

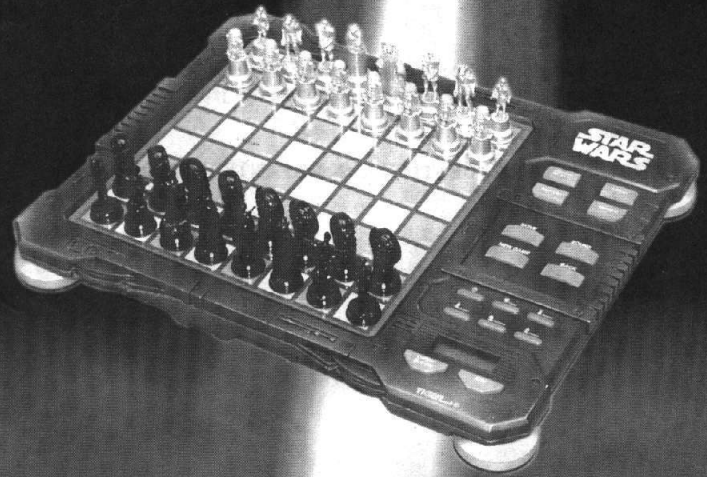
PI-S38V0F-05

8+
Model BB-506

STAR WARS™ EPISODE I

ELECTRONIC

GALACTIC CHESS



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.
Used under authorization.

TIGER.

®, TM, & © 1999 Tiger Electronics, Ltd. All rights reserved.

TIGER.
ELECTRONICS UK LTD.

Belvedere House, Victoria Avenue,
Harrogate, North Yorkshire HG1 1EL,
England



*1999 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. GERMANY
Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94 A-1100 Wien. AUSTRIA
Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. SWITZERLAND
Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. FRANCE
S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4 Internationale Laan,
Bruxelles 1070 Brussel. BELGIUM
Hasbro B.V., Postbus 3312, 3502 GH Utrecht. NETHERLANDS

Imprimé en Chine

885060042IW2TUF-1

MODEL: 88-506

TIGER.
ELECTRONICS, LTD.

MODE D'EMPLOI

INFORMATIONS IMPORTANTES

UTILISATION DES PIÈCES DU JEU D'ECHECS

1. Si vous utilisez des pièces avec des aimants à la base et si vous coup ne semble pas avoir été enregistré, appuyez à nouveau avec le BORD de la pièce.

Les aimants ne sont pas essentiels au bon fonctionnement de votre jeu. Si un aimant tombe de la base d'une pièce, continuez à jouer comme auparavant sans aimant et le jeu électronique fonctionnera correctement.

REMISE A ZERO (RESET)

Il arrive qu'un ordinateur fonctionne mal à cause d'une décharge statique ou autre perturbation électrique, ou bien quand on pose les piles. Si cela se produit, introduisez une fine tige dans le trou RESET situé sous l'appareil et appuyez pendant une seconde. Ceci remet l'ordinateur à zéro et il fonctionnera normalement.

ATTENTION

Les pièces fournies avec ce jeu électronique d'échecs sont assez petites pour être avalées. Gardez-les hors de portée des jeunes enfants.

CE JEU N'EST PAS DESTINE AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.

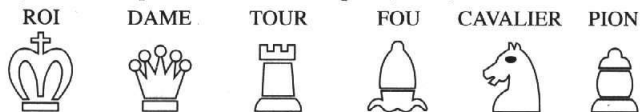
PIECES DU JEU D'ECHECS ET SYMBOLES

Les pièces fournies avec votre ordinateur *Star Wars*TM Galactic Chess représentent les divers personnages de la trilogie *Star Wars*TM au lieu des pièces d'échecs classiques.

Pour vous aider à poser les pièces correctement sur l'échiquier et à jouer aux échecs, la table ci-dessous indique les personnages de *Star Wars*TM utilisés à la place des pièces d'échecs classiques.

Remarquez que, dans le texte de ce mode d'emploi, les symboles des pièces d'échecs classiques sont utilisés.

Symboles des pièces d'échecs classiques (blancs)

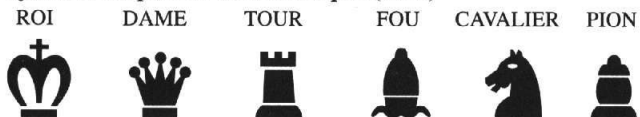


Groupe NabooTM (blancs)

YODA AMIDALA ANAKIN OBI WAN JARJAR R2-D2



Symboles des pièces d'échec classiques (noirs)



Groupe Fédération (noirs)

DARK SIDIOUS DARK MAUL DROÏDE DE COMBAT NUTE GUNRAY WATTO DROÏDE DESTROYER



DEMARRAGE RAPIDE

Ce qui suit est une brève introduction de votre jeu électronique. Pour bien comprendre comment il marche, il faut **LIRE CE MODE D'EMPLOI TRES ATTENTIVEMENT**.

REGLES DU JEU D'ECHECS Les règles du jeu sont expliquées dans "Apprenez à jouer aux échecs", ci-après dans ce manuel. Votre ordinateur connaît les règles du jeu d'échecs - **IL N'ENFREINDRA JAMAIS L'UNE QUELCONQUE DE CES REGLES donc**, si vous pensez que l'ordinateur a "triché", vérifiez ce mode d'emploi, en particulier la section concernant les **COUPS SPECIAUX**.

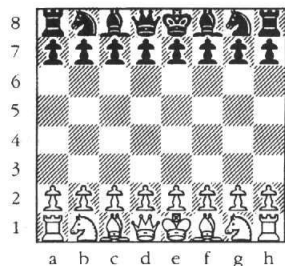
POUR COMMENCER A JOUER

POSE DES PILES Introduisez les piles à la base de l'ordinateur conformément aux indications sur l'étiquette près du boîtier des piles. Assurez-vous d'avoir bien aligné le côté positif de chaque pile avec le signe + inscrit dans le boîtier des piles.

POUR ALLUMER

L'APPAREIL Appuyez sur la touche ON. **SI VOUS VENEZ DE METTRE DE PILES ET SI L'ORDINATEUR NE REAGIT PAS, INTRODUISEZ UNE FINE TIGE DANS L'ORIFICE "RESET" A LA BASE DE L'ORDINATEUR ET APPUYEZ UNE FOIS.**

MISE EN PLACE DES PIECES Placez les pièces à leur position initiale (voir page suivante) avec les blanches de votre côté.



Pour les débutants ou les grands débutants, les pièces du jeu d'échecs et les symboles les représentant sont identifiés dans un tableau de ce mode d'emploi.

Echiquier et position des pièces au début d'un jeu

**Ne mélangez pas les piles neuves et usagées, même partiellement.
Ne mélangez pas différentes piles, alcalines, standard (carbone zinc) ou rechargeables (nickel cadmium).**

COMMENCEZ LA PARTIE L'ordinateur indique les cases et les fonctions au moyen d'un écran LCD. Appuyez sur la touche NEW GAME- Lorsque PG est affiché, appuyez une fois de plus sur NEW GAME si vous voulez commencer la partie et vous verrez le symbole □ apparaître à l'affichage. Vous pouvez commencer une nouvelle partie.

SELECTION DU NIVEAU DE JEU L'ordinateur vous offre le choix de 420 niveaux. Quand vous allumez l'ordinateur, le temps de réflexion des Blancs est illimité mais les Noirs n'ont que 10 secondes de réflexion par coup.

Pour changer de niveau, suivez la méthode indiquée dans "Sélection des niveaux de jeu" dans le mode d'emploi (section 6).

EXECUTION DES COUPS Normalement, vous jouez avec les pièces blanches. Chaque case est identifiée par des coordonnées (une lettre et un chiffre) qui sont inscrits sur l'échiquier, par exemple **E2**. Pour jouer votre coup, appuyez sur la case avec la pièce que vous voulez déplacer; vous entendrez un bip et les coordonnées de la case seront affichées. **SI VOUS UTILISEZ DES PIECES A LA BASE AIMANTEE ET S'IL SEMBLE QUE LE COUP N'AIT PAS ETE MARQUE, APPUYEZ SUR LA CASE AVEC LE BORD DE LA PIECE.**

Quand vous avez terminé votre coup, le symbole des "Noirs" ■ apparaîtra à l'écran et l'ordinateur indiquera son coup en affichant les coordonnées de la pièce qu'il veut déplacer (ex **E7**). Appuyez sur la case avec cette pièce ; vous entendrez un bip et les coordonnées de la case sur laquelle la pièce devrait être mise seront affichées à l'écran (ex **E5**). Appuyez cette pièce sur sa nouvelle case pour terminer le coup.



Exemple de coup sur l'écran LCD

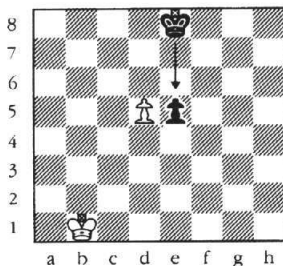
PRISE D'UNE PIECE Pour prendre une pièce, appuyez sur la case avec la pièce que vous voulez jouer. Enlevez la pièce prise et appuyez votre pièce sur la case de la pièce prise.

POUR DEBUTER UNE NOUVELLE PARTIE Vérifiez que l'ordinateur a bien terminé son coup. Ensuite, appuyez sur la touche NEW GAME ; lorsque PG est affiché à l'écran, appuyez à nouveau sur NEW GAME et le symbole des Blancs ♔ sera affiché. Vous pourrez alors débiter une nouvelle partie.

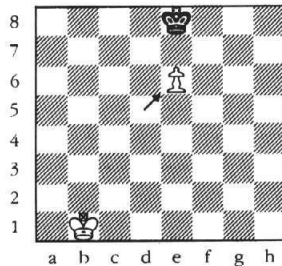
VERIFICATION DE LA POSITION DES PIECES Vous voudrez peut-être vérifier les positions des pièces sur l'échiquier, par exemple si vous faites tomber une pièce par accident. La section "VERIFICATION DE LA POSITION" dans le mode d'emploi explique la méthode de vérification.

COUPS SPECIAUX. Il arrive parfois que les joueurs inexpérimentés ne comprennent pas les coups spéciaux, particulièrement les prises EN PASSANT et le ROQUE, qui sont expliqués en détails dans ce mode d'emploi. **N'OUBLIEZ PAS QUE L'ORDINATEUR PEUT EGALEMENT EXECUTER CES COUPS SPECIAUX.**

Prises EN PASSANT Une PRISE EN PASSANT est possible lorsqu'un pion adverse, en faisant son premier coup, se déplace de deux cases et passe par-dessus une case attaquée par votre pion. Votre pion peut agir comme si le pion adverse ne s'était déplacé que d'une case et le prendre en passant, **MAIS SEULEMENT LORS DE VOTRE COUP SUIVANT.**

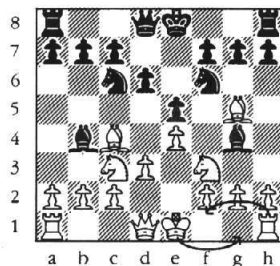


Les Noirs avancent de deux cases : de E7 à E5.

