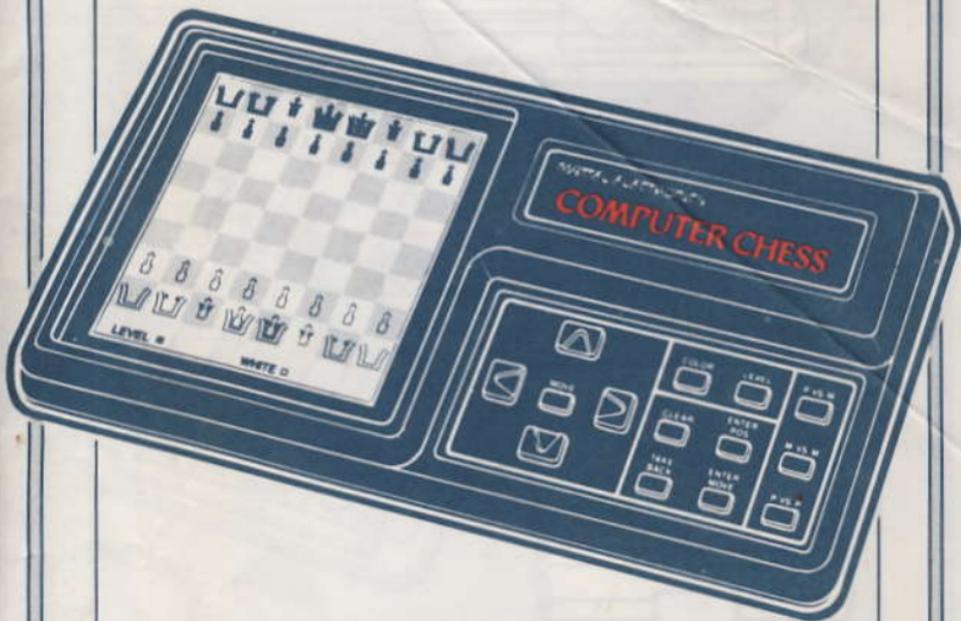


MATTEL ELECTRONICS®

ECHECS ÉLECTRONIQUES



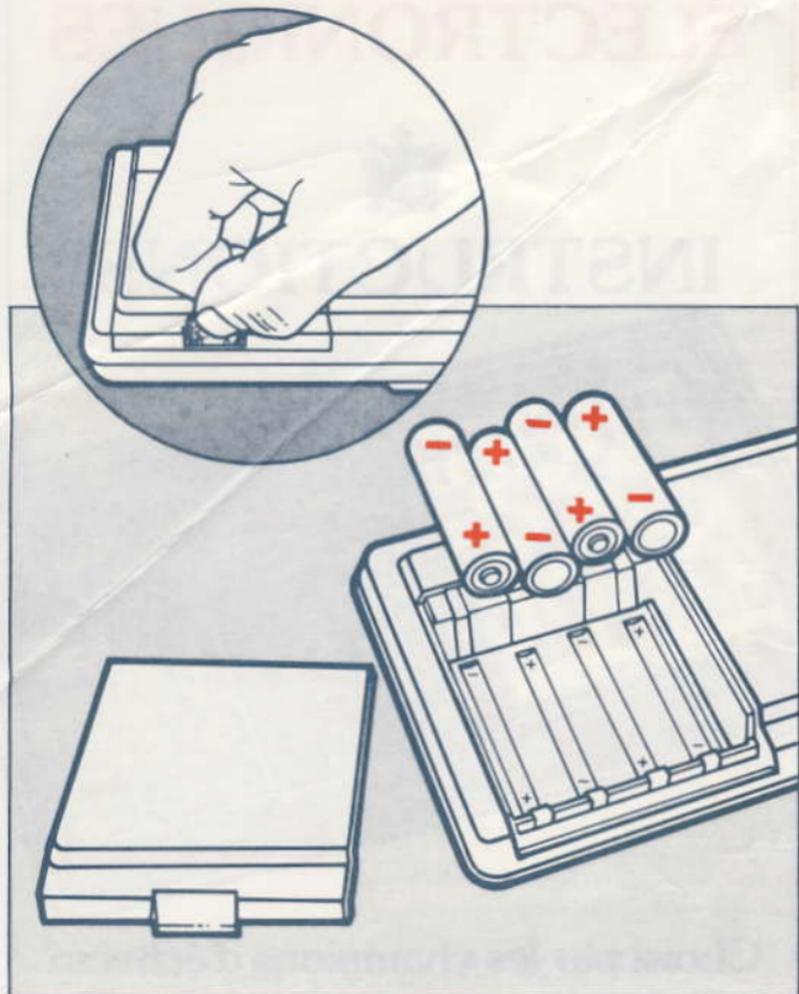
INSTRUCTIONS



Choisi par les champions d'échecs !
Emportez-le partout avec vous !

INSTALLATION DES PILES

Éteignez le jeu (position OFF), puis retournez-le. Pour ouvrir le couvercle du compartiment à piles, insérez une pièce comme indiqué et tournez légèrement. Tirez et soulevez le couvercle.



Placez 4 piles de 1,5 volt, puis refermez le couvercle en l'emboîtant.

Différentes sources d'alimentation

Piles Alcalines

Piles Charbon-zinc

Temps approximatif d'utilisation

22 heures

6 heures

Lorsque le jeu est mis en mémoire (SAVE), voir page 15, les piles s'usent plus lentement. Lorsque les piles sont usées, l'affichage à cristaux liquides faiblit et le jeu semble mal fonctionner. Il est temps de remplacer les piles !

TROIS FACONS DE JOUER

VOUS JOUEZ SEUL contre l'ordinateur.

L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MÊME, ce qui vous permet d'étudier les techniques de l'ordinateur.

VOUS JOUEZ CONTRE UN ADVERSAIRE, l'ordinateur fait alors fonction d'échiquier et peut vous donner des conseils.



LES CONTROLES



OFF ON SAVE :
PERMET D'ALLUMER LE JEU (ON),
DE L'ÉTEINDRE (OFF)
OU DE METTRE LA PARTIE
EN MÉMOIRE (SAVE).



MOVE :
PERMET DE CHOISIR LA PIÈCE
A DÉPLACER OU DEMANDE
A L'ORDINATEUR DE JOUER
LE COUP SUIVANT.

DIRECTION KEYS .
CES TOUCHES CONTROLLENT
LA DIRECTION DU DÉPLACEMENT
DU CURSEUR.

COLOR :
PERMET AUX NOIRS
DE COMMENCER.

LEVEL :
PERMET DE CHOISIR LE NIVEAU DE JEU
1 A 4 (4 ÉTANT LE PLUS ÉLEVÉ).

P.V.S.M. :
TOUCHE
"JOUEUR CONTRE
ORDINATEUR".

M.V.S.M. :
TOUCHE
"ORDINATEUR
CONTRE
ORDINATEUR".

