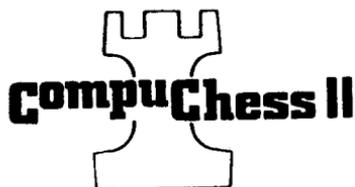


ORDINATEUR D'ECHECS



SECOND EDITION



MODE D'EMPLOI

Table des matières	Page
Coups irréguliers	1+13
Symboles sur les touches	1
Mise en marche	3
Pose des pièces	4
Entrée des coups	4
Jeu des cavaliers	5
Jeu de la reine des amazones	6
Jeu à partir de positions programmées d'avance	6
Trait d'union clignotant (-)	7
Le roque	7
Changement du degré de difficulté pendant le jeu	8
Retrait d'un coup	8
Nouvelle partie	9
Le joueur joue avec les pièces noires	9
Réalisation de positions spéciales	10
Localisation d'une pièce	11
Jouer avec des ouvertures déterminées	11
Promotion d'un pion	12
Prise en passant	12
Compu-Chess abandonne	13
Pat	13
Echec	14
Partie à avantage	14
Garantie	14

Le degré de force de jeu du Compu-Chess peut être choisi par l'utilisateur entre 1 et 6. Compu-Chess peut jouer soit des parties complètes, soit à partir d'une quelconque position programmée

On peut donc, sur ce principe, «entrer en mémoire» un début de partie par coups imposés (nombre illimité) puis jouer avec Compu-Chess lorsque l'on sera parvenu au stade désiré de la partie.

IMPORTANT: Le joueur doit exécuter très soigneusement les entrées à l'ordinateur. COMPU-CHESS NE PEUT PAS FAIRE DE COUPS IRRÉGULIERS, mais cela peut en avoir l'apparence lorsque l'appareil n'est pas manipulé convenablement. Chaque entrée doit être vérifiée par l'information donnée sur l'écran lumineux. Si le joueur à l'impression que l'ordinateur fasse des coups irréguliers, il doit renvoyer la notation de la partie dans laquelle le coup irrégulier présumé a été remarqué, ainsi que l'appareil

Une aide appréciable

Une feuille de papier et un stylo sont très utiles pour le débutant comme pour le joueur avancé afin d'inscrire tous les coups. De ce fait il aura la vue d'ensemble de tous les coups effectués et il pourra trouver les fautes faites afin de les éviter par la suite. Au début, noter aussi les touches d'action pour vérifier la bonne manipulation.

Explication des symboles sur les touches du clavier

Chaque touche du clavier a deux fonctions. En plus des chiffres ou des lettres avec lesquels on désigne, entre autres, les cases de l'échiquier, on trouve les inscriptions suivantes:

WK	roi blanc		(anglais: white king)
WQ	dame blanche		(anglais: white queen)
WN	cavalier blanc		(anglais: white knight)
WB	fou blanc		(anglais: white bishop)
WR	tour blanche		(anglais: white rook)
WP	pion blanc		(anglais: white pawn)
BK	roi noir		(anglais: black king)

BQ	dame noire		(anglais: black queen)
BN	cavalier noir		(anglais: black knight)
BB	fou noir		(anglais: black bishop)
BR	tour noire		(anglais: black rook)
BP	pion noir		(anglais: black pawn)

play (anglais: jouer) A presser après l'entrée d'un coup afin d'obliger l'ordinateur à «réfléchir» au dernier coup du joueur et de trouver une parade.

md (anglais: more data = informations supplémentaires) Le joueur a fait l'entrée d'un coup à l'ordinateur, mais veut lui donner des informations supplémentaires avant que celui-ci ne commence à réfléchir, comme par exemple imposer une suite de coups ou mettre une pièce supplémentaire dans le jeu (voir plus loin nos exemples). De plus on utilise la touche **md** pour:

- le roque
- la prise en passant
- la promotion d'un pion
- lorsque le joueur veut effectuer plusieurs coups de suite.

ep (anglais: enter piece = entrée d'une pièce) Le joueur désire ajouter une pièce à son jeu ou à celui de son adversaire.

fp (anglais: find piece = rechercher la pièce) L'ordinateur peut indiquer la case où se trouve une pièce quelconque. Si, par exemple, au début du jeu les touches **fp** et **wk** (roi blanc) sont pressées, l'indication **FPd1** sur l'écran lumineux informe que le roi blanc se trouve sur la case d1.

Et si l'on vérifiait la position de départ?