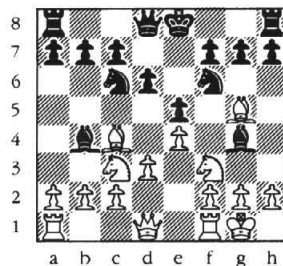


Les Blancs prennent En passant en déplaçant leur pion de D5 à E6.

LE ROQUE permet de placer le roi sur une case plus sûre près d'un angle et, en même temps, de jouer la tour. On exécute ce coup en déplaçant le roi de deux cases (soit vers la gauche soit vers la droite) vers un angle et la tour qui se trouve sur cet angle est alors déplacée par-dessus le roi sur la case adjacente à celle occupée par le roi. Pour vérifier les conditions dans lesquelles le roque est permis, lisez la section sur LE ROQUE dans la section 2 "Apprenez à jouer aux échecs".



Avant le roque



Après le roque

POUR ETEINDRE ET SAUVEGARDER LA POSITION Quand vous voulez vous arrêter de jouer, appuyez sur la touche OFF/SAVE. L'ordinateur s'arrête et garde la position en mémoire. Pour recommencer à jouer, appuyez sur la touche ON.

REMARQUE : ON NE PEUT PAS ETEINDRE l'ordinateur ou commencer **UNE NOUVELLE PARTIE QUAND C'EST ENCORE LE TOUR DE L'ORDINATEUR.** Laissez l'ordinateur jouer son coup, puis appuyez sur OFF/SAVE.

IL FAUT CHANGER LES PILES soit lorsque l'ordinateur a l'air de fonctionner anormalement, on ne peut pas le mettre en marche même après avoir appuyé sur la touche RESET.

TOUCHES

- ON** Appuyez sur la touche ON pour mettre l'ordinateur en marche. La partie recommence à partir de la position où elle était lorsque vous avez appuyé sur la touche OFF/SAVE.
- OFF/SAVE** Appuyez sur cette touche pour éteindre l'ordinateur et sauvegarder la position actuelle de la partie.
- NEW GAME** Appuyez deux fois sur la touche NEW GAME pour commencer une nouvelle partie.
- MOVE** Appuyez sur la touche MOVE pour que l'ordinateur joue le coup suivant. Au commencement de la partie, appuyez sur MOVE si vous voulez que l'ordinateur joue les Blancs.
- TAKE BACK** Attendez que l'ordinateur ait joué son coup, puis appuyez sur TAKE BACK pour reprendre son coup et votre dernier coup.
- LEVEL** Appuyez sur la touche LEVEL pour afficher le temps de réflexion par coup pour les Blancs. Ensuite, appuyez à nouveau sur la touche LEVEL pour changer le temps de réflexion.

Après avoir précisé le temps de réflexion des Blancs, appuyez sur la touche WHITE/BLACK pour vérifier le temps de réflexion des Noirs et utilisez la touche LEVEL pour le changer.
- WHITE/
BLACK** Appuyez sur la touche WHITE/BLACK pour choisir la couleur d'une pièce mise en place. (Voir également "LEVEL".)
- SOUND** Appuyez sur SOUND pour allumer ou éteindre le son.
- SET-UP
POSITION** Appuyez sur SET-UP POSITION pour passer au mode de "mise en place", vous permettant de modifier une position ou d'en introduire une.
- VERIFY
POSITION** Appuyez sur VERIFY POSITION pour passer au mode de "vérification de la position" afin de pouvoir vérifier où se trouvent les pièces.
- Touches de
pièces** Ce sont les touches identifiées par les symboles des pièces du jeu d'échecs.

Appuyez sur la touche voulue en mode de mise en place avant de mettre cette pièce sur sa case.

Appuyez sur la touche KING/STYLE pour vérifier le style de jeu actuel de l'ordinateur et appuyez à nouveau sur la touche KING/STYLE afin de changer le style.

Après avoir appuyé sur NEW GAME, appuyez sur la touche du pion, du cavalier, du fou, de la tour ou de la dame si vous voulez jouer avec un nombre limité de pièces (mode pédagogique).

L'ECRAN



L'écran indique quelle couleur doit jouer, la position d'une pièce, la case de départ ainsi que la case d'arrivée d'une pièce, la mise en échec d'un roi et le résultat de la partie. Vous trouverez ci-dessous tous les symboles et autres informations qui peuvent être affichés.

- C'est le symbole des "Blancs". Il sera affiché quand vous jouerez les Blancs et que ce sera votre tour de jouer. Il sera également affiché quand vous introduirez une position d'échecs dans l'ordinateur et que la pièce suivante sera une pièce blanche. Il sera affiché lorsque l'ordinateur indique le temps de réflexion maximum par coup des Blancs. Et il sera affiché quand vous vérifierez les cases pour les pièces dans la mémoire de l'ordinateur et que la case vérifiée sera occupée par une pièce blanche.

Ce symbole clignotera quand l'ordinateur jouera les Blancs et réfléchira au coup suivant.

C'est le symbole "Noirs" qui est utilisé de manière similaire au symbole "Blancs".

- □ Les symboles "Blancs" et "Noirs" seront affichés en même temps lorsque l'ordinateur affichera son style.
- + # Les symboles "Echec" et "Mise en place" sont souvent affichés ensemble quand l'ordinateur affiche le temps de réflexion par coup des Blancs ou des Noirs.
- + Le symbole "Echec". Il sera affiché quand l'un des joueurs (vous ou l'ordinateur) exécutera un coup qui mettra l'autre en échec.
- # Le symbole "Mise en place". Il sera affiché lorsque vous aurez mis l'ordinateur en mode de mise en place de position afin de mettre en place une position spéciale sur l'échiquier de l'ordinateur, par exemple une position tirée d'un livre sur les échecs ou d'un magazine.
- E2 C'est un exemple de la manière dont l'ordinateur affiche une case sur l'échiquier. Cette partie de l'écran peut également indiquer le résultat de la partie et autres informations.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DU PRODUIT

MODELE NO : 88 - 506

PRODUIT : Jeu électronique d'échecs Niveau 421. Fonctionne sur piles.

TYPE DE MICROPROCESSEUR : Circuit unique 8-bit

MEMOIRE FIXE : 4K x 8

MEMOIRE DYNAMIQUE : 176 x 8

FREQUENCE OSCILLATEUR : 4 MHZ

FREQUENCE D'HORLOGE INTERNE : 2 MHZ

TYPE D'ECRAN LCD : 2 CHIFFRES

FONCTIONS : - Echiquier tactile
- Ecran LCD indique les coups et autres informations
- Vérification de position / mise en place de position
- Reprise des coups
- Coups à long terme
- Détection partie nulle selon la règle des 50 coups, la triple répétition et le pat
- Promotion du pion, roque et prise en passant
- Tonalité sonore pour indiquer les coups
- Fonction pédagogique incorporée dans l'ordinateur

PILES : 6 VOLT (4 x AA)

REMARQUE : il ne faut pas faire fonctionner le produit sur piles rechargeables

COMMUTEUR "RESET" [REMISE A ZERO] :

Remet l'ordinateur à zéro et efface sa mémoire. Commutateur de remise à zéro accessible par la base de l'appareil. Il faut un commutateur de remise à zéro parce que le produit peut être affecté par une décharge électrostatique ou autres perturbations électriques.

REMARQUE : Ce produit n'est pas conçu pour être à l'abri des effets d'une décharge électrostatique, d'un puissant rayonnement électromagnétique ou autres perturbations électriques car un mauvais fonctionnement dans ces conditions n'est pas critique. Le commutateur de remise à zéro est incorporé dans la conception afin de pouvoir remettre l'appareil en marche normale et commencer une nouvelle partie en cas de mauvais fonctionnement.

Ce produit est conforme aux exigences EMC conformément à la Directive du Conseil 89/336/EEC.

TABLE DES MATIERES

1. Qu'est-ce qu'un jeu électronique d'échecs?	1
2. Apprenez à jouer aux échecs	2
Pour remporter la partie	2
Pour faire partie nulle	3
Le roi et ses mouvements	3
La dame et ses mouvements	4
La tour et ses mouvements	4
Le fou et ses mouvements	5
Le cavalier et sa marche	5
Le pion et ses mouvements	6
Promotion du pion	6
Prises en passant	7
Le roque	8
Conseils pour les débutants	9
3. Les pièces du jeu d'échecs et leur position de départ	10
4. Notation aux échecs	10
5. Pour commencer à jouer	11
6. Niveaux de jeu	11
7. L'exécution des coups	13
8. Le coup de l'ordinateur	14
9. Les règles du jeu d'échecs	14
10. Erreurs	15
11. Coups spéciaux	15
Prises	15
Prises en passant	16
Promotion du pion	16
Le roque	17
12. Echec, Echec et Mat etc.	18
13. Nouvelle partie	18
14. Comment interrompre l'ordinateur et changer de côté	20
15. Comment jouer les deux couleurs (mode multi-coups)	20
16. Comment résoudre les problèmes de mat en deux coups	21
17. Vérification de la position	21
18. Mise en place d'une position	22

19. Reprise	23
20. Styles de jeu	24
Comment changer de style	25
21. Sons	25
22. Mémoire	25
23. Comment éteindre le jeu et sauvegarder la partie	26

COMMENT UTILISER VOS PIECES - METHODE

D'ENSEIGNEMENT	27
Quelle est notre méthode d'enseignement originale?	27
Comment notre méthode d'enseignement originale fonctionne	27
Notation aux échecs	28
Rois et pions	29
Roi actif et roi passif	30
A la recherche de faiblesses	31
Création d'un pion passé - quel pion avancer en premier..	32
Un sacrifice et une percée pour une promotion	34
Rois, cavaliers et pions	35
Rois, fous et pions	37
Le piège qui a battu Bobby Fischer	38
Fou actif et fou passif	39
"Bon" fou et "mauvais" fou	40
Quand échanger les fous	41
Fous de couleurs opposées	41
Rois, tours et pions	43
Rois, dames et pions	45

GUIDE DE LOCALISATION DES PANNES

POSE DES PILES	46
DÉFECTUOSITÉ ET DOMMAGE	49
	50

1. QU'EST-CE QU'UN JEU ELECTRONIQUE D'ECHECS?

Un jeu électronique d'échecs est un échiquier traditionnel équipé de pièces réelles d'échecs et de circuits électroniques qui réagissent à la position des pièces sur le tableau. La possibilité de jouer aux échecs contre votre ordinateur lorsque vous n'avez pas d'adversaire humain constitue un important avantage. Vous pouvez le faire à n'importe quel moment et même éteindre l'appareil au milieu d'une partie et recommencer plus tard parce que l'ordinateur se souviendra exactement où sont toutes les pièces même quand il a été éteint.

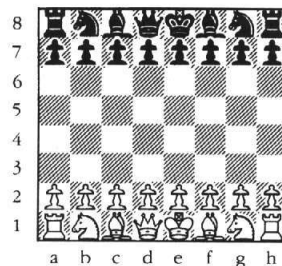
Si vous êtes un débutant aux échecs, le mode pédagogique expert de l'ordinateur vous aidera à apprendre à jouer, à connaître les pièces, leurs règles et leurs mouvements. Pour finir, n'allez pas vous imaginer que vous n'avez aucune chance contre l'ordinateur.

