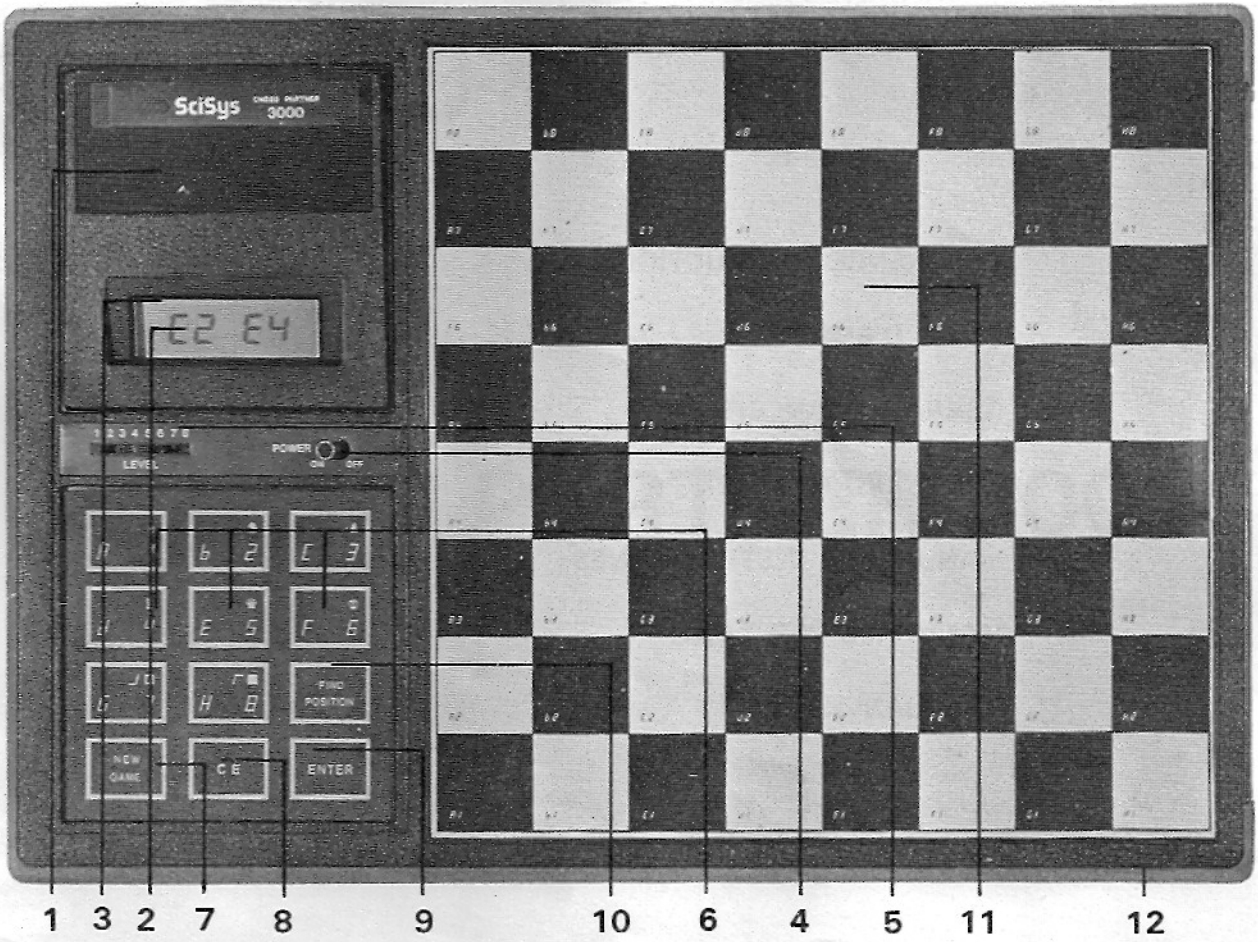
SciSys™

CHESS PARTNER 3000


SciSys
CHESS PARTNER
3000
E2 E4
LEVEL
POWER
ON
OFF
NEW GAME
CE
ENTER
FIND POSITION
1
3
2
7
8
9
10
6
4
5
11
12

KEYS AND FUNCTIONS

1. Battery compartment
2. Display
3. Indicator: replace battery
4. Power switch
5. Playing strength adjustment by 8-level slider
6. Keys to enter moves and look up piece position
7. Key to start new game
8. Key to clear entry
9. Key to enter data
10. Key to find position
11. Chessboard
12. Chessmen in compartment with side door