Manœuvres à faire: mettre l'interrupteur sur ON
mettre l'interrupteur sur RUN
 taper touche 1 (degré)
 taper touche A
 taper touche fp puis wk écran: FP B1
 taper touche fp puis wk FP 00

Cette indication constate qu'il n'y a pas d'autre roi (ou autre pièce selon la touche pressée) sur l'échiquier.

taper touche fp puis wp	FP A2
taper touche fp puis wp	FP B2 etc.

A chaque pression la position du pion suivant apparaîtra, la signalisation s'effectuant rangée par rangée.

Vous venez ainsi d'apprendre la fonction de cette touche.

Mise en marche

Avant de brancher l'ordinateur il faut que l'interrupteur ON/OFF se trouve en position OFF. Ne changer sur la position ON qu'après avoir mis la fiche dans la prise. Ensuite mettre l'interrupteur RUN/RESET sur RUN. Le signe L apparaît sur le voyant.

L (anglais: level = degré) Compu-Chess demande au joueur par un «L» lumineux sur l'écran à quel degré il veut jouer. En réponse à la lettre «L» le joueur presse une des touches ayant un chiffre entre 1 et 6 et choisit de cette façon le degré de force de jeu désiré, soit:

Degré 1: Pour le débutant sans pratique du jeu; l'ordinateur répond instantanément.

Degré 2: Pour le débutant ayant un peu de pratique; l'ordinateur répond dans les env. 7 secondes.

Degré 3: Pour un joueur moyen; l'ordinateur répond entre les 10 secondes et 9 minutes.

Degré 4: Pour joueurs au-dessus de la moyenne; l'ordinateur répond entre 10 secondes et 9 minutes.

Degré 5: Pour des joueurs avancés et pour résoudre des problèmes d'échecs (deux coups); l'ordinateur répond entre 10 secondes et 10 minutes, selon la difficulté de la position et du nombre de pièces se trouvant en jeu. Au degré 5, le temps de réflexion de l'ordinateur est, en moyenne, beaucoup plus long, qu'aux degrés 3 et 4.

Degré 6: Pour des joueurs très avancés, pour résoudre des problèmes d'échecs ou des parties à distance; l'ordinateur répond entre 1 minute et 10 heures, selon les difficultés de la position et du nombre de pièces se trouvant en jeu.

La pose des pièces

Le joueur peut commencer la partie de manières différentes. Après avoir choisi un degré de difficulté, les lettres «bp» (anglais: board position = position de l'échiquier) apparaissent sur l'écran. Maintenant le joueur a les possibilités suivantes:

- presser la touche **A** afin de commencer une nouvelle partie
- presser la touche **B** afin d'introduire une position spéciale qu'il aura choisie.
- presser la touche **C** pour que l'ordinateur indique la dernière position.

La position «C» n'est utilisée que si le joueur veut changer le degré de difficulté en cours de jeu.

- presser la touche «E» afin de faire le jeu des cavaliers
- presser la touche «F» afin de faire le jeu de la reine des amazones
- presser la touche «G» afin de faire le jeu d'une des 1500 positions programmées d'avance

Entrée des coups

Compu-Chess est programmé de manière que les coups joués soient concordants avec les règles officielles du jeu d'échecs. Sans information spéciale, Compu-Chess joue avec les pièces noires. Lorsqu'on fait un coup, il suffit d'en informer l'ordinateur en lui indiquant la case de départ et la case d'arrivée de la pièce. Si, lors d'un coup, on fait échec, ou on prend une pièce de l'ordinateur, ceci est enregistré automatiquement.

Une partie-type commence comme suit:

Manipulations du joueur

1. Interrupteur (ON/OFF) sur OFF
2. Brancher l'ordinateur
3. Interrupteur (ON/OFF) sur ON
4. Interrupteur (RUN/RESET) sur RUN
5. Presser le degré de difficulté, par ex. degré 2

Informations sur l'écran

«L» ou 4 points (clignotants)
bp

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 6. Choisir la mise en position par ex. «A» pour un début de partie normal | 4 points (clignotants) |
| 7. Entrée du coup, par ex. e2-e4 | E2E4 |
| 8. Presser la touche «play» | 2* (clignotant)** |
| 9. Le joueur attend | E7E5 (réponse de l'ordinateur)*** |
| 10. Faire l'entrée suivante, par ex. Cg1-f3 | G1F3 |
| 11. Presser la touche «play» | 2* (clignotant)** |

* Le chiffre 2 indique que le Compu-Chess est au degré de difficulté 2.