Ses niveaux de difficulté sont nombreux mais si vous commencez par jouer au niveau le plus faible, vous verrez sans aucun doute que plus vous vous familiariserez avec son jeu, plus vous en apprendrez et plus grandes seront vos chances de gagner. L'expérience acquise, si vous souhaitez un défi plus élevé, aucun problème : vous n'avez qu'à monter de niveau.

Votre ordinateur est l'adversaire idéal. Il est prêt à jouer contre vous n'importe quand, autant que vous le voudrez et au niveau de jeu de votre choix.

Il serait utile d'avoir une connaissance des échecs pour bien comprendre cette section du mode d'emploi.

2 APPRENEZ A JOUER AUX ECHECS



Le jeu d'échecs est un jeu pour deux joueurs qui se joue sur un tableau de 20cm x 20cm. Au début de la partie, l'échiquier est positionné de telle sorte qu'il y ait une case blanche dans l'angle droit inférieur du tableau pour chaque joueur.

Pour commencer, chaque joueur dispose de 16 pièces. Nous appelons les deux joueurs : les Blancs (le joueur qui déplace les pièces blanches) et les Noirs (le joueur qui déplace les pièces noires). Les Blancs jouent toujours en premier et, ensuite, les joueurs jouent tour à tour.

POUR REMPORTE LA PARTIE

L'objet du jeu est de mettre le roi de votre adversaire en "échec et mat". Ceci veut dire que quel que soit le coup que joue votre adversaire, vous attaquerez quand même son roi.

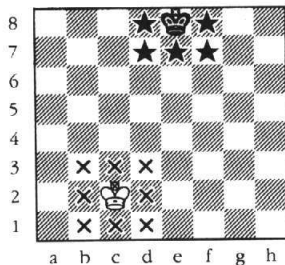
Un coup qui attaque le roi adverse s'appelle un "échec" et vous ne pouvez jamais faire de coup laissant votre roi en échec. Lors de parties entre amis, en général, un joueur dira "échec" quand il exécutera un coup mettant le roi en échec.

Echec et mat est un coup qui met le roi en échec et auquel il n'existe aucune riposte susceptible de sortir l'adversaire de cette position. Un coup qui fait échec et mat vous fait tout de suite gagner la partie!

PARTIE NULLE

Il arrive parfois que, même si votre roi ne soit pas encore mis en échec, tout coup que vous puissiez exécuter avec l'une quelconque de vos pièces mettrait votre roi en échec. Cette situation s'appelle un "pat" et quand elle se produit, c'est immédiatement partie nulle.

On peut déclarer partie nulle par convention mutuelle entre les joueurs ; ou bien si les deux joueurs exécutent 50 coups successifs sans déplacer un pion ou sans prendre une pièce adverse ; ou si la même position se produit 3 fois avec le même joueur dont c'est le tour (par exemple si les joueurs déplacent les mêmes pièces 3 fois en va-et-vient).

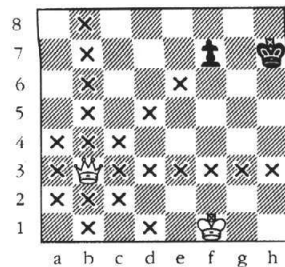


LE ROI ET SES MOUVEMENTS

Aux échecs, le roi est la pièce la plus importante et il faut faire très attention à le protéger. Il se déplace lentement, une case à la fois dans une direction quelconque. Il ne peut pas aller sur une case qui est attaquée par une pièce adverse et il ne peut pas aller sur une case occupée par l'une de ses propres pièces.

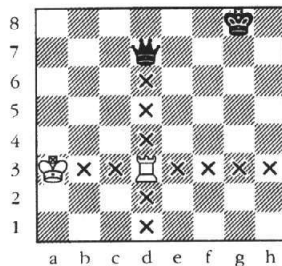
Dans cette position, le roi blanc peut aller sur toute case marquée X et le roi noir sur toute case marquée .

Comme la plupart des autres pièces, le roi prend en se déplaçant de la même manière que pour un coup ordinaire. Le roi peut donc prendre une pièce adverse si le roi est légalement capable d'aller sur cette même case si elle est libre.



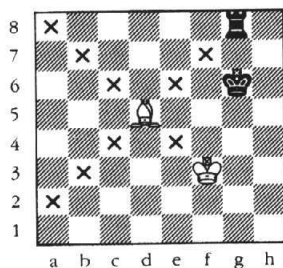
LA DAME ET SES MOUVEMENTS

La dame est la pièce la plus puissante de l'échiquier parce qu'elle peut traverser n'importe quel nombre de cases libres à la fois dans n'importe quelle direction : horizontalement, verticalement et diagonalement, et la dame peut prendre une pièce adverse quand elle arrive sur sa nouvelle case. Ici, la dame blanche peut se déplacer sur l'une quelconque des cases marquées X ou bien elle peut prendre le pion noir.



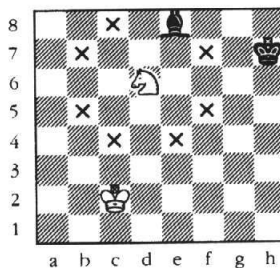
LA TOUR ET SES MOUVEMENTS

La tour est la seconde pièce la plus importante. Elle peut se déplacer ou prendre sur toute case dans une direction horizontale ou verticale, dans la mesure où elle ne traverse pas une case occupée par une autre pièce. Ici, la tour blanche peut se déplacer sur toute case marquée X ou bien prendre la dame noire.



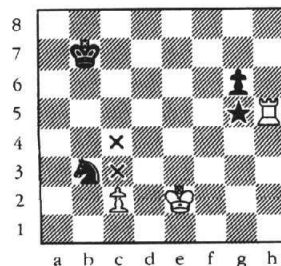
LE FOU ET SES MOUVEMENTS

Le fou est moins puissant que la tour parce qu'il se déplace en diagonale et qu'il est limité aux cases d'une seule couleur pendant toute la partie. Les fous peuvent se déplacer ou prendre sur toute case des diagonales sur lesquelles il se trouve dans la mesure où il ne traverse pas une case occupée par une autre pièce. Ici, le fou blanc peut se déplacer sur toute case marquée X ou bien prendre la tour noire.



LE CAVALIER ET SA MARCHÉ

Le cavalier est la seule pièce capable de sauter par-dessus une case occupée. La marche du cavalier s'exécute en deux parties, comme la lettre L. D'abord, il se déplace de deux cases dans une direction horizontale ou verticale ; puis il se déplace ou prend sur une case à angle droit par rapport à la première partie de sa marche. Ici, le cavalier blanc peut aller sur toute case marquée X ou il peut prendre le fou noir.



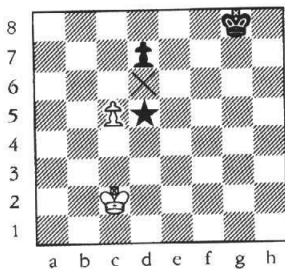
LE PION ET SES MOUVEMENTS

Les pions sont les pièces qui ont le moins de valeur sur l'échiquier, en partie parce qu'ils ne peuvent pas reculer. A partir de leur case initiale, on peut déplacer chaque pion d'une case ou de deux, au choix du joueur mais, dès qu'un pion a exécuté son premier coup, il ne peut avancer que d'une case à la fois. Tout autre pion qui n'a pas encore été déplacé peut toujours avancer de deux cases lors de son premier coup, si le joueur le désire.

Autre chose spécifique au pion : il ne prend pas comme il se déplace. Les pions avancent d'une ou deux cases en verticale mais ils prennent en diagonale (une case seulement, même pour leur premier coup). Ici, le pion blanc peut avancer sur l'une des deux cases marquées X, ou prendre le cavalier noir. Le pion noir peut se déplacer sur la case marquée ou il peut prendre la tour blanche.

PROMOTION DU PION

Bien qu'un pion soit la pièce ayant le moins de valeur, s'il avance jusqu'à la ligne de départ adverse, il est immédiatement échangé, comme partie intégrante du même coup, contre une dame, une tour, un fou ou un cavalier, au choix du joueur. La dame étant la pièce la plus puissante, elle est presque toujours choisie comme pièce promue.



PRISE EN PASSANT

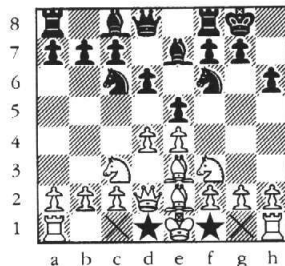
Dans cette position, si les Noirs avancent leur pion de deux cases sur la case marquée \times , le pion blanc pourrait faire une prise spéciale, la prise "en passant". Pour prendre en passant, le pion blanc se déplace sur la case marquée \times et les Blancs prennent le pion noir et l'enlèvent de l'échiquier.

Une prise en passant peut être exécutée seulement en réponse à l'avance de deux cases d'un pion et seulement par un pion qui est à côté du pion qui vient d'être avancé de deux cases.

LE ROQUE

Le roque permet de déplacer le roi au plus près de l'angle de l'échiquier, pour qu'il soit plus en sécurité, et de jouer la tour en même temps. En l'espace d'un seul coup, le roi est déplacé de deux cases vers une case dans l'angle et la tour placée là passe par-dessus le roi et atterrit à côté de lui. Chaque joueur peut roquer une fois au plus durant une partie.

A la position suivante, les Blancs peuvent roquer en déplaçant leur roi sur l'une des deux cases marquées \times et puis en déplaçant la tour par-dessus pour la placer sur la case la plus proche marquée \times . Les Noirs ont déjà roqué.



Certaines restrictions s'appliquent au roque et il importe de toutes les connaître :

- (1) Vous ne pouvez pas roquer si votre roi a déjà été déplacé.
- (2) Vous ne pouvez pas roquer avec une tour qui a déjà été déplacée.
- (3) Vous ne pouvez pas roquer si vous êtes "en échec".
- (4) Vous ne pouvez pas roquer si cela déplace votre roi sur une case où il est "en échec".
- (5) Vous ne pouvez pas roquer si la case traversée par votre roi est attaquée par une pièce adverse.
- (6) Vous ne pouvez roquer que si les cases entre votre roi et votre tour sont toutes libres.

CONSEILS POUR LES DEBUTANTS

La victoire bien évidemment sera directement liée à l'augmentation de vos propres forces par rapport à celles de votre adversaire. Nous appelons cela "acquérir du matériel". D'habitude, c'est une bonne idée de prendre toute pièce adverse qui n'est pas défendue ou qui est mal défendue. Plus vous avez l'avantage matériel, plus cela facilite votre domination de la partie et vos possibilités de forcer une victoire.

Les pièces n'ont pas toute la même valeur et puissance parce que certaines d'entre elles sont plus mobiles et contrôlent un plus grand nombre de cases que d'autres. La table des valeurs matérielles ci-dessous vous sera utile à cet égard.