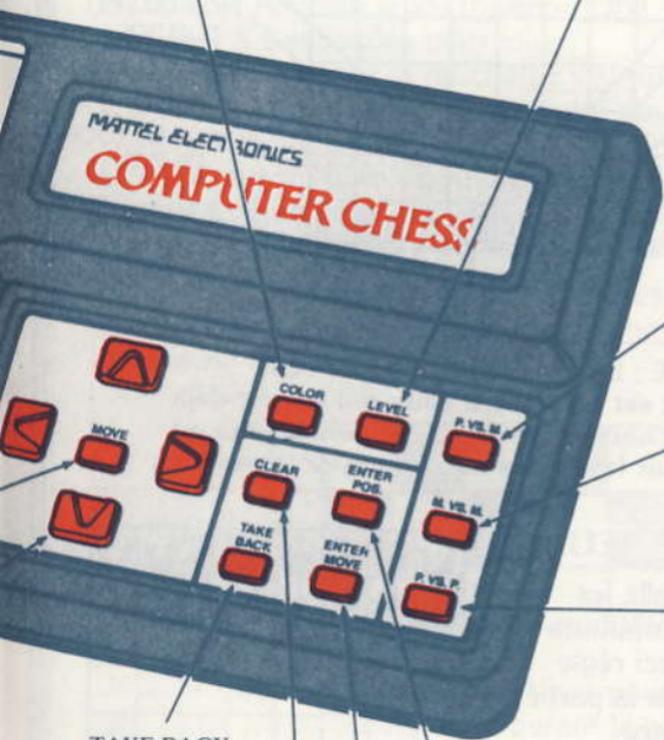
P.V.S.P. :
TOUCHE
"JOUEUR CONTRE
JOUEUR"

ENTER POS. :
PERMET DE CHOISIR
UNE POSITION SUR L'ÉCHIQUIER.

ENTER MOVE :
ENREGISTRE
LE DÉPLACEMENT
DE LA PIÈCE.

CLEAR :
EFFACE L'ÉCHIQUIER (AU DÉBUT DE LA PARTIE)
OU EFFACE LE CURSEUR (PENDANT LA PARTIE).

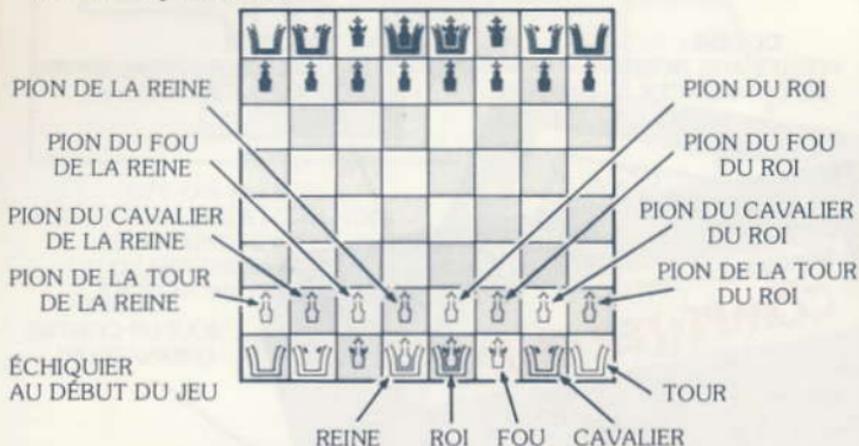
TAKE BACK :
EFFACE
LE DERNIER
DÉPLACEMENT



L'ÉCHIQUIER

Le jeu d'Échecs Électroniques est autonome.

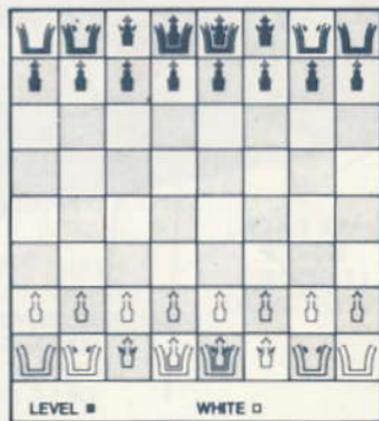
Il comprend un échiquier et des pièces qui apparaissent sur l'écran à cristaux liquides. Les pièces sont déplacées électroniquement !



REMARQUE : La première partie de ces instructions est destinée à ceux qui savent déjà jouer aux échecs. Si vous n'avez jamais joué ou désirez revoir les règles du jeu, voyez la page 16.

ALLUMEZ LE JEU

Après avoir installé les piles, placez le commutateur sur **ON**. Ceci règle automatiquement la partie sur "Joueur contre Ordinateur" (P.VS.M.) et sur le niveau de jeu 1 (débutant). Au début de la partie, la position des pièces est comme ci-contre



ALLUMEZ LE JEU : VOUS JOUEZ CONTRE L'ORDINATEUR AU NIVEAU 1 ET LES BLANCS JOUENT LES PREMIERS.



CHOIX DU NIVEAU DE JEU

Il y a 4 niveaux de jeu différents. Le niveau 1 est pour les débutants, les niveaux 2, 3 et 4 sont de difficulté croissante, le niveau 4 étant réservé aux très bons joueurs. Plus le niveau de jeu s'accroît, plus les réponses de l'ordinateur sont lentes. Voici comment choisir votre niveau de jeu :

Niveau 1 : Allumez le jeu (position **ON**). L'ordinateur met de 1 à 3 secondes pour jouer.

Niveau 2 : Enfoncez la touche **LEVEL** une fois. L'ordinateur met de 3 à 10 secondes pour jouer.

Niveau 3 : Enfoncez la touche **LEVEL** deux fois. L'ordinateur met de 3 à 90 secondes pour jouer.

Niveau 4 : Enfoncez la touche **LEVEL** trois fois. L'ordinateur met de 4 à 10 minutes pour jouer.

Si vous avez choisi le niveau 4 et désirez repasser au niveau 1, enfoncez simplement la touche **LEVEL** une quatrième fois.

L'AFFICHAGE INDIQUE
LE 3^{ème} NIVEAU DE JEU



Joueur contre Ordinateur : Vous pouvez changer de niveau de jeu à tout moment durant la partie.

Ordinateur contre Ordinateur : On ne peut choisir le niveau de jeu qu'au début de la partie.

Joueur contre Joueur : Vous pouvez changer de niveau de jeu à tout moment durant la partie. Cependant, ce type de changement n'affecte que le niveau des conseils que l'ordinateur peut donner.

CHOIX DU TYPE DE PARTIE

Les Échecs Électroniques vous offrent trois types de parties. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou vous entraîner. Choisissez ce qui vous convient !

Joueur contre Ordinateur : Vous jouez seul contre l'ordinateur. Vous avez le choix entre plusieurs possibilités : vous pouvez jouer avec les blancs ou les noirs, annuler un tour, choisir certaines positions sur l'échiquier, vous faire conseiller par l'ordinateur ou lui demander de jouer pour vous. Voir pages 12 et 13 pour plus de détails.

Pour choisir ce type de partie, allumez simplement le jeu **(ON)**. Si vous aviez choisi un autre type de partie et désirez en changer pour "Joueur contre ordinateur", enfoncez la touche **P.V.S.M.**

Ordinateur contre Ordinateur : Vous pouvez observer l'ordinateur jouer contre lui-même. C'est un excellent moyen d'améliorer votre jeu. Si vous choisissez ce type de partie, celle-ci se joue automatiquement jusqu'à la fin. Le seul moyen de changer ce mode en cours de partie est d'abord de placer le commutateur sur **SAVE** (mise en mémoire), puis de le replacer sur **ON** et de choisir un autre mode.

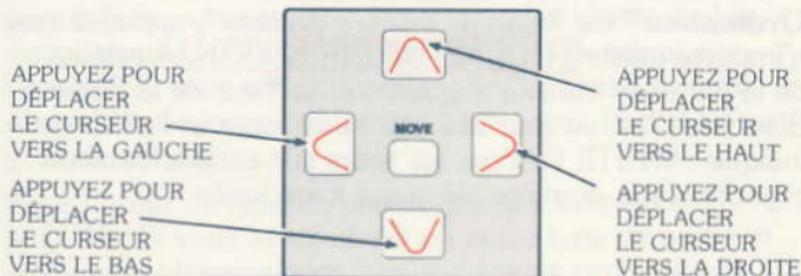
Pour choisir ce type de partie, enfoncez la touche **M.V.S.M.** Puis, pour commencer la partie, enfoncez la touche **MOVE**. La partie continue automatiquement jusqu'à sa fin.

