



## Manuel D'instructions

210C, 270

©: Le programme contenu dans le jeu d'échecs  
électronique à mémoire de calcul décrit dans ce mode  
d'emploi est the copyright de  
NEWCREST TECHNOLOGY LIMITED

## BIENVENUE A SPHINX CHESS COMPUTER

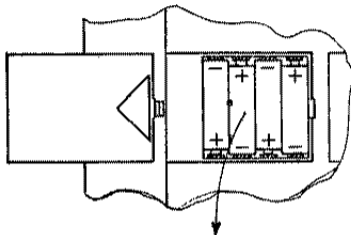
Nous vous remercions pour l'achat de cet échiquier. Nous sommes sûrs que vous serez très satisfait de ce nouveau produit. Votre nouvel échiquier est le seul sur le marché mondial à offrir tant de possibilités. Afin de vous rendre l'étude plus facile, nous avons divisé ce mode d'emploi en trois parties. La partie 1 comprend les informations élémentaires que chacun devrait connaître concernant l'ordinateur. La partie 2 donne des informations sur les caractéristiques qu'il n'est pas nécessaire de connaître dans un premier temps. La partie 3 contient des informations sur les caractéristiques sophistiquées, le plupart d'entre elles étant absentes les autres jouer actuellement sur le marché.

Il y a aussi une référence succincte qui pourrait vous être d'une grande utilité quand vous connaîtrez l'ordinateur un peu mieux et une liste de référence pour tous les problèmes que vous pourriez rencontrer. Même si vous êtes débutant, vous apprendrez très rapidement comment jouer avec l'ordinateur. La meilleure manière est de suivre le manuel peu à peu et essayer les différentes possibilités sur l'ordinateur en même temps que vous les lisez.

### 1. Les piles

Pour placer les piles, ouvrir le couvercle du compartiment situé au dos de l'appareil et placer les piles comme indiqué en respectant les polarités.

Les piles neuves durent approximativement 80 heures.



1,5 V - UM-3 ou type AA

Si vous désirez utiliser un adaptateur, assurez-vous que le voltage est bien le même que celui nécessaire au fonctionnement de votre jeu.

La prise adaptateur est située au dos de l'ordinateur. Notez que vous ne devez utiliser que l'adaptateur propre à l'ordinateur. L'usage d'un autre adaptateur annule automatiquement la garantie.

### 2. Pour commencer le jeu

Disposez les pièces sur le clavier dans leur position de fonctionnement et allumez l'ordinateur. Vous entendez un signal caractéristique et une lumière s'allume indiquant que c'est aux blancs de commencer. Il y a deux lumières de couleur, une pour les blancs et une pour les noirs (la noire est placée au-

dessus de la blanche). Ces lumières indiquent toujours le mouvement suivant.

Remarquez que les deux horloges digitales indiquent le temps de réflexion des blanche et des noirs. Quand vous commencez un jeu, les horloges sont réglées à zéro.

### 3. Comment effectuer les mouvements

Pour effectuer un déplacement, presser légèrement la pièce que vous désirez déplacer. La façon la plus pratique est d'incliner votre pièce doucement et presser légèrement avec le bord du pion. Votre ordinateur est très sensible. Une touche très légère est suffisante. Si vous pressez très fort, cela peut à la longue endommager votre clavier. L'ordinateur émet un bip et deux lumières maintenant s'allument. Les lumières horizontales en bas de l'ordinateur sont appelées lumières du fichier, les lumières verticales sur le côté gauche de l'ordinateur sont appelées lumière de place.

Les deux lumières indiqueront le damier sur lequel vous avez pressé. Ensuite, positionner la pièce sur le damier que vous avez choisi et la presser à nouveau légèrement. L'ordinateur émet un bip. Il a maintenant enregistré votre déplacement et commence à élaborer sa réponse.

### 4. Mouvements de l'ordinateur

Alors que l'ordinateur réfléchit, la lumière du côté où l'on joue s'allumera. Au commencement du jeu, l'ordinateur sera en position de mouvement immédiat grâce à sa mémoire d'une capacité de plus de 6.000 demi mouvements. Quand l'ordinateur a décidé son mouvement, il émet un bip caractéristique en même temps que deux lumières s'allument. Ces deux lumières indiquent la pièce que l'ordinateur désire déplacer. Presser légèrement le damier et ramasser la pièce.



Les lumières changent et indiquent le damier que l'ordinateur désire atteindre. Positionner la pièce sur ce damier en pressant doucement. L'ordinateur changera la lumière, indiquant que c'est à vous de jouer. Rappelez-vous que la lumière clignote lorsque l'ordinateur réfléchit. Ainsi, si la lumière ne clignote pas, l'ordinateur a déjà probablement trouvé son mouvement.

### 5. Mouvements spéciaux

Les prises sont effectuées comme tout autre mouvement. La pièce à déplacer est enfoncée sur les damiers de départ et de destination, alors que la pièce prise est enlevée du clavier sans être touchée.

Les prises en passant sont effectuées de la même façon. L'ordinateur vous rappellera automatiquement d'enlever le pion capturé. Presser le damier tout en ôtant le pion. La Tour est effectuée en procédant au déplacement du roi de la même manière. L'ordinateur vous ordonnera de déplacer la Tour.

Appuyer sur les damiers de départ et de destination, alors que vous déplacez la Tour. L'ordinateur effectue automatiquement la promotion du pion. L'ordinateur supposera que vous voulez promouvoir la reine. Si vous voulez promouvoir la Tour, le Fou ou le Cavalier, vous pouvez presser la touche spécifique de la pièce. Vous devez la faire après avoir enfoncé le damier de départ, mais avant de presser le damier de destination. Quand l'ordinateur promeut un de ses propres pions, il indiquera la pièce qu'il désire en allumant une des lumières, aussitôt que vous pressez la touche de départ. Si vous n'y avez prêté aucune attention, vous pouvez toujours contrôler la position (voir section 16). Presque toujours, l'ordinateur choisira une Reine, mais en certaines positions, il pourrait décider de prendre une autre pièce.