PION	= 1 point
CAVALIER	= 3
FOU	= 3
TOUR	= 5
DAME	= 9
ROI	= valeur matérielle sans objet

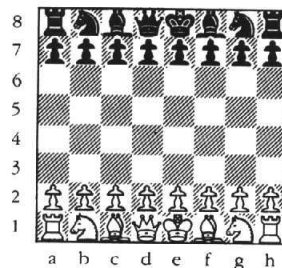
L'erreur la plus courante des débutants est de déplacer une pièce sur une case où elle pourra simplement être prise immédiatement. Donc, chaque fois que vous allez exécuter un coup, prenez quelques secondes pour vous demander :

- [i] Votre adversaire peut-il prendre sans danger la pièce que vous aller déplacer?
- [ii] Son dernier coup menaçait-il l'une de vos pièces?
- [iii] Est-ce que votre adversaire a manqué de prudence et exécuté un coup qui vous permet de gagner du matériel, peut-être en prenant la pièce qu'il vient de déplacer?

Le matériel n'est pas le seul facteur d'importance aux échecs. Pendant environ les 10 premiers coups de la partie, vous devriez essayer de sortir vos cavaliers et vos fous afin qu'ils soient actifs et vous devriez essayer de roquer. Et, finalement, essayez d'utiliser vos pièces pour attaquer les cases centrales - le joueur qui contrôle le centre a généralement l'avantage.

3 LES PIÈCES D'ECHECS ET LA POSITION DE DEPART

Si vous êtes un débutant ou un grand débutant, le schéma des pièces au début de ce mode d'emploi vous aidera à apprendre les symboles des différentes pièces. Placez les pièces sur votre jeu électronique, sur leurs positions de départ, comme sur le schéma suivant.



Positions sur l'échiquier au commencement d'une partie

(Notez que si votre jeu est équipé de pièces ayant des fiches à leurs bases, il faut les introduire dans les trous situés au milieu de chaque case.)

4 NOTATION AUX ECHECS

L'ordinateur vous communique ses coups au moyen d'un système appelé "notation algébrique".

Les colonnes ou verticales de cases sur l'échiquier sont identifiées par les lettres a-h (en regardant à partir de la ligne de départ des Blancs et en les lisant de gauche à droite). Les traverses, ou rangées horizontales, sont numérotées de 1 à 8, à partir de la ligne de départ des Blancs.

Cela veut dire que chaque case peut être désignée en donnant la lettre de sa colonne et le chiffre de sa traverse, comme une référence de coordonnées sur une carte. Par exemple, au début de la partie, le roi blanc est sur e1 et la dame noire sur d8. Pour vous faciliter l'identification de chaque case sur l'échiquier, elles sont toutes identifiables par leurs coordonnées géométriques (par exemple e2, d3).

Au lieu d'appuyer une deuxième fois sur NEW GAME pour commencer une nouvelle partie avec toutes les pièces sur l'échiquier, vous avez diverses autres options lorsque l'affichage indique PG. Vous pouvez appuyer sur :

PAWN [PION]	Pour commencer une partie avec les rois et les pions seulement
QUEEN [DAME]	Pour commencer une partie avec les rois, les dames et les pions seulement
ROOK [TOUR]	Pour commencer une partie avec les rois, les tours et les pions seulement
BISHOP [FOU]	Pour commencer une partie avec les rois, les fous et les pions seulement
ou KNIGHT [CAVALIER]	Pour commencer une partie avec les rois, les cavaliers et les pions seulement.

Si vous commencez une partie en sélectionnant l'une des options ci-dessus, l'ordinateur sera prêt à jouer seulement avec les pièces indiquées (les rois, pions et un autre type de pièce si c'est opportun) qui seront toutes sur leurs cases normales pour le commencement de la partie. Ces cinq options sont étudiées pour aider les débutants. Quand vous commencez à apprendre à jouer, cela pourrait vous aider à comprendre comment bien utiliser vos pions si vous n'avez que les pions et les rois sur l'échiquier. Quand vous estimez que vous pouvez utiliser vos pions correctement, et que vous savez utiliser votre roi pour attaquer les pions de votre adversaire, essayez de jouer avec les rois, les cavaliers et les pions. Ensuite, ajoutez toutes les autres pièces, une par une.

Dans certains cas (par exemple si vous êtes en train d'exécuter un coup), une pression sur NEW GAME n'aura aucun effet. Dans ce cas : si une lettre et un chiffre sont affichés, E2 par exemple, appuyez sur cette case ; si un type de pièce (1, 2, 3, 4 ou 5) est affiché, appuyez sur la touche de "type de pièce" correspondante (PAWN, KNIGHT, BISHOP, ROOK ou QUEEN). Si # (le symbole de mise en place) est affiché, vous devez quitter le mode "mise en place de position" comme vous l'explique la section 18. Quand vous l'avez fait, appuyez sur la touche NEW GAME pour obtenir une nouvelle partie.

14 COMMENT INTERROMPRE L'ORDINATEUR ET CHANGER DE COULEUR

Si vous appuyez sur MOVE lorsque l'ordinateur réfléchit, il exécutera immédiatement le meilleur coup déjà préparé.

Si vous appuyez sur MOVE quand c'est à votre tour de jouer, l'ordinateur changera de place avec vous et exécutera le coup suivant.

Notez que la touche MOVE ne fonctionne pas si le temps de réflexion a été mis à zéro pour les deux joueurs (mode "multi-coups") - voir section 15.

15 COMMENT JOUER LES DEUX COULEURS (MODE MULTI-COUPS)

Ce mode est utile si vous voulez utiliser l'ordinateur comme échiquier et arbitre pour une partie avec un ami ou si vous désirez introduire une séquence particulière de coups ou les coups d'une partie que vous avez trouvée dans un journal ou un livre sur les échecs.

Pour entrer en mode multi-coups, réglez le temps de réflexion des Blancs et des Noirs à zéro de la manière décrite dans la section précédente. Vous pourrez alors exécuter des coups pour les deux couleurs. Quand vous introduisez un coup pour une couleur, l'ordinateur n'élabore pas une réponse, il attend que vous introduisiez le coup pour l'autre couleur.

Si vous utilisez le mode multi-coups pour introduire une séquence spéciale de coups dans l'ordinateur, quand vous avez fini d'introduire tous les coups, vous pouvez continuer à jouer à partir de la position qui en découle en changeant de niveau, c'est-à-dire en donnant aux Blancs et aux Noirs les temps de réflexion que vous préférez. Dès que vous avez sélectionné le nouveau niveau, vous pouvez exécuter le coup suivant vous-même comme d'habitude ou vous pouvez demander à l'ordinateur de faire le coup suivant en appuyant sur la touche MOVE.

16 COMMENT RESOUDRE LES PROBLEMES DE MAT EN DEUX COUPS

Votre ordinateur peut résoudre des problèmes du genre de ceux des études d'échecs dans les journaux ou dans les livres sur les échecs ou les magazines. Quand vous voyez ce genre de problème, ils ont normalement une façon d'exprimer telle que : "C'est au tour des Blancs de jouer et mat en deux coups". Ceci signifie que, pour résoudre le problème, il faut trouver le coup suivant pour les Blancs et que ce doit être un coup qui fera échec et mat au coup suivant. En d'autres termes, le premier coup des Blancs est la clé du problème et, quelle que soit la réponse des Noirs, les Blancs pourront faire échec et mat à leur deuxième coup.

Votre ordinateur peut résoudre tous ces problèmes de mat en deux coups (à moins qu'il ne s'agisse d'une promotion du pion en cavalier, fou ou tour, ce qui serait plutôt inhabituel).

D'abord, vous devez mettre la position du problème en place de la manière décrite dans la section 18 (Mise en place d'une position). Ensuite, réglez le temps de réflexion de l'ordinateur (voir section 6) sur "illimité" et appuyez sur la touche MOVE afin qu'il commence à réfléchir. Dès qu'il trouvera la solution du problème, il affichera le premier coup de la solution. Vous pouvez alors exécuter ce coup sur l'échiquier de l'ordinateur comme d'habitude. Si vous exécutez un coup défensif en réponse, l'ordinateur fera alors un coup qui vous mettra en échec et mat.

Si vous mettez en place une position pour un temps de réflexion "illimité" et s'il n'existe aucun moyen de faire échec et mat en 2 coups, l'ordinateur exécutera le meilleur coup qu'il trouvera.

17 VERIFICATION DE LA POSITION

Au cas où vous ne seriez pas certain des positions (si des pièces sont tombées de l'échiquier par exemple), vous voudrez peut-être que l'ordinateur vous dise où se trouvaient les pièces.

Pour passer au mode "vérification de la position", appuyez sur VERIFY POSITION et au centre de l'affichage se trouvera

u

sur le chiffre de gauche.

Pour vérifier ce qui se trouve sur une case particulière, appuyez sur cette case. Si cette case est occupée, le symbole de la couleur appropriée sera affiché, suivi de "u", suivi du chiffre de la pièce (1 = pion ; 2 = cavalier ; 3 = fou ; 4 = tour ; 5 = dame ; 6 = roi). Si la case est vide, "u0" sera affiché.

Pour quitter le mode "vérification de la position", appuyez de nouveau sur VERIFY POSITION (ou appuyez sur toute autre touche). La lettre u disparaîtra et vous pourrez continuer à jouer.

18 MISE EN PLACE D'UNE POSITION

Il est possible d'élaborer une position précise, par exemple une position que vous avez trouvée dans un livre ou dans un magazine, et de jouer contre l'ordinateur à partir de cette position.

Pour passer au mode "mise en place d'une position", appuyez sur SET-UP POSITION. Le symbole □ ou ■ sera affiché, indiquant la couleur de la prochaine pièce placée sur l'échiquier. L'ordinateur affichera aussi le symbole de mise en place, qui est le symbole # près de l'angle inférieur gauche de l'écran.

Pendant que l'ordinateur est en mode de mise en place, vous pouvez effacer l'échiquier. Pour ce faire, appuyez sur la touche MOVE. Cb sera affiché et vous devrez alors appuyer de nouveau sur la touche MOVE pour confirmer que vous désirez effacer l'échiquier ou vous pouvez appuyer sur toute autre touche ou case pour annuler la commande "effacer l'échiquier".

Pour placer une pièce sur une case, appuyez sur la touche de "type de pièce" appropriée et puis appuyez sur la case. Ceci remplace automatiquement toute pièce qui était sur la case auparavant.

Pour effacer une case, appuyez sur cette case sans appuyer en premier sur une touche de type de pièce.

Si la prochaine pièce que vous voulez placer sur l'échiquier est de la couleur opposée à celle placée en dernier, changez les couleurs en appuyant sur la touche WHITE/BLACK.

Pour quitter le mode de mise en place, appuyez sur SET-UP POSITION. Notez que, quel que soit le symbole de couleur affiché quand vous quittez le mode de mise en place, ce sera au tour de ce joueur-là de jouer. Si vous voulez changer la couleur pour jouer le coup suivant, il suffit d'appuyer sur la touche WHITE/BLACK

juste avant de quitter le mode de mise en place.