Joueur contre Joueur : Vous pouvez vous mesurer à un autre adversaire ! Vous avez les mêmes possibilités qu'avec le mode "Joueur contre Ordinateur".

Pour choisir ce type de partie, enfoncez la touche **P.V.S.P.**

CHOIX DE LA PIÈCE A DÉPLACER

Une fois le curseur enclenché, appuyez sur une **TOUCHE DE DIRECTION** pour le faire avancer de case en case. La pièce sur laquelle il s'arrête se met à clignoter. Lorsqu'il est sur la pièce que vous désirez déplacer, appuyez sur **MOVE**.



Par exemple, pour déplacer le curseur de la Tour de la Reine au Pion du Fou de la Reine, appuyez sur la touche > deux fois, puis sur la touche ^ une fois. Le curseur est maintenant sur le Pion du Fou de la Reine et clignote. La pièce est vraiment choisie quand vous appuyez sur MOVE.



REMARQUE : Pour déplacer le curseur de plusieurs cases à la fois, maintenez la touche de direction et le curseur se déplacera jusqu'à ce qu'elle soit relâchée.

DÉPLACEMENT DE LA PIÈCE

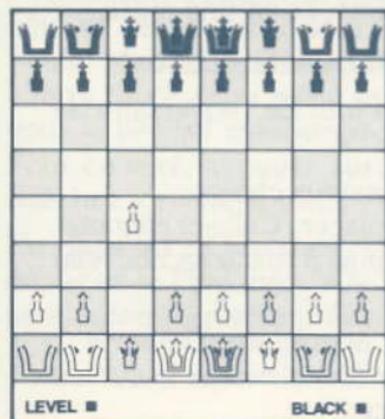
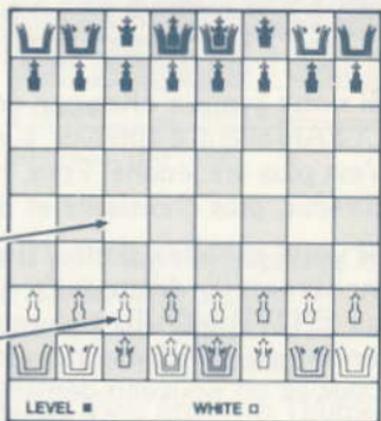
Après avoir choisi la pièce (en appuyant sur MOVE), appuyez sur les touches de direction pour amener le curseur à l'endroit où vous désirez placer votre pièce. Quand le curseur clignote sur la case choisie, appuyez sur **ENTER MOVE**. La pièce se déplace alors automatiquement jusqu'à cette case.

Par exemple, choisissez d'abord le Pion du Fou de la Reine. Maintenant, déplacez le curseur jusqu'au Fou de la Reine 4 en enfonçant la touche de direction \wedge deux fois. Appuyez sur ENTER MOVE et le Pion du Fou de la Reine se déplace jusqu'à l'emplacement du curseur.

AVANT DE JOUER,
LE CURSEUR ET LA PIÈCE
CHOISIE CLIGNOTENT.

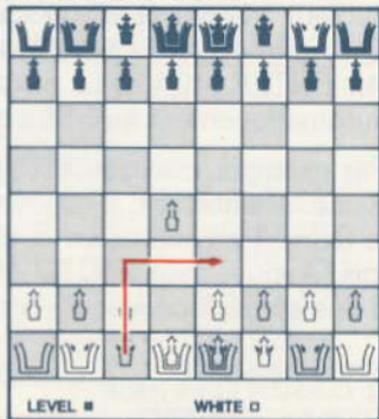
CURSEUR

PION DU FOU DE LA REINE



APRÈS AVOIR JOUÉ, LE PION DU
FOU DE LA REINE EST A
SA NOUVELLE PLACE.
C'EST MAINTENANT AUX NOIRS
DE JOUER.

Du fait que le curseur ne se déplace que verticalement et horizontalement, vous devez suivre ce chemin pour déplacer le Fou. Par exemple, pour déplacer le Fou de la Reine jusqu'au Roi 3, déplacez le curseur de deux cases vers le haut et de deux cases vers la droite.



POSITION DU CURSEUR
POUR DÉPLACER LE FOU.

Si vous voulez changer votre coup, appuyez sur **CLEAR** avant d'appuyer sur ENTER MOVE. Le curseur n'est plus enclenché. Pour continuer, réenclenchez le curseur, puis choisissez et déplacez la pièce.

Si vous essayez d'effectuer un déplacement incorrect, l'ordinateur s'y oppose. Après avoir appuyé sur ENTER MOVE, le curseur et la pièce clignotent tandis que l'affichage indique : **ILLEGAL MOVE**. Essayez un nouveau déplacement avec la même pièce ou bien appuyez sur CLEAR et déplacez-en une autre.

RÉENCLENCHEMENT DU CURSEUR

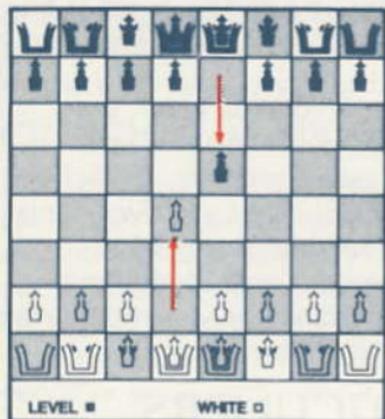
Quand vous avez joué, c'est au tour de l'adversaire de jouer.

Tour de l'Ordinateur : L'ordinateur choisit automatiquement la pièce à déplacer. Celle-ci clignote 3 fois à son ancienne position, puis 3 fois à sa nouvelle position et se stabilise.

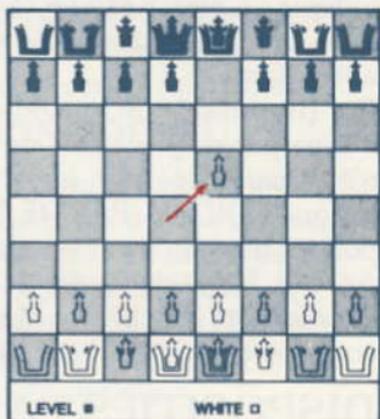
Tour d'un Joueur : Le joueur appuie sur n'importe quelle touche de direction pour réenclencher le curseur, puis il choisit et déplace sa pièce.

DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX

Capture : Lorsqu'un déplacement correct a pour résultat la capture d'une pièce de l'adversaire, celle-ci disparaît de l'échiquier.



AVANT QUE LE PION BLANC
NE CAPTURE LE PION NOIR



APRÈS LA CAPTURE

Roque : Quand ce déplacement est possible, déplacez le Roi de deux cases vers la Tour. Celle-ci se déplace automatiquement après avoir appuyé sur la touche ENTER MOVE. Voir page 22 pour divers exemples.

Promotion des Pions : Lorsqu'un Pion arrive de l'autre côté de l'échiquier, il se transforme automatiquement en Reine. Mais vous pouvez échanger cette nouvelle Reine contre toute autre pièce sauf un deuxième Roi (Le jeu vous le permet mais empêche tout autre déplacement). Pour ce faire, appuyez sur **ENTER POSITION** puis relâchez lorsque la pièce désirée apparaît sur l'échiquier.

En passant : Quand ce déplacement est possible, déplacez le Pion jusqu'à la case désirée et le Pion opposé sera automatiquement éliminé.



