CHAMPION SENSORY CHALLENGER®

FIDELITY ELECTRONICS, LTD.

REXTON

TABLE DES MATIERES

SECTION I

FONCTIONNEMENT

	PAGES
Introduction	5
Touches et affichage	5
Alimentation	5
L'échiquier	5
Choix entre attaque et défense	5
Choix du niveau de jeu	5
La partie	6
Coup erroné accidentel	6
Déplacement irrégulier	6
Prise en passant	6
Le roque	7
Promotion du pion	7
Echec	7
Echec et mat	7
Partie perdue par CHAMPION	7

SECTION II

CARACTERISTIQUES SPECIALES

Changement de camp	7
Jeu non-aléatoire	7
Jeu aléatoire	7
Vérification des positions	7
Mode problème	7
Professeur d'échecs	8
Annulation de coups	8
Mode joueur	8
Commande de la voix	8
Incursion dans le jeu de l'ordinateur	9
Incursion dans le jeu de l'ordinateur (profondeur d'analyse)	9
Stop	9
Affichage d'un coup proposé	9
Commande imprimante	9
Mat	9
Horloge	9
Horloge tournoi (temps cumulé)	10
Mode de temps (déduit)	10
Ouvertures classiques	11
Les grandes parties	11

SECTIONS III

TOUCHES SPECIALES

RE - Touche de remise à zéro	11
CL - Touche d'annulation	11
Touche haut-parleur	11
TM - Touche temps (horloge)	11
RV - Touche inversion	12
LV - Touche niveaux	12
DM - Touche affichage des coups	12
ST - Touche de réglage / Stop	12

SECTION I

FONCTIONNEMENT

INTRODUCTION :

L'échiquier sensitif, la **voix,** la **fenêtre d'affichage,** les **touches** et les **diodes lumineuses** permettent d'assurer un moyen de communication entre le **joueur** et l'**ordinateur.** Les instructions qui suivent expliquent comment utiliser **"CHAMPION CHESS CHALLENGER"** et communiquer avec lui.

Une description complète des fonctions et de l'utilisation des touches est donnée dans la **SECTION III "TOUCHES A OPTIONS SPECIALES".**

TOUCHES A AFFICHAGE

Fenêtre d'affichage

TM

Temps

RV

Inversion

Haut-parleur

DM

Changement d'affichage

LV

Niveau

ST

Mode de jeu

Indication des camps. Clignote lorsque le joueur a les noirs et reste fixe lorsqu'il a les blancs.

RE

RESET (réarmement). Remet l'appareil à zéro pour une nouvelle partie.

CL

CLEAR (**annulation**). Utilisée pour annuler une erreur quant à une case de départ erronée ou en **MODE PROBLEME** pour supprimer une pièce sur l'échiquier.

Touches des pièces. Elles sont utilisées pour vérifier la position de chaque type de pièce. Elles sont également employées en **MODE PROBLEME** pour ajouter ou retirer des pièces sur l'échiquier.

ALIMENTATION

L'appareil est alimenté lorsque le transformateur est relié à une prise murale et que le cordon du transformateur est raccordé à la prise de l'appareil. Une partie peut commencer lorsque l'appareil est mis sous tension ou lorsque l'on enfonce la touche **RE.** Lorsque l'appareil est mis sous tension ou lorsque l'on enfonce la touche **RE** c'est le niveau **1** qui est automatiquement choisi.

L'extinction de l'appareil et son réallumage ou l'action sur la touche **RE** réarment automatiquement l'appareil pour une nouvelle partie. Les circuits intégrés de **CHAMPION** sont conçus de manière que l'appareil puisse être laissé sous tension pendant des jours ou même des semaines.

L'ECHIQUIER

Installez les pièces avec les noirs à la partie supérieure de l'échiquier. Chaque case est désignée, conformément à la notation internationale, par une lettre de l'alphabet et par un chiffre qui sont imprimés sur les quatre côtés de l'échiquier. Les cases horizontales, qui constituent les rangées, sont numérotées de **1** à **8.** Les cases verticales, appelées colonnes, portent les lettres de **A** à **H.** Ainsi lorsque le jeu commence, le roi blanc est sur la case E1 et le roi noir sur la case E8.

CHOIX ENTRE ATTAQUE ET DEFENSE

Lorsque les pièces sont en place et que les pièces blanches sont en bas de l'échiquier, **CHAMPION** présume que vous avez choisi de jouer les blancs. Selon les règles des échecs, le premier coup doit être joué par les blancs. C'est donc à vous de déplacer la première pièce.

Si vous avez choisi de jouer les noirs appuyez sur **DM** et **RV** et l'ordinateur jouera les blancs. Cependant si vous désirez jouer les noirs à partir des cases du bas, les pièces de cette couleur doivent être placées en bas de l'échiquier, avec le roi noir sur la case D1 et le roi blanc sur la case D8. Appuyez le roi noir sur la case D1, puis sur **DM** et **RV. CHAMPION** interprète ceci comme l'indication qu'il doit jouer les blancs en haut de l'échiquier et qu'il a le trait.

CHOIX DU NIVEAU DE JEU

Le niveau de jeu peut être choisi au commencement de la partie. Il peut également être changé à n'importe quel moment au cours d'une partie (cf. la description de la touche **LV**).

Pour changer de niveau avant la partie, enfoncez la touche **LV** comme suit :

Enfoncez la touche	Affichage
1re fois **LV**	**OP**
2e fois **LV**	**GA**
3e fois **LV**	**PL**
4e fois **LV**	**CL 1**

c'est le mode de choix du niveau

Continuez à enfoncer la touche **LV** jusqu'à ce que le niveau de jeu désiré soit indiqué dans la fenêtre d'affichage. Le choix du niveau est obtenu simplement en cessant d'appuyer sur la touche quand le niveau voulu est indiqué dans la fenêtre d'affichage. A chaque action sur la touche **LV** le niveau augmente d'une unité. Lorsque le niveau **CLH** est atteint, l'affichage revient automatiquement à **OP**.

Pour changer de niveau au cours d'une partie, il suffit d'enfoncer la touche **LV** dès que **CHAMPION** a terminé

son action et avant que vous ayez entrepris la vôtre. Le niveau de jeu en vigueur s'affiche dans la fenêtre. Vous pouvez alors entamer le mouvement suivant. Pendant une partie, une action continuelle sur la touche **LV** fait passer l'affichage par **CLH** puis de nouveau **CL1** . **CL2** , etc.

On trouvera ci-après les différents niveaux de jeu et les temps moyens de réponse correspondants.

CHAMPION SENSORY CHALLENGER offre **12** niveaux de jeu. Pour chaque niveau, **CSC** utilise son horloge en temps réel pour mémoriser le temps écoulé et pour gérer le temps qui lui reste.

Les niveaux **1** à **8** sont des temps de réponse pré-établis.

Niveau de jeu	Temps moyen de réponse	Temps réel total
1	5 secondes	60 coups/5 minutes
2	30 secondes	60 coups/30 minutes
3	1 minute	30 coups/30 minutes
4	1 minute 30 secondes	40 coups/1 heure
5	2 minutes	30 coups/1 heure
6	3 minutes	40 coups/2 heures
7	3 minutes 45 secondes	40 coups/2 1/2heures
8	6 minutes	30 coups/3 heures

Les quatre autres niveaux sont des niveaux spéciaux et sont désignés par les lettres E à H.

Niveau E

Le niveau **E**.permet au joueur de sélectionner avec précision le temps de réponse qu'il désire. Le premier et second contrôles de temps peuvent être fixés en introduisant le nombre de coups à jouer et le temps total durant lequel ils doivent être joués. Pour fixer le temps de réponse désiré, consultez le paragraphe sur l'**HORLOGE TOURNOI.**

Niveau F

Le niveau **F** est un **Mode de décomptage.** Le joueur, à ce niveau, introduit le temps total de la partie pour les déplacements effectués par les pièces du joueur et celles de l'ordinateur. Chaque temps est introduit séparément **CHAMPION** gère son temps pour finir la partie dans les temps impartis. Pour régler les horloges, consultez le paragraphe **mode de décomptage.**

Niveau G

Le niveau **G** est un mode spécialement axé sur le mat. Lorsqu'il est réglé sur ce mode, **CHAMPION** ne recherche que les mats et délaisse toutes les fonctions habituelles d'évaluation. Il n'interrompt ses recherches qu'après avoir fait mat. Consultez le paragraphe sur le **mode mat.**

Niveau H

Le niveau **H** est le mode de l'**infini.** Les recherches se poursuivent jusqu'à l'interruption volontaire de l'utilisateur ou jusqu'au mat.

LA PARTIE

CHAMPION n'a rien à envier à un adversaire en chair et en os : vous jouez contre lui et il vous répond en jouant à son tour. La seule différence évidemment est que vous devez bouger la pièce que souhaite jouer **CHAMPION.** En raison des caractéristiques sensitives de l'échiquier il est nécessaire d'appuyer avec la pièce sur chaque case. **Vous devez appuyer doucement** avec le rebord de la pièce comme indiqué sur l'illustration, d'abord sur la case de départ et ensuite sur la case d'arrivée. (Fig. page 20).

Si vous désirez par exemple déplacer le pion blanc de **D2** en **D4**, vous devez appuyez sur la case **D2** avec le pion. L'indicateur de cette case s'allume. Vous prenez ensuite le pion et vous appuyez sur la case **D4** pour signaler le mouvement à **CHAMPION.** La lampe témoin de la case **D2** s'éteint. Lorsque **CHAMPION** joue son coup, une diode s'allume pour une de ses pièces. **CHAMPION** indique ainsi au joueur quelle pièce il désire jouer en allumant la case de départ et en annonçant le mouvement. Le joueur effectue le déplacement pour **CHAMPION** en appuyant la pièce sur la case de départ qui est allumée. La case d'arrivée s'allume tandis que celle de départ s'éteint. Déplacez la pièce et pressez-la sur la case allumée. La lampe témoin s'éteindra indiquant que le déplacement de **CHAMPION** est terminé et que c'est maintenant à vous de jouer. **NOTA :** Vous remarquerez que la case de départ ne s'allume pas lorsque vous jouez. La raison en est que **CHAMPION** détecte instantanément la pièce que vous avez déplacée et que le déplacement est déjà enregistré.