Vous devriez alors pouvoir jouer contre l'ordinateur à partir de la position que vous avez mise en place. Soit exécutez un coup pour le joueur dont c'est le tour, soit appuyez sur MOVE pour que l'ordinateur le fasse.

Quand vous quittez le mode de mise en place, le programme vérifie que : (a) chaque joueur a exactement 1 roi ; (b) que le joueur dont c'est le tour ne met pas l'autre en échec et (c) qu'il n'y a pas de pions sur la 1ère ou sur la 8ème traverse. Si la position est irrégulière, l'ordinateur émet son signal sonore d'erreur et affiche "??". Vous pourrez alors : [i] appuyer sur VERIFY POSITION pour utiliser le mode de vérification de la position (voir section 17) afin de découvrir quelle erreur vous avez commise ; [ii] appuyer sur SET-UP POSITION pour aller de nouveau au mode de mise en place (pour corriger la position) ; ou [iii] simplement appuyer deux fois sur NEW GAME pour commencer une nouvelle partie.

REMARQUE : On ne peut pas roquer avec une tour qui a été introduite sur l'échiquier en mode "mise en place". Si vous voulez créer une position dans laquelle les joueurs ont le droit de roquer, vous pouvez le faire en passant au mode de mise en place après avoir utilisé la touche NEW GAME pour revenir à la position de départ. Ensuite, ne touchez pas aux tours pendant que vous arrangez différemment les autres pièces. Pour rendre le roque impossible avec une tour particulière, enlevez la tour et réintroduisez-la.

19 REPRISE

Si vous exécutez un coup et vous réalisez que vous vous êtes trompé, vous pouvez reprendre la réponse de l'ordinateur dès qu'il l'a exécutée et votre propre coup. Pour reprendre un coup, appuyez sur TAKE BACK et la case d'arrivée du dernier coup sera affichée. Maintenant, vous pouvez appuyer de nouveau sur TAKE BACK pour annuler la commande ou vous pouvez appuyer sur la case d'arrivée, auquel cas l'écran affiche la case de départ. Maintenant, remettez la pièce sur sa case de départ et appuyez sur cette case.

Si le coup était une prise, l'écran affichera le symbole de la couleur et le chiffre correspondant à la pièce capturée (1 = pion ; 2 = cavalier ; 3 = fou ; 4 = tour ; 5 = dame). Appuyez sur la touche de type correspondant à la pièce prise et l'ordinateur affichera la case sur laquelle la pièce a été prise. Appuyez sur la case sur laquelle la prise a été réalisée lorsque vous remettez la pièce capturée sur l'échiquier.

Si le coup repris était un roque, l'ordinateur vous dit de reprendre le déplacement du roi en premier, puis le déplacement de la tour.

Si le coup repris était une promotion du pion, l'ordinateur vous commande de reprendre la pièce promue en indiquant les cases d'arrivée et de départ, puis il affiche le chiffre 1 (parce que la pièce déplacée était un pion) et vous devez alors appuyer sur la touche PAWN. Pour finir, appuyez une deuxième fois sur la case de départ lorsque vous remettez le pion sur l'échiquier.

Si le coup repris était une prise et une promotion du pion, appuyez sur la case d'arrivée, la case de départ, la touche de type de pièce (pour la pièce prise), la case d'arrivée de nouveau (lorsque vous remettez la pièce capturée sur l'échiquier), la touche PAWN et finalement sur la case de départ une fois de plus lorsque vous remettez le pion sur l'échiquier.

N.B. : Une reprise remet à zéro le compte de 50 coups et efface toute répétition des données de position mais restitue le droit de roquer si c'est opportun.

20 STYLES DE JEU

L'ordinateur peut jouer en 5 styles différents :

Style 1	Très passif
Style 2	Passif
Style 3	Normal
Style 4	Agressif
Style 5	Très agressif

Avec le style Très passif, vous trouverez généralement que l'ordinateur garde ses propres pièces près de son propre côté de l'échiquier et n'aime pas beaucoup les avancer.

Avec le style Passif, il a toujours tendance à garder ses propres pièces près de son propre côté de l'échiquier mais moins que quand il joue en : "Très passif".

Avec le style Normal, généralement, l'ordinateur ne joue ni passivement ni agressivement. C'est alors que son jeu sera probablement le plus performant.

Avec le style Agressif, l'ordinateur aime avancer ses pièces plus que d'habitude.

Avec le style Très agressif, il aime avancer ses pièces encore plus que lorsque qu'il joue en : "Agressif".

Changement de style

Pour changer de style, appuyez sur la touche KING/STYLE. L'écran affichera le symbole "STYLE" (ce symbole est composé des deux symboles □ et ■ ensemble) et le numéro correspondant au style actuel. Pour changer le numéro de style, appuyez de nouveau sur la touche KING/STYLE - ceci augmente le chiffre de 1 (après le style 5, l'ordinateur revient au style 1).

Pour sortir du mode "changement de style", appuyez sur une autre touche ou case.

21 SONS

Normalement, un bip est émis chaque fois que vous appuyez sur une touche et à certains autres moments. Si vous préférez jouer sans signaux sonores, appuyez sur SOUND pour mettre le son à l'arrêt. Appuyez dessus à nouveau pour mettre le son en marche (vous entendrez un double bip).

Lorsque le son est à l'arrêt, ? sera affiché dans tous les cas où, normalement, on entendrait un signal sonore d'erreur. Appuyez sur une touche ou case quelconque pour effacer le ? de l'affichage et continuez comme vous le feriez si le son était en marche.

22 MEMOIRE

Si on doit interrompre une partie en cours, on peut éteindre l'ordinateur (avec la touche OFF/SAVE) et l'ordinateur gardera la position de la partie en mémoire.

Quand vous l'allumez de nouveau, la situation n'aura pas changé et on peut continuer la partie comme auparavant.

23 COMMENT ETEINDRE LE JEU et SAUVEGARDER LA PARTIE

Si vous appuyez sur OFF/SAVE quand c'est à vous de jouer, la position sur l'échiquier sera rangée dans la mémoire de l'ordinateur. Vous pouvez même ranger les pièces car vous pourrez découvrir où elles se trouvent quand vous recommencerez la partie au moyen du mode "vérification de position" (section 17) ou en écrivant où se trouvent les pièces lorsque vous interrompez la partie.

COMMENT UTILISER VOS PIÈCES

Un mode d'enseignement original intégré dans votre jeu électronique d'échecs!

QUEL EST NOTRE MODE D'ENSEIGNEMENT?

Il s'adresse aux débutants et leur donne les éléments de base des échecs de manière simple et méthodique, allant des coups individuels aux stratégies pour toute la partie.

Les néophytes peuvent choisir parmi cinq modes d'enseignement faciles à suivre. Dans le premier mode, par exemple, vous jouez contre l'ordinateur une partie où seuls les pions et les rois sont utilisés. Dès que vous avez compris ce mode, vous passez aux modes suivants où vous utilisez davantage de pièces. Les cinq modes d'enseignement sont :

- MODE 1 : Utilise rois et pions.
- MODE 2 : Utilise rois, cavaliers et pions.
- MODE 3 : Utilise rois, fous et pions.
- MODE 4 : Utilise rois, tours et pions.
- MODE 5 : Utilise rois, dames et pions.

Cette méthode d'enseignement simple s'est avérée être la méthode d'enseignement la plus efficace pour les échecs.

DEROULEMENT DU MODE D'ENSEIGNEMENT ORIGINAL

Vous pouvez commencer une nouvelle partie dans laquelle chaque joueur n'a que le roi et huit pions. En pratiquant ce jeu de "mini-échecs", vous gagnerez une précieuse expérience du mouvement des pions et des rois, par exemple l'art d'utiliser un roi pour attaquer les pions adverses ou pour empêcher un "pion passé" d'être promu.

Pour commencer une partie de mini-échecs avec seulement les rois et les pions sur l'échiquier, appuyez sur NEW GAME suivi de la touche PAWN (voir section 12)

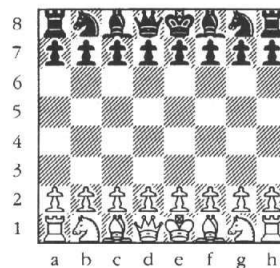
De même, vous pouvez apprendre l'interaction de chacun des autres types de pièces avec les rois et les pions en appuyant sur NEW GAME suivi de la touche de l'un des autres types de pièces (KNIGHT, BISHOP, ROOK ou QUEEN).

Dans les pages suivantes, vous étudierez les pions et les autres types de pièces et leur interaction réciproque. Les symboles des pièces dans les schémas d'échecs sont les mêmes que ceux utilisés sur les touches de types de pièces de votre jeu électronique d'échecs.

NOTATION AUX ECHECS

Nous décrivons les coups d'une partie d'échecs au moyen d'un système appelé "notation algébrique". Les colonnes verticales des cases sur l'échiquier sont identifiées par les lettres a-h (en regardant l'échiquier à partir du côté des Blancs et en lisant les colonnes de gauche à droite). Les traverses ou rangées horizontales, sont numérotées 1-8, en partant du côté des Blancs.

Les Noirs jouent de ce côté



Les Blancs jouent de ce côté

Chaque case peut donc être dénommée par la lettre de sa colonne et le chiffre de sa traverse, comme une référence de coordonnées sur une carte. Donc, au commencement de la partie, le roi blanc est sur e1 et la dame noire est sur d8.

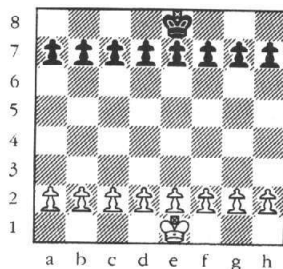
“-” entre les cases de départ et d’arrivée indique un simple déplacement.

“x” entre les cases de départ et d’arrivée indique une prise.

La première lettre K (roi), Q (dame), R (tour), B (fou) ou N (cavalier, pour le distinguer d’un roi), est utilisée avec la case de départ chaque fois qu’une pièce autre qu’un pion est déplacée.

Donc, Ng1-f3 signifie “cavalier se déplace de g1 à f3”

et Re1xe7 signifie “tour sur e1 prend sur e7”.



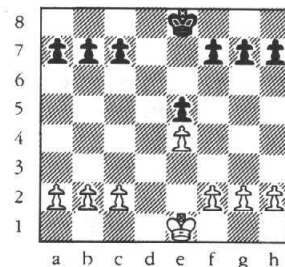
ROIS ET PIONS

Lorsque vous appuyez sur la touche NEW GAME pour commencer une nouvelle partie, vous verrez que PG est affiché. Au lieu d’appuyer une fois de plus sur la touche NEW GAME pour confirmer que vous voulez commencer à partir de la position de départ, vous pouvez maintenant appuyer sur la touche PAWN pour indiquer que vous voulez jouer seulement avec les rois et les pions. L’ordinateur sera alors prêt à commencer à partir de la position indiquée sur le schéma ci-dessus.