** Le clignotement du chiffre (dans notre exemple 2) indique l'ordinateur «réfléchit» au degré 2.

*** La réponse de l'ordinateur à 1. e2-e4 n'est pas toujours e7-e5, mais peut être également par ex. Cb8-c6.

Il est entendu que le joueur doit effectuer ses coups ainsi que ceux de l'ordinateur sur un échiquier. Aussi longtemps que Compu-Chess est branché sur le courant, il «connait» la position de chaque pièce. La mémoire du joueur est l'échiquier avec ses pièces.

Jeu des cavaliers

Dans ce jeu la reine, les fous et les tours sont remplacés par des cavaliers. De ce fait, chaque partie dispose de 8 pions, 1 roi et 7 cavaliers.

Pour ce jeu l'ordinateur est programmé de la façon suivante:

Manipulations du joueur	Indications sur l'écran
1. Interrupteur ON/OFF sur OFF	
2. Brancher l'ordinateur à la prise	
3. Interrupteur ON/OFF sur ON	
4. Interrupteur RUN/RESET sur RUN	«L» ou 4 points (....)
5. Entrée du degré de difficulté (degré 1, 2, 3, 4, 5 ou 6)	«bP»
6. Presser la touche «E»	4 points clignotants (....)
7. Entrée du coup pour Blanc, p. ex. e2-e4	E2E4
8. Presser la touche «play», etc.	

Jeu de la reine des amazones

Dans ce jeu il est permis de convertir sa reine ou celle de l'adversaire en cavalier.

Pour ce jeu l'ordinateur est programmé de la façon suivante:

Manipulations du joueur	Indications sur l'écran
1. Interrupteur ON/OFF sur OFF	
2. Brancher l'ordinateur à la prise	
3. Interrupteur ON/OFF sur ON	
4. Interrupteur RUN/RESET sur RUN	«L» ou 4 points (...)
5. Entrée du degré de difficulté (degré 1, 2, 3, 4, 5 ou 6)	«bP»
6. Presser la touche «F»	4 points clignotants (...)
7. Entrée du coup pour Blanc, p. ex. e2-e4	E2E4
8. Presser la touche «play», etc.	

Jeu avec des positions programmées d'avance

1500 positions de degrés de difficulté varié, sont programmées d'avance dans l'ordinateur. Ces positions sont divisées en groupes de 1 à 6. Le groupe 1 comprend les positions faciles et le groupe 6 les plus difficiles, etc. Ces positions sont jouées automatiquement par l'ordinateur au degré 4. Néanmoins, le changement de la force de jeu est possible (voir page 5: Changement du degré de difficulté pendant le jeu).

Les positions à jouer sont choisies par l'ordinateur entre des différents groupes à l'aide d'un générateur à chiffres au hasard. Entre ces positions se trouvent certaines qui ne peuvent pas se présenter dans un jeu normal.

Manipulations du joueur	Indications sur l'écran
1. Interrupteur ON/OFF sur OFF	
2. Brancher l'ordinateur à la prise	
3. Interrupteur ON/OFF sur ON	
4. Interrupteur RUN/RESET sur RUN	«L» ou 4 points (...)

5. Entrée du degré de difficulté
1 = facile, 2 = relativement facile,
jusqu'au groupe 6 = très difficile,
p. ex. pour le groupe 3 = presser
la touche «3» «bP»
6. Presser la touche «G» «GOFP»
(angl. go to find pieces)
«FP»
7. Presser la touche «fp» «FP»
8. Les touches désignant les pièces sont
à presser autant de fois, qu'une case
correspondante apparaît sur l'écran.
Les pièces sont à poser sur les cases
indiquées. «FP» et la désignation de la
case sur laquelle il faut
poser la pièce en question.
«00» indique: «aucune autre pièce du
même genre et couleur choisie est
dans le jeu».
9. Presser la touche «md» 4 points clignotants (...)
10. Entrée du coup pour Blanc Le coup qui a été entré
11. Presser la touche «play», etc.

Le trait d'union clignotant (—)

Compu-Chess réagit aux degrés 3 et 4 presque comme un être humain. Remarque-t-il un échec, un mat, ou voit-il ses pièces menacées, il demande plus de temps pour trouver une issue possible. Il montre cela par un trait d'union clignotant.