COUP ERRONE ACCIDENTEL

Si vous appuyez sur une pièce et que la case de départ est allumée mais que vous décidiez de ne pas jouer ce coup (avant d'avoir appuyé sur la case d'arrivée), appuyez simplement sur **CL**. **CHAMPION** éteindra la lampe témoin de cette case et attendra le coup suivant.
Si vous avez appuyé sur la case d'arrivée suivez la procédure suivante :

1. Appuyez sur la touche **ST** pour arrêter l'ordinateur et forcez-le à jouer. Voir le **paragraphe stop.**
2. Enregistrez le déplacement de **CHAMPION** par l'utilisation de la surface de jeu sensitive comme à l'accoutumée. Voir **paragraphe la partie.**
3. Annulez le déplacement de **CHALLENGER** et le vôtre. Voir le **paragraphe annulation de coups.**

DEPLACEMENT IRREGULIER

CHAMPION vous informe d'un coup irrégulier en faisant apparaître quatre tirets dans la fenêtre d'affichage et en allumant la lampe témoin de la case d'arrivée de la pièce. Pour annuler un tel mouvement il faut appuyer la pièce d'abord sur la case d'arrivée allumée (la case de départ d'origine s'allume) puis ensuite sur la case de départ qui est allumée. Ceci assure que la pièce déplacée de façon irrégulière est revenue à sa place d'origine. **CHAMPION** attend alors un nouveau coup de votre part.

CHAMPION ne permet pas de se mettre en échec et si on tente de le faire, il donne une indication de coup irrégulier.

PRISE EN PASSANT

CHAMPION effectue une prise en passant s'il juge que cette manœuvre est souhaitable. Il détermine également les cas où vous pouvez en effectuer une. Il ne faut pas oublier de retirer le pion qui a été pris en passant, après avoir pratiqué les manœuvres nécessaires.

LE ROQUE

CHAMPION effectue le roque en exécutant par procédé interne un déplacement du roi puis 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. Le déplacement de la tour doit être enregistré en appuyant sur sa case de départ puis sur sa case d'arrivée.

Vous pouvez roquer votre roi de la même façon en appuyant sur la case de départ du roi et sur sa case d'arrivée. A ce niveau-là, **CHAMPION** saura que vous avez l'intention de roquer et commandera l'allumage de la case de départ de la tour pour vous suggérer de vous déplacer dans cette direction.

Souvenez-vous que le roque est un déplacement du roi. Si vous essayez de roquer en déplaçant votre tour en premier, **CHAMPION** enregistrera le déplacement de la tour et commencera immédiatement à "réfléchir". Pour annuler une telle erreur, consultez le **paragraphe "coup irrégulier accidentel".**

PROMOTION DU PION

Comme dans un jeu d'échecs normal, lorsqu'un pion atteint la 8^{e} rangée **CHAMPION** assure la promotion du pion en le remplaçant par la pièce qu'il considère la plus avantageuse, et annoncera la pièce choisie. Lorsque votre pion atteint la 8^{e} rangée, **CHAMPION** commandera le clignotement de la case où il se trouve et attendra que vous identifiez la pièce que vous voulez promouvoir. Vous indiquez à **CHAMPION** la pièce que vous désirez en appuyant sur un des symboles de pièces.

ECHEC

Lorsque vous ou **CHAMPION** jouez un coup qui met le roi de l'adversaire en échec, **CHAMPION** annoncera **"échec".** Lorsque votre roi ou celui de **CHAMPION** se trouve en échec, **CHAMPION** allume la lampe témoin **"échec"** au-dessus de la touche **RE.**

ECHEC ET MAT

Lorsque **CHAMPION** met votre roi en échec et mat, il annoncera **"échec et mat".** Lorsque **CHAMPION** joue un coup après lequel le mat est inévitable, il annoncera le coup puis indiquera le délai prévu pour le mat. Par exemple **"échec et mat en 3".** Dans ces cas, l'affichage alphanumérique clignotera pour signifier la victoire de **CHAMPION.**

PARTIE PERDUE PAR CHAMPION

Lorsque **CHAMPION SENSORY CHALLENGER** découvre qu'il va être mat, il ne donne aucun signe extérieur de sa perte jusqu'à ce qu'il soit effectivement mat.

SECTION II
CARACTERISTIQUES SPECIALES

CHANGEMENT DE CAMP

CHAMPION SENSORY CHALLENGER peut changer de camp avec le joueur et calculer tous les coups pour les pièces de l'adversaire. Pour faire changer de camp à **CHAMPION,** appuyez tout d'abord sur la touche **DM**, puis sur la touche **RV. CHAMPION** jouera avec vos pièces et vous jouerez avec les siennes. En répétant cette méthode après chaque coup, vous pourrez observer l'ordinateur jouant contre lui-même.

JEU NON-ALEATOIRE

Vous pouvez sélectionner soit le jeu **non-aléatoire** soit le jeu **aléatoire.** Dans le mode de jeu **non-aléatoire, CHAMPION** n'essaie pas de varier ses réponses et il choisira toujours la meilleure pièce à jouer. Le jeu **non-aléatoire** est automatiquement sélectionné au début de chaque nouvelle partie.

JEU ALEATOIRE

CHAMPION réglé sur le mode de jeu **aléatoire** choisira au hasard un déplacement de pièces parmi les meilleurs qui sont à sa disposition ainsi chaque partie sera forcément différente. Le jeu **aléatoire** est sélectionné en appuyant sur la touche **ST** au cours de la sélection de niveau, après être arrivé au niveau de jeu désiré (voir NIVEAU DE JEU) en suivant le modèle ci-dessous par exemple :

	Affichage
1. Par exemple, le niveau **5** est sélectionné	**CL 5**
2. Appuyez sur **ST** pour jeu aléatoire	**CL — 5**

(réappuyez pour revenir au jeu non-aléatoire).
Le trait avant le nombre indique qu'il s'agit du jeu non-aléatoire.

VERIFICATION DES POSITIONS

CHAMPION SENSORY CHALLENGER a le pouvoir de vérifier la position exacte de chaque pièce - les vôtres ou les siennes - à n'importe quel moment au cours d'une partie (une fois que **CHAMPION** a joué) ou juste avant que vous jouiez votre coup. Appuyez simplement sur le symbole correspondant à la pièce que vous désirez vérifier. Toutes les cases occupées par ces pièces s'allumeront. Les blanches fixement et les noires clignotantes. Pour interrompre le fonctionnement du mode **vérification des positions** appuyez sur la touche **CL** ou introduisez simplement votre prochain coup.

MODE PROBLEME

CHAMPION SENSORY CHALLENGER est un appareil très extraordinaire et très souple, qui vous permet d'exécuter plusieurs coups particuliers à la suite, à un moment quelconque de la partie.

En utilisant le **mode Problème** avant le commencement d'une partie, il est possible de mettre en place les pièces dans des positions correspondant à différents problèmes. En outre, en utilisant ce mode au cours d'une partie, il est possible de modifier l'orientation de la partie, de renforcer un camp ou l'autre, de retrouver des pièces perdues ou même de déplacer le roi alors qu'il se trouve dans une situation de mat imminent. Il vous est possible de passer au **mode Problème** immédiatement après que **CHAMPION** ait joué son coup.

Pour créer une situation spéciale ou une configuration de jeu donnée en cours de partie, procédez comme suit :

Par exemple pour les pions : (1)

Appuyez sur la touche :	Affichage
1re fois **CHESS CHALLENGER** annonce **"PIONS"**	(inchangé)
2e fois **CHAMPION** annonce **"PROBLEME"** pour les pièces blanches. La lampe témoin de **mode problème** s'allume.	(inchangé)

A ce moment, il est possible de procéder aux opérations suivantes pour les pièces blanches :

A - Retirer tous les pions blancs restant sur l'échiquier. Il suffit d'appuyer sur la touche **CL**. Toutes les lampes-témoins des cases ayant porté des pions blancs s'éteignent.

B - Ajouter un pion blanc sur une case donnée. Pour cela, appuyer un pion sur cette case. La lampe-témoin de cette case s'allume.

C - Retirer un pion blanc de sur une case. Appuyer sur cette case. La lampe témoin s'éteint.

Enfoncez la touche:	Affichage
3e fois **CHAMPION** annonce "**Problème**" pour les pions noirs. La lampe-témoin de **mode Problème** clignote.	(inchangé)

A - Procéder comme A, B et C ci-dessus pour les pièces noires.

4e fois **CHAMPION** annonce la fin du **mode Problème** : "**annulé**"	(inchangé)

Il est maintenant possible de passer au **mode Problème** pour une autre pièce ou de continuer la partie. Dans le cas de la programmation d'un problème dès le début de la partie ou de l'étude d'un mat pour faire jouer les blancs par **CHAMPION** il vous faut appuyer sur **DM** et **RV.** De plus, il suffit de programmer que les pièces jouées pour mettre en place le problème.

PROFESSEUR D'ECHECS

En enfonçant la touche **DM** lorsque c'est à vous de jouer (à n'importe quel moment d'une partie), **CHAMPION** peut vous recommander un coup en annonçant celui-ci et en provoquant l'allumage des cases appropriées.

Deux options sont possibles :

1 - vous confirmez le coup intégralement. Vous appuyez sur les cases indiquées.

2 - vous refusez le coup. Il vous suffit d'enregistrer celui qui vous convient.

Dans une situation particulière, cette procédure peut être très intéressante pour "voir" ce que **CHAMPION** aurait joué à votre place.

ANNULATION DE COUPS

CHAMPION SENSORY CHALLENGER a la capacité extraordinaire de vous permettre d'annuler des coups après qu'ils aient été joués sur l'échiquier. Vous pouvez en annuler 19 complets (39 demi-coups). Cette caractéristique permet au joueur d'annuler des coups irréguliers accidentels, de corriger des erreurs et lui donne une chance d'essayer une tactique totalement différente de jeu dans une même partie. Pour signifier à **CHAMPION** que vous souhaitez annuler un coup particulier, enfoncez la touche **ST** et enfoncez ensuite la touche **RV.** Replacez simplement la pièce sur la case qu'elle occupait précédemment et ré-introduisez les pièces prises.