### 6. Mouvements illégaux

Si vous essayez d'effectuer un mouvement illégal ou impossible ou essayer de faire quoi que ce soit d'impossible, vous entendrez le signal d'erreur et une lumière apparaîtra. Chaque fois que vous entendez ce signal, il signifiera que vous avez commis une erreur et que votre dernier coup doit être ignoré.

Si par exemple vous avez essayé d'effectuer un mouvement illégal, vous pouvez continuer à jouer en plaçant la pièce sur une case légale, ou en la plaçant sur sa case d'origine pour en déplacer une autre.

Le signal d'erreur se fera également entendre si vous essayez de déplacer une des pièces adverses.

## 7. Echec, MAT, PAT, ABANDON, ET ANNONCE DE MAT

Quand un des joueurs fait échec, la lumière CHECK clignotera. Un Echec et Mat est annoncé lorsque clignotent les lumières Echec et Mat, et les lumières de couleur indiqueront la couleur perdante.

Si un PAT se produit, la lumière PAT s'allumera. L'ordinateur reconnaît PAT par les lumières PAT et MAT, 3ème répétition (lumières PAT et 3mem REPET.) et les 50 mouvements de règle (lumière PAT seulement). Quand un PAT se produit, vous pouvez toujours choisir de l'ignorer et continuer le jeu.

Si l'ordinateur décide d'abandonner, la lumière de l'abandon s'allumera. —

L'ordinateur abandonnera s'il est loin derrière. Cependant, il n'abandonnera pas s'il est MAT avec son adversaire, alors qu'il serait déloyal de priver le joueur de ce moment de gloire.

Quand l'ordinateur abandonne, vous pouvez toujours ne pas en tenir compte et continuer le jeu.

Si l'ordinateur trouve un MAT forcé, la lumière de MAT s'allumera et une colonne de lumières indiquera le nombre de mouvements nécessaires pour vous mettre MAT.

Ainsi, si le MAT et une lumière s'allument, et que la lumière ECHEC s'allume, cela signifie que vous êtes en échec et serez MAT à votre prochain déplacement.

## 8. Nouveau jeu

Pour démarrer un nouveau jeu, appuyez simplement sur la touche NEW GAME et positionner les pièces dans leur position de départ initial. L'ordinateur peut être obtenu en pressant la touche NEW GAME.

## 9. NIVEAUX

Votre ordinateur possède 44 différents niveaux.

Pour simplifier, nous commencerons avec les 17 premiers niveaux. Le reste des niveaux sera discuté section 19.

NIVEAU	TEMPS PAR MOUVEMENT
A1	1 1/2/ sec.
A2	4 1/2 sec.
A3	7 1/2 sec.
A4	10 1/2 sec.
A5	15 sec.
A6	22 1/2 sec.
A7	30 sec.
A8	45 sec.
B1	1 min.
B2	1 1/2 min.
B3	2 1/4 min.
B4	3 min.
B5	3 3/4 min.
B6	4 1/2 min.
B7	6 min.
B8	15 min.
E1	faible

Quand vous appuyez sur la touche "LEVEL/NIVEAU", vous entrez dans le mode "LEVEL/NIVEAU". L'ordinateur indiquera le niveau moyen en utilisant deux lumières. En même temps, l'affichage digital indiquera le temps moyen par mouvement en niveau normal. Par exemple, au niveau A2, les horloges afficheront 0:04 (4"  $\frac{1}{2}$  par mouvement en moyenne). Quand vous allumez l'ordinateur, le niveau de jeu est A2. Le niveau E1 est un niveau spécial pour les débutants, étant le plus faible de l'ordinateur.

Le nouveau jeu peut être changé en appuyant sur la case de jeu que l'on a choisi.

Lorsque vous êtes en niveau correct, appuyer la touche "LEVEL". une fois encore pour sortir du mode "LEVEL". (si vous êtes un

joueur expérimenté, vous pouvez aussi utiliser une des autres touches de fonction).

Vous devez sortir du mode "LEVEL/NIVEAU" avant de commencer un mouvement.

Vous pouvez évidemment changer le niveau pendant le jeu lorsque c'est à votre tour de jouer.

## 10. SONS

Si vous préférez que votre ordinateur fonctionne sans signal sonore, appuyer sur la touche SOUND/COLOR.

En appuyant à nouveau sur la touche SOUND/COLOR, on obtient à nouveau le son.

## 11. SUGGESTIONS

Si vous appuyez la touche HINT, l'ordinateur vous donnera son avis sur le pion à déplacer. Cela est fait en indiquant le mouvement et la case de provenance "FROM" (TEMPS LONG) et la case d'entrée (TEMPS COURT).

L'ordinateur continuera d'indiquer le mouvement jusqu'à ce que vous appuyiez une nouvelle touche.

Le mouvement indiqué est le mouvement que l'ordinateur attend de vous. Chaque fois que c'est à votre tour et que vous analysez votre déplacement, l'ordinateur étudie sa réponse. Aussi, si vous effectuez le déplacement que l'ordinateur attend de vous, il répondra immédiatement.

Si vous pressez la touche HINT alors que l'ordinateur réfléchit, le mouvement qu'il trouve le meilleur s'allumera. Vous pouvez alors étudier votre mouvement suivant au lieu d'attendre. Cette fonction demeure dans le jeu jusqu'à son terme. (Vous pouvez l'annuler en appuyant deux fois sur la touche LEVEL alors que l'ordinateur réfléchit).