Échec & Échec et Mat : Quand l'un des joueurs met l'autre en échec, l'affichage indique : CHECK (ÉCHEC). Lorsque le Roi est en échec et qu'il ne peut ni prendre la pièce qui le menace, ni mettre une de ses pièces entre lui et la pièce menaçante, ni se déplacer, l'affichage indique : CHECKMATE (ÉCHEC ET MAT). C'est la fin de la partie. Éteignez puis rallumez le jeu pour faire une autre partie.

Pat (Impasse) : Si, quand c'est à vous de jouer, vous n'avez pas de possibilité de vous déplacer (et si vous n'êtes pas en échec), la partie est en impasse. L'affichage indique : DRAW (PARTIE NULLE). Pour y arriver, vous pouvez aussi utiliser une autre méthode autorisée : Accord, Règle de 50 déplacements, Triple répétition et Impossibilité d'Échec et Mat. L'ordinateur, cependant, ne vous indiquera pas la méthode à choisir !

DISPOSITIFS PARTICULIERS

Il y a plusieurs dispositifs particuliers intégrés aux Échecs Électroniques ! Nous savons parfaitement que ce qui suit n'est pas permis d'après les vraies règles des échecs, mais ces dispositifs sont inclus pour vous aider à améliorer votre jeu !

REPRISE DU DERNIER DÉPLACEMENT

C'est un avantage si vous avez fait une erreur ou si vous désirez changer de stratégie. Pour ce faire, appuyez sur **TAKE BACK** et l'ordinateur éliminera le dernier déplacement. Vous pouvez reprendre jusqu'à 3 déplacements (deux par vous et un par votre adversaire).

L'ORDINATEUR VOUS CONSEILLE/JOUE POUR VOUS

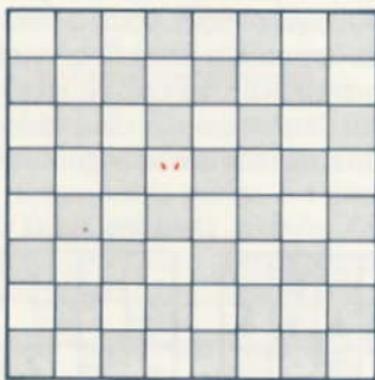
Lorsque vous désirez que l'ordinateur vous conseille, appuyez sur **MOVE** avant d'enclencher le curseur. L'ordinateur joue alors pour vous. Vous pouvez ensuite annuler ce déplacement et le remplacer par un autre de votre choix, ou bien accepter celui de l'ordinateur.

Dans le cas d'un joueur contre l'Ordinateur, si ce dernier a déplacé votre pièce, appuyez sur MOVE de nouveau pour que l'ordinateur puisse jouer à son tour. Ou bien, si vous le désirez, vous pouvez changer de côté avec l'ordinateur et contrôler ses pièces en jouant à sa place.

Si vous appuyez sans cesse sur MOVE, l'ordinateur continuera à jouer des deux côtés. C'est une autre manière de faire jouer l'ordinateur contre lui-même !

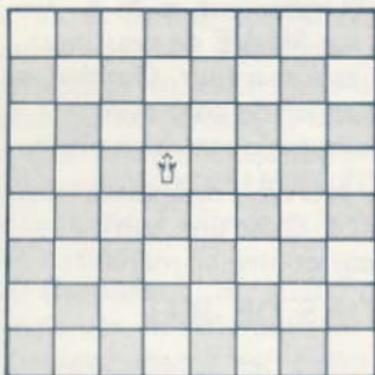
CRÉATION DE SITUATIONS DE JEU

Pour améliorer votre stratégie, créez des situations sur l'échiquier et étudiez-les. Utilisez des menaces d'échec et mat ou autres positions. Pour ce faire, au début de la partie et avant de terminer un déplacement, effacez l'échiquier en appuyant deux fois sur **CLEAR**. Servez-vous maintenant des **TOUCHES DE DIRECTION** pour déplacer le curseur jusqu'à la case désirée.

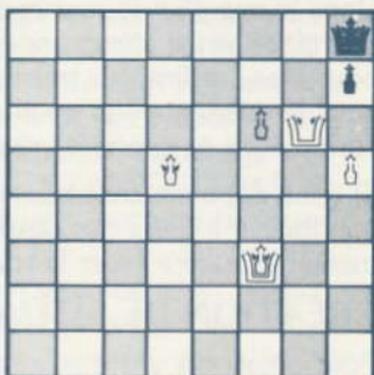


ÉCHIQUIER EFFACÉ ET CURSEUR EN POSITION.

Maintenez la touche **ENTER POSITION** enfoncée et l'ordinateur affiche toutes les pièces dans l'ordre. Lorsque la pièce désirée apparaît, relâchez la touche. Répétez l'opération pour les autres cases afin de créer une situation particulière sur l'échiquier. Pour faire disparaître le clignotement, appuyez sur CLEAR.



UTILISEZ LA TOUCHE
"ENTER POSITION"
POUR PLACER LE FOU ICI.

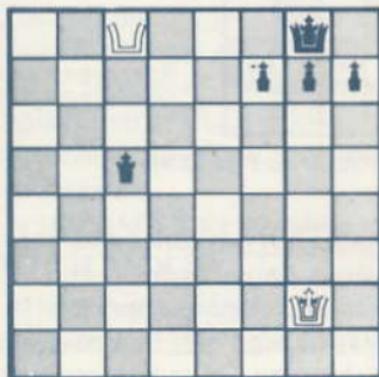


SITUATION CRÉÉE
SUR L'ÉCHIQUIER
POUR ÉTUDE.

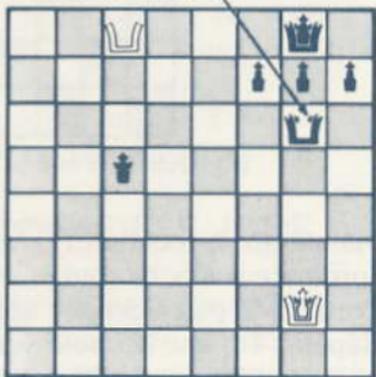
POUR AJOUTER, CHANGER OU ÉLIMINER DES PIÈCES

Pendant la partie, une pièce peut être ajoutée, changée ou éliminée de l'échiquier pour vous instruire ou vous amuser. Déplacer le curseur jusqu'à la case désirée, maintenez la touche **ENTER POSITION** enfoncée et relâchez-la lorsque la pièce ou la case vide désirée apparaît. Pour faire disparaître le clignotement, appuyez sur CLEAR.

LE CURSEUR EST ICI

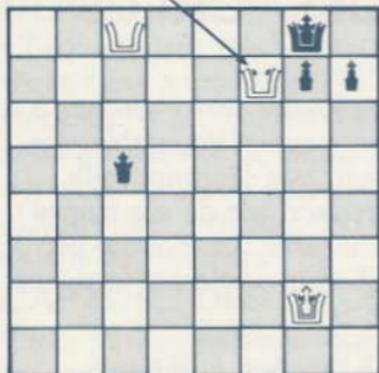


ÉCHIQUIER
AVANT CHANGEMENT



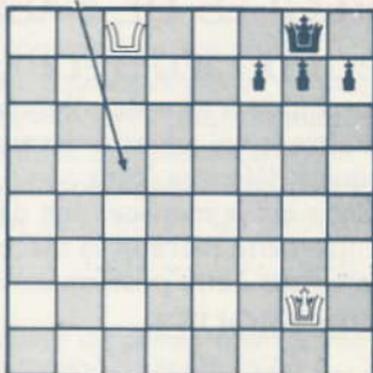
POUR AJOUTER LE CAVALIER
NOIR, APPUYEZ SUR "ENTER
POSITION" JUSQU'À CE QU'IL
APPARAISSE, PUIS RELACHEZ.