Si vous n'êtes pas sûr de la nouvelle situation de l'échiquier, vous avez la possibilité d'utiliser la fonction **vérification de position.** Vous pouvez annuler autant de coups que vous le désirez soit jusqu'au début du jeu ou jusqu'à un **maximum de 39** demi-coups. Entre chaque annulation appuyez sur **CL.**

MODE JOUEUR

CHAMPION SENSORY CHALLENGER a une fonction qui lui est toute particulière permettant au joueur d'utiliser l'échiquier sensitif comme échiquier intelligent. Dans le **mode Joueur,** deux joueurs (humains) peuvent jouer l'un contre l'autre. **CHAMPION** enregistrera les coups des deux joueurs et annoncera "COUP IRREGULIER" et "ECHEC" chaque fois que cela est nécessaire dans chaque camp. Si de plus il y a une imprimante, celle-ci sera utilisée pour enregistrer la partie de deux joueurs. Le **mode Joueur** ne peut être mis en service qu'en début de partie avant de jouer. Procédez comme suit :

Enfoncez la touche	Affichage
1. **LV**	**OP**
2. **LV**	**CA**
3. **LV**	**PL**

Vous êtes maintenant en **mode Joueur** et vous pouvez commencer à jouer. Toutes les fonctions ordinaires du jeu telles que le changement de couleur au coup par coup et l'annulation de coup donnent au **mode Joueur** une des plus grandes souplesses. Le **mode Joueur** continue de fonctionner automatiquement jusqu'à ce que vous enfonciez la touche de remise à zéro **RE** ou que vous passiez par le **mode Problème.** Passer par le **mode Problème** vous permet de revenir au mode normal du jeu.

COMMANDE DE LA VOIX

CHAMPION SENSORY CHALLENGER est doté d'un "bip" et d'une voix entièrement synthétisée. La touche haut-parleur vous permet de monter, de baisser ou encore de couper la voix. Vous pouvez également limiter le déclenchement de la voix aux coups irréguliers et aux avertissements de mise en échec. Vous pouvez aussi limiter le déclenchement du bip pour ne signaler qu'une chose : que l'ordinateur a fini de réfléchir et qu'il est prêt à jouer un coup.

Chacune de ces fonctions peut être individuellement commandée par la touche **Haut-parleur** de la manière suivante :

Enfoncez la touche		Affichage
1re fois :	Vous êtes prêt à régler la voix	**SP**
2e fois :	La voix fonctionne.	**OM**
	Utilisez **RV** pour la couper, vous coupez le bip en même temps (appuyez sur **RV** pour revenir à **OM**)	**OFF**
3e fois :	Volume élevé.	**HI**
	Le volume devient bas si vous appuyez sur **RV** (appuyez de nouveau sur **RV** pour retourner sur **HI**)	**LO**
4e fois :	Utilise tout son vocabulaire	**ALL**
	Appuyez sur **RV** pour le limiter (appuyez de nouveau sur **RV** pour retourner sur **ALL**).	**LESS**

Le choix se fait simplement en laissant l'option affichée dans la fenêtre.

INCURSION DANS LE JEU DE L'ORDINATEUR

Lorsque **CHAMPION** est en train de réfléchir à son prochain coup, vous pouvez jeter un coup d'œil pour savoir à quel coup il pense en appuyant sur la touche **DM.** Le coup envisagé par l'ordinateur sera affiché dans la fenêtre d'affichage - les deux chiffres à gauche indiquent la position de départ ; les deux à droite, la position d'arrivée.

INCURSION DANS LE JEU DE L'ORDINATEUR

(Degré de réflexion)

Lorsque **CHAMPION** réfléchit à son prochain coup, vous pouvez jeter un coup d'œil pour savoir à quel degré de recherche il est parvenu en appuyant sur la touche **LV**. Le degré de recherche apparaîtra dans la fenêtre d'affichage. Le nombre indique le nombre de demi-coups que **CHAMPION** prévoit à ce moment. Il vous les donnera de 1 à 9 puis passera à A, B, C, D, etc. pour 10, 11, 12, etc.

STOP

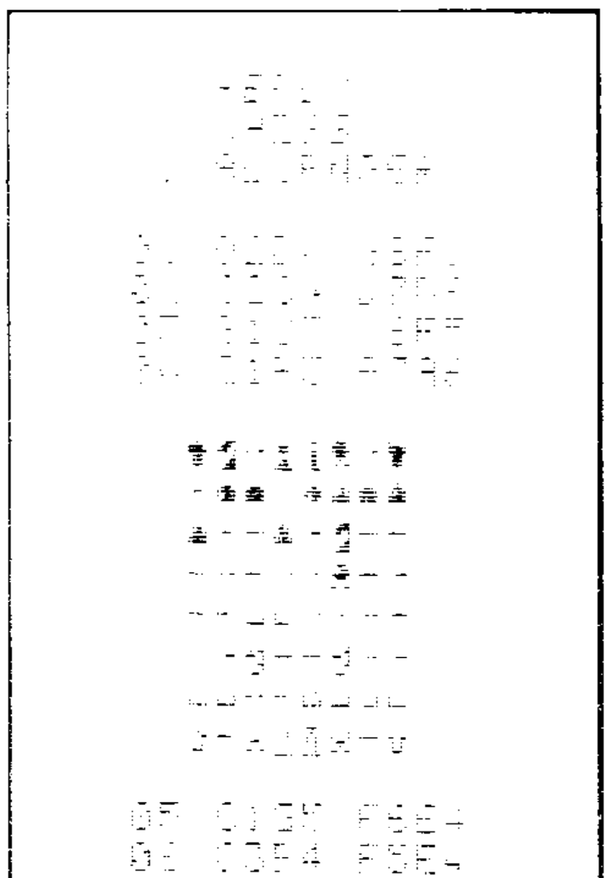
Vous pouvez interrompre le processus de "réflexion" de l'ordinateur en appuyant sur la touche **ST. CHAMPION** répondra immédiatement en jouant.

AFFICHAGE D'UN COUP PROPOSE

La touche **DM** peut être enfoncée à n'importe quel moment en cours de partie pour demander à **CHAMPION** de vous suggérer un coup. **CHAMPION** répondra immédiatement. Vous jouerez le coup proposé ou un autre. **CHAMPION** fera la différence.

COMMANDE IMPRIMANTE

Si une imprimante FIDELITY ELECTRONICS est utilisée avec **CHAMPION**, celle-ci doit être raccordée à la prise "print" à l'arrière de l'appareil. Le fonctionnement de l'imprimante est automatique et il commence dès que celle-ci est branchée.



L'imprimante peut donner une illustration graphique de la position de toutes les pièces au cours d'une partie. Pour cela, il suffit d'enfoncer l'une des touches de pièce pour passer en **mode Vérification**, d'enfoncer ensuite la touche **ST**. Sur la feuille imprimée, un tiret (-) est utilisé pour indiquer une case vide et les symboles suivants désignent les types de pièces.

MAT

Lorsque **CHAMPION** détermine qu'il peut mettre votre roi mat, il l'annonce et l'affichage clignote.

Si on désire étudier un problème particulier de mat, il convient d'utiliser le **mode Problème.**

Appuyez sur :	**Affichage**
1. **RE**	**0.00**
2. **LV** sélectionnez le niveau **G**	**CL-G**
3. programmez votre problème	
4. **DM**	**CL-G**
5. **RV CHAMPION** dit "mon coup"	**0.00**

NOTA : Le but de **FIDELITY ELECTRONICS** ayant été de créer un jeu extrêmement rapide, il se peut que **CHAMPION** annonce un mat avec un coup de plus que prévu.
Ceci est dû au fait que **CHAMPION** ayant trouvé la clef d'un mat arrête ses recherches et n'améliore pas son score.

HORLOGE

CHAMPION SENSORY CHALLENGER dispose de deux horloges intégrées (les horloges ne sont pas utilisées pendant les très grandes parties). L'une est pour le joueur ; l'autre pour **CHAMPION**. L'horloge se déclenche automatiquement pour le partenaire qui doit jouer (et avant qu'il joue) mais l'affichage d'une des deux horloges peut être commandé sans distinction de camp. Les horloges sont remises à zéro avant le début de chaque nouvelle partie.

0 . 00
Nouvelle partie - Temps zéro
Horloge du joueur.

Le point au centre de la fenêtre d'affichage indique l'horloge du partenaire. Le point situé en bas signifie qu'il s'agit de l'horloge du joueur. Au temps **0** - début d'une nouvelle partie, **CHAMPION** suppose que vous voulez jouer les blancs et affiche votre horloge, puisque les blancs sont toujours les premiers à jouer.

Pour lire la seconde horloge, appuyez en premier lieu sur la touche **TM** et enfoncez ensuite sur la touche **RV**. Le point est alors dans la partie supérieure de la fenêtre d'affichage. Il indique qu'il s'agit de l'horloge de **CHAMPION**.

0 ˙ 00
Horloge du Challenger

Pour lire le temps total écoulé pour le joueur depuis le début de la partie, enfoncez (et ne relâchez pas votre pression) la touche **TM**. Si vous changez de camp en cours de partie avec **CHAMPION**, votre temps sera toujours affiché, point dans la partie inférieure de la fenêtre

d'affichage et celui de **CHAMPION** demeurera dans la partie supérieure.

Les horloges fonctionnent selon deux modes : **mode Temps cumulé** et **mode Temps déduit. CHAMPION** sélectionne automatiquement le **mode Temps cumulé** au début d'une partie. Le système de comptage commence juste après la réponse de **CHAMPION** au coup que vous venez de jouer. Chaque horloge enregistre le temps utilisé pour jouer le coup en cours et le temps total utilisé par ce camp jusque-là. Les deux horloges fonctionnent séparément, bien qu'une seule soit affichée.

Dans le mode de temps déduit (**niveau F**), les horloges peuvent être réglées à l'avance pour un certain délai (maximum 9 heures 59 minutes) et décomptent à partir du début d'une partie (voir **mode de Temps déduit**). Si le compte de l'horloge dépasse 59 minutes, l'affichage fait alors apparaître les heures et les minutes. Le segment supérieur du premier chiffre s'éclaire pour indiquer qu'il indique les heures/minutes.