1. Introduction

CHESS PARTNER 3000 is a compact, battery-operated chess computer. It has 8 levels of skill and was designed with the beginner in mind. Nevertheless it contains many of the features found on more expensive sets such as "Find Position", "Clear entry", "Change sides", etc.

CHESS PARTNER 3000 knows all the important chess rules and will handle castling, en passant and pawn promotion correctly. It will never make (or allow you to make) an illegal move.

Because of the advanced programming techniques used in developing this computer it is now possible to dispense with a mains adaptor. CHESS PARTNER 3000 will operate for well over 100 hours on a single 9 Volt alkaline battery.

2. The chessboard

In order to communicate with you the computer makes use of the International Chess Notation recommended by FIDE, the World Chess Federation. Each square on the chessboard has its own unique combination of reference number and letter:

The eight ranks (horizontal lines of squares) of the chessboard are numbered 1 to 8, and the eight files (vertical lines of squares) are lettered A to H. To make it easier for you to identify individual squares the designation is given at the bottom right of each square on Chess Partner 3000.

In order to identify a chess move unambiguously you generally say what piece moves, from which square it moves (the "FROM" square) and to which square it is moved (the "TO" square). Since the computer always knows the location of every piece on the board, we do not need to tell it which piece is being moved. We only need to enter the FROM and the TO square. Thus, if a white knight moves from square B1 to square C3, it is only necessary to enter "B1 C3". The computer knows that the piece on B1 was a white knight.

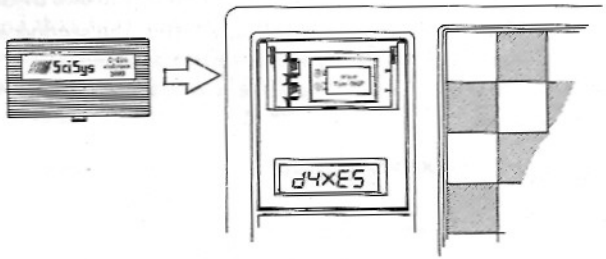
Similarly, if the knight captures, say, a black bishop on C3 in the above move, "B1 C3" will still suffice, as the computer knows there is a black bishop on C3 and will automatically remove it from the game.

3. Inserting the battery

CHESS PARTNER 3000 runs on one 9V cell. Alkaline batteries are recommended as they will yield over 100 hours of play.

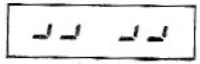
To insert a new battery slide the battery cover rearwards Insert the battery, making sure that the + and — terminals are the right way around (Diagram 2). Slide the cover on again.

When the battery begins to run down, the display will gradually get fainter and your computer may begin to respond erratically unless you put in a new battery.



4. Getting started

Set up the chess pieces in the starting position with the white pieces closest to you. Switch the computer on. In the display you will see



This means that the computer is ready to start playing.

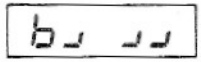
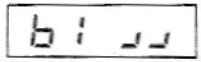
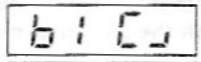
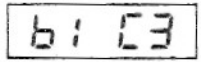
CHESS PARTNER 3000 has 8 levels of skill. Before you start (or at any time during the game) you may wish to change the level setting. To do this move the level slider to any position from 1 to 8.

In Level 1 (weakest) the computer will take an average of about 4 seconds to compute each move. In Level 8 (strongest) it can take upto 20 secodns.

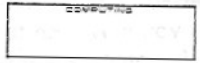
5. Entering moves

To communicate the moves you make on the board to the computer you must use the sensor keys located to the left of the computer.