LE CURSEUR EST ICI



POUR CHANGER LE PION NOIR EN CAVALIER BLANC, APPUYEZ SUR "ENTER POSITION" JUSQU'À CE QU'IL APPARAISSE, PUIS RELACHEZ.

LE CURSEUR EST ICI



POUR ÉLIMINER LE FOU NOIR, APPUYEZ SUR "ENTER POSITION" JUSQU'À CE QU'UNE CASE VIDE APPARAISSE, PUIS RELACHEZ.

POUR METTRE LA PARTIE EN MÉMOIRE

Si vous désirez faire une pause, vous pouvez mettre la partie en mémoire pour la reprendre plus tard. Pour ce faire, il faut que ce soit le tour d'un joueur et que le curseur ne soit pas enclenché (Appuyez sur CLEAR si le curseur est enclenché). Placez ensuite le commutateur sur **SAVE**. Vous le remettrez ensuite sur **ON** quand vous voudrez reprendre la partie. La partie recommencera là où elle s'est arrêtée. Avec des piles neuves, vous pouvez mettre une partie en mémoire plusieurs jours. Celles-ci s'usent en effet très peu.

NOTE : Lorsque vous reprenez une partie après une mise en mémoire, le jeu se met automatiquement au niveau 1 avec le mode "Joueur contre Ordinateur". Vous pouvez alors changer de niveau et de mode.



COMMUTATEUR SUR "SAVE" POUR METTRE LA PARTIE EN MÉMOIRE

ATTENTION : Si vous désirez mettre une partie en mémoire pendant plusieurs jours et afin d'économiser les piles, nous vous conseillons d'utiliser un adaptateur que vous pourrez trouver dans de nombreux magasins spécialisés.

RÈGLES DE BASE DES ÉCHECS

BUT DU JEU D'ÉCHECS

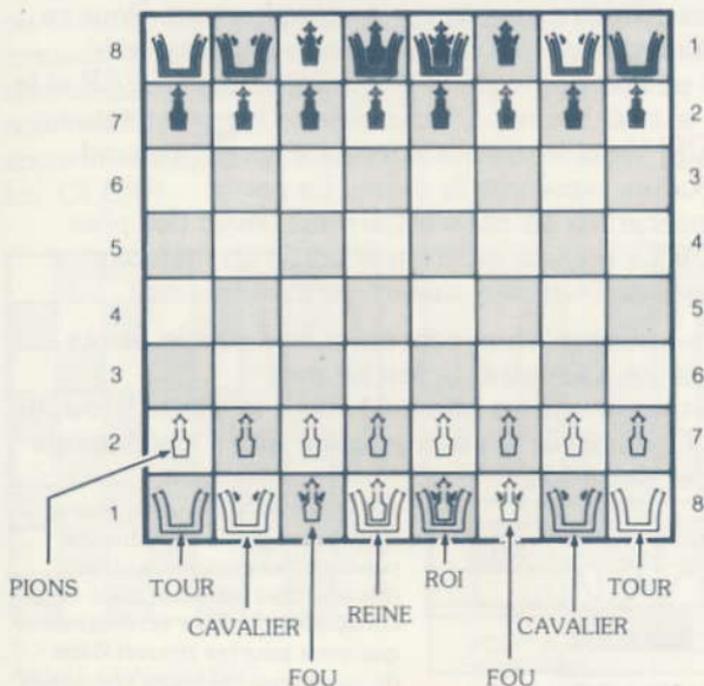
En jouant à tour de rôle, chaque joueur doit chercher à mettre le roi adverse devant une menace imparable, ses seules défenses étant : soit de fuir, soit de prendre la pièce qui le menace, soit d'interposer une de ses pièces entre cette pièce et la pièce menaçante. Le Roi qui est mis dans cette position est MAT et la partie est terminée.

L'ÉCHIQUIER

Il y a 64 cases sur l'échiquier : 8 rangées de 8 cases alternativement noires et blanches. Vos pièces sont disposées sur les 2 premières rangées et se déplacent en direction du côté opposé de l'échiquier.

↑
LES BLANCS SE DÉPLACENT
DANS CETTE DIRECTION. ÉCHIQUIER

↓
LES NOIRS SE DÉPLACENT
DANS CETTE DIRECTION.



DÉPLACEMENT DES PIÈCES

Chaque joueur déplace tour à tour une de ses pièces d'une case à une autre. Vous ne pouvez déplacer qu'une pièce par tour. Étudiez les pièces ci-après pour connaître leurs possibilités de déplacement. Si une pièce est déplacée de façon incorrecte, elle doit revenir à sa place et vous devez rejouer. Au début de la partie, les blancs jouent les premiers.

CAPTURE DES PIÈCES

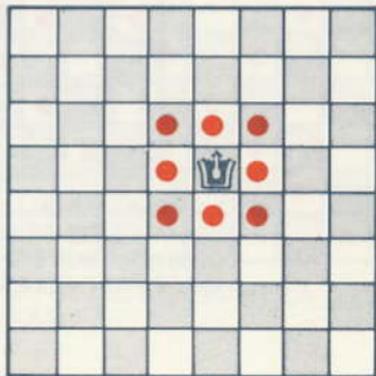
Il y a capture lorsque vous décidez de placer une de vos pièces sur une case occupée par une pièce adverse. La pièce de l'adversaire est éliminée de l'échiquier et remplacée par la vôtre. Vous ne pouvez pas capturer l'une de vos propres pièces et il ne peut y avoir qu'une pièce par case. Vous ne pouvez capturer qu'une pièce par tour. Toutes les pièces capturent de la même façon qu'elles se déplacent, sauf les Pions.

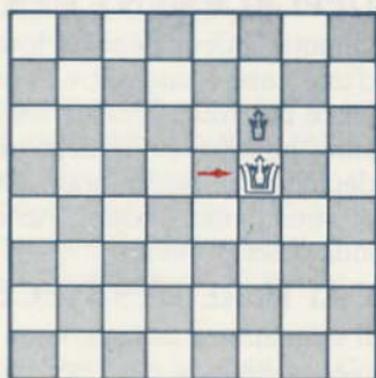
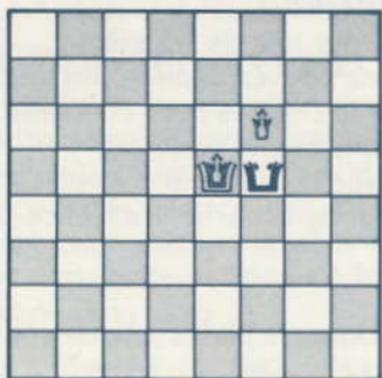
PIÈCES

Chaque joueur possède 16 pièces au début de la partie. L'un a les pièces blanches, l'autre a les noires. Vous pouvez faire avancer vos pièces en direction de l'adversaire ou les faire reculer, sauf les Pions. Vous trouverez ci-après une description de la manière dont chaque pièce peut se déplacer sur l'échiquier ainsi que la manière dont elles peuvent capturer une pièce adverse.

Roi : Chaque joueur possède un Roi qui ne peut se déplacer que d'une case mais dans n'importe quelle direction (verticale, horizontale ou diagonale). Il ne peut se déplacer sur une case où il peut être capturé par l'adversaire.

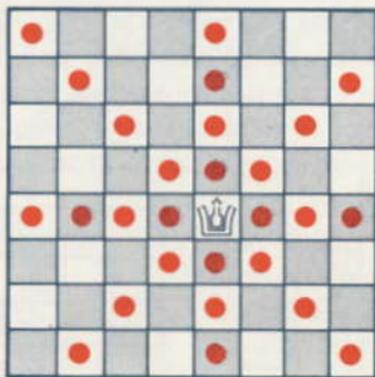
LE ROI PEUT ALLER SUR N'IMPORTE LAQUELLE DES CASES MARQUÉES D'UN ● SI ELLE N'EST PAS OCCUPÉE PAR L'UNE DE SES PIÈCES.