59. 00	—1. 15
59 minutes	1 heure, 15 minutes

HORLOGE TOURNOI - TEMPS CUMULE

Le niveau vous permet de régler la commande précise du temps que vous désirez pour vous entraîner au tournoi. La commande de temps est réglée à l'aide de l'**horloge tournoi. CHAMPION** respectera scrupuleusement le délai que vous lui avez fixé et ne devrait jamais dépasser ses limites. D'une manière générale, **CHAMPION** respectera scrupuleusement le temps qui lui est alloué et finira souvent avant la limite. Ceci pour deux raisons. La première est que certains coups sont des ouvertures classiques ou des tactiques évidentes ne nécessitant pas un temps de jeu prolongé. L'autre raison est que **CHAMPION** est doté d'un système sophistiqué de programmation qui lui permet, pendant tout le temps que passe l'adversaire à réfléchir, de "réfléchir" lui-même à la parade. C'est pourquoi **CHAMPION** réalise en général des économies de temps. **CHAMPION** est capable d'évaluer quantitativement le temps ainsi économisé, qu'il gère pour la commande du temps en cours, et une partie de ce temps est reportée sur le prochain coup.
Supposez que vous désiriez régler l'**horloge tournoi** sur un premier contrôle de temps de 40 coups en 1 heure 30 minutes avec un second contrôle de temps de **20** coups en **30** minutes. Vous procéderez de la façon suivante :

Enfoncez la touche		Affichage
1. **LV**	Sélectionnez le niveau E	**CL - E**
2. **DM**	Vous êtes prêt à régler le nombre de coups dans la commande de temps primaire	**P 00**
3. **ST**	Maintenez votre pression jusqu'à ce que le comptage de coups apparaisse	**P 40**

Si vous avez laissé passer malencontreusement un nombre de coups supplémentaires, enfoncez et maintenez la touche **RV** dans cette position jusqu'à ce que le compte de coups atteigne le niveau désiré.

4. **TM**	Vous êtes prêt à régler le nombre d'heures et de minutes pour le premier contrôle de temps.	**P : 00**
5. **ST**	Maintenez la touche dans cette position jusqu'à ce que le temps soit affiché.	**P1 : 30**

Si vous vous êtes trompé, appuyez sur la touche **RV** et maintenez-la dans cette position pour réduire le temps établi.

6. **DM**	Vous êtes prêt à régler le nombre de coups pour le second contrôle de temps.	**S 00**
7. **ST**	Maintenez la touche dans cette position jusqu'à ce que le compte apparaisse.	**S 20**

Comme auparavant, si vous avez dépassé le temps désiré, vous pouvez le rectifier en enfonçant la touche **RV** et en la maintenant dans cette position.

8. **TM**	Vous êtes prêt à régler le nombre d'heures et de minutes pour le second contrôle de temps.	**S0 : 00**
9. **ST**	Maintenez la touche dans cette position jusqu'à ce que l'horloge affiche.	**S0 : 30**

Comme d'habitude, vous pouvez réduire le temps en enfonçant la touche **RV** et en la maintenant dans cette position.

10. Enfoncez n'importe quelle touche (**autre** que **ST** et **RV**) pour signaler que vous avez fini de régler l'**horloge tournoi.**

NOTA : Le temps que vous octroyez à **CHAMPION** est le temps qu'il passera à "réfléchir" à ses coups et n'inclut pas de délai pour le déplacement des pièces sur l'échiquier. Dans un véritable tournoi, vous devrez déduire environ 10 secondes par coup du temps officiel pour couvrir le temps nécessaire au déplacement des pièces du Challenger.

MODE DE TEMPS DEDUIT

Le niveau **F** est celui du **mode de Temps déduit**. Dans ce mode, vous introduisez un temps total pour tous les coups de la partie jusqu'à un maximum de 9 heures, 59 minutes. Le délai ainsi fixé, est introduit séparément pour chacun des adversaires. Supposez que vous désiriez vous octroyer 15 minutes pour la partie, et ne laisser que 5 minutes à **CHAMPION** pour ses coups. Vous devez suivre la méthode suivante :

Enfoncez la touche		Affichage
1. **LV**	Selectionnez le niveau **F**.	**CL - F**
2. **TM**	Vous êtes prêt à régler le nombre d'heures et de minutes pour la partie totale du joueur.	**HO : 00**
3. **ST**	Maintenez la touche dans cette position jusqu'à ce que l'horloge affiche.	**HO : 15**

Si vous avez par étourderie dépassé le délai que vous désiriez fixer, enfoncez la touche **RV** et maintenez-la dans cette position pour inverser le processus.

4. **TM**	Vous êtes prêt à régler le nombre d'heures et de minutes pour la partie totale du Challenger.	**CO : 00**
5. **ST**	Maintenez la touche dans cette position jusqu'à ce que l'horloge affiche.	**CO : 05**

6. Enfoncez n'importe quelle touche (**autre** que **ST** et **RV**) pour indiquer que vous avez terminé le réglage de l'horloge de décomptage.

Lorsqu'une des horloges arrive à zéro, en cours de partie, l'affichage commencera à clignoter, sans distinction de l'horloge affichante. L'horloge qui a décompté jusqu'à zéro affichera neuf heures et 59 minutes. Dans le **mode de Temps cumulé,** l'horloge affiche le temps des coups et le temps total écoulé de la partie lorsque la touche **TM** est enfoncée et maintenue dans cette position. Dans le **mode de Temps déduit** c'est l'inverse.
Dans le **mode de Temps déduit,** l'horloge affiche le temps restant pour la partie et indique le temps des coups si vous enfoncez la touche **TM.**
Si vous désirez interrompre ou retarder le déroulement de la partie et souhaitez que les horloges ne continuent pas à tourner, il vous suffit de ne pas enregistrer le coup de **CHAMPION** jusqu'à ce que vous soyez prêt à continuer à jouer. Les deux horloges s'arrêtent dès que le **CHAMPION** indique son coup et ne redémarreront qu'une fois que le coup sera physiquement effectué.

OUVERTURES CLASSIQUES

CHAMPION est programmé pour répondre à un grand nombre d'ouvertures classiques (Sicilienne, française, espagnole, gambit de la dame refusé, etc.) **CHAMPION** continue à jouer l'ouverture classique jusqu'à ce que le joueur quitte cette ouverture ou tente un coup irrégulier.

Si l'on désire utiliser une ouverture classique (lire la liste des Ouvertures classiques), le choix doit s'opérer comme suit :

Enfoncer la touche	**Affichage**
1. **LV**	**- OP -**
2. Appuyer sur la case pour le premier mouvement de l'ouverture classique, par exemple C4.	**-- C4**
3. Jouer le premier coup.	

Si on le désire, il est possible de demander à **CHAMPION** d'indiquer la prochaine action du joueur dans l'ouverture classique en appuyant sur la touche **DM** lorsque le trait est au joueur. (Voir **Bibliothèque d'ouvertures).**

GRANDES PARTIES

CHAMPION est programmé pour rejouer l'une quelconque des **64 plus grandes parties du monde** (consulter la liste des **Grandes Parties**). Cette caractéristique spéciale permet de parfaire son entraînement en simulant un jeu contre un **MAITRE.**

Pour jouer une de ces parties, le choix doit être fait au début de la partie (lorsque l'appareil est mis sous tension ou lorsque la touche **RE** a été enfoncée) en utilisant la touche **LV.**

Le joueur peut choisir les blancs ou les noirs (cf. **Changement de camp**). Au cours d'une grande partie, l'objectif du joueur est de tenter de reproduire les coups qui ont été joués par le **MAITRE** au cours de la partie réelle.

Enfoncez la touche	**Affichage**
1. **LV**	**- OP -**
2. **LV**	**- GA -**
Appuyer sur la case correspondant à une grande partie, exemple **A3.**	**--A3**

Le joueur dispose de deux possibilités pour une action correcte. Le nombre total des premiers et des seconds essais apparaît dans la fenêtre d'affichage (les deux chiffres de gauche correspondent aux premiers essais, ceux de droite indiquent les seconds essais).

Après un premier essai incorrect, **CHAMPION** annonce "ANNULE" pour annuler l'essai incorrect. Puis il ajoute "A VOUS DE JOUER" pour demander au joueur de faire un nouvel essai. Si le second essai est également incorrect, **CHAMPION** annonce une nouvelle fois "ANNULE" puis il indique le bon coup. Le coup est exécuté en appuyant sur les deux cases de la façon habituelle.

Si on le désire, on peut demander à **CHAMPION** d'indiquer le coup suivant. Pour cela, il suffit que le joueur enfonce la touche **DM** lorsque c'est à son tour de jouer.

Si le joueur décide une variante par rapport à ce qu'avait fait le **maître** au cours de la partie d'origine **CHAMPION** l'accepte mais la reproduction de la grande partie est terminée et le jeu normal reprend. Il suffit après suggestion d'un coup normal de jouer autre chose.

Pour calculer son score et pour déterminer comment il s'est comporté au cours d'une partie classique, le joueur peut se reporter à la **table des résultats.**

NOTA : Au cours d'une grande partie, lorsque **CHAMPION** prend en passant, l'action doit être enregistrée en appuyant d'abord sur la case départ puis sur la case du pion qui est pris. La prise en passant par le joueur est enregistrée de la façon habituelle.

SECTION III

TOUCHES SPECIALES

RE - TOUCHE DE REMISE A ZERO

En enfonçant la touche **RE, CHAMPION** remet le programme à zéro pour entamer une nouvelle partie.

CL - TOUCHE D'ANNULATION

La touche **CL** est utilisée pour annuler une action indésirable. Elle est également employée avec la touche **RV,** comme indiqué dans **changement de couleur au coup par coup,** pour indiquer quel camp doit jouer après avoir créé une situation en **mode Problème.** La touche **CL** peut également être utilisée pour annuler toutes les pièces d'une certaine catégorie en **mode Problème.**

- TOUCHE HAUT-PARLEUR

La touche **Haut-Parleur** est utilisée pour commander la **Voix** et le **signal sonore** ("Bip"). Vous avez une description complète de son utilisation dans le paragraphe relatif à la **commande de la voix.**

TM - TOUCHE TEMPS (HORLOGE)

Vous pouvez enfoncer cette touche chaque fois que vous le désirez pour lire l'horloge. Elle est utilisée avec la touche **RV** pour inverser la lecture de l'horloge et la faire défiler dans le sens opposé. La touche **TM** est aussi utilisée pendant le réglage des horloges des partenaires dans les niveaux **E** et **F** (voir **horloge tournoi,** et **mode de Temps déduit).**

Dans le **mode de Temps cumulé,** chaque horloge affiche le temps des coups. Lorsque la touche **TM** est maintenue enfoncée, l'horloge affiche le temps total de la partie.
Dans le **mode de Temps cumulé,** l'horloge affiche le temps restant pour finir la partie ; en maintenant la touche **TM** dans la position enfoncée, vous pouvez lire le temps des coups.
Si l'horloge dépasse 60 minutes, l'affichage fera apparaître les heures et les minutes. Le segment supérieur du premier chiffre de l'affichage s'éclaire pour indiquer que l'affichage donne les heures et les minutes.