## 12. MEMORISATION

Si vous devez interrompre un jeu et le continuer plus tard, l'interrupteur ON/OFF/SAVE devra être positionné sur SAVE. L'ordinateur reprendra ensuite la position du jeu dans sa mémoire et utilisera ainsi un minimum de courant.

Plus tard, vous pouvez rallumer et continuer comme avant. La position SAVE devrait être utilisée, si vous voulez garder les contenus de la mémoire programmable (Voir Section 24).

## PARTIE 2 : OPTIONS SPECIALES

### 13. CHANGER DE CAMP

Si vous pressez la touche MOVE, l'ordinateur se déplacera à nouveau et ainsi vous pourrez laisser l'ordinateur jouer tout le jeu lui-même.

Si vous désirez jouer un jeu avec les pions noirs appuyer sur la touche MOVE dans la position de départ. L'ordinateur retournera alors l'échiquier et jouera avec les pièces blanches au-dessus de l'échiquier tandis que vous jouerez avec les pièces noires au bas de l'échiquier.

### 14. PRENDRE DES MOUVEMENTS ARRIERE

Si vous pressez un de vos pions, et ensuite décidez de ne pas le déplacer, presser une deuxième fois la case. Les lumières indiquant la case s'éteindront et vous pourrez déplacer un autre pion.

Si vous avez déjà effectué un mouvement, il n'est pas trop tard pour rétrograder. Alors que l'ordinateur considère sa réponse ou indique la case précédente, appuyez sur la touche TAKEBACK et l'ordinateur s'arrêtera de penser. Ensuite, appuyer la touche TAKE BACK à nouveau et l'ordinateur vous indiquera le pion que vous avez déplacé en dernier. L'appuyer sur le clavier, et l'ordinateur vous montrera la case d'où il provient. Replacer le pion sur cette case en le pressant à nouveau. Appuyer sur la case concernée quand vous replacez le pion.

Si vous avez déjà effectué le déplacement, vous devez d'abord appuyer sur la touche TAKE BACK et reprendre le mouvement de l'ordinateur, ensuite presser à nouveau la touche TAKE BACK et reprendre votre propre mouvement. Si vous voulez récupérer plusieurs mouvements, continuer simplement à récupérer les mouvements aussi longtemps que vous le désirez. Normalement, l'ordinateur mémorise les 50 derniers mouvements pour chaque joueur.

### 15. TERMINER LA RECHERCHE

Si vous pressez la touche MOVE, alors que l'ordinateur pense, la recherche prendra fin immédiatement et jouera le mouvement qu'il considère le meilleur (le même mouvement qui est affiché si vous appuyez sur la touche KEY).

### 16. CONTROLE DE LA POSITION

En cas de confusion, par exemple si vous renversez le clavier et les pions, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer l'emplacement des pions d'après sa mémoire. Appuyer sur une des touches marquées d'un type de pièces, l'ordinateur vous indiquera l'emplacement de ces pions en allumant une rangée et une ou plusieurs lignes.

Une lumière constante indique un pion blanc alors qu'un clignotement indique un pion noir, un pion s'allumera, indiquant le type de pion que vous contrôlez. Appuyez sur le même pion à nouveau et l'ordinateur vous indiquera la prochaine rangée de la même façon, jusqu'à ce que disparaissent tous les pions de ce type sur le damier.

### 17. PISOTIN D'ENTREE

Quand vous appuyez sur la touche ENTER POSITION, l'ordinateur entrera dans le mode ENTER POSITION, position d'entrée. Le mode ENTER POSITION est utilisé pour changer ou établir une position sur le clavier.

Si vous pressez ensuite la touche LIBRARY/CLEAR BOARD, le tableau est effacé (tous les pions sont supprimés).

Si vous désirez entrer ou enlever les pions, pressez une des 6 touches. La lumière correspondante s'allumera, indiquant le type de pièces que vous modifiez.

S'il y a des pions de ce type sur le tableau, l'ordinateur vous indiquera ces pions comme décrit dans la Section 15.

Si vous désirez enlever un pion de ce type, appuyez la case de ce pion, et la lumière de file de cette case.

Vous pouvez seulement enlever les pions identifiés par le clignotement.

Si vous désirez ajouter un pion de ce type, appuyez seulement sur le damier vide et les lumières changeront.

(Dans le mode ENTER POSITION, la touche SOUND/COLOR

est utilisée pour contrôler la couleur.

Quand vous avez la position correcte, contrôler que les lumières indiquent bien la couleur du côté à déplacer. Puis pressez la touche SOUND/COLOR pour changer la couleur. Contrôler que la position est juste. Chaque joueur doit avoir un roi et moins de 16 pions, et le joueur en attente ne doit pas être en ECHEC. Ensuite, appuyez la touche ENTER POSITION une fois de plus pour sortir du mode ENTER/POSITION. (Si vous êtes un utilisateur expérimenté, vous pouvez aussi utiliser une des autres touches de fonction).

Vous devez éteindre le mode ENTER/POSITION avant d'engager un mouvement, il est certain que la position peut changer à n'importe quel moment du jeu quand c'est à votre tour de jouer.

### 18. MOUVEMENTS MULTIPLES

Appuyez sur les touches MULTI MOVE. Placer l'ordinateur dans le mode joueur contre joueur.

Dans ce mode, l'ordinateur ne se déplacera pas lui-même. Ainsi chaque joueur peut effectuer ses mouvements. Cette caractéristique peut être utilisée pour effectuer une ouverture particulière pour rejouer un jeu dans une position spéciale ou pour utiliser l'ordinateur comme échiquier normal, permettant à 2 personnes de jouer l'une contre l'autre alors que l'ordinateur contrôle la légalité des mouvements, offre des suggestions, et garde la trace des échecs, échec et mat, troisième répétition, la règle de 50 mouvements, et même le contrôle du temps. (Voir Section 21).