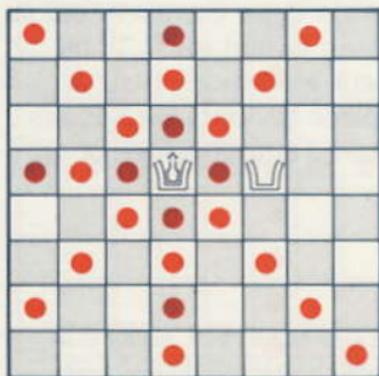


LE ROI BLANC NE PEUT PAS ALLER A L'EMPLACEMENT DU FOU BLANC
MAIS PEUT CAPTURER LE CAVALIER NOIR COMME INDIQUÉ.

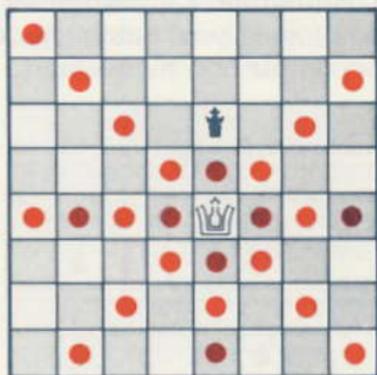
Reine : Chaque joueur possède une Reine qui peut se déplacer ou capturer aussi loin qu'elle le désire dans toutes les directions (verticale, horizontale, diagonale). Si elle rencontre une autre pièce sur son chemin, elle ne peut aller plus loin.



LA REINE PEUT ALLER SUR L'UNE DES CASES
MARQUÉES D'UN ● S'IL N'Y A AUCUN
OBSTACLE SUR SON CHEMIN ET SI LA CASE
N'EST PAS OCCUPÉE PAR UNE PIÈCE AMIE.

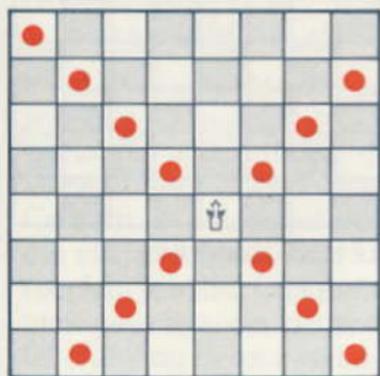


LA REINE PEUT ALLER SUR L'UNE DES CASES MARQUÉES D'UN ● MAIS NE PEUT ALLER SUR LA CASE OCCUPÉE PAR SA TOUR OU PLUS LOIN.

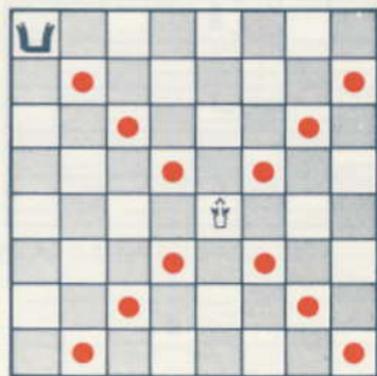


LA REINE PEUT ALLER SUR L'UNE DES CASES MARQUÉES D'UN ● OU CAPTurer LE FOU.

Fou : Chaque joueur possède deux Fous qui ne se déplacent ou ne capturent qu'en diagonale. S'il rencontre une autre pièce sur son chemin, il ne peut aller plus loin.

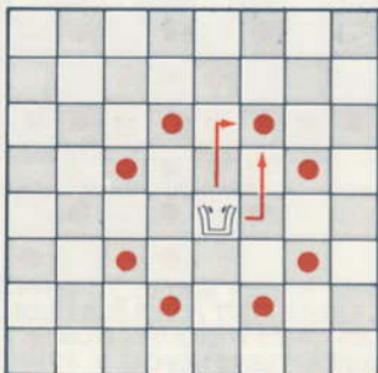


LE FOU PEUT ALLER SUR L'UNE DES CASES MARQUÉES D'UN ● S'IL N'Y A AUCUN OBSTACLE SUR SON CHEMIN ET SI LA CASE N'EST PAS OCCUPÉE PAR UNE PIÈCE AMIE.

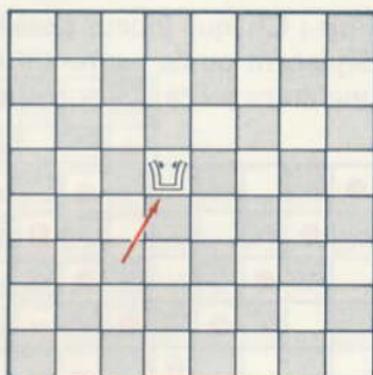
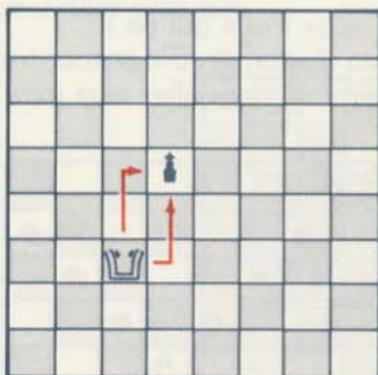


LE FOU PEUT CAPTurer LA TOUR

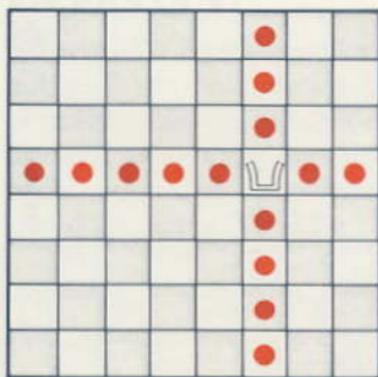
Cavalier : Chaque joueur possède deux Cavaliers qui se déplacent et capturent toujours en faisant un "L" : ils bougent toujours horizontalement et verticalement à chaque tour. Le cavalier se déplace toujours de 3 cases à la fois et peut sauter par-dessus d'autres pièces pour accomplir son mouvement.



LE CAVALIER PEUT ALLER SUR L'UNE DES CASES MARQUÉES D'UN ●

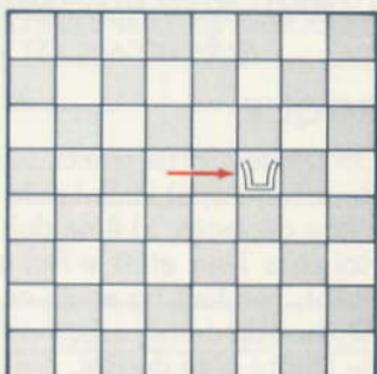
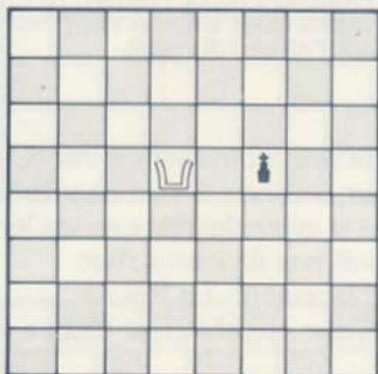


LE CAVALIER PEUT CAPTURER LE PION COMME INDIQUÉ.



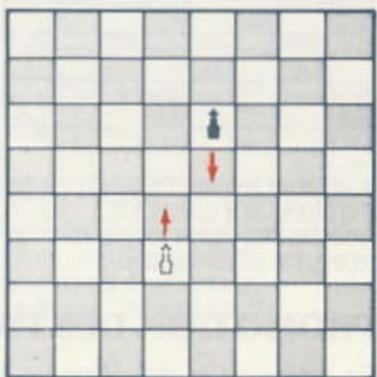
Tour : Chaque joueur possède deux Tours qui ne se déplacent et ne capturent qu'horizontalement et verticalement.