RV - TOUCHE INVERSION

La touche **RV** a plusieurs fonctions. Comme indiqué dans le paragraphe relatif à la touche **TM,** elle peut être utilisée pour sélectionner l'une des deux horloges que vous souhaitez lire. Comme indiqué aussi dans le paragraphe relatif à la touche **CL,** la touche **RV** est utilisée pour changer la couleur au coup par coup. Comme indiqué dans le paragraphe relatif à la touche **DM,** la touche **RV** est employée pour reprendre un coup dans la partie. La touche **RV** est enfin utilisée dans les niveaux **E** et **F** pour régler le temps et le nombre de mouvements (voir **horloge tournoi** et **mode de Temps déduit**).

LV - TOUCHE NIVEAU

La touche **LV** est utilisée pour sélectionner une des **64** ouvertures classiques ; une des **64** plus grandes parties une des **8** commandes de temps pré-établi ; **1** des quatres niveaux spéciaux : ou le **mode Joueur** (voir le paragraphe **niveau**).

DM - TOUCHE AFFICHAGE DES COUPS

La touche **DM**, peut être enfoncée à n'importe quel moment au cours d'une partie pour demander à **CHAMPION** de vous recommander une action que vous désirez jouer.
La touche **DM** est également utilisée en association avec la touche **RV** pour changer de camp avec l'ordinateur. Au niveau **E,** la touche **DM** est utilisée dans le réglage de la commande de temps (voir **horloge tournoi**).
La touche **DM** peut être enfoncée, pendant que l'ordinateur "réfléchit", pour savoir à quel coup il est en train de "penser".

ST - TOUCHE DE REGLAGE / STOP

Lorsque vous atteignez le niveau désiré au cours de la sélection de niveau, vous pouvez sélectionner le **jeu aléatoire** en enfonçant la touche **ST.** Le tiret en face du numéro de niveau disparaîtra, indiquant que la fonction **jeu aléatoire** est entrée en fonction. En enfonçant la touche **ST** de nouveau, le tiret apparaîtra.
La touche est utilisée dans les niveaux **E** et **F** pour régler la commande de temps (voir **horloge tournoi** et **mode de Temps déduit**). Cette touche peut aussi être employée comme touche d'arrêt.
Tandis que **CHAMPION** "pense", vous pouvez enfoncer la touche **ST** pour arrêter le cours de la pensée de **CHAMPION.** Ce dernier répondra alors immédiatemment en jouant.
La dernière utilisation que l'on peut faire de la touche **ST** est de s'en servir pour déclencher l'impression de la bande représentant la situation présente de la partie sur l'imprimante accessoire. (Voir **commande Imprimante**).

SECTION IV - BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES

A3	Gambit du roi accepté	E2-E4
H3	Espagnole ouverte variante classique	E2-E4
G1	Espagnole ouverte variante KERES	E2-E4
C3	Espagnole fermée attaque MARSHALL	E2-E4
B7	Espagnole fermée variante BREYER	E2-E4
C1	Espagnole fermée variante TCHIGORIN	E2-E4
B5	Defense ALEKHINE attaque des quatre pions	E2-E4
B1	Défense moderne	E2-E4
E5	PIRC variante classique	E2-E4
B3	PIRC attaque autrichienne	E2-E4
E7	Française variante TARRASCH	E2-E4
F1	Française variante WINAWER	E2-E4
F3	Sicilienne variante fermée	E2-E4
G3	Sicilienne variante TAIMANOV	E2-E4
G5	Sicilienne dragon accéléré	E2-E4
G7	Sicilienne dragon	E2-E4
D3	Sicilienne variante NAJDORF	E2-E4
C7	Sicilienne variante SCHEVENINGEN	E2-E4
C2	Début LARSEN	B2-B3
C6	Début FIANCHETTO roi	G2 G3
D2	Est indienne en premier	G1-F3
E2	Début RETI	G1-F3
A8	Anglaise I symétrique	C2-C4
B2	Anglaise II	C2-C4
H6	Anglaise III	C2-C4
D4	Hollandaise variante Leningrad	D2-D4
A4	Gambit de la dame refusé défense slave	D2-D4
A6	Gambit de la dame refusé défense TARRASCH	D2-D4
D6	Gambit de la dame refusé défense semi-TARRASCH	D2-D4
F8	Gambit de la dame refusé défense variante MERAN	D2-D4
B8	Gambit de la dame refusé défense orthodoxe variante d'échange	D2-D4
G6	Début catalan	D2-D4
G8	NINZO INDIENNE variante RUBINSTEIN	D2-D4
G4	Ouest-indienne (dame)	D2-D4
F2	Est-indienne (roi) FIANCHETTO classique	D2-D4
F6	Est-indienne (roi) variante SAEMISCH	D2-D4
E6	Est-indienne (roi) variante normale	D2-D4
E4	GRUENFELD variante d'échange	D2-D4
D8	BENONI moderne	D2-D4
C8	Gambit BENKO	D2-D4
C4	Vieille indienne BENONI	D2-D4
D5	Gambit Danois	E2-E4
H1	Viennoise	E2-E4
E3	Ecossaise	E2-E4
F7	GIUOCCO PIANO	E2-E4
A5	Espagnole variante d'échange	E2-E4
A7	CARO-KANN	E2-E4
D1	SICILIENNE attaque RICHTER	E2-E4
H8	Debut Polonais	B2-B4
B4	Début BIRD	F2-F4
A2	Hollandaise gambit STAUNTON	D2-D4
H2	Gambit de la dame accepté	D2-D4
H4	Gambit de la dame refusé défense orthodoxe variante principale	D2-D4
G2	NIMZO-INDIENNE variante Leningrad	D2-D4
E8	Est-indienne attaque des quatre pions	D2-D4
H5	Partie du centre	E2-E4
H7	Ouverture fou du roi	E2-E4
E1	Défense PHILIDOR	E2-E4
D7	Défense PETROFF	E2-E4
C5	Partie des quatre cavaliers	E2-E4
A1	Défense scandinave	E2-E4
F5	Sicilienne variante LARSEN-MILES	E2-E4
B6	Début cavalier dame	B1-C3
F4	Systeme COLLE	D2-D4

SECTION V - LES SOIXANTE QUATRE PLUS BELLES PARTIES

Dans certaines des soixante quatre plus belles parties présentées ici, l'un des joueurs a abandonné pour des raisons qui n'apparaissent pas aux yeux des débutants. Dans ce cas, nous avons "terminé" la partie.

Nous avons rajouté * devant ces parties

	JOUEURS	OUVERTURES	Nbre DE COUPS	VAINQUEUR
A1	L PAULSEN MORPHY	PARTIE DES QUATRE CAVALIERS	28	NOIRS
A2	MORPHY HARRWITZ	DEFENSE PHILIDOR	35	BLANCS
A3	MORPHY BRUNSWICK ISOUARD	DEFENSE PHILIDOR	17	BLANCS
A4	MORPHY DE RIVIERE	GIUOCCO PIANO	35	BLANCS
A5	ANDERSSEN DUFRESNE	GAMBIT EVANS	24	BLANCS
A6	ANDERSSEN ZUKERTORT	GAMBIT EVANS	44	BLANCS
A7	STEINITZ-L. PAULSEN	VIENNOISE - GAMBIT STEINITZ	36	BLANCS
A8	ROSENTHAL STEINITZ	PARTIE DES TROIS CAVALIERS	38	NOIRS
B1	ENGLISH STEINITZ	ESPAGNOLE	43	NOIRS
B2	STEINITZ BARDELEBEN	GIUOCCO PIANO	35	BLANCS
B3	EM. LASKER BAUER	DEBUT BIRD	33	BLANCS
* B4	PILLSBURY-EM. LASKER	GAMBIT DE LA DAME REFUSE - DEFENSE SEMI-TARRASH	31	NOIRS
B5	EM. LASKER NAPIER	SICILIENNE - DRAGON	35	BLANCS
B6	ILYIN-GENEVSKY EM LASKER	SICILIENNE-VARIANTE SCHEVENINGEN	38	NOIRS
B7	MARSHALL CAPABLANCA	GAMBIT DE LA DAME REFUSE DEFENSE TARRASCH	49	NOIRS
B8	ALEKHINE CAPABLANCA	ESPAGNOLE - DEFENSE STEINITZ	35	NOIRS
C1	CAPABLANCA MARSHALL	ESPAGNOLE - ATTAQUE MARSHALL	40	BLANCS
C2	CAPABLANCA TARTAKOWER	HOLLANDAISE	52	BLANCS
C3	NINZOWITSCH CAPABLANCA	CARO-KANN	46	NOIRS
C4	CAPABLANCA LOEWENFISCH	GAMBIT DE LA DAME REFUSE VARIANTE MERAN	26	BLANCS
C5	MIESES ALEKHINE	PARTIE DU CENTRE	33	NOIRS
C6	ALEKHINE STERCK	GAMBIT DE LA DAME REFUSE - DEFENSE ORTHODOXE	30	BLANCS
C7	ALEKHINE WOLF	GAMBIT DE LA REINE REFUSE - DEFENSE SYMETRIQUE	40	BLANCS
C8	BOGOLJUBOV ALEKHINE	HOLLANDAISE	53	NOIRS
D1	RETI ALEKHINE	FIANCHETTO ROI	40	NOIRS
D2	ALEKHINE BOOK	GAMBIT DE LA REINE ACCEPTE	25	BLANCS
D3	SAEMISH EUWE	EST INDIENNE VARIANTE DES QUATRE PIONS	30	NOIRS
D4	EUWE ALEKHINE	GAMBIT DE LA DAME ACCEPTE	41	BLANCS
D5	GELLER EUWE	NIMZO INDIENNE VARIANTE SAEMISCH	26	NOIRS
D6	RAUZER BOTVINNIK	SICILIENNE DRAGON	29	NOIRS
D7	BOTVINNIK CHEKHOVER	NIMZO INDIENNE	41	BLANCS
D8	BOTVINNIK CAPABLANCA	NIMZO INDIENNE VARIANTE RUBINSTEIN	41	BLANCS
E1	LYUBLINSKY BOTVINNIK	ESPAGNOLE	53	NOIRS