En jouant de nombreuses parties contre l’ordinateur à partir de cette position, vous apprendrez comment les rois peuvent être utilisés pour attaquer et défendre les pions et pour aider à créer des “pions passés” qui peuvent être promus en dames par la suite. C’est une excellente façon d’apprendre les éléments de base du jeu d’échecs. Dès que vous êtes certain d’avoir compris les liens entre les rois et les pions, vous pouvez utiliser les modes qui vous permettent de commencer une partie seulement avec les rois, cavaliers et pions sur l’échiquier ; ou les rois, fous et pions ; ou les rois, tours et pions ; ou les rois, dames et pions.

A partir de la position ci-dessus, supposons que la partie commence de la manière suivante :

1	e2-e4	d7-d6
2	d2-d4	e7-e5
3	d4xe5	d6xe5



ROI ACTIF ET ROI PASSIF

Pour commencer, nous étudions la différence entre un ROI ACTIF et un ROI PASSIF. Dans cette position, qui est identique de part et d’autre, nous allons voir ce qui arrive si les Blancs utilisent leur roi ACTIVEMENT, alors que les Noirs ne font rien et cachent leur roi PASSIVEMENT dans l’angle.

4	Ke1-d2	Ke8-f8
5	Kd2-d3	Kf8-g8
6	Kd3-c4	Kg8-h8

En trois coups seulement, l’avancement du roi blanc est menaçant alors que le roi noir reste inopérant.

7	Kc4-d5
---	--------

Les Blancs menacent le pion sur e5. Si ce pion est pris, les Blancs auront un pion d’avance, ce qui est généralement un avantage suffisant pour forcer une victoire.

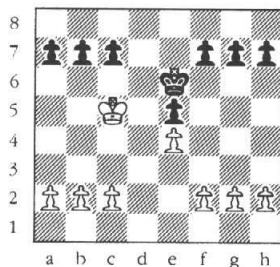
7	...	f7-f6
8	Kd5-e6	

Bien que les Noirs aient défendu leur pion e5, le roi blanc continue à avancer. Maintenant, il cible le groupe de pions sur c7, b7 et a7.

8	...	Kh8-g8
9	Ke6-d7	c7-c5

10	Kd7-c7	b7-b5
11	Kc7-b7	a7-a5
12	Kb7-b6	

Les pions noirs sur a5, b5 et c5 vont maintenant être pris au piège et les Blancs gagneront aisément.



A LA RECHERCHE DE FAIBLESSES

L'exemple précédent nous a très bien conseillés dans la démarche de fin de partie. **VOTRE ROI EST UNE PIECE ACTIVE - UTILISEZ-LE!** Ici, le roi blanc est placé activement mais, cette fois, les Noirs ont également placé leur roi près du milieu de l'échiquier. Comment les Blancs peuvent-il avancer? La solution est de sonder la position des Noirs et d'essayer de créer des faiblesses. Maintenant, les Blancs commencent à avancer sur l'aile dame où ils ont l'avantage à cause de leur roi bien placé.

1	a2-a4	g7-g6
2	a4-a5	h7-h6?

Une erreur. Les Noirs ont complètement perdu de vue l'idée des Blancs.

3	a5-a6!!	
---	---------	--

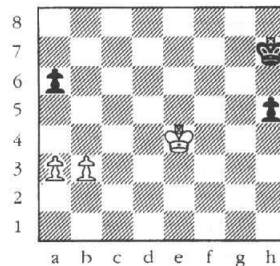
Un excellent coup. Quelle que soit la réaction des Noirs, les pions noirs de l'aile dame seront obligés d'affaiblir leur formation, permettant au roi blanc de les décimer.

3	...	b7xa6
---	-----	-------

Les Blancs menaçaient simplement 4 a6xb7, suivi de 5 b7-b8, avec promotion en dame. La seule alternative des Noirs était tout aussi peu confortable : 3 ... b7-b6+ 4 kc5-c6, suivi de Kc6xc7, Kc7-b7, Kb7xa7 et le pion a blanc sera alors promu en quelques coups.

4	Kc5-c6
---	--------

Le roi blanc prendra le pion c7, puis les pions de la colonne a et, finalement, les Blancs avanceront leurs pions b et c pour la promotion.



CREATION D'UN PION PASSE - QUEL PION AVANCER EN PREMIER

Lorsque seuls les rois et les pions se trouvent positionnés sur l'échiquier, on atteint la victoire en créant des "pions passés" et en les faisant avancer pour être promus. D'habitude, le premier joueur qui promeut une nouvelle dame gagnera la partie.

Dans la position ci-dessus, les Noirs ont le seul "pion passé" sur l'échiquier. Les Blancs ont une majorité de pions 2:1 sur l'aile dame mais n'ont pas encore transformé cela en "pion passé". Comment peuvent-il le faire? Le roi blanc doit continuer à surveiller le pion h des Noirs et l'empêcher d'avancer et d'être promu donc les Blancs doivent avancer soit leur pion a soit leur pion b. Lequel devraient-ils avancer?

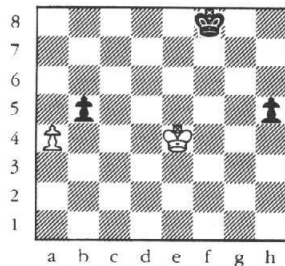
1 b3-b4!!

Avec ce coup, les Blancs créent un "pion passé". L'alternative, 1 a3-a4, permet aux Noirs de bloquer l'aile dame avec 1 ... a6-a5, alors que les Blancs ne peuvent pas avancer leur pion b sans le perdre pour rien.

1 ... Kh7-g8

Les Noirs réalisent ce qui va arriver et se précipitent pour essayer d'arrêter les Blancs de faire la promotion.

2 a3-a4 Kg8-f8
3 b4-b5 a6xb5



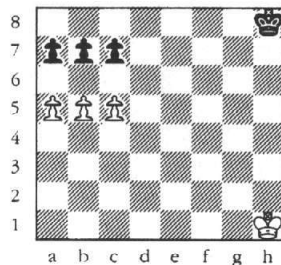
4 a4-a5!!

Le seul bon coup. Si les Blancs reprenaient sur b5, les Noirs pourraient prendre le "pion passé" en temps voulu : 4 a4xb5 Kf8-e7 5 b5-b6 Ke7-d7 6 b6-b7 Kd7-c7 et le pion blanc sera capturé donc ce sera partie nulle.

4 ... b5-b4
5 a5-a6 b4-b3
6 Ke4-d3

et le roi blanc empêche la promotion du pion b noir donc les Blancs pourront promouvoir leur propre pion a et remporter facilement la victoire.

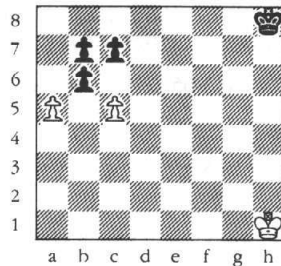
UN SACRIFICE POUR UNE PERCEE ET UNE PROMOTION



Ici, les Blancs ont une manière très ingénieuse de gagner. L'idée est de faire la promotion d'un de leurs pions avant que le roi noir ne puisse revenir sur l'aile dame. Voyez-vous comment?

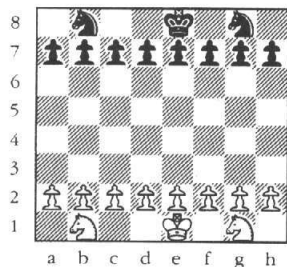
1 b5-b6!! a7xb6

Si les Noirs essayaient 1 ... c7xb6 ensuite 2 a5-a6!! sacrifie un second pion pour attirer le pion noir sur b7 et l'éloigner de sa défense de c6 : 2 ... b7xa6 3 c5-c6, suivi de 4 c6-c7 et de 5 c7-c8 = Q, gagnant ainsi.



2 c5-c6!! b7xc6
3 a5-a6

Et la promotion du pion a des Blancs ne peut pas être stoppée.



ROIS, CAVALIERS ET PIONS

Après avoir appuyé sur NEW GAME et vu PG affiché, si vous appuyez sur la touche KNIGHT, l'ordinateur sera prêt à commencer à jouer à partir de la position ci-dessus, avec seulement les rois, cavaliers et pions sur l'échiquier.

Même dans une position symétrique comme celle-ci, un joueur qui ne se méfie pas peut facilement laisser passer une simple menace.

1 Nb1-c3 Ng8-f6

Ce coup semble être une grave erreur parce qu'il ne prend pas en compte la menace des Blancs. Au nombre des coups sans danger pour les Noirs se trouvent 1 ... Nb8-c6 ou 1 ... a7-a6.

2 Nc3-b5 Nb8-a6

Défense du pion c7.

3 Nb5xa7

Les Blancs ont donc gagné un pion. Cela signifie-t-il que la partie se soldera par une victoire relativement facile pour les Blancs? Pas du tout.

3 ... c7-c6!

Le cavalier blanc sur a8 ne peut pas s'échapper et, maintenant, les Noirs menacent de faire déplacer leur roi sur b8 et de prendre ce cavalier vagabond.

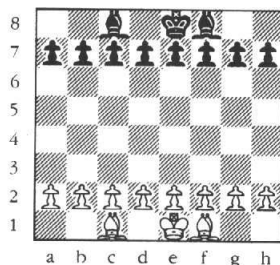
4 Ng1-f3 Ke8-d8
5 Nf3-g5 Kd8-c7
6 Ng5xf7 Kc7-b8

Les Blancs ont déjà deux pions d'avance mais leur cavalier sur a7 est attaqué et ne peut aller nulle part sans danger. Dans ces circonstances, les Blancs enlèvent tout ce qu'ils peuvent pour leur cavalier :

7 Na7xc6+ d7xc6

Un choix intéressant. Les Noirs doivent-ils prendre le cavalier avec le pion d ou le pion b?. Si les Noirs prennent avec le pion b, les Blancs auront un pion a "passé". Le pion a n'aura pas de pions adverses sur le chemin de sa promotion et les Noirs devront donc utiliser leur roi ou l'un de leurs cavaliers pour surveiller le pion a. Si les Noirs prennent sur c6 avec leur pion d, ils laissent le pion sur e7 "en isolation", c'est-à-dire qu'ils n'ont aucun pion sur les colonnes adjacentes pour le protéger. Mais en capturant sur c6 avec leur pion d, les Noirs évitent de laisser un pion "passé" à Blanc et, bien que le pion e noir (sur e7) constitue une faiblesse, c'est moins important que de laisser un pion "passé" aux Blancs. Donc 7 ... d7xc6 est plus fort que 7 ... b7xc6.

Après avoir repris sur c6, les Noirs ont gagné un cavalier pour 3 pions. En simples termes matériels, un cavalier vaut à peu près la même chose que 3 pions, mais dans cette position les Blancs n'ont pas de pions passés et aucun des pions des Blancs ne menace les Noirs donc les Noirs ont nettement l'avantage.