Le roque

Le petit roque est signalé par l'indication lumineuse 0-0H et le grand roque par l'indication 0-0A.

Le joueur fait le roque de la manière suivante:

Grand roque	Petit roque
1. E1 C1	E1 G1
2. md	md
3. A1 D1	H1 F1
4. play	play

Changement de degré de difficulté pendant le jeu

Un changement n'est pas possible pendant que l'ordinateur «pense», mais seulement après qu'il ait fait un coup. Lors d'un changement l'interrupteur RUN/RESET doit être poussé de RUN vers le bas sur RESET, puis de nouveau dans la position RUN. L'écran indique un «L». En pressant sur la touche correspondante on obtient le nouveau degré désiré, par exemple 4. L'écran indique les lettres «bp». Il suffit de presser la touche «C» pour la dernière position connue par l'ordinateur. Après cela faire l'entrée pour le coup suivant et pousser la touche «play». Sur l'écran c'est le nouveau signe qui apparaît et ensuite l'ordinateur donne connaissance de sa parade.

Retrait d'un coup

Avant de presser la touche «play», le joueur peut retirer son coup en pressant une ou deux fois la touche «C». Sur l'écran apparaissent alors 4 points clignotants, signalant que le nouveau coup peut être entré ayant été rectifié.

Si le joueur a déjà pressé la touche «play», il faut procéder de la manière suivante:

1. attendre la réponse du Compu-Chess
2. redonner le coup de l'ordinateur à l'inverse; par ex. si Compu-Chess a joué Cg8-f6, l'entrée sera F6 G8*
3. presser la touche «md»
4. refaire l'entrée du coup du joueur à l'inverse
5. presser la touche «md»
6. faire l'entrée du coup désiré
7. presser la touche «play» et le jeu reprend normalement.

* Au cas où l'ordinateur gagne une pièce du joueur, lors du coup qu'il lui faut rejouer, il faut après le point 3 ci-dessus, donc après avoir pressé la touche «md» presser la touche «ep» puis la touche désignant cette pièce, ainsi que la case où celle-ci doit être posée. Ensuite presser la touche «md», faire l'entrée du coup du joueur et presser la touche «play».

Prenons l'exemple d'un coup à retirer avec deux pièces à remettre. Supposons que le joueur joue avec les blancs et que la partie soit la suivante:

Niveau 2

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Dd8-f6 |
| 3. Cf3 x e5 | Df6- x e5 |

Le joueur a pris un pion avec le Cavalier, mais perd celui-ci. Il veut rétablir la position telle qu'elle était après le deuxième coup. Pour cela il faut faire les manipulations suivantes:

coup	effacer prise	rendre C
E5 F6, md	ep bp e5	ep wn f3, md

Ensuite la nouvelle entrée peut être faite et le jeu continue normalement.

Nouvelle partie

Si le joueur veut commencer une nouvelle partie pendant que Compu-Chess est encore branché sur le courant, il pousse l'interrupteur ON/OFF sur OFF, et puis de nouveau sur ON. Compu-Chess est prêt pour la prochaine partie.

Le joueur joue avec les pièces noires

Cette manière de jouer demande une pose des pièces blanches sur les rangées 7 et 8 et des pièces noires sur les rangées 1 et 2.

La dame et le roi changent de case, c'est à dire la dame blanche est posée sur d8, la dame noire sur d1; le roi blanc sur e8, le roi noir sur e1. Pour que l'ordinateur commence à jouer on fait l'entrée: H1 H1 pour le premier coup, puis on presse la touche «play».

Une autre façon de jouer est que le joueur garde les pièces blanches et oblige l'ordinateur, par l'entrée du «coup vide H1 H1», à exécuter le premier coup.

Réalisations de positions spéciales

Le joueur peut débiter avec un échiquier vide lorsqu'il presse la touche B en réponse à l'indication «bp». Ensuite toutes les positions désirées peuvent être établies.

Nous proposons comme exemple pour une finale:

Blancs: Roi sur la case g2 et la Tour case f2

Noirs: Roi sur la case f8 et les Pions sur f7, g7 et h7.