LA TOUR PEUT ALLER SUR L'UNE DES CASE MARQUÉES D'UN ● S'IL N'Y AUCUN OBSTACLE SUR SON CHEMIN ET SI LA CASE N'EST PAS OCCUPÉE PAR UNE PIÈCE AMIE.

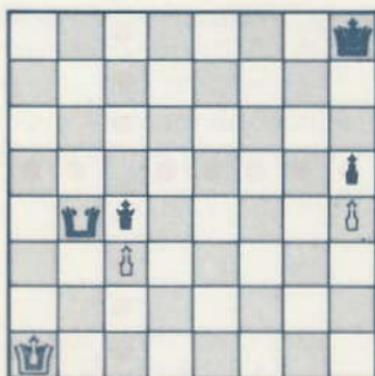
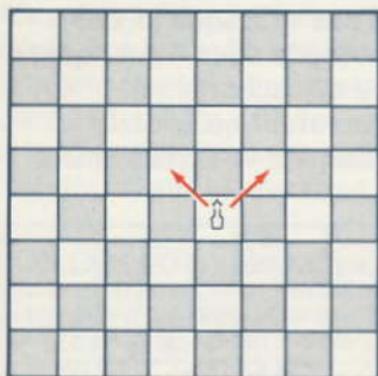


LA TOUR PEUT CAPTURER LE PION COMME INDIQUÉ.

Pion : Chaque joueur possède 8 Pions qui se déplacent différemment de la façon dont ils capturent. Ce sont les seules pièces qui avancent mais ne reculent jamais. Chaque pion peut avancer devant lui d'une ou deux cases la première fois qu'il bouge et d'une seule case ensuite. Pour capturer, les Pions ne se déplacent que d'une case et en diagonale.



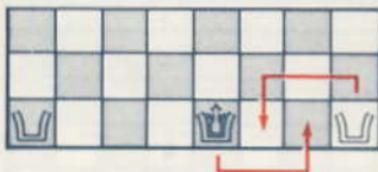
LES PIONS AVANCENT D'UNE CASE.



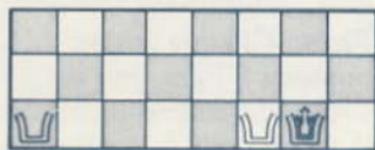
UN PION CAPTURE EN DIAGONALE. PAR EXEMPLE, LE PION DU FOU DE LA REINE PEUT CAPTURER LE CAVALIER NOIR, MAIS NE PEUT PAS AVANCER CAR IL EST BLOQUÉ PAR LE FOU NOIR.

ROQUE

On roque afin de placer son Roi provisoirement à l'abri. Pour roquer, 1) le Roi et la Tour ne doivent pas encore s'être déplacés, 2) il ne doit pas y avoir de pièce entre le Roi et la Tour et 3) le Roi ne doit pas être en échec avant, pendant ou après ce déplacement. Le Roi se déplace de deux cases vers la Tour et celle-ci se trouve de l'autre côté du Roi.



POSITION AVANT DE ROQUER DU COTÉ DU ROI (C'EST LE CONTRAIRE POUR LE COTÉ REINE DE L'ÉCHIQUIER).



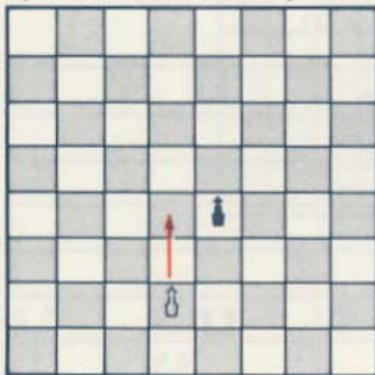
APRÈS UN ROQUE, DU COTÉ DU ROI.

PROMOTION DES PIONS

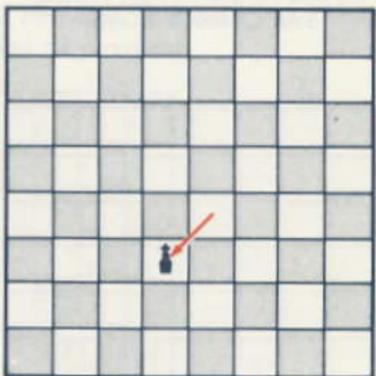
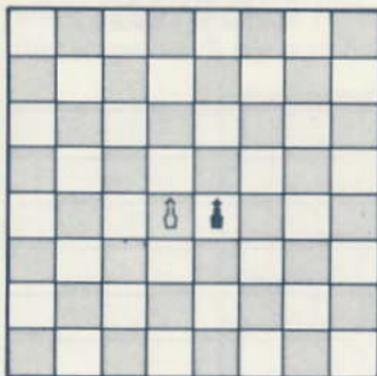
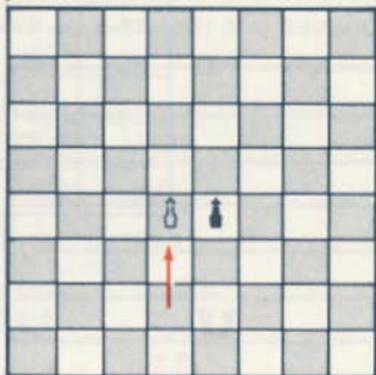
La promotion des Pions a lieu lorsque l'un d'eux atteint la 8^{ème} rangée. Il est promu au rang de Reine, Fou, Cavalier ou Tour.

EN PASSANT

La prise En Passant indique qu'un Pion en capture un autre. Si un Pion avance de 2 cases (quand il avance la première fois) en passant devant un pion adverse, ce dernier, et au coup qui suit immédiatement seulement, peut le prendre "en passant" comme s'il n'avait avancé que d'une case. La prise "en passant" reste facultative.



LE PION BLANC AVANCE.

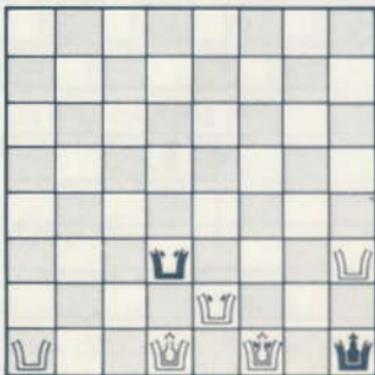


LE PION NOIR CAPTURE LE
BLANC EN DIAGONALE.
LE BLANC DISPARAIT.

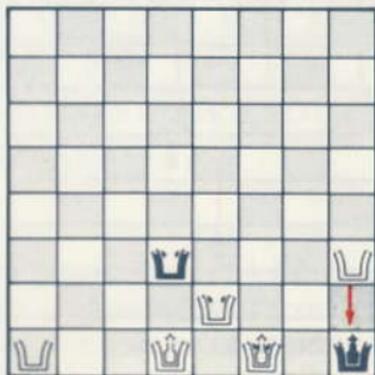
ÉCHEC & ÉCHEC ET MAT

Lorsque l'une des pièces de votre adversaire peut capturer votre Roi au tour suivant, ce dernier est en échec. Pour le sauver, voyez si vous pouvez :

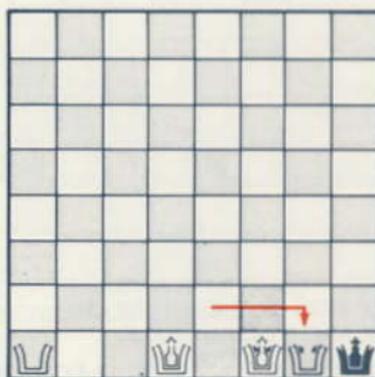
1) capturer la pièce qui le met en échec, 2) placer une pièce entre le Roi et la pièce menaçante ou 3) placer le Roi sur une case où il ne sera plus en échec (vous ne pouvez pas roquer à ce moment là).