## TROISIEME PARTIE : ACTIONS AVANCEES

### 19. NIVEAUX

Votre ordinateur possède 44 différents niveaux qui sont contrôlés par 2 horloges incorporées.

NIVEAU	TEMPS PAR MOUVEMENT	TEMPS POUR 40 MOUVEMENTS	NIVEAU	TEMPS POUR
A1	1,5 sec.	1 min.	C1	1 min.
A2	4,5 sec.	3 min.	C2	3 min.
A3	7,5 sec.	5 min.	C3	5 min.
A4	10,5 sec.	7 min.	C4	7 min.
A5	15 sec.	10 min.	C5	10 min.
A6	22,5 sec.	15 min.	C6	15 min.
A7	30 sec.	20 min.	C7	20 min.
A8	45 sec.	30 min.	C8	30 min.
B1	1 min.	40 min.	D1	40 min.
B2	1,5 min.	1 heure	D2	1 heure
B3	2,25 min.	1,5 heure	D3	1,5 heure
B4	3 min.	2 heures	D4	2 heures
B5	3,75 min.	2,5 heures	D5	2,5 heures
B6	4,5 min.	3 heures	D6	3 heures
B7	6 min.	4 heures	D7	4 heures
B8	7,5 min.	10 heures	D8	10 heures
F1	NIVEAU DE DEMONSTRATION		E1	ENTRAINEMENT 1
F2	NIVEAU RAPIDE DEMONSTRATION		E2	ENTRAINEMENT 2
F3	TOUS LES NIVEAUX		E3	ENTRAINEMENT 3
F4	NIVEAU MAT		E4	ENTRAINEMENT 4
H1	NORMAL		E5	ENTRAINEMENT 5
H2	ATTAGUANT		E6	ENTRAINEMENT 6
H3	TRES AGRESSIF		E7	ENTRAINEMENT 7
H4	POSITION		E8	ENTRAINEMENT 8

Le niveau A1-B8 jouera utilisant le temps de réponse spécifique moyen. L'ordinateur maintient un timing. Sur chaque niveau, L'ordinateur doit faire un certain nombre de mouvements durant un temps déterminé. L'ordinateur utilisera plus de temps pour des mouvements complexes et moins de temps pour de simples, mais il fera une moyenne sur un certain nombre de déplacements. S'il met beaucoup de temps pour l'ouverture, il jouera plus rapidement par la suite. Il y a un contrôle du temps

après 40 mouvements et otus les 20 mouvements successifs. Ai Ainsi au niveau B4 l'ordinateur fera 40 mouvements en 2 hour heures, et ensuite 20 mouvements par heure le reste du jeu. Le niveau C1-d8 jouera tout le jeu dans les limites du temps prévus indépendamment du nombre de mouvements qui seront effectués. Ce genre de pratique est principalement utilisé pour le très populaire blitz et les jeux d'échecs rapides. Le niveau E1-E8 est le niveau d'entraînement. Sur ces niveaux, la recherche est limitée au nombre de la moitié des mouvements correspondant au niveau de jeu.

C'est-à-dire pour le niveau E1, l'ordinateur ne tiendra compte que d'un demi-mouvement en avant. Cela rend le jeu plus faible et donne aux joueurs moyens une meilleure chance de gagner contre l'ordinateur avec la possibilité d'accroître lentement la force de jeu de l'ordinateur au fur et à mesure de leur amélioration. Les niveaux normaux très rapides (A1-et C1) ne donnent pas nécessairement des jeux faibles si vous-même jouez lentement, car l'ordinateur à ces niveaux adopte votre rythme de réflexion. Ainsi le niveau E1 est le plus faible de l'ordinateur. Le niveau F1 est utilisé pour la démonstration. A ce niveau, l'ordinateur jouera à la même vitesse que vous, qu'o vous soyez rapide ou lent. Ce niveau est ainsi utilisée quand vous désirez un jeu plus agréable pour la maison sans penser aux contrôles de temps.

Le niveau F2 fonctionne comme le niveau F1, excepté que l'ordinateur jouera deux fois plus vite que vous (au cas où vous seriez quelque peu impatient). Le niveau 3 est le niveau infini. A ce niveau, l'ordinateur pensera indéfiniment, à moins que la position se trouve dans sa mémoire, il n'a qu'un mouvement légal, il trouve un mat ou vous terminez la recherche. Cela peut être utilisé pour un échiquier postal où vous laissez l'ordinateur réfléchir deux jours à chaque mouvement.

Le niveau F4 est un niveau spécial utilisé pour résoudre des problèmes de mat. L'ordinateur essaiera d'abord de trouver un MAT en 1, ensuite un MAT en 2, 3, 4, 5, etc. . . . Quand l'ordinateur a trouvé un MAT, il commence à flasher le premier mouvement et continue de chercher une deuxième solution.

S'il trouve une deuxième solution, il allume alors celle-1ci. Si

vous n'êtes pas intéressés par la deuxième solution, vous pouvez bien sûr terminer la recherche et continuer de jouer. Quand l'ordinateur a trouvé toutes les solutions, il joue la dernière solution trouvée. Vous pouvez alors entrer un mouvement de défense, et l'ordinateur trouvera le reste de MAT. L'ordinateur peut résoudre des MAT jusqu'à 12 mouvements, bien que cela puisse prendre beaucoup de temps.

Quand vous changez le niveau, les horloges incorporées sont automatiquement remises à l'heure.