Les entrées, pour cette partie, se font de la manière suivante

Manipulations du joueur

Indications sur l'écran

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------|
| 1. Interrupteur ON/OFF sur ON | |
| 2. Interrupteur RUN/RESET sur RUN | L |
| 3. Entrée du degré de force, p. ex. 5 | bp |
| 4. Presser touche «B» | (clignotants) |
| 5. Presser touche «ep» | EP |
| 6. Presser touche «wk» et g2 | EPG2 (Roi blanc en g2) |
| 7. Presser touche «ep» | EP |
| 8. Presser touche «wr» et f2 | EPF2 (Tour blanche en f2) |
| 9. Presser touche «ep» | EP |
| 10. Presser touche «bk» et f8 | EPF8 (Roi noir en f8) |
| 11. Presser touche «ep» | EP |
| 12. Presser touche «bp» et f7 | EPF7 |
| 13. Presser touche «ep» | EP |
| 14. Presser touche «bp» et g7 | EPG7 |
| 15. Presser touche «ep» | EP |
| 16. Presser touche «bp» et h7 | EPH7 |

L'indication sur l'écran lumineux ne précise pas le genre et la couleur des pièces.

Au cas où l'ordinateur (avec les pièces noires) doit faire le coup suivant, il suffit de presser la touche «play» après avoir fait l'entrée de la dernière pièce (bph7).

Si le joueur veut faire le premier coup, il faudra qu'il presse la touche «md» puis fasse son entrée.

Si l'ordinateur est dans une position dans laquelle il doit jouer avec les pièces blanches, il faut inverser les pièces. Les pièces blanches doivent être entrées pour des pièces noires et vice-versa.

Localisation d'une pièce

Si le joueur a un doute sur la position d'une pièce, le Compu-Chess lui indique sur quelle case celle-ci se trouve. Pendant que l'ordinateur «réfléchit» il n'est pas possible de faire une localisation. Lorsque Compu-Chess a effectué son coup et que le joueur n'est plus sûr de savoir où se trouve par exemple le Cavalier blanc, il procède de la manière suivante:

Manipulations du joueur

fp
wn
wn
wn

Indications sur l'écran

FP
FPb1
FPF3
FP00

L'information 00 sur l'écran lumineux signifie qu'aucune pièce du même genre et de la même couleur c'est à dire dans ce cas qu'aucun autre Cavalier blanc n'est en jeu. Le joueur peut donc continuer à jouer en pressant la touche «md» puis en faisant l'entrée de son coup et ensuite en pressant la touche «play».

Veut-il que Compu-Chess fasse le prochain coup? Il lui suffit de presser la touche «play».

Jouer avec des ouvertures déterminées

Si le joueur veut commencer la partie avec une ouverture déterminée, il peut le faire facilement. Par exemple, la partie Italienne commence, comme on le sait, par les coups suivants: 1. e2-e4 e7-e5, 2. Cg1-f3 Cb8-c6, 3. Ff1-c4 Ff8-c5.

Si le joueur veut commencer cette partie dans cette position il fait, après avoir choisi le degré de difficulté désiré, les manipulations suivantes: E2E4, md, E7E5, md, G1F3, md, B8C6, md, F1C4, md, F8C5, md, ensuite il effectue l'entrée de son coup et presse la touche «play». Ce procédé est valable pour toutes les ouvertures.

Promotion d'un Pion

Compu-Chess transforme ses pions, qui ont atteint la huitième rangée, automatiquement en dames.

Mais le joueur a la possibilité de convertir ses pions en n'importe quelle autre pièce désirée. Par exemple, si le joueur a un pion sur la case a7 qu'il veut promouvoir lors du coup suivant, il procède ainsi:

Manipulations du joueur

A7 A8
md
ep, wr, A8
play

Indications sur l'écran

A7 A8
.... (clignotants)
EP A8 (promotion en Tour)

Prise en passant

L'ordinateur ne reconnaît l'un de ses pions comme étant «pris en passant» que s'il a été correctement informé. Supposons que le joueur a un pion sur la case a5 et que le coup b7-b5 soit la réponse donnée. Si le joueur veut prendre en passant le pion de la case b5 il procède comme suit:

Manipulations du joueur

-
a5 b6
md
a5 b5
play

Indications sur l'écran

b7 b5
A5 b6
.... (clignotants)
A5 b5

La prise en passant s'effectue donc comme le mouvement réel mais nécessite une manœuvre supplémentaire pour supprimer (en informant l'ordinateur) le pion noir de la case b5, ce que fait le coup a5 b5 en faisant l'entrée d'une case vide «a5». En effectuant ce transfert d'une case vide «a5» sur la case «b5» où se trouve une pièce, on signale à l'ordinateur que cette pièce doit être annulée.