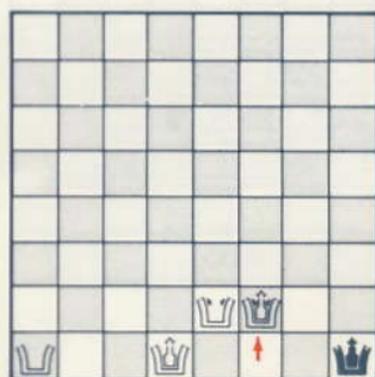
LE ROI BLANC EST EN ÉCHEC
PAR LA REINE NOIRE.



LA TOUR BLANCHE CAPTURE
LA REINE NOIRE.

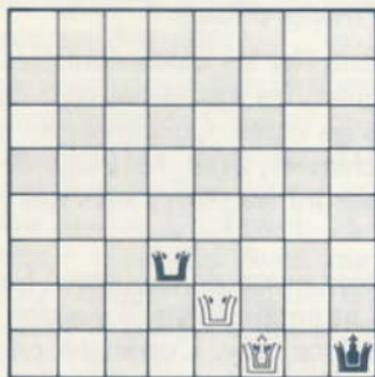


LE CAVALIER BLANC EST PLACÉ
ENTRE LE ROI ET LA REINE NOIRE.



LE ROI BLANC N'EST PLUS
EN ÉCHEC.

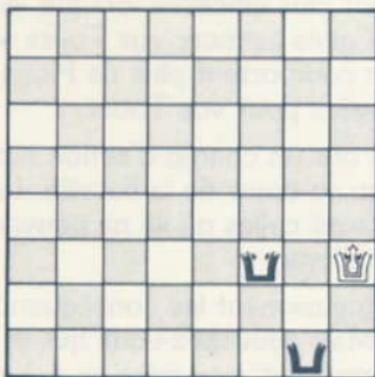
Si le Roi ne peut pas s'échapper, il est échec et mat. La partie est terminée !



LE ROI BLANC NE PEUT ÉVITER
NI LE CAVALIER NOIR,
NI LA REINE NOIRE :
ÉCHEC ET MAT !

PAT (IMPASSE)

Si c'est votre tour et si, votre Roi n'étant pas en échec, vous ne pouvez faire un coup régulier, la partie est dans une impasse. Il n'y a ni gagnant ni perdant.



LE ROI BLANC NE PEUT PAS
BOUGER : PAT !

STRATÉGIES ET CONSEILS

- 1) Développez rapidement vos pièces. Ne déplacez pas constamment la même pièce.
- 2) Essayez de contrôler les cases centrales. A partir du centre de l'échiquier, les pièces peuvent rapidement attaquer de tous les côtés. Conservez au moins un Pion au centre de l'échiquier, sinon les Pions de votre adversaire pousseront les vôtres vers des positions passives.
- 3) Réfléchissez bien avant de capturer ! Faites particulièrement attention lorsqu'il y a une série de captures sur la même case. L'ordinateur est particulièrement efficace dans ce cas et punira toute erreur sans merci !
- 4) Protégez bien votre Roi avec des Pions au début de la partie. La meilleure façon est de roquer assez tôt. Plus la puissance de l'ennemi diminue, moins le Roi est en danger, sauf si un joueur sacrifie volontairement une ou plusieurs pièces pour arriver à mater l'adversaire. A la fin du jeu, quand il ne reste que peu de pièces, le Roi doit être amené sur le lieu de l'action.
- 5) Les Tours sont plus efficaces lorsque leurs Pions ne les gênent pas. Faites avancer vos Tours sur des rangées ouvertes (qui ne comportent plus de Pions). Essayez de dégager ces rangées pour vos Tours.
- 6) Les Cavaliers ont un champ d'action réduit et ne sont donc efficaces qu'au cœur de la bataille. Les meilleures cases pour eux sont celles où ils ne peuvent pas être attaqués par les Pions.
- 7) Analysez soigneusement les conséquences de toute mise en échec. Mais souvenez-vous que si elle ne vous apporte rien d'immédiat, une mise en échec ne vaut pas plus que tout autre déplacement. Une mise en échec n'accorde aucun avantage particulier.

8) Vers la fin de la partie, le but poursuivi est généralement de changer un Pion en Reine. Capturez d'abord les Pions de votre adversaire, puis les pièces qui gênent la progression des vôtres.

9) Si votre adversaire ne possède plus que son Roi et que vous avez seulement un Cavalier ou un Fou, vous ne pouvez pas gagner. Pour le mater, il vous faut :

1) 1 Reine + votre Roi, ou 2) 1 Tour + votre Roi, ou 3) 2 Fous + votre Roi, ou 4) 1 Fou + 1 Cavalier + votre Roi, ou 5) 2 Pions + votre Roi. Avec une Tour ou une Reine, vous devez l'acculer le long de l'échiquier, puis dans un coin afin de le mettre échec et mat. Faites cependant attention au Pat, spécialement avec une ou deux Reines.

RÉSUMÉ DU JEU

Allumez le jeu : commutateur sur ON.

Choisissez le niveau de jeu : Niveau 1, allumez le jeu.

Niveau 2, appuyez une fois sur LEVEL

Niveau 3, appuyez deux fois sur LEVEL

Niveau 4, appuyez trois fois sur LEVEL

Choisissez le type de partie : "Joueur contre Ordinateur", appuyez sur P.VS.M. "Ordinateur contre Ordinateur", appuyez sur M.VS.M. et MOVE. La partie continue ensuite automatiquement.

"Joueur contre Joueur", appuyez sur P.VS.P.

Enclenchez le curseur : "Joueur contre Ordinateur", appuyez sur l'une des TOUCHES DE DIRECTION.

"Joueur contre Joueur", appuyez sur l'une des TOUCHES DE DIRECTION.

Choisissez la pièce à déplacer : Appuyez sur les TOUCHES DE DIRECTION pour placer le curseur sur la pièce choisie. Quand cette pièce clignote, appuyez sur MOVE.

Déplacez une pièce : Appuyez sur les TOUCHES DE DIRECTION pour placer le curseur sur la case où vous désirez aller. Appuyez sur ENTER MOVE et la pièce choisie se déplacera.

Réenclenchez le curseur : Après avoir joué, appuyez sur une TOUCHE DE DIRECTION pour réenclencher le curseur. Choisissez et déplacez ensuite la pièce suivante.

Annulez un déplacement : Appuyez sur TAKE BACK. Vous ne pouvez annuler au maximum que les 3 mouvements précédents.

Faites-vous conseiller par l'ordinateur : Appuyez sur MOVE avant d'enclencher le curseur et l'ordinateur jouera pour vous.

Créez une situation sur l'échiquier : Appuyez sur CLEAR deux fois au début de la partie. Servez-vous des TOUCHES DE DIRECTION pour déplacer le curseur sur l'échiquier. Appuyez sur ENTER POSITION et relâchez cette touche quand la pièce désirée s'affiche.

Ajoutez, changez ou éliminez des pièces : Appuyez sur la touche ENTER POSITION et relâchez-la quand la pièce désirée s'affiche.

Mettez la partie en mémoire : Placez le commutateur sur SAVE. Pour reprendre la partie, replacez-le sur ON.

Commencez une nouvelle partie : Éteignez le jeu pendant quelques secondes, puis rallumez-le.