Pour les niveaux C1-D8 et F1-F2, les horloges sont remises à zéro. Pour le niveau A1-B8, elles sont réglées sur le temps moyen par mouvement multiplié par le nombre de mouvements joués. Ainsi, si vous jouez dans un tournoi où le temps est de deux heures pour 40 mouvements, plus 1/2 heure pour le reste du jeu, vous devez commencer en niveau B4, et ensuite passer en niveau C8 au bout de deux heures.

Si vous jouez en niveau B4, et après 20 mouvements, presser à nouveau le niveau B4, l'ordinateur ne changera pas le niveau, mais il remettra les horloges à l'heure, et s'assurera que les deux joueurs ont pris une heure pour les 20 premiers mouvements sans tenir compte du temps réellement passé. Si plutôt que cela vous passez en niveau A5, l'ordinateur s'assurera que les deux joueurs ont passé 10 minutes pour les 20 premiers mouvements et 15 secondes pour le reste du jeu.

## 20. LES STYLES DE JEU

En qualité de premier jeu d'échecs électronique dans le monde, votre ordinateur vous offre 4 styles différents de jeu. Vous pouvez choisir entre la formule NORMAL (H1), la formule d'attaquant (H2), la formule très agressive (H3) et aussi la formule de position (H4) qui est normalement considérée très difficile pour les ordinateurs. Votre ordinateur a en fait 4 différents jeux en 1.

Cette caractéristique offre vraiment une nouvelle dimension au jeu d'échecs électronique, et vous donne une occasion unique d'expérimenter votre jeu contre différents styles de joueurs. Vous pouvez même changer la façon de jouer d votre ordinateur au milieu d'un jeu. Le style de jeu affecte à la fois le choix de la ligne d'ouverture et le style de jeu à la mi-temps

mais pas la fin du jeu. Quand vous allumez l'ordinateur, le style de jeu est positionné en NORMAL.

Vous changez le style de jeu simplement en pressant la touche LEVEL (pour entrer dans le mode LEVEL, et la case correspondant au style que vous désirez choisir (H1-H4). N'oubliez pas de appuyer sur la touche LEVEL pour sortir du mode de niveau.

## 21. INTENSITE DE LA RECHERCHE

En jouant avec l'ordinateur, il vous intéresserait de savoir combien de demi-mouvements celui-ci a programmé. L'intensité de la recherche est bien sûr liée au niveau de jeu, c'est-à-dire qu'en niveau A1, la recherche n'est de loin pas aussi approfondie qu'en niveau B8, etc... Au niveau d'entraînement (E1-E8), la recherche est fixe. Si vous appuyez sur la touche LEVEL alors que l'ordinateur réfléchit, le niveau de la recherche sera indiqué par une lumière de rang. Par exemple, trois lumières signifient que l'ordinateur a programmé trois demi-mouvements en avant. Au niveau MAT (F4), l'ordinateur indique le nombre de mouvements à travers lesquels il essaie de faire un mat. Si la recherche excède 8 demi-mouvements, l'ordinateur commencera à calculer à partir de 1 (ainsi si l'ordinateur a programmé 11 demi-mouvements en avant, les trois lumières apparaîtront).

L'affichage digital vous indiquera en même temps quel mouvement l'ordinateur analyse et combien de temps il a passé sur ce mouvement. C'est pourquoi vous savez toujours en mesure de savoir ce que l'ordinateur fait. Vous pouvez à nouveau arrêter la fonction en appuyant sur la touche LEVEL.

## 22. LIGNE ATNICEPEE DE JEU ET EVALUATION

Quand vous pressez la touche HINT/SUGGESTION, l'ordinateur allumera la déplacement qu'il croit être le suivant dans le jeu (voir section 13). Après avoir pressé la touche suggestion, pressez-la une deuxième fois, l'ordinateur allumera le déplacement qu'il espère être le deuxième déplacement suivant dans le jeu, et ensuite jusqu'à un maximum de 6 demi-mouvements. De cette façon, vous pouvez voir comment l'ordinateur attend le développement du jeu. Vous pouvez naturellement utiliser



cette fonction à la fois quand c'est à votre tour de jouer et lorsque l'ordinateur pense. Le nombre de demi-mouvements que l'ordinateur affichera dépend naturellement du nombre de demi-mouvements qu'il envisage de faire, mais le nombre ne sera pas nécessairement identique à la recherche.

Quand l'ordinateur a déployé toute la ligne de jeu, il allumera une des lumières de rang. Cela indique l'évaluation de la position par l'ordinateur. Si la lumière est près du haut du damier, cela signifie que ce joueur est bien placé. Normalement, vous jouez avec les pièces au bas du damier, donnant la table suivante.

LUMIERE	EVALUATION
8	POSITION GARNATE POUR L'ORDINATEUR (au moins une pièce)
7	POSITION DE SUPERIORITE POUR L'ORDINATEUR (au moins 1 pion sans compensation)
6	POSITION DE SUPERIORITE POUR L'ORDIANTEUR (au moins 1/4 de pion)
5	LEGER AVANTAGE POUR L'ORDINATEUR
4	LEGER AVANTAGE OOUR VOUS
3	AVANTAGE DE POSITION POUR VOUS (au moins 1/4 de pion)
2	POSITION DE SUPERIORITE POUR VOUS (au moins un pion sans compensation)
1	POSITION GAGNATNE POUR VOUS (au moins 1 pièce)

### 23. POUR REJOUER

Lorsque votre jeu a été agréable, très souvent vous aurez envie de l'écrire ou peut-être étudier une des positions intéressantes

plus attentivement. La fonction REPLAY vous permet de rejouer le jeu que vous venez juste de terminer.