JOUEURS	OUVERTURES	Nbre DE COUPS	VAINQUEUR
E2 BOTVINNIK SMYSLOV	NIMZO INDIENNE VARIANTE RUBINSTEIN	30	BLANCS
E3 BOTVINNIK HOLMOV	NIMZO INDIENNE VARIANTE RUBINSTEIN	52	BLANCS
E4 SMISLOV PANOV	VIEILLE INDIENNE	45	BLANCS
E5 SMYSLOV RESHEVSKY	ESPAGNOLE DEFENSE STEINITZ	52	BLANCS
E6 KERES SMYSLOV	OUEST INDIENNE (DAME)	28	NOIRS
E7 BOBOTZOV TAL	EST INDIENNE VARIANTE SAEMISCH	30	NOIRS
E8 TAL MILEV	GAMBIT DE LA DAME REFUSE - DEFENSE SEMI-TARRASCH	20	BLANCS
F1 TAL BOTVINNIK	FRANÇAISE VARIANTE WINAWER	32	BLANCS
F2 TAL LARSEN	SICILIENNE VARIANTE SCHEVENINGEN	37	BLANCS
F3 SPASSKY TAL	NIMZO INDIENNE VARIANTE LENINGRAD	38	NOIRS
F4 POLUGAEVSKY TAL	ANGLAISE	28	NOIRS
F5 PETROSIAN PACHMAN	EST INDIENNE EN PREMIER	21	BLANCS
F6 PETROSIAN BOTVINNIK	GRUENFELD	48	BLANCS
F7 SPASSKY PETROSIAN	DEBUT PION DAME	43	NOIRS
F8 HORT PETROSIAN	FRANÇAISE VARIANTE WINAWER	48	NOIRS
G1 SPASSKY BRONSTEIN	GAMBIT DU ROI ACCEPTE	23	BLANCS
G2 SPASSKY FISCHER	GRUENFELD VARIANTE D'ECHANGE	50	BLANCS
G3 LARSEN SPASSKY	DEBUT LARSEN	17	NOIRS
✸ G4 KESTLER SPASSKY	SICILIENNE ATTAQUE RICHTER	31	NOIRS
G5 BILEK FISCHER	SICILIENNE VARIANTE NAJDORF	27	NOIRS
✸ G6 R. BYRNE FISCHER	GRUENFELD	24	NOIRS
G7 PORTISCH FISCHER	NIMZO INDIENNE VARIANTE RUBINSTEIN	35	NOIRS
G8 FISCHER PORTISCH	ESPAGNOLE VARIANTE D'ECHANGE	34	BLANCS
H1 FISCHER PETROSIAN	SICILIENNE VARIANTE TAIMANOV NOUVELLE	34	BLANCS
H2 FISCHER SPASSKY	GAMBIT DE LA DAME REFUSE DEFENSE ORTHODOXE VARIANTE TARTAKOWER	41	BLANCS
✸ H3 KARPOV SPASSKY	ESPAGNOLE FERMEE VARIANTE BREYNER	38	BLANCS
H4 KARPOV UNZICKER	ESPAGNOLE FERMEE VARIANTE TSCHIGORIN	44	BLANCS
H5 KARPOV KORCHNOI	SICILIENNE DRAGON	27	BLANCS
H6 LJUBOJEVIC KARPOV	ESPAGNOLE FERMEE VARIANTE BREYER	42	NOIRS
H7 TATAI KARPOV	ANGLAISE	32	NOIRS
H8 TIMMAN KARPOV	ANGLAISE	31	NOIRS

LES GRANDES PARTIES

A1 - L. PAULSEN - MORPHY
L'un des plus brillants sacrifices de la dame de tous les temps.

A2 - MORPHY - HARRWITZ
Une stratégie moderne, claire comme le cristal et conduisant à des tactiques instructives.

A3 - MORPHY - DUC DE BRUNSWICK
Une série immortelle de combinaisons présentant une illustration classique de la façon d'exploiter une attaque de pointe en développement.

A4 - MORPHY - DE RIVIERE
Il y a un siècle, avec cette ouverture complexe, Morphy a pu obtenir un avantage de position puis tirer le meilleur parti tactique de ses prises.

A5 - ANDERSSEN - DUFRESNE
La combinaison envisagée avec le dix-neuvième mouvement des blancs est l'une des plus belles et des plus fameuses de tous les temps. Cette partie a souvent été appelée la "partie Evergreen".

A6 - ANDERSSEN - ZUCKERTORT
La créativité contenue dans le vingt-quatrième mouvement combinée avec la verve et la précision ultérieure ont fait de cette partie l'une des plus grandes actions d'attaque du 19e siècle.

A7 - STEINITZ - L. PAULSEN
Une merveilleuse démonstration de deux des principes essentiels de Steinitz : a) le roi est en lieu sûr au centre de l'échiquier, b) les combinaisons mises en œuvre à partir d'une position de force sont à la fois brillantes et efficaces.

A8 - ROSENTHAL - STEINITZ
La première démonstration parfaite de l'utilisation de l'avantage des deux fous placés au centre du jeu qui est le joyau d'un chef-d'œuvre stratégique.

B1 - ENGLISH - STEINITZ
La première fin de partie classique dans laquelle il est démontré qu'une série de petits avantages — intéressant notamment les deux fous — peut se transformer en une victoire.

B2 - STEINITZ - BARDELEBEN
Une combinaison immortelle, adroitement engagée par le sacrifice délibéré d'une case, tout à fait dans la tradition moderne.

B3 - LASKER - BAUER
Une brillante partie d'attaque qui a permis d'ajouter le concept du sacrifice des deux fous à la théorie des combinaisons échiquéennes.

B4 - PILLSBURY - LASKER
Le plus créatif et scintillant exemple du sacrifice des tours, les noirs sacrifiant les deux leurs "pour rien" en a3.

B5 - LASKER - NAPIER
Peut-être l'une des plus grandes parties de tous les temps, avec ce point ultime piquant où les blancs abandonnent tout leur avantage matériel pour obtenir la victoire dans une fin de partie où ils se révèlent les meilleurs.

B6 - ILYIN-GENEVSKY - LASKER
L'un des exemples les plus anciens et les plus caractéristiques d'un jeu purement psychologique. Les blancs laissent prendre leur dame au piège, à la fois pour compliquer la situation et pour inciter l'adversaire à la confiance et à l'insouciance.

B7 - MARSHALL - CAPABLANCA
L'une des plus anciennes et des plus parfaites démonstrations de la façon de transformer l'avantage que constitue la possession du pion de la dame en une victoire.

B8 - ALEKHINE - CAPABLANCA
Un mélange parfait des principes du milieu de partie. Capablanca utilise la stratégie pour obtenir une position supérieure et une tactique thématique créative pour avoir l'avantage décisif.

C1 - CAPABLANCA - MARSHALL
Le jeu défensif le plus illustre de tous les temps. Capablanca résiste à l'attaque que Marshall utilise pour la première fois, puis il se défend parfaitement, consolide peu à peu sa position et pour finir lance une contre-attaque dévastatrice.

C2 - CAPABLANCA - TARTAKOWER
Une fin de partie exceptionnelle, dans laquelle apparaît la première démonstration de la valeur d'un roi actif dans un jeu avec tour et pion.

C3 - NIMZOWITSCH - CAPABLANCA
La méthodologie de l'infiltration d'une colonne à moitié ouverte qui est si parfaite que le perdant a utilisé cette tactique comme modèle par la suite pour ses milieux de partie.

C4 - CAPABLANCA - LOEWENFISCH
L'une des attaques les plus dévastatrices et les plus élégantes du côté du roi qui ait été la conséquence d'un début de partie fermé.

C5 - MIESES - ALEKHINE
Le sacrifice de la dame, prévu au dixième mouvement et exécuté au mouvement suivant est probablement le plus ancien et le plus subtil dont on ait conservé la trace.

C6 - ALEKHINE - STERCK
L'une des combinaisons les plus brillantes de tous les temps, qui commence au dix-septième coup et a son apogée aux vingt-troisième et vingt-quatrième coups. La partie est encore plus passionnante du fait de la résistance acharnée des noirs.

C7 - ALEKHINE - WOLF
Cette partie a permis d'établir la preuve définitive de la justesse de la thèse des "hypomodems" - dans les années 20 - selon laquelle la qualité du premier coup d'une partie a une importance beaucoup plus grande que le décompte statique des tempos de développement. Les blancs disposent d'une position stratégiquement gagnée après le onzième coup, en dépit de quatre mouvements de la dame et de trois mouvements du roi.

C8 - BOGOLJUBOV - ALEKHINE
Une combinaison extraordinairement profonde du jeu de la dame constitue l'élément décisif d'un effort stratégique brillant sur les deux côtés de l'échiquier.

D1 - RETI - ALEKHINE
Une combinaison d'attaque excessivement profonde, dont le point saillant est un échange de dames précoce qui est le faîte d'une bataille stratégique incroyable.

D2 - ALEKHINE - BOOK
Une brillante partie offensive dans laquelle on observe pour la première fois un sacrifice positionnel intuitif de la tour.

D3 - SAEMISH - EUWE
La partie qui a permis d'établir le caractère légitime de la "défense indienne" du roi en montrant comment résister à l'imposante position centrale des blancs.

D4 - EUWE - ALEKHINE
Une incomparable démonstration de la valeur du tempo de développement au cours d'une attaque dans une partie sans dames.

D5 - GELLER - EUWE
L'attaque la plus créative et la plus dévastatrice jamais vue.