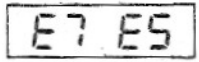
The computer will always interpret the first keystroke of the eight multifunction keys (A-H, 1-8) as a letter, the second as a number, the third as a letter and the fourth as a number. If, for example, you wish to begin the game with a knight move from B1 to C3, press

Keystroke	Display
B 2	
A 1	
C 3	
C 3	

You can now press [ENTER] to enter the move into the computer computer memory. When you do this you will see:



in the display. This means that the computer has accepted your move and is computing its response. When it has finished, the computer will display its move, e.g.:

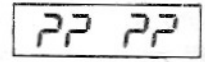


This means that the computer has decided to move the piece located on E7 (a black pawn) to the square E5. Make the move on the chessboard to keep track of the game (the computer keeps track of where all the pieces are in its memory).

6. Errors and impossible moves

If you make an error while entering a move, you may correct it by pressing [CE] . This will clear the display and you can begin entering your move again. Beware, this is only possible before you press [ENTER] .

If you attempt to enter a move that is impossible according to the rules of chess, the computer will display:

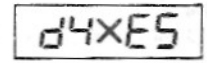


This might occur if you ignore a check or if a previous move was not made correctly on the chessboard. If the above display occurs simply key in another move. If the problem recurs, see section.

7. Special moves

CHESS PARTNER 3000 will allow you to make all moves permitted in ordinary chess.

Captures: When entering a capture move you only need to enter the FROM and TO squares of the capturing piece. When the computer makes a move that captures one of your pieces, you will see an "X" in the display. E.g.:



The "X" is the international symbol for a capture.

Castling: When you castle you only need to enter the king's move (e.g. E1 G1). The computer will also display its own castling moves in the same way. Don't forget to move the rook on the chessboard. The computer will automatically move it in its memory.

Pawn promotion: If a pawn reaches the opposite side of the board the computer will automatically change it into a queen.

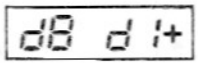
8. Changing sides

If you wish to change sides during a game just press [ENTER] when it is your turn to play (instead of entering a move). The computer will make the next move for you. You can carry on playing for the opposite side.

You may change sides as often as you like during the game. (If you press [ENTER] after every move the computer will play the entire game against itself!). To start a game with the black pieces simply press [ENTER] instead of making the first move for white. The computer will make the first move and you can go on playing for black.

9. Check, mate and stalemate

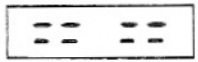
When the computer puts your king into check you will see a "+" sign (international notation for check) in the display. E.g.:



If you checkmate the computer it will concede defeat and display:

If you are checkmated you will see a check sign in the display and find that all moves you enter will result in error displays. If you are not sure the position is checkmate, press [ENTER] The computer will play any move that gets your king out of check or display checkmate as above if there are no such moves.

If you make a move that stalemates the computer, you will see:



10. New game

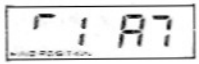
To start a new game press [NEW GAME] . A game may be terminated at any stage by pressing this key.

11. Find position

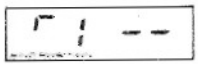
If you upset the pieces during the game or for some other reason are not sure whether the position on the board is correct, you can always make the computer show you the right location of each piece.

To do this simply press [FP] . You can now select a color and piece, using the control keys to the left of the board. E.g.:

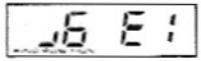
H	8	(black)
A	1	(pawn)



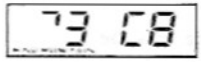
The display tells you there is a black pawn on A7. Press the pawn key [A ■ 1] again to find the position of the next pawn. After the computer has told you where all black pawns are located it will display.



You can find the correct position of any other piece in the same way. To change colors press one of the color keys: [G ■ 7] change to white, or [H ■ 8] to change to black. The first digit in the display will always tell you the color ([⌟] for white and [⌜] for black). The second digit tells you the piece type (always a number that is the same as that on its piece key). The last two digits tell you where the piece is located on the board.
E.g.:



= White king on E1



= Black bishop on C8

"FIND POSITION" tells you that you are verifying the position. To terminate Find Position press [FP] again. (Pressing any other than the 1-8 keys will have the same effect).