Pour rejouer, placez les pions en position de départ et enfoncez la touche REPLAY (ne pas presser la touche NEW GAME). Cela met l'ordinateur dans un mode spécial de rejou. L'ordinateur vous indiquera le dernier de départ du premier mouvement, et l'affichage digital indiquera en même temps le numéro du mouvement et le mouvement. Effectuer le mouvement comme d'habitude en appuyant sur les derniers "From/provenance" et "to/destination", et l'ordinateur vous indiquera immédiatement le prochain mouvement. Cela continuera jusqu'à la fin du jeu. Si vous ne désirez pas continuer jusqu'à la fin du jeu, vous pouvez sortir du mode de jeu "REPLAY" de trois façons différentes. Si vous appuyez sur la touche REPLAY, l'ordinateur quittera le mode REPLAY pour retourner à la position première. (Avant d'avoir appuyé sur la touche REPLAY la première fois). Vous pouvez reconstituer la position originale du clavier en contrôlant la position (voir section 16), et continuer le jeu. Si vous appuyez sur la touche TAKE BACK, l'ordinateur quittera le mode REPLAY au milieu du jeu, sans changer la position normale du clavier. Cela est très utile si vous désirez étudier une position particulière. En appuyant sur la touche NEW GAME, l'ordinateur sera reprogrammé complètement pour un nouveau jeu. Au leud d'effectuer le mouvement en appuyant sur les derniers "from" et "to" vous pouvez effectuer directement le prochain mouvement en appuyant sur la touche MOVE. Ainsi, si vous voulez écrire le jeu, vous pressez seulement la touche REPLAY, et ensuite écrivez les mouvements un par un (en utilisant l'affichage digital) tout en pressant la touche MOVE. L'ordinateur mémorise seulement les 60 derniers mouvements. Ainsi, si vous désirez écrire un jeu très long, vous devez utiliser la fonction REPLAY après les 60 premiers mouvements, et ensuite après les 120 mouvements, etc... Si vous utilisez le mode ENTER POSITION pendant un jeu, l'ordinateur ne mémorisera pas les mouvements précédents. Ceci peut cependant être très utile. Pendant le jeu, si vous atteignez une position intéressante, vous marquez la position en appuyant deux fois sur la touche ENTER POSITION.

Ensuite plus tard, quand vous avez terminé le jeu et voulez étudier la studied la position, pressez seulement **REPLAY** et **TAKE BACK** et positionner les pions en contrôlant la position (voir section 16).

## 24. MEMOIRE PROGRAMMABLE

Votre ordinateur possède une vaste mémorisation avec plus de 1000 variations comprenant plus de 6000 demi-mouvements; Si cela n'est pas assez, votre ordinateur vous offre en tant que deuxième jeu d'échecs électronique au mode la possibilité de programmer vous-même des ouvertures et variations dans l'ordinateur. Cette caractéristique vous permet d'élaborer une mémorisation de votre propre choix.

Jusqu'à 240 demi-déplacements peuvent être programmés dans la mémorisation (seulement des déplacements différents peuvent être comptés, si vous entrez différentes variations démarant avec 1. e4, le déplacement compte seulement pour un demi-déplacement.

Programmer votre mémorisation est aussi simple que vous pouvez le soulaiter. Avez ce jeu d'échecs électronique vous n'avez pas à lire un manuel de a6 pages. Tout ce qu'on vous avez à faire est apprendre à utiliser une seule touche. Comme d'habitude, vous commandez un nouveau jeu en pressant la touche **NEW GAME/NOUVEAU JEU**.

Ensuite vous jouez la variation, vous désirez entere dans la mémorisation. La façon la plus simple est d'utiliser la fonction **MULTI MOVE/MOUVEMENT MULTIPLE** (Section 17). Vous pouvez naturellement utiliser la fonction **LIBRARY/MEMORISATION**, si dans un jeu contre l'ordinateur vous atteignez une variation intéressante que vous aimeriez entrer dans la mémorisation. Pressez juste la touche **LIBRARY/MEMORISATION** et la variation est entrée. Si la capacité de stockage de 240 demi-mouvements est dépassée, l'ordinateur donnera le signal d'erreur. Cela signifie que seulement la première partie de la variation a été programmée. L'ordinateur donnera aussi le signal de l'erreur, si la longueur de la variation dépasse 60 mouvements complets.

Quand l'ordinateur joue, il prendra au hasard soit un mouvement de sa propre mémorisation ou de la vôtre. Cela signifie

que vous pouvez aussi utiliser la mémorisation pour donner la priorité à certaines ouvertures.

Si par exemple vous entrez le mouvement 1. f4 dans l'ordinateur, cette ouverture sera jouée plus souvent par l'ordinateur. L'ordre dans lequel vous entrez les différentes variations est important, puisque les premières variations seront jouées plus souvent.

L'ordinateur dirige automatiquement les transpositions. Anisi, si vous entrez une ligne démarant avec 1. d4 e5 Z. f4, et plus tard dans un jeu 1. f4 e5 Z. e4, l'ordinateur sera encore capable d'utiliser la mémorisation. Les contenus de votre mémorisation seront retenus quand vous mettez l'ordinateur en position **ASVE** (voir section 18).

Si vous désirez effacer la mémorisation complète, positionner sur **OFF**. Il est ainsi très important que vous utilisiez la position **SAVE** et non la position **OFF** quand vous avez programmé votre propre mémorisation.

Si vous désirez que l'ordinateur joue avec sa mémorisation, pressez seulement 2 fois la touche **ENTER POSITION** avant de commencer le jeu. L'ordinateur commencera alors à penser depuis le début du jeu.

## 25. MEMORISATION ET NOUVEAU JEU

Si vous n'êtes pas intéressés à programmer votre mémorisation, vous pouvez à la place utiliser la mémoire pour sauver des positions d'échecs.