D6 - RAUZER - BOTVINNIK
La percée au centre, découverte et brillamment exécutée par les noirs au cours de cette partie, est devenue la méthode de résistance définitive dans les parties "sicilienne".

D7 - BOTVINNIK - CHEKHOVER
Une exposition stratégique brillante de la valeur et de l'utilisation d'une case-clé centrale (d5).

D8 - BOTVINNIK - CAPABLANCA
Démonstration de la construction et de l'utilisation d'une occupation des cases centrales par les pions.

E1 - LYUBLINSKY - BOTVINNIK
La découverte et la première mise en œuvre du "sacrifice d'échange russe", une méthode combinant des caractéristiques à la fois offensives et défensives.

E2 - BOTVINNIK - SMYSLOV
Pour le joueur de variantes fermées, une illustration parfaite des méthodes à utiliser et de la puissance qui peut être la conséquence d'une ouverture précoce faite exactement au moment opportun.

E3 - BOTVINNIK - HOLMOV
Démonstration technique d'une grande virtuosité de l'utilisation active du roi pour donner naissance à des chances de victoire dans une fin de partie symétrique avec des pièces mineures.

E4 - SMYSLOV - PANOV
Une leçon consommée de l'exploitation d'un avantage spatial dans une situation fermée.

E5 - SMYSLOV - RECHEVSKY
Une stratégie créative puissante pour créer et exploiter ensuite une faiblesse des pions

E6 - KERES - SMYSLOV
La plus fameuse et la plus impressionnante démonstration de sang froid où il est exposé qu'une attaque par l'aile peut être parfaitement contrecarrée par une action au centre de l'échiquier.

E7 - BOBOTZOV - TAL
Le plus inattendu et le plus excitant sacrifice de la dame (au onzième coup)

E8 - TAL - MILEV
Par sa puissance et sa créativité, l'une des plus exceptionnelles attaques contre le roi en position centrale

F1 - TAL - BOTVINNIK
Un exemple plein de virtuosité d'une utilisation compétente de toutes les pièces et de toutes les cases dans une partie extrêmement complexe et instable sur l'ensemble de l'échiquier.

F2 - TAL - LARSEN
L'un des sacrifices positionnels intuitifs les plus créatifs, reposant à la fois sur des principes échiquéens et psychologiques

F3 - SPASSKY - TAL
Comment prendre l'avantage et conserver l'initiative - telle est la démonstration faite par les noirs, avec une vigueur et une créativité exceptionnelle

F4 - POLUGAEVSKY - TAL
La valeur de l'initiative pour les noirs est mise en évidence avec une rare combinaison de puissance et de complexité

F5 - PETROSIAN - PACHMAN
Une stratégie parfaite prépare un sacrifice de la dame - qui apparaît être une erreur - ce qui retire le roi de son abri pour le conduire à la mort.

F6 - PETROSIAN - BOTVINNIK
La plus impressionnante démonstration de l'utilisation d'un mince avantage en fin de partie au cours d'un championnat du monde.

F7 - SPASSKY - PETROSIAN
Peut-être l'une des plus créatives et des plus strategiquement parfaites des parties de championnat du monde

F8 - HORT - PETROSIAN
Une merveilleuse démonstration des perspectives de défense et de contre-attaque inhérentes à la "défense française"

G1 - SPASSKY - BRONSTEIN
L'une des plus grandes parties offensives romantiques du 20e siècle. La phase finale apparaît dans le film de James Bond, "Bons baisers de Russie".

G2 - SPASSKY - FISCHER
Un exemple classique de l'utilisation de la puissance et de la précision en début et en milieu de partie en vue d'obtenir suffisamment d'avantage en fin de partie pour gagner

G3 - LARSEN - SPASSKY
Le plus brillant exemple des avantages résultant d'une attaque en pointe par les noirs.

G4 - KESTLER - SPASSKY
Démonstration brillante de la stratégie et des techniques à employer pour attaquer le roi protégé par la tour de la dame.

G5 - BILEK - FISCHER
La partie qui a ouvert le labyrinthe de l'une des variantes les plus complexes d'un début de partie moderne.

G6 - R. BYRNE - FISCHER
Les coups tranquilles qui suivent le premier sacrifice font de cette partie offensive l'une des plus profondes et des plus élégantes de tous les temps.

G7 - PORTISCH - FISCHER
La stratégie de démonstration de la supériorité de la dame sur les deux tours en début de partie est brillamment conçue et remarquablement exécutée

G8 - FISCHER - PORTISCH
Une partie stratégiquement parfaite qui a provoqué la renaissance de la variante d'échange de l'ouverture Ruy Lopez après plus de cinquante ans d'oubli

H1 - FISCHER - PETROSIAN
Un exemple incomparable de la façon de transformer un léger avantage en fin de partie en une victoire rapide, même si l'adversaire est un ancien champion du monde.

H2 - FISCHER - SPASSKY
Une attaque stratégiquement parfaite du côté du roi contre une formation de pions légèrement affaiblie

H3 - KARPOV - SPASSKY
Un incomparable mélange de stratégie et de tactiques de la part des blancs dans une Ruy Lopez. Une partie parfaite.

H4 - KARPOV - UNZICKER
Comment utiliser un avantage spatial pour conduire son adversaire à la défaite.

H5 - KARPOV - KORCHNOI
La combinaison définitive de stratégie et de tactiques au cours d'une attaque contre le "dragon sicilien".

H6 - LJUBOJEVIC - KARPOV
Une démonstration parfaite de la façon de vaincre pour les noirs au cours d'une Ruy Lopez

H7 - TATAI - KARPOV
Un sacrifice de pion extrêmement créatif - pour une position fermée - et une merveilleuse exploitation du développement en pointe qui en est la conséquence.

H8 - TIMMAN - KARPOV
Un échange de pion, auquel de nombreux grands joueurs renonceraient parce qu'étant trop "anti-positionnel", est un prélude surprenant à une attaque puissante autant qu'inattendue du côté du roi.

TABLE DE CALCUL DES RESULTATS POUR LES GRANDES PARTIES

Les tableaux suivants peuvent être utilisés par le joueur pour déterminer ses résultats en comparaison avec les maîtres qui ont joué du même côté au cours des parties d'origine. Pour déterminer un résultat, procéder comme suit : 1) Prendre le nombre des points correspondant aux premiers essais (les deux chiffres de gauche dans la fenêtre d'affichage) puis le multiplier par deux. 2) Additionner le résultat de cette multiplication au nombre des points correspondant aux seconds essais (les deux chiffres de droite dans la fenêtre d'affichage). 3) Comparer le total obtenu avec le résultat donné dans le tableau correspondant à la partie jouée.

Par exemple : Supposons que le joueur ait joué les pièces blanches dans la partie A1. Supposons également que les valeurs indiquées dans la fenêtre d'affichage aient été 14 15. En utilisant la méthode indiquée ci-dessus, on a 14 × 2 = 28 et 28 + 15 = 43, ce qui est le résultat obtenu par le joueur. Si l'on compare ce résultat avec la valeur indiquée dans la colonne blanche du tableau pour le jeu A1, on constate que 43 est situé dans le bloc 42-42. Le classement du joueur pour cette partie est "B".

PARTIE	A1		A2		A3		A4		A5		A6		A7		A8	
NOTE	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir
A	47-56	50-56	63-70	63-68	28-34	27-32	65-70	61-68	44-48	37-46	83-88	76-86	64-72	63-70	65-76	69-76
B	42-46	40-49	50-62	55-63	24-27	26	42-64	45-60	35-46	30-36	56-82	46-75	40-63	43-62	45-64	41-68
C	34-42	34-39	43-49	44-54	22-23	25	36-42	36-44	29-34	26-29	43-55	44-45	32-39	33-42	33-44	32-40
D	33	29-33	24-42	25-43	13-21	23-24	23-35	24-35	20-28	22-25	30-42	34-43	20-31	20-32	21-32	17-31
E	23-32	19-28	9-23	9-29	5-12	13-22	11-22	9-23	6-19	13-21	11-29	19-33	7-19	11-19	5-20	7-16
F	0-22	0-18	0-8	0-8	0-4	0-12	0-10	0-8	0-5	0-12	0-10	0-18	0-6	0-10	0-4	0-6
PARTIE	B1		B2		B3		B4		B5		B6		B7		B8	
NOTE	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir
A	79-86	77-86	63-70	63-68	60-66	59-64	51-62	56-62	65-70	62-68	71-76	69-76	93-98	89-98	63-70	64-70
B	50-78	42-76	37-62	51-62	44-59	49-58	37-50	38-55	39-64	42-61	46-70	44-68	63-92	48-88	46-62	40-64
C	35-49	32-41	30-36	44-50	35-43	40-48	29-36	31-37	28-38	33-41	33-45	32-43	46-62	34-47	34-45	29-39
D	20-34	17-31	15-29	31-43	17-34	21-39	15-28	14-30	15-27	15-32	13-32	12-31	32-45	19-33	24-33	16-28
E	7-19	7-16	5-14	19-30	6-16	15-20	7-14	6-13	5-14	6-14	5-12	6-11	11-31	5-18	7-23	6-15
F	0-6	0-6	0-4	0-18	0-5	0-14	0-6	0-5	0-5	0-5	0-4	0-5	0-10	0-4	0-6	0-5

PARTIE	C1		C2		C3		C4		C5		C6		C7		C8	
NOTE	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir
A	73-80	75-78	94-104	95-102	83-92	81-92	46-52	45-50	59-66	57-66	49-60	49-58	72-80	71-78	95-106	94-106
B	49-72	55-74	50-93	59-94	58-82	47-80	32-45	33-44	40-58	37-56	36-48	31-48	52-71	44-70	56-94	51-93
C	43-48	42-54	35-49	39-58	43-57	37-46	25-31	25-32	29-39	29-36	28-35	22-30	38-51	30-43	36-55	38-50
D	40-42	35-41	18-34	17-38	33-42	32-36	15-24	15-24	18-28	21-28	14-27	10-21	27-37	21-29	17-35	19-37
E	11-39	6-34	6-17	6-16	6-32	6-31	6-14	6-14	7-17	6-20	6-13	6-9	17-26	13-20	9-16	6-18
F	0-10	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-6	0-5	0-5	0-5	0-16	0-12	0-8	0-5
PARTIE	D1		D2		D3		D4		D5		D6		D7		D8	
NOTE	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir
A	74-80	72-80	42-50	43-48	55-60	52-60	71-82	75-80	47-52	45-52	53-58	51-58	72-82	75-80	74-82	75-80
B	55-73	39-71	30-42	36-42	41-55	34-51	51-70	47-74	35-46	28-44	39-52	34-50	42-71	55-74	45-73	49-74
C	40-54	26-38	26-29	28-35	30-40	26-33	38-50	31-46	26-34	22-27	29-38	27-33	32-41	39-54	35-44	33-48
D	20-39	8-25	22-25	22-27	22-29	18-25	23-37	17-30	17-25	13-21	18-28	14-26	19-31	17-38	24-34	23-32
E	6-19	6-7	6-21	6-21	6-21	6-17	6-22	6-16	6-16	6-12	6-17	6-13	6-18	6-16	7-23	6-22
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-6	0-5