12. Care and Maintenance

Your CHESS PARTNER 3000 is a precision electronic device. Do not subject it to rough handling. Protect it from extress cold or heat, and keep it away from excessive moisture.

Do not use chemical cleaners as these may damage the plastic. Never leave a weak battery in your computer as it may leak and permanently damage the unit. Always remove the battery if you do not plan to use the computer for an extended period of time.

13. Enter Position (EP) Function

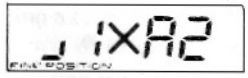
This special function allows you to change the board setup (or make a special game setup)

NOTE: This special function is quite complicated, so you may want to read through this section entirely (at least once) before you actually start to use the EP Function.

1. First press [FIND POSITION] key to enter the "Find Position" mode; the Display will show:

(If you are in the New Game state, or with any pawn in the lowest possible row.)

2. Then press [ENTER] to enter the EP (Enter Position) mode; this is confirmed by the CAPTURE sign "X" coming on in addition to the usual FP-type display. For example:



Now some keys in the keyboard have additional functions as below:

a. [A ♟ 1] or [D ♜ 4] = cursor Keys to move the square examined one square to the left.

b. [B ♘ 2] = a cursor Key to move the square examined one square upward.

c. [C ♗ 3] or [F ♔ 6] = cursor Keys to move the square examined one square to the right.

d. [E ♕ 5] = a cursor Key to move the square examined one square downward.

This function has a wrap-around feature, i.e. if the square examined reaches the edge and you continue to move the cursor in the same direction, the cursor will wrap-around to the opposite edge of the board). For example, you have been pressing [B ♘ 2] to move along the "A" file until you are now at A8; pressing [B ♘ 2] once more will move the cursor to square A1.

e. [NEW GAME] = clears the entire board (no chess pieces anywhere).

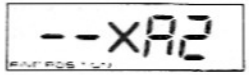
f. [CE] = clear the indicated square only.

3. If you wish to enter some chess pieces on the chess board, then press [NEW GAME] key to clear the whole board first; the display will show: for example

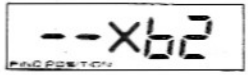
then press the cursor Keys to the position wanted. By pressing [G □ 7] to indicate the selection of "White Piece" or by pressing [H ■ 8] to indicate the selection of "Black piece", you can then select the desired piece by pressing one of the Keys 1 through 6 as below:

[A ♙ 1]	= Pawn
[B ♘ 2]	= Knight
[C ♗ 3]	= Bishop
[D ♖ 4]	= Rook
[E ♕ 5]	= Queen
[F ♔ 6]	= King

For example, if you want to enter a 'White King' in location C3, and the display now shows:



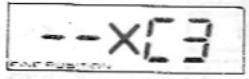
Press [C ♗ 3] twice; the display will show:



Then

Then press [B 2] once; the display will show

indicating you are on squares C3, then press [G 7] to indicate you want a 'White' piece; the display will show:

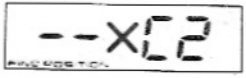


(no change of the display, same as above step.)

Now press [F 6] to indicate to enter a 'King'. The display will show

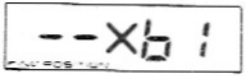
You have now entered a "White King" onto square C3. If you want to continue to enter a "Black King" onto square B1, then follow the steps as below:

a. Press [E 5] twice; the display will show

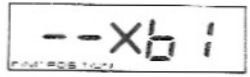


then

b. Press [A 1] once; the display will show

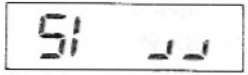


c. Press [H 8] once; the display will show



d. Press [F 6] once; the display will show

And so you can continue, entering pieces where you want them. After you enter your last piece, you check who goes first. Press [ENTER] Key once, the Display will show

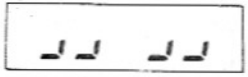


indicating white to move after exit of Enter Position

If you want to "change sides" or who goes first, press [ENTER] again for,

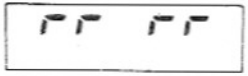
indicating Black to move after exit of mode