ROIS, FOUS ET PIONS

Après avoir appuyé sur NEW GAME et vu PG sur l'affichage, si vous appuyez sur la touche BISHOP, l'ordinateur sera prêt à commencer à jouer à partir de la position ci-dessus, avec seulement les rois, les fous et les pions sur l'échiquier.

Le fou est souvent une pièce mobile mais il importe qu'il ne soit pas cerné et même pris au piège par les pions adverses. Voici un exemple de ce qui peut se produire à partir de la position ci-dessus.

1	e2-e4	e7-e5
2	Bf1-b5	a7-a6
3	Bb5-a4	b7-b5
4	Ba4-b3	a6-a5

Voyez-vous ce qui est menacé par les Noirs?

5	d2-d3??
---	---------

Les Blancs voudraient faire entrer leur fou c1 en jeu et négligent complètement l'idée des Noirs. De meilleurs coups, par exemple, seraient 5 a2-a4 ou 5 c2-c3.

5	...	a5-a4
6	Bb3-d5	c7-c6

Le fou blanc sur d5 est attaqué et n'a nulle part où aller sans danger donc les Blancs perdent un fou en échange pour seulement un pion.

LE PIEGE QUI A BATTU BOBBY FISCHER

Il existe un piège très commun dans lequel tombent presque tous les débutants à un moment ou à un autre. Un joueur, disons les Blancs, prend un pion sur a7 ou h7 avec son fou et voit son fou pris au piège lorsque l'adversaire avance le pion voisin d'une case. Voici un exemple, partant de la position dans le schéma précédent.

1	e2-e4	e7-e6
2	d2-d4	Bf8-d6
3	Bf1-d3	Bd6xh2??
4	g2-g3!	

Les Noirs ont donc gagné un pion mais, maintenant, le fou sur h2 est cerné par la chaîne de pions blancs sur f2 et g3. Les Noirs doivent agir vite pour essayer de sauver leur fou.

4	...	h7-h5
---	-----	-------

Le plan des Noirs est d'avancer le pion sur h4 puis d'échanger les pions sur g3 et finalement de prendre sur g3 avec leur fou, dégageant le fou. Ou bien, lorsque le pion noir avance sur h4, si les Blancs prennent (g3xh4), alors le fou noir peut s'échapper de h2. Mais, ici, ce plan est trop lent.

5	Ke1-f1
---	--------

Les Noirs ne peuvent pas parer à la menace de Kf1-g2.

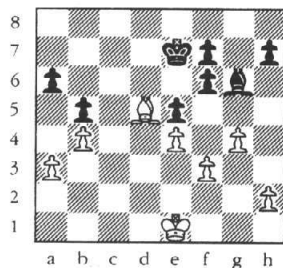
5	...	h5-h4
---	-----	-------

Bien entendu, maintenant les Blancs ne doivent pas jouer g3xh4 parce que le fou sur h2 s'échapperait. C'est l'une des idées derrière l'avance du pion h des Noirs.

6	Kf1-g2	h4xg3
7	f2xg3	

Et, au coup suivant, les Noirs perdent leur fou h2. Bien que les Noirs puissent jouer 7 ... Bh2xg3, l'avantage matériel d'un fou pour deux pions suffit normalement à garantir une victoire.

Ce qui est étonnant, c'est que Bobby Fischer, le célèbre Grand Maître américain, perdit la première partie de son match contre Boris Spassky de la même manière, lors du Championnat du monde de 1972. Fischer (Noir) captura un pion sur h2 avec son fou, s'attendant à ce que le fou finisse par se tirer d'affaire. Malheureusement pour Fischer, il se trompait car il perdit le fou et la partie (mais il gagna le match).



FOU ACTIF ET FOU PASSIF

Dans cette position, les Blancs ont un fou bien placé au centre, libre de manœuvrer sur une grande partie de l'échiquier. Par contraste, le fou noir "mord du granit". Il n'a pas les coudées franches à cause de la chaîne de pions blancs : e4, f3, g4. Si les Noirs essayaient d'exécuter le coup ... h7-h5 pour se libérer de leur pion, les Blancs réagiraient simplement avec h2-h3 donc, si les Noirs échangeaient les pions sur g4, les Blancs reprendraient avec le pion h et la prison resterait intacte. Donc, bien que le fou blanc et le fou noir aient la même valeur matérielle, la pièce des Noirs ne leur est d'aucune utilité. Les Blancs ont déjà la menace imparable de Bd5-b7, prenant le pion a6.

1 ... Ke7-d6
2 Bd5-b7

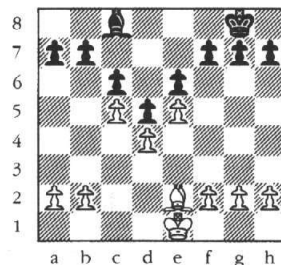
Une tentative pour piéger le fou noir avec 2 h2-h4 (menaçant 3 h4-h5) ne marche part et, en fait, constituerait une grave erreur parce que cela mettrait 2 ... h7-h5 dans des positions favorables. Les Blancs ne pourraient plus répliquer avec h2-h3.

2 ... Kd6-c7
3 Bb7xa6 Kc7-b6
4 Ba6-c8 Kb6-c7

a6 et f5 sont les seules cases sans danger pour le fou blanc et, si le fou revient sur a6, le roi noir revient sur b6. Les Blancs jouent donc

5 Bc8-f5 Bg6xf5
6 g4xf5

Et les Blancs finiront par gagner à cause de leur pion supplémentaire



"BON" FOU ET "MAUVAIS" FOU

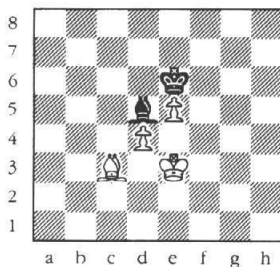
Nous parlons d'un bon fou si le fou a une grande portée et d'un mauvais fou si le fou est limité par ses propres pions. Dans la position ci-dessus, le fou noir sur c8 est mauvais parce que ses propres pions sur e6, d5, c6 et b7 créent pratiquement un "cercueil", le maintenant hors-jeu pendant plusieurs coups.

Afin de sortir de derrière cette chaîne de pions, les Noirs doivent exécuter la manœuvre quelque peu tortueuse suivante : ... Bc8-d7, ... Bd7-e8, ... f7-f6 et ... Be8-g6 (ou ... Be8-h5). Le problème avec ce plan, c'est qu'il faut 4 coups pour l'exécuter et que, entre temps, les Blancs ne resteront pas inactifs. Aux échecs, il est rare d'avoir le luxe de 3 ou 4 coups "libres" pour l'exécution d'un plan sans que l'adversaire puisse utiliser ses coups en réplique de manière productive.

Comparez la portée limitée du fou sur c8 avec celle du "bon" fou blanc sur e2. Ce fou est prêt à être mis en jeu sur l'aile dame ou l'aile roi, selon ce qui convient. Il pourra également aller d'un côté à l'autre de l'échiquier très rapidement.

QUAND ECHANGER LES FOUS

Pendant vos parties, il y aura bien des moments où vous ne serez pas certain s'il faut échanger un fou précis. Une bonne règle, pour commencer, est de décider si le fou est "bon" ou mauvais". En général, vous devriez être très satisfait d'échanger un mauvais fou pour un bon ou pour un cavalier adverse.



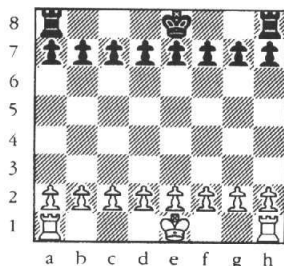
FOUS "DE COULEURS OPPOSEES"

La position ci-dessus offre un excellent exemple de ce qu'on appelle les fous de couleurs opposées. Ceci ne signifie pas que les Blancs ont un fou et que les Noirs ont un fou mais que chaque joueur n'a qu'un seul fou et qu'ils se trouvent sur les cases des couleurs opposées. Ici, par exemple, les Blancs ont un fou sur une case sombre alors que les Noirs ont un fou sur une case claire. Que veulent donc dire les fous de couleurs opposées?

Si vous étudiez cette position, vous réaliserez vite que la moitié des cases sur l'échiquier sont entièrement sans danger pour chaque joueur. Le roi noir, par exemple, ne peut pas être délogé de la case e6 parce le fou blanc ne pourra JAMAIS le mettre en échec et, en laissant leur propre fou occuper ou contrôler la case d5, les Noirs empêchent leur adversaire d'avancer le pion de d4 à d5.

Pour simplifier, les Noirs peuvent déplacer leur fou en va-et-vient entre les cases a8, d5 et h1 (par exemple) et refuser de déplacer leur roi. Les Blancs n'auront alors aucun moyen d'avancer. Donc, bien que les Blancs aient deux pions de plus et qu'ils soient tous deux des pions "passés", tout ce que peuvent faire les Blancs, c'est partie nulle.

Etant donné que la présence de fous de couleurs opposées annonce très souvent une partie nulle en fin de partie, si vous avez moins de matériel que votre adversaire, vous devriez toujours essayer d'échanger les fous et les cavaliers de manière à laisser des fous de couleurs opposées sur l'échiquier, de préférence sans cavaliers, tours ou dames sur l'échiquier. Par ailleurs, la présence de fous de couleurs opposées peut parfois aider un joueur qui attaque le roi de son adversaire avec l'aide de sa dame.



ROIS, TOURS ET PIONS

Après avoir appuyé sur NEW GAME et vu PG sur l'affichage, si vous appuyez sur la touche ROOK, l'ordinateur sera prêt à commencer à jouer à partir de la position ci-dessus, avec seulement les rois, tours et pions sur l'échiquier.

Deux choses doivent rester à l'esprit en ce qui concerne l'utilisation de vos tours. La première, et la plus utile, est que vous devriez presque toujours essayer de placer vos tours sur des colonnes "ouvertes", c'est-à-dire des colonnes de cases, (comme la colonne de a1 à a8), sur lesquelles il n'y a pas de pions. Une tour sur une colonne ouverte a de bonnes possibilités d'avancer dans le camp adverse au bon moment.

1 0-0 0-0

Nous utilisons les symboles 0-0 pour indiquer le petit roque.

2 c2-c4 c7-c6
 3 d2-d4 d7-d5
 4 c4xd5 c6xd5
 5 Rf1-c1

Maintenant, après 5 ... Rf8-c8, si les Blancs jouaient 6 Rc1xc8+, ce serait une erreur parce que, ensuite, la reprise des Noirs 6 ...Ra8xc8 laisserait les NOIRS en maîtres de la seule colonne ouverte sur l'échiquier. Les Noirs continueraient avec 7 ... Rc8-c2, avec une position dominante. (La seconde règle pour les tours est qu'elles sont très bien placées sur leur septième traverse en fin de partie. Pour les Noirs, cela signifie qu'il faut mettre les tours sur la traverse numéro 2 du schéma ci-dessus.)

Après 5 ... Rf8-c8, les Blancs continueraient avec le plan : Kg1-f1, Kf1-e1, Ke1-d1, suivi seulement de Rc1xc8 et ensuite Ra1-c1, lançant un défi pour le contrôle de la colonne ouverte.