Quelques conseils

- *Compu-Chess ne fait **jamais** de coups irréguliers. Toutefois il accepte des coups irréguliers du joueur, que celui-ci le fasse volontairement ou pas.*
- *Parfois il semble que Compu-Chess ait fait un coup faible. Si le joueur analyse les possibilités de la position, le coup ne paraîtra plus aussi faible. Souvent le coup est la compensation afin d'éviter un piège que le joueur n'a pas remarqué. Examiner ces possibilités est un bon exercice pour le joueur*
- *Aux degrés 5 et 6, Compu-Chess abandonne la partie lorsqu'il est mat. Sur l'écran apparaît alors le mot «LOSE» (anglais: lose = perdre).*
- *Si la situation du joueur est sans espoir, Compu-Chess ne recherche pas les coups optimaux. Il attend une occasion où il pourra, d'une manière simple, imposer le mat.*
- *Les étiquettes collantes jointes permettent aux joueurs inexpérimentés de trouver les cases sur l'échiquier. Elles peuvent être collées sur l'échiquier. Mais si vous achetez un jeu, choisissez un échiquier lettré et chiffré.*

Le PAT

Le PAT désigne une position où l'un des deux camps doit jouer, mais ne peut pas faire un coup sans mettre leur Roi en échec. Si c'est Compu-Chess qui est pat, l'écran lumineux indique deux fois de suite, par exemple G6 G6.

Echec au roi

Si Compu-Chess donne un échec l'indication du coup clignote afin d'attirer l'attention du joueur. Il en est de même pour l'Echec et Mat.

Partie à avantage

Malgré une technique très développée, l'ordinateur n'est jamais un adversaire parfait. Le joueur habile est à même de le battre par ce qu'il peut apprendre, mais pas l'ordinateur. Les parties avec avantage dans lesquelles le joueur donne une pièce à l'ordinateur apportent au jeu un nouvel attrait. Ainsi un joueur peut retirer par exemple sa Dame au début de la partie en faisant une entrée de n'importe quelle case vide et ensuite de la case où se trouve sa dame. Par exemple: D4 D1, md puis le premier coup est joué.

Garantie

Nous donnons une garantie de trois mois à l'ordinateur. Pendant cette période nous réparons gratuitement tous les défauts de fabrication ou du matériel.

Pour bénéficier de cette garantie, la carte de garantie, ci-jointe, est à nous retourner, dûment remplie, après l'achat de l'appareil. Dans le cas contraire toute prétention de l'acheteur est exclue.

Une partie exemple

Nous assurons actuellement une série de tests très sérieux à partir desquels une petite brochure sera établie pour mieux illustrer l'utilisation de l'appareil, mais également pour vous donner des bases de jugement de la qualité de l'appareil.

Nous confirmons la grande facilité d'utilisation. La lecture du mode d'emploi qui précède permet très facilement, sans recherches et sans erreurs, d'utiliser d'emblée l'appareil.

La partie que nous donnons a été jouée au degré 4. On notera que Compu-Chess, à ce niveau de jeu, joue très bien l'ouverture. Il va révéler par son dixième coup (noir) une petite tendance à la prise de pièce (la bonne réponse étant 10.... d7-d5) et l'on constatera également une petite tendance à la défense.

Les degrés 5 et 6 seront testés ultérieurement du fait des temps de réponse nécessaires, mais il sera très intéressant de constater les améliorations apportées à chaque degré par l'ordinateur placé dans des situations similaires.

PARTIE ITALIENNE

Jouée en niveau 4

Coup imposé	1. e2-e4	e7-e5
	2. Cg1-f3	Cb8-c6
	3. Ff1-c4	Ff8-c5
Coup joué	4. c2-c3	Cg8-f6
	5. d2-d4	e5 x d4
	6. c3 x d4	Fc5-b4
	7. Cb1-c3	Cf6 x e4
	8. 0-0	Ce4 x c3
	9. b2 x c3	Fb4 x c3
	10. Fc1-a3	Fc3 x a1
	11. Tf1-e1 +	Cc6-e7
	12. Fa3 x e7	Dd8 x e7
	13. Te1 x e7 +	Re8 x e7
	14. Cf3-g5	Fa1-b2
	15. Dd1-e1 +	Re7-f6
	16. De1-e5 +	Rf6-g6
	17. Fc4-d3 +	Rg6-h6
	18. Cg5-f7 mat.	