Then press 'FP' Key twice; the Display will show



indicating White to move now

or



indicating Black to move now

5. Here in a chart form is a summary of the above steps;

State that you want	Normal	FA	EP	Side to move
Your state now				
Normal	—	FP	FP, ENTER	FP, ENTER, ENTER
FP (FIND POSITION)	FP	—	ENTER	ENTER, ENTER
EP (FIND POSITION with 'X'	FP, FP	FP	—	ENTER
Side to move	FP, FP	FP	FP, ENTER	—

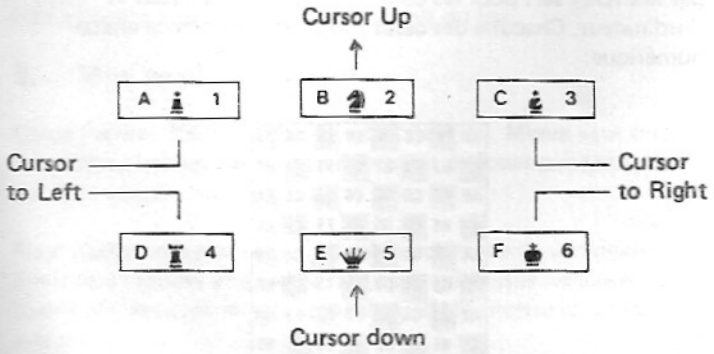
Example:

a. Let's say you are now in normal mode and you want "Enter Position mode", then press [FIND POSITION] once, followed by [ENTER] once.

b. If you are now in "Enter position mode" and you want "Normal mode", then press twice.

c. Or if you are now in "side to move" mode and you want "Normal mode", press [FIND POSITION] twice, etc.

Action of Cursor Keys:



IMPORTANT NOTE – Because of the limited memory capacity of this computer it cannot recognize in the Enter Position function whether castling is allowed or not. Therefore do not enter a position which places either king on its original square. If you do this the computer will give wrong information.

5. Here in a chart form is a summary of the above steps;

State that you want	Normal	FA	EP	Side to move
Your state now				
Normal	—	FP	FP, ENTER	FP, ENTER, ENTER
FP (FIND POSITION)	FP	—	ENTER	ENTER, ENTER
EP (FIND POSITION with 'X'	FP, FP	FP	—	ENTER
Side to move	FP, FP	FP	FP, ENTER	—

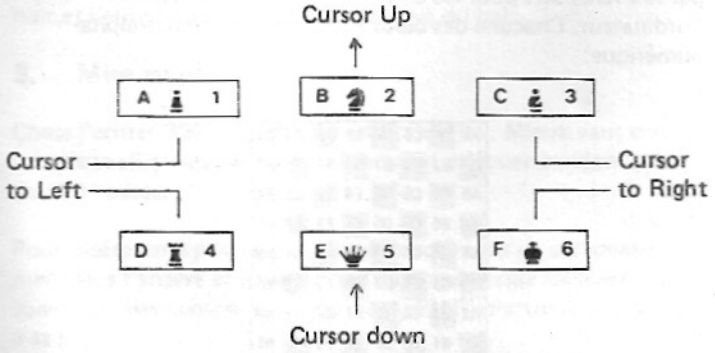
Example:

a. Let's say you are now in normal mode and you want "Enter Position mode", then press [FIND POSITION] once, followed by [ENTER] once.

b. If you are now in "Enter position mode" and you want "Normal mode", then press twice.

c. Or if you are now in "side to move" mode and you want "Normal mode", press [FIND POSITION] twice, etc.

Action of Cursor Keys:



IMPORTANT NOTE – Because of the limited memory capacity of this computer it cannot recognize in the Enter Position function whether castling is allowed or not. Therefore do not enter a position which places either king on its original square. If you do this the computer will give wrong information.

TOUCHES ET FONCTIONS

1. Compartiment des piles
2. Affichage
3. Indicateur de remplacement des piles
4. Interrupteur
5. Interrupteur a coulisse pour choix de niveau
6. Touches pour engagement des coups et recherche de positions
7. Touche de debut de partie
8. Touche de degagement
9. Touche d'engagement
10. Touche de position
11. Echiquier
12. Compartiment des pieces avec porte de cote

1. Introduction

Chess Partner 3000 est un ordinateur-jeu d'échecs qui est compact et marche à pile. Le jeu tient compte des besoins du débutant et comporte 8 niveaux d'expertise, aussi contient-il beaucoup de qualités que l'on trouve seulement sur les jeux les plus chers.

