avec légère pression appuyez une pièce sur sa touche et retirez-la . Avec appui sur la touche PLAY, vous quittez cette capacité SET-UP et la partie continue sans cette pièce.

4.5.2 Rajout de pièces:

Après etre passé dans la capacité SET-UP (touche SET-UP, lampes pour blanc et roi)il vous faut bien entendu informer MARAUDER quelle nature et quelle couleur a la pièce que vous voulez introduire.En ce moment, l'ordinnateur attend l'introduction du roi blanc.Appuyez encore une fois sur SET-UP, s'illumineront les coordonnés pour blanc et dame,

MARAUDER attendant maintenant la mise de place d'une dame blanche.

Si vous appuyez encore une fois sur SET-UP, s'illumineront maintenant les coordonnés pour blanc et tour, MARAUDER attendant la mise en place d'une tour blanche etc...

Choisissez avec l'aide de la touche SET-UP quelle pièce de quelle couleur vous voulez introduire. Ensuite placez -la avec légere pression sur l'échiquier à la place voulue.

Voulez-vous après ces introductions, repasser au jeu, servez-vous de la touche PLAY. Vous pouvez continuer votre jeu, ou par appui sur la touche PLAY, demander à l'ordinnateur de calculer son prochain coup.

4.5.3 Introduction de position:

Annulation de l'échiquier

Pour la mise en place de problèmes d'échec et mat, il est préférable dans un premier temps d'annuler le positionnement complet sur l'échiquier. Pour ce faire,appuyez sur SET-UP (lampes pour blanc et roi illuminées),et immédiatement sur la touche NEW-GAME: vous supprimez la mémorisation du jeu actuel.

Introduction de position

Après annulation de l'échiquier, vous pouvez immédiatement introduire votre positionnement.MARAUDER attend maintenant la mise en place d'un roi blanc.Placez donc celui-ci avec légére pression sur la touche désirée.Si la pièce est acceptée, retentira un léger ton.

Par après, appuyez à nouveau sur la touche SET-UP, les coordonnés blanc dame s'illumineront, MARAUDER attendant la mise en place de la dame blanche.Procédez comme pour le roi, avec légère pression, posez la pièce sur la touche désirée. Si la piéce est acceptée, retentira un léger ton. Il en est de méme pour la tour blanche, et ainsi de suite.

Si par exemple, vous voulez passer une pièce (vous n'avez par exemple pas de tours blanches) ré-appuyez encore une fois sur SET-UP et les lampes passeront sur les coordonnés suivantes.

Si vous avez deux pièces de la méme sorte (deux tours blanches) introduisez-les l'une après l'autre avant d'appuyer sur la touche SET-UP pour passer à une autre pièce.

Après avoir procéder de cette manière, votre mise en place est finie.Avant de passer au jeu par appui de la touche PLAY, il vous faut encore déterminer qui , de blanc ou de noir, est au jeu.

Si blanc commence, il vous faut appuyer répétitivement sur la touche SET-UP jusqu'à ce que les lampes blanc et roi s'illuminent.

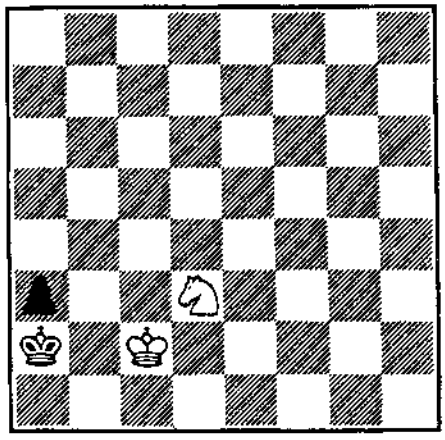
Si noir par contre commence,vous pouvez après introduction de la derniére pièce noire commencer le jeu avec appui sur la touche PLAY.

Vous pouvez alors continuer votre jeu, en jouant votre prochain coup et par appui sur la touche PLAY, déclencher le calcul du coup de l'ordinnateur.

4.5.4 Solutionnement de problèmes d'échec et mat:

Dans le programme de MARAUDER, il y a 4 niveaux de jeu spéciaux pour le solutionnement de problèmes d'échec et mat.

En règle général, avant de passer au niveau problème, il vous faut avoir mis en place votre positionnement et l'avoir introduit à l'ordinnateur (voir chapitre précédent).Notez que pour ces problèmes, blanc est toujours au jeu.



Il vous reste maintenant à informer MARAUDER quel genre de problèmes vous avez introduit avec votre positionnement. Si vous voulez résoudre le problème ci-dessus, c'est échec et mat en 3 coups.

Pour cela, servez-vous de la touche LEVEL, et à l'aide des touches E1 à E4 , déterminez le nombre de coups à jouer.La touche E1 correspond à mat en 1, E2 mat en 2 , et ainsi de suite.Passez après au jeu avec la touche PLAY.

En réappuyant sur la touche PLAY, MARAUDER commence à résoudre le problème, devrait-il trouver une solution pour le nombre de coups prédéterminés, il vous indiquera le premier coup à jouer pour résoudre ce problème.

Votre travail consiste à jouer un coup pour noir après le coup indiqué par l'ordinnateur.MARAUDER continuera à calculer son coup pour le mat, vous l'indiquera, et attendra votre jeu, jusqu'au mat.

N'y aurait-il pas de solution pour le nombre de coups prédéterminés, MARAUDER ne vous indiquera pas de coup, et soulignera ce fait par une série de sons. N'oubliez pas que MARAUDER peut régler presque tous les problèmes d'échec et mat en 4 coups, mais pas tous.

Vous avez maintenant fait le tour des possibilités offertes par FIDELITY MARAUDER, et nous vous souhaitons encore une fois beaucoup de plaisir avec votre compagnon.

FIDELITY ELECTRONICS INTERNATIONAL, INC.

13900 N.W. 58 Ct., MIAMI, FLORIDA 33014-3115
TELEPHONE: (305) 557-9800 • TELEFAX: (305) 558-8487

513.1153A01

Printed in Hong Kong