PARTIE	E1		E2		E3		E4		E5		E6		E7		E8	
NOTE	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir
A	100-106	100-106	53-60	53-58	95-104	97-102	81-90	83-88	95-104	97-102	52-56	49-56	57-60	53-60	35-40	31-38
B	60-99	54-99	35-52	35-52	52-94	56-96	42-80	48-82	48-94	63-96	39-51	32-48	41-56	38-52	26-34	25-30
C	40-59	35-53	26-34	24-34	38-51	35-55	29-41	30-47	31-47	42-62	30-38	25-31	31-40	30-37	22-25	20-24
D	24-39	19-34	21-25	19-23	27-37	23-34	14-28	11-29	19-30	24-41	11-29	10-24	22-30	24-29	8-21	8-19
E	9-23	6-18	6-20	6-18	6-26	6-22	6-13	6-10	6-18	6-23	6-10	6-9	6-21	6-23	6-7	6-7
F	0-8	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5

PARTIE	F1		F2		F3		F4		F5		F6		F7		F8	
NOTE	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir
A	55-64	54-62	67-74	67-72	69-76	67-76	51-56	49-56	37-42	35-40	86-96	89-94	75-86	76-86	89-96	97-96
B	37-54	40-53	43-66	46-66	44-68	37-66	35-50	28-48	27-36	29-34	49-85	52-88	47-74	39-75	50-88	45-96
C	27-36	27-39	32-42	33-45	29-43	26-36	24-34	19-27	22-26	24-28	34-48	32-51	32-46	28-38	27-49	27-44
D	24-26	23-26	17-31	14-32	20-28	19-25	9-23	9-18	8-21	8-23	15-33	12-31	13-31	13-27	19-26	22-26
E	6-23	6-22	6-16	6-13	6-19	6-18	6-8	6-8	6-7	6-7	6-14	6-11	6-12	6-12	6-18	6-21
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5

PARTIE	G1		G2		G3		G4		G5		G6		G7		G8	
NOTE	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir
A	39-46	39-44	92-100	90-98	29-34	28-34	55-62	57-62	50-54	46-54	45-48	42-48	63-70	64-70	59-68	57-66
B	31-38	32-38	52-91	51-89	24-28	20-27	43-54	37-56	40-49	34-45	33-44	28-41	39-62	39-63	38-58	43-56
C	26-30	24-31	37-51	33-50	18-23	16-19	32-42	25-36	31-39	29-33	25-32	22-27	26-38	28-38	30-37	32-42
D	16-25	13-23	21-36	18-32	11-17	8-15	29-31	23-24	28-30	27-28	12-24	12-21	20-25	21-27	26-29	27-31
E	6-15	6-12	6-20	6-17	6-10	6-7	9-28	6-22	6-27	6-26	6-11	6-11	6-19	6-20	6-25	6-26
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-8	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5

PARTIE	H1		H2		H3		H4		H5		H6		H7		H8	
NOTE	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir	Blanc	Noir
A	61-68	61-66	75-82	73-80	68-76	69-74	77-88	79-86	48-54	49-52	79-84	75-84	53-60	52-60	57-62	55-62
B	34-60	39-60	50-74	46-72	41-67	50-68	39-76	51-78	36-47	39-48	53-78	40-74	36-52	37-51	41-56	33-54
C	24-33	26-38	27-49	31-45	33-40	37-49	30-38	35-50	27-35	30-38	36-52	27-39	26-35	30-36	29-40	21-32
D	13-23	14-25	8-26	12-30	27-32	29-36	26-29	28-34	22-26	20-29	29-35	23-26	11-25	13-29	16-28	12-20
E	6-12	6-13	6-7	6-11	7-26	6-28	6-25	6-27	6-21	6-19	6-28	6-22	6-10	6-12	6-15	6-11
F	0-5	0-5	0-5	0-5	0-6	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5	0-5

SECTION VI
INFORMATIONS GENERALES

PROGRAMME D'ESSAI

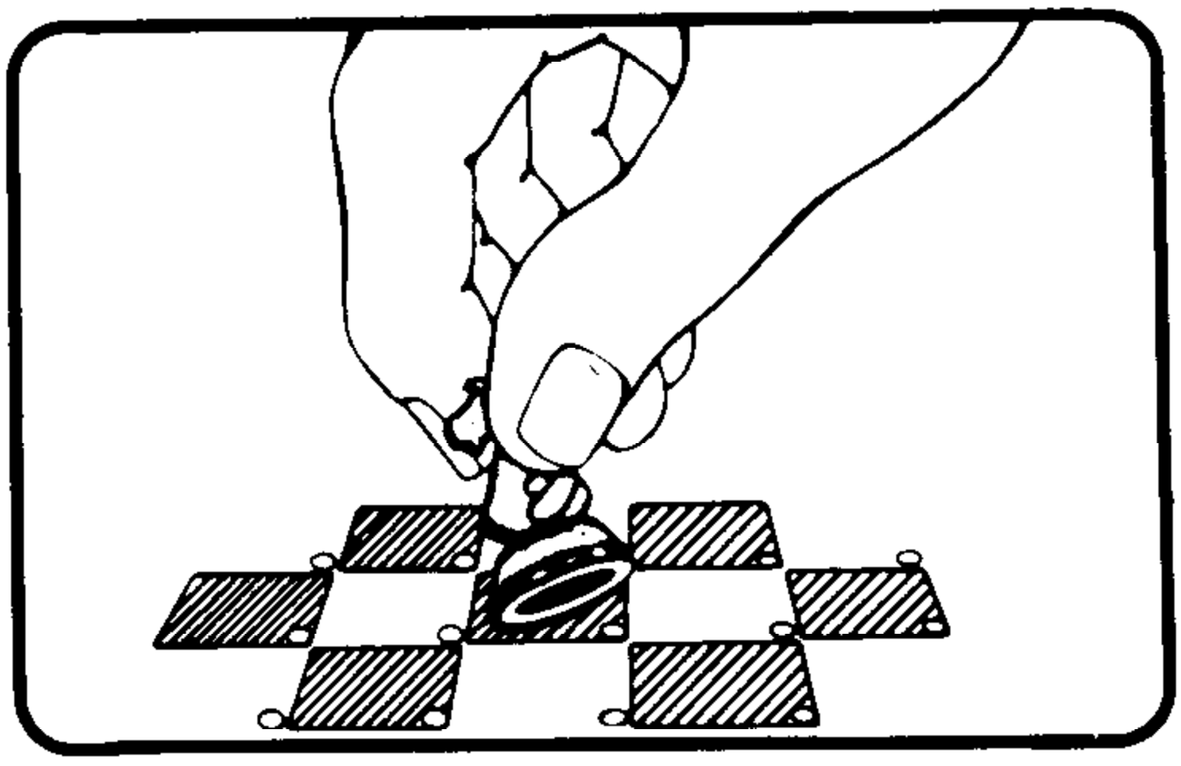
Un calculateur miniaturisé, qui constitue l'un des éléments du système électronique intégré du jeu, analyse chaque position. Après avoir considéré tous les coups possibles, le calculateur prend la décision qu'il juge la meilleure.

Comme le programme complexe utilisé dans ce processus de prise de décision a été soigneusement essayé, le risque d'une erreur du calculateur est infime. Si l'on a des raisons de penser que le jeu fonctionne de façon incorrecte, nous suggérons d'appliquer le programme d'essai ci-dessous pour s'assurer du bon fonctionnement de l'appareil. Si l'on soupçonne encore des réactions incorrectes après exécution du programme d'essai, nous suggérons d'en dresser la liste et de retourner l'appareil au service après-vente.

Action du joueur	**Réaction du Challenger**
1 - Enfoncer la touche RE	Affichage : 0.00
2 - Enfoncer la touche LV	Affichage - 0P
3 - Choisir l'ouverture classique F7	Affichage . -- F7
4 - Appuyer sur E2 puis E4	E7 à E5
5 - Appuyer sur G1 puis F3	B8 à C6
6 - Appuyer sur F1 puis C4	F8 a C5
7 - Appuyer sur F3 puis H4	D8 à H4
8 - Appuyer sur A2 puis A3	H4 à F2
	ECHEC ET MAT

TRANSFORMATEUR

Le transformateur qui est fourni avec le **CHAMPION CHESS CHALLENGER** a été spécialement conçu pour être utilisé avec cet appareil. Nous déconseillons formellement l'utilisation d'une source d'alimentation ou d'un transformateur autre que celui qui est fourni par le constructeur.



IMPORTANT

Il est recommandé de se servir de l'arête de la pièce et d'appuyer légèrement au centre de la case comme indiqué sur la figure ci-contre.

SERVICE APRES-VENTE

Afin de vous assurer un service après-vente efficace, nous vous prions de nous décrire très précisément l'anomalie constatée (en notant si nécessaire des parties entières). Pour tout jeu bénéficiant de la ***garantie gratuite de 1 an pièces et main-d'œuvre,*** *veuillez nous joindre votre* ***carte de garantie enregistrée*** *par nos services.*

LE JOUEUR QUI EN FERA LA DEMANDE LORS DU RENVOI DE SA CARTE DE GARANTIE RECEVRA UNE BROCHURE COMPLEMENTAIRE INTITULEE "REGLES DU JEU D'ECHECS".

ICAG - PARIS

REXTON

B.P. 154 - 75755 PARIS CEDEX 15