Chess Partner 3000 connaît toutes les règles principales du jeu et permet de rocquer, de prendre en passant et de promouvoir des pions. L'appareil ne fera pas de coups inadmissibles (et ne vous permettra pas d'en faire). Grâce aux dernières techniques informatiques, il a été possible de développer cet ordinateur sans qu'il soit nécessaire d'avoir recours à un adaptateur pour le secteur. Chess Partner 3000 marchera pendant plus de 100 heures avec une seule pile alkaline (9 volts).

2. L'échiquier

Le système de notation internationale d'échecs (recommandé par le FIDE) sert pour les communications entre vous et l'ordinateur. Chacune des cases a sa propre référence alpha-numérique:

A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Les huit rangées (lignes horizontales de cases) de l'échiquier sont numérotées de 1 à 8, et les 8 colonnes (lignes verticales) sont désignées chacune par une lettre de A à H. Pour faciliter l'identification de chaque case sur le Chess Partner 3000, sa designation est indiquée à droite et en bas de chaque case.

Pour décrire sans équivoque un coup, on doit d'abord identifier la pièce qui se déplace, ensuite la case de laquelle elle part (la case "DE") et finalement la case vers laquelle elle se dirige (la case "A").
Puisque l'ordinateur connaît les positions de toutes les pièces, nous n'avons pas besoin de lui signaler quelle pièce se déplace. Il suffit d'enregistrer simplement les cases "DE" et "A". Ainsi, si le cavalier blanc part de la case B1 pour la case C3, il faut enregistrer "BI C3". L'ordinateur sait que la pièce en question est le cavalier blanc.

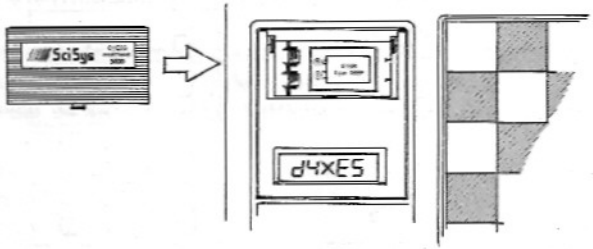
De la même façon, si dans le dernier exemple, le cavalier blanc prenait le fou noir sur la case C3, il aurait suffi d'enregistrer le même "BI C3", car l'ordinateur connaissait la position du fou noir et l'aurait automatiquement enlevé du jeu.

3. Mise en place des piles

Chess Parnter 3000 marche sur une pile à 9 v. Mieux vaut employer les pièces alkalines car elles permettront de jouer pendant plus de 100 heures.

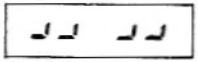
Pour insérer une pile neuve, glisser le couvercle de son compartiment vers l'arrière et poser la pile de manière que les électrodes soient placées comme il faut (tableau 2). Remettre le couvercle à sa place.

Quand les piles s'épuisent les lumières s'affaiblissent et l'ordinateur se met à répondre irrégulièrement, indication qu'il faut les changer.



4. Pour commencer une partie

Placer les pièces en position initiale avec les blanches de votre côté et mettre l'ordinateur en marche. Vous verrez alors ce qui indique que l'ordinateur est prêt à jouer.

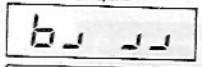
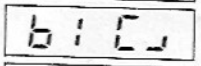
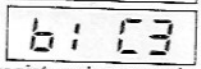


CHESS PARTNER 3000 comporte 8 niveaux de jeu. Au début (ou à tous moments pendant la partie), vous pourrez changer de niveau en glissant le curseur dans une des positions de 1 à 8.

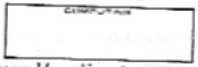
Au niveau 1 (le plus faible), l'ordinateur mettra en moyen 4 secondes à répondre. Au niveau 8 (le plus fort), il pourra mettre jusqu'à 20 secondes.