Si, au lieu de jouer 5 ... Rf8-c8, les Noirs ne pensent pas à la colonne ouverte, les Blancs peuvent rapidement élaborer une position totalement écrasante. Regardez comme c'est facile pour les Noirs de s'égarer.

5 ... e7-e6?

Ce coup inoffensif signifie probablement partie perdue pour les Noirs.

6 Rc1-c7 b7-b6

Sauvegardant le pion b

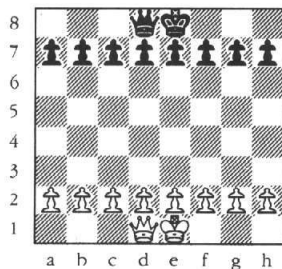
7 Ra1-c1

Maintenant, les Noirs n'ont aucun moyen de défier le contrôle des Blancs sur la colonne c.

7 ... g7-g6
 8 Kg1-f1 Kg8-g7
 9 Kf1-e1 Kg7-f6
 10 Ke1-d2

Les Blancs continueront avec Kd2-c3, Kc3-b4, Kb4-b5, Kb5-a6 et ensuite Rc7xa7, gagnant le pion a immédiatement et le pion b peu après. Les Noirs sont pratiquement sans défense contre ce plan, qui n'aurait pas pu marcher si les Noirs avaient neutralisé la colonne c.

Cet exemple démontre non seulement l'importance du contrôle des colonnes ouvertes avec vos tours mais il illustre également la puissance des tours sur la 7ème traverse. Tous les pions commencent sur la 2ème traverse (c'est-à-dire la 7ème traverse de l'adversaire) et, même durant les phases finales de la partie, il y a souvent encore des pions sur leurs cases de départ. En mettant une tour sur la 7ème traverse, vous exercez donc une pression sur les pions de votre adversaire et vous pouvez espérer en gagner un ou plus d'un.



ROIS, DAMES ET PIONS

Après avoir appuyé sur NEW GAME et vu PG sur l'affichage, si vous appuyez sur la touche QUEEN, l'ordinateur sera prêt à jouer à partir de la position ci-dessus, avec seulement les rois, dames et pions sur l'échiquier.

La dame est la pièce la plus active et peut se déplacer très rapidement autour d'un échiquier relativement vide. La chose la plus importante dont il faut se souvenir concernant les dames est - FAITES ATTENTION. Réfléchissez toujours à tous les coups que pourrait faire votre adversaire avec sa dame, au cas où l'un de ces coups vous poserait un grave problème. Ici, nous voyons comme il est facile de ne pas tenir compte d'un puissant coup de la dame.

1 e2-e4 d7-d6?

A partir de la position normale de départ avec toutes les 32 pièces sur l'échiquier, ce serait un premier coup parfaitement acceptable. Dans la position ci-dessus, par contre, c'est une erreur fatale qui perd un pion.

2 Qd1-h5

Menaçant le pion sur h7.

2 ... h7-h6

3 Qh5-b5+

Peu importe comment les Noirs évitent la mise en échec, les Blancs répondront 4 Qb5xb7 et devraient facilement gagner à cause de leur pion supplémentaire.

GUIDE DE LOCALISATION DES PANNES

Votre ordinateur a été fabriqué et testé conformément à des normes de qualité très élevées et il n'est guère probable qu'il subira une défaillance. Nous avons déjà découvert qu'on pouvait faire remonter presque toutes les soi-disant "défaillances" à un utilisateur ayant appuyé par inadvertance sur la mauvaise touche ou déplacé une pièce sur la mauvaise case, ce qui laisse supposer par la suite que l'ordinateur ne fonctionne pas comme on s'y attend.

LA "DEFAILLANCE" LA PLUS COURANTE DES JEUX ELECTRONIQUES D'ECHECS EST LA SUIVANTE : L'UTILISATEUR A FAIT UNE ERREUR, NE S'EN EST PAS APERÇU ET ESTIME QUE C'EST LA FAUTE DE L'ORDINATEUR!

Une "défaillance" est souvent due à un utilisateur qui n'a pas compris comment les pièces se déplacent. Au cas où vous vous heurteriez à un problème quand vous utilisez votre ordinateur, nous avons préparé ce guide de localisation des pannes.

S'il n'y a rien sur l'affichage et si l'ordinateur ne réagit pas à une pression sur une touche quelconque ou à une pression de l'une quelconque des pièces sur sa case :

- 1 Si vous utilisez des piles, assurez-vous qu'elles sont toutes bien maintenues par leurs pinces et que les extrémités positives des piles sont du bon côté. Si les piles ont été longtemps en place, elles pourraient être usées, donc essayez de les changer.
- 2 Si les piles ont l'air de bien fonctionner, il se peut que l'ordinateur ait été affecté par une décharge statique qui aurait pu le "bloquer". Introduisez un objet fin dans le trou "RESET", à la base de l'ordinateur, et appuyez dessus une fois, fermement.

L'ordinateur a joué normalement, mais refuse d'exécuter un coup :

- 1 Si le symbole de couleur de l'ordinateur (□ ou ■) clignote, c'est que l'ordinateur réfléchit encore. Patience, ou bien appuyez sur la touche MOVE et l'ordinateur répondra immédiatement avec le meilleur coup trouvé jusque là.
- 2 Si votre symbole de couleur (□ ou ■) est affiché, l'ordinateur pense que vous n'avez pas exécuté votre dernier coup. Assurez-vous que les pièces sur le tableau sont sur les mêmes cases que celles qui se trouvent dans la mémoire interne de l'ordinateur. Vous pouvez le faire en utilisant le mode "vérification de position" (voir section 17). Si les pièces semblent toutes être sur les mêmes cases là où l'ordinateur pense qu'elles devraient être, cela signifie que c'est toujours votre tour.

Si vous exécutez un coup mais l'ordinateur refuse de l'accepter comme coup :

- 1 Assurez-vous que vous avez terminé votre coup en appuyant sur la case d'arrivée. Si votre coup était un roque, assurez-vous que vous avez déplacé la tour ainsi que votre roi (voir section 11). Si le coup était une prise en passant, assurez-vous que vous avez correctement déplacé le pion qui a exécuté la prise et que vous avez également appuyé sur la case du pion capturé avant de l'avoir enlevé de l'échiquier (voir section 11). Si votre coup était une promotion du pion, vérifiez que vous avez appuyé sur la case de promotion avec la pièce nouvellement promue (voir section 10).
- 2 Si le symbole d'échec + est affiché, le dernier coup de l'ordinateur vous a mis en échec. Assurez-vous que votre réponse ne vous laisse pas en échec.
- 3 Si le symbole d'échec n'est pas affiché, vérifiez si votre coup a mis votre roi en échec, soit en déplaçant le roi sur une case attaquée par une pièce adverse ou en déplaçant une pièce d'une case où elle bloquait une attaque d'une pièce adverse contre votre roi.

- 4 Vérifiez que votre coup n'enfreignait aucune des autres règles du jeu. En cas de doute, lisez les parties de la section 2 ("APPRENEZ A JOUER AUX ECHECS") car il se pourrait que votre dernier coup ait enfreint les règles.
- 5 Si le symbole # est affiché, l'ordinateur est en mode de "mise en place de position". Vous êtes peut-être allé dans ce mode exprès et vous ne l'avez pas quitté ou vous avez peut-être appuyé sur la touche SET-UP par accident. Lisez la section 18 pour découvrir comment quitter le mode "mise en place de position".

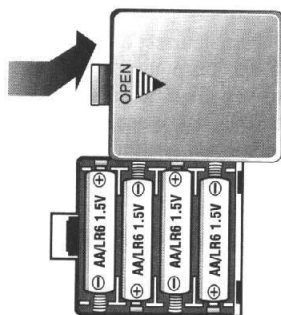
Si l'ordinateur exécute un coup qui, selon vous, enfreint les règles :

1. Vérifiez que les pièces sur le tableau se trouvent sur les mêmes cases que dans la mémoire de l'ordinateur. Vous pouvez le faire au moyen du mode "vérification de la position" (voir section 17). Si les pièces paraissent toutes être sur les mêmes cases où l'ordinateur pense qu'elles se trouvent, ceci veut dire qu'il n'y a pas d'erreur mais que vous avez probablement mal compris une des règles (donc lisez la section 2) particulièrement si le coup de l'ordinateur était un roque, une promotion du pion ou une prise en passant.
2. Appuyez sur la touche MOVE pour voir si l'ordinateur exécute un coup normal en réponse. S'il le fait, vous savez qu'il fonctionne correctement. Puis, vous pouvez utiliser la fonction "reprise" (voir section 19) et exécutez un coup de votre choix pour continuer la partie.

Si vous n'entendez aucun son lorsque vous appuyez sur les touches :

Appuyez sur la touche SON pour garantir que le son est allumé.

POSE DES PILES



1. Posez le jeu, face vers le bas, sur une surface plate et localisez le boîtier des piles sur le bas de l'appareil.
2. Ouvrez le boîtier des piles en appuyant sur la languette avec votre pouce et en la soulevant.
3. Introduisez quatre piles AA ou LR6 conformément au schéma ci-dessous.
4. Fermez le boîtier des piles.



POUR UN BON FONCTIONNEMENT :

- NE PAS MELANGER LES PILES NEUVES ET LES ANCIENNES.
- NE PAS MELANGER LES PILES ALCALINES ET LES PILES STANDARD OU LES PILES RECHARGEABLES.
- LES PILES DOIVENT ETRE MISES PAR UN ADULTE.
- IL FAUT ENLEVER LES PILES RECHARGEABLES DE L'APPAREIL AVANT DE LES RECHARGER (SI AMOVIBLES).
- LES PILES RECHARGEABLES DOIVENT ETRE RECHARGEES SEULEMENT SOUS LA SURVEILLANCE D'UN ADULTE (SI AMOVIBLES).
- UTILISER SEULEMENT LES PILES RECOMMANDEES OU DES PILES DE TYPE EQUIVALENT.
- IL FAUT BIEN ALIGNER LES POLARITES.
- IL FAUT ENLEVER LES PILES USEES DU JOUET.
- IL NE FAUT PAS COURT-CIRCUITER LES BORNES D'ALIMENTATION.

DÉFECTUOSITÉ ET DOMMAGE

Si une partie de ton jeu est abîmée ou si quelque chose manque, contacte le magasin où tu l'as acheté ou écris-nous à l'adresse suivante:

Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. FRANCE

S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4 Internationale Laan, Bruxelles 1070 Brussel. BELGIUM

Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. SWITZERLAND

Dans ta lettre, indique le nom du jeu, le numéro de modèle du jeu et décris-nous en bref ce qui ne vas pas.

Joins-y le reçu, la date et lieu de l'achat et le prix d'achat. Nous ferons de notre mieux pour t'aider.

GARANTIE DE 90 JOURS A PARTIR DE LA DATE D'ACHAT.

Si vous désirez plus d'informations au sujet de Tiger Electronics, les produits Tiger et les promotions spéciales, veuillez visiter notre site Web sur Internet à l'adresse: www.tigertoys.com