Quand vous désirez sauver une position dans la mémorisation, pressez simplement la touche **MEMORISATION/LIBRARY** comme indiqué dans la dernière section.

La position est ainsi, sauvee dans la **MEMORISATION**, et vous pouvez jouer quelques autres jeux ou positionner l'ordinateur sur **SAVE**. Vous pouvez avoir plusieurs positions différentes dans la mémorisation en même temps. L'ordinateur ne sauve pas la position elle-même, mais sauve le jeu entier conduisant à la position. Le nombre de positions que vous pouvez sauver en une seule fois dépend de la longueur des jeux. Jusqu'à 120 mouvements complets peuvent être stockés (c'est-à-dire 2 jeux de 60 mouvements chacun ou 6 jeux de 20 mouvements chacun). Aucun jeu ne peut cependant être plus long que 60 mouvements, et vous ne pouvez pas sauver un jeu si vous avez utilisé la fonction **ENTER POSITION**.

Quand vous voulez recommencer un jeu épargné, faites ce qui suit:

Premièrement, pressez la touche NEW GAME pour rétablir l'ordinateur. Si vous avez illus d'un jeu libre dans l'ordinateur, laors vous pouvez jouer les premiers mouvements du jeu que vous désirez recommencer. (Ainsi l'ordinateur peut le distinguer des autres jeux), c'est-à-dire en tuilissant la fonction MULTI MOVE.

Ensuite, appuyer sur LEVEL/NIVEAU et LIBRAY/MOMERISTATION. L'ordinateur indiquera alors automatiquement la position. Attendez jusqu'à ce que les lumières de couleur s'arrêtent de clignoter, ensuite mettre le niveau et le style de jeu et appuyer la touche LEVEL/NIVEAU (pour sortir du mode LEVEL/NIVEAU). Si vous mettez le niveau avant de presser la touche MEMORISTATION, les horloges pourraient ne pas être réajustées correctement. (Voir section 19).

Ensuite, contrôler la position (voir section 15) et mettre la position sur le damier et recommencer le jeu.

Si par la suite, vous voulez à nouveau éparaner le jeu, appuyer simplement sur la touche MEMORISATION et les nouveaux déplacements seront rajoutés à ceux déjà éparanés.

Cette spécificité est très utile si vous jouez les échecs postaux. Cela signifie aussi que l'ordinateur est capable de jouer simultanément contre différents djouurs en même temps.

Vous pouvez aussi utiliser cette particularité pour rejouer les jeux. Si vous avez joué un jeu que vous désirez rejouer (c'est-à-dire que si vous voulez l'écrire), alors garder le jeu dans la mémorisation en pressant la touche LIBRARY/MEMORISATION comme indiqué ci-dessus. Par la suite, quand vous avez le temps de rejouer le jeu vous appuyez sur NEW GAME/NOUVEAU JEU Et jouez les premiers mouvements du jeu comme indiqué plus haut.

Cependant, vous devez entrer tous les mouvements que l'ordinateur a jeu à partir de la mémorisation, étant donné qu'autoement l'ordinateur jouera les mouvements à partir de la mémorisation plutôt que de la mémorisation du jeu). Ensuite, vous pouvez rejouer le reste du jeu simplement en continuant d'appuyer sur la touche MOVE/DEPLACEMENT.

Le contenu de la mémorisation de jeu sera retenu quand vous

mettez l'ordinateur sur la position SAVE (voir section 18). Si vous voulez effacer tous les jeux dans la mémorisation, positionner l'ordinateur sur OFF.

Il est très important d'utiliser la position SAVE et non la position OFF dès lors que vous avez gardé tout jeu dans le mémoire.

Veillez remarquer que les jeux mémorisés affecteront la sélection des ouvertures par l'ordinateur. Cela signifie également que jusqu'à un certain point, vous pouvez agréder en mémoire les jeux aussi bien que les mouvements d'ouverture en même temps.

## 26. CONCERNANT L'ORDINATEUR

Tous les ordinateurs d'échecs analysent une position simplement en regardant un nombre de mouvements en action et en évaluant les positions. Alors, l'ordinateur choisit le mouvement qui mène à la meilleure position en supposant que l'adversaire effectue les déplacements que l'ordinateur considère les meilleurs.

Mis à part le fait que votre ordinateur possède plus de possibilités qu'aucun autre au monde, votre ordinateur contient aussi un programme parmi les meilleurs et les plus sophistiqués.

Dans une position typique de milieu de jeu, l'ordinateur analyse environ 500 positions d'échecs par seconde.

Un bon ordinateur d'échecs doit cependant avoir une vaste connaissance des échecs.

Votre ordinateur a une connaissance approfondie du déplacement des pions de contrôle de encrte, des attaques du Roi, de la sûreté du Roi, des structures des pions, des pions du centre, des tours, etc... Il peut trouver et éviter 50 règlements de mouvements, l'échec, et la 3ème répétition, et est un des très rares ordinateurs d'échecs qui puisse s'accorder avec le Roi, le cavalier et le fou contre le Roi.

Si vous voulez en savoir davantage sur le mécanisme de l'ordinateur d'échecs, nous recommandons le livre "l'habileté de l'homme et de la machine au jeu d'échecs" édité par Peter W. Frey, textes et monogrammes sur la science de l'ordinateur, Springer Verlag, New-York 1983.