Questions posées le plus fréquemment par les amateurs et les réponses du fabricant:

1. La manipulation du Compu-Chess est-elle compliquée, c'est-à-dire peut-elle être effectuée aussi par un enfant?

L'ordinateur est livré avec un mode d'emploi détaillé contenant des exemples variés. Même pour un enfant au-dessus de 9 ans, la manipulation du Compu-Chess ne pose aucun problème. L'enregistrement des coups est effectué au moyen d'un clavier, comme pour une calculatrice, et contrôlé par l'écran lumineux. La réponse est également donnée sur l'écran lumineux.

2. La force du Compu-Chess est-elle élevée?
La force de jeu de Compu-Chess peut être réglée sur 6 degrés différents. Un débutant ou un joueur occasionnel n'a de chance contre l'ordinateur qu'en jouant au degré 1, voire au degré 2. Un bon joueur de tournoi ou de club, gagnera sûrement en jouant aux degrés 1 à 4 contre Compu-Chess. Aux degrés 5 et 6, Compu-Chess «voit» les combinaisons de mat que même un joueur de bonne force ne décèle pas du premier coup d'œil.
3. Lorsqu'il est réglé aux niveaux 5 et 6, pourquoi faut-il tellement de temps de réflexion à l'ordinateur?
Les degrés 5 et 6 sont prévus pour des parties d'échecs à distance, pour des problèmes d'échecs et des analyses de positions. A ces degrés, le Compu-Chess contrôle jusqu'à 200 millions de variantes de positions possibles, avant d'exécuter son coup.
4. Je suis un bon joueur de tournoi; est-il raisonnable d'acheter un ordinateur qui, éventuellement, joue plus mal que moi?
Vous pouvez donner à l'ordinateur un avantage d'un coup ou d'une pièce. Vous devrez alors vous donner beaucoup de mal pour le battre.
5. J'ai vu un ordinateur d'échecs de la concurrence. Où est la différence?
Compu-Chess est actuellement l'ordinateur d'échecs le plus perfectionné sur le marché. Il ne peut pas faire des coups détendus et ne roque que si cela est en conformité avec les règles et si la stratégie le demande. Ses propres pièces, ou les pièces de l'adversaire, peuvent être enlevées ou ajoutées au cours de la partie. N'importe quelle position peut être facilement posée et jouée. Si vous recommencez une nouvelle partie avec les mêmes coups, l'ordinateur ne répondra pas forcément de la même façon. La difficulté du jeu peut être variée à votre gré en cours de partie. De plus le clavier peut être frappé plus aisément.

6. Pour jouer avec Compu-Chess faut-il un échiquier et des pièces?
Oui.
7. Un autre ordinateur est livré avec l'échiquier et les pièces, c'est à dire que l'échiquier et l'ordinateur sont un ensemble.
Dans ce cas il s'agit d'un très petit échiquier, genre échiquier de poche, dans lequel les lettres et les chiffres des coordonnées sont souvent recouverts par les pièces. Nous sommes d'avis qu'une partie jouée sur un grand échiquier séparé, de préférence de tournoi, donne plus de satisfaction et permet une meilleure vision du jeu.
8. Etant un débutant il me sera difficile de trouver les cases indiquées par l'ordinateur.
La livraison de l'ordinateur comprend des étiquettes collantes que vous pourrez coller simplement sur les cases, à moins que votre échiquier ne soit déjà lettré et chiffré. Mais l'on s'habitue vite à lire les coordonnées.
9. Est-ce que Compu-Chess fonctionne également sur piles?
Non, il doit être branché sur une prise.
10. De quelle dimension est l'ordinateur?
Environ 19 x 12 x 3 cm. La boîte est en acajou.
11. Comment le service de garantie et de réparation fonctionne-t-il?
La garantie est de trois mois. Pendant ce délai tout défaut est réparé gratuitement. Un service de garantie et de réparation consciencieux est à votre disposition.
12. Selon quels principes techniques fonctionne l'ordinateur?
L'ordinateur ne fait pas ses coups d'après un schéma rigide. Avant de jouer son coup il contrôle les positions qui pourraient se présenter après l'avoir joué, c'est à dire qu'il étudie les possibilités qui sont à la disposition du joueur.
13. Quels éléments l'ordinateur contient-il?
8 circuits intégrés (Chips), 1 quartz, 4 diodes, 2 transistors, 2 double-indicateurs LED.