5. Comment faire un coup

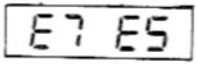
Pour enregister vos coups, vous devrez utiliser les touches sensibles situées à gauche de l'ordinateur. Celui-ci interprète toujours le premier coup sur la touche comme une lettre, le deuxième comme un chiffre, le troisième comme une lettre et le quatrième comme un chiffre. Pour commencer une partie avec, par exemple, un coup de cavalier de B1 à C3, appuyer sur

touche		indiqué
B	2	
A	1	
C	3	
C	3	

Appuyer ensuite sur ENTER pour enregistrer le coup dans l'ordinateur et, en ce faisant, vous verrez



Ceci veut dire que l'ordinateur accepte votre coup et calcule sa réplique. Quand il a fini, l'ordinateur montrera son coup:

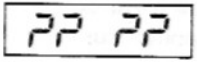


L'ordinateur s'est décidé à transférer la pièce située sur la case E7 (un pion noir) et la mettre sur la case E5. Déplacez donc la pièce afin de pouvoir continuer la partie (l'ordinateur sait où se trouvent toutes les pièces).

6. Erreurs et coups inadmissibles

Si vous faites une erreur en enregistrant un coup, vous pourrez le corriger en appuyant sur CE. La lumière d'affichage sera vidée et vous pourrez enregistrer de nouveau votre coup. Noter que ceci n'est possible qu'avant d'appuyer sur ENTER

Si vous tentez d'enregistrer un coup inadmissible selon les règles du jeu, l'ordinateur affichera :

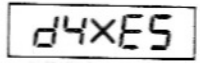


Ceci pourra arriver su vous ne tenez pas compte du fait que votr roi est en échec ou si un coup précedant n'était pas fait correcte ment sur l'échiquier. Il suffit d'enregistrer un autre coup quand vous verrez cette affichage, mais au cas où l'affichage continue, consulter la section 11.

7. Coups particuliers

CHESS PARTNER 3000 vous permet de faire tous les coups d'échecs habituels.

Prises: pour enregistrer une prise, il suffit d'enregistrer les cases "DE" et "A" de la pièce prenante. Quand l'ordinateur prer une de vos pièces, un "X" sera affiché:



La lettre "X" est le sigle international qui indique une prise.

Roquer: pour roquer, il faut enregistrer uniquement le déplacement du roi (ex. E1G1). L'ordinateur affichera son coup de la même façon pour roquer. Ne pas oublier de déplacer la tour sur l'échiquier. L'ordinateur le fera dans sa mémoire.

Promotion d'un pion: dès qu'un pion arrive de l'autre côté de l'échiquier, l'ordinateur le transformera automatiquement en dame.

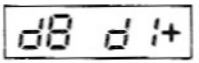
8. Inversement de l'échiquier

Si vous désirez changer de côté avec l'ordinateur pendant la parti appuyez (quand il sera votre tour de jouer) sur ENTER au lieu d'enregister votre coup. L'ordinateur fera le coup pour vous et vous pourrez continuer à jouer pour l'autre côté. Il vous sera

même possible de changer de côté de cette façon autant de fois que vous le voudrez. (si vous appuyez sur ENTER après chaque coup, l'ordinateur jouera la partie entière contre luimême!). Pour démarrer avec les pièces noires, appuyer sur ENTER au lieu d'enregistrer le premier coup. L'ordinateur fera le premier coup et vous pourrez continuer à jouer avec les pièces noires.

9. Echec, échec et mat, pat

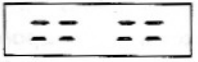
Quand l'ordinateur vous met le roi en échec, il affichera "+", sigle international pour "échec" :



Si vous mettez l'ordinateur en échec et mat, il cédera en affichant

Si l'ordinateur met votre roi en échec et mat, il affichera le signe pour échec et tous les coups que vous essaierez seront suivis de l'affichage comme pour une erreur. Appuyer sur ENTER pour vérifier que la position est bien échec et mat. L'ordinateur fera n'importe quel coup pour