*Vous pouvez aussi devenir membre d'une association de l'ordinateur d'échecs dans le monde, soit en RFA, PAYS-BAS et SCANDINAVIE.*

*Nous espérons que vous vous réjouirez de jouer avec votre nouveau jeu d'échecs électronique.*

## LISTE DES PROBLEMES

### RIEN N'ARRIVE QUAND JE METS L'ORDINATEUR EN MARCHÉ

*C'est probablement un problème de courant. Si vous utilisez des piles, vérifiez qu'elles soient positionnées correctement et fermement, et qu'elles soient neuves. Si vous utilisez un adaptateur, veillez à ce que le courant soit branché.*

### L'ORDINATEUR FONCTIONNAIT BIEN, MAIS SUBITEMENT IL S'ARRÊTE

*Les piles sont probablement faibles. Remplacez-les.*

### JE PENSE QUE QUELQUE CHOSE NE VA PAS AVEC MON APPAREIL

*Quand vous tournez l'ordinateur de la position FROM sur ON, l'ordinateur se teste lui-même. Si le test est probant, toutes les lumières s'allumeront brièvement. Si cela arrive, votre ordinateur est en parfait état.*

### LE FLASH ERREUR S'ALLUME QUAND J'ESSAIE D'ENTRER UN DÉPLACEMENT

*Si l'ordinateur vous montre une case, rangée et colonne allumées, essayez d'enfoncer cette case. Vous avez probablement touché cette case malencontreusement et vous devez l'éteindre.*

### L'ORDINATEUR NE REPOND PAS QUAND J'ENTRE UN MOUVEMENT

*Vous devez avoir oublié de tourner le mode LEVEL lors de l'entrée du niveau. Rappuyez la touche LEVEL.*

### L'ORDINATEUR NE REPOND PAS

*Si l'ordinateur vous montre une case, il a déjà répondu. Si la lumière de couleur clignote, l'ordinateur réfléchit toujours. Autrement, essayez de presser la touche MOVE.*

### COMMENT REMETTRE L'ORDINATEUR EN MARCHÉ

*Appuyer sur la touche NEW GAME ou éteindre l'ordinateur et le remettre en marche.*

### L'ORDINATEUR A EFFECTUE UN DÉPLACEMENT DE PION ILLÉGAL

*Ceci est un déplacement de pion particulier appelé prise en passant. Lire ce qui le concerne dans la section des règles du jeu.*

### COMMENT BATTRE L'ORDINATEUR

*Utiliser le niveau ET, niveau le plus faible. Quand vous ne savez que faire, utiliser la fonction HINT. Utiliser la fonction TAKE BACK pour récupérer votre déplacement si celui-ci est incorrect.*

### LA LUMIÈRE ERREUR CLIGNOTE QUAND J'UTILISE LA FONCTION LIBRARY

*Soit que la mémoire est pleine ou que le jeu a plus de 60 déplacements ou que vous avez utilisé la fonction ENTER POSITON pendant le jeu.*

### L'ÉVALUATION DE LA POSITION DE L'ORDINATEUR SEMBLE INCORRECTE

*N'oubliez pas que l'ordinateur indique toujours l'évaluation pour le joueur qui s'apprête à effectuer son déplacement. (Voir section 22)*

### Référence Rapide

<i>Pour effectuer les déplacements</i>	<i>Presser la case d'origine et la case de destination "From" et "to"</i>
<i>Les mouvements de l'ordinateur</i>	<i>Appuyer sur les cases (Section 5)</i>
<i>Pour démarrer un nouveau jeu</i>	<i>NEW GAME</i>
<i>Remise en marche de l'ordinateur</i>	<i>NEW GAME</i>
<i>Changement de niveau</i>	<i>LEVEL' CASE' LEVEL (Section 9 et 19)</i>
<i>4/1/2 sec. par déplacement</i>	<i>A2</i>
<i>30 sec. " "</i>	<i>A7</i>
<i>2 hours, 40 déplacements</i>	<i>B4</i>
<i>5 min. pour tout le jeu</i>	<i>C3</i>
<i>30 min. pour tout le jeu</i>	<i>C8</i>
<i>même vitesse que vous</i>	<i>F1</i>
<i>Niveau faible</i>	<i>E1</i>
<i>Changement du style de jeu</i>	<i>LEVEL' CASE, LEVEL (Section 20)</i>
<i>Normal</i>	<i>H1 + H5</i>
<i>Style combatif</i>	<i>H2 + H6</i>
<i>Style perdant</i>	<i>H3 4 H7</i>
<i>Positionnel</i>	<i>H4 + H8</i>
<i>Arrêt des sons</i>	<i>SOUND</i>
<i>Information</i>	<i>HINT</i>
<i>Récupération des pions</i>	<i>NEW GAME, DEPLACE MENT</i>
<i>Retour en arrière</i>	<i>TAKE BACK' PRESSION DES CASES</i>
<i>Fin de la recherche</i>	<i>MOVE</i>

<i>Contrôle de la position</i>	<i>TOUCHES (lumière blanche constante, clignotement noir)</i>
<i>Mode d'entrée des positions</i>	<i>ENTER POSITION, CHANGEMENT DE POSITION</i>
<i>Remise à zéro</i>	<i>CLEAR BOARD</i>
<i>Retrait du pion</i>	<i>PION, PRESSION DE LA CASE</i>
<i>Ajout de pion</i>	<i>PION, LUMIERE DE COULEUR DE CONTROLE PRESSION DE LA CASE</i>
<i>Changement de couleur</i>	<i>COULEUR, CONSOLE DE LA LUMIERE DE COULEUR</i>
<i>Sortie de mode</i>	<i>ENTER POSITIONI</i>
<i>Affichage de la recherche</i>	<i>LEVEL (section 21)</i>
<i>Affichage de la meilleure</i>	<i>HINT plusieurs fois (section 22)</i>
<i>Rejouer</i>	<i>REPLAY (section 23)</i>
<i>Programmation de la banque de données</i>	<i>LIBRARY (section 24)</i>
<i>Banque de données du jeu</i>	<i>LIBRARY (section 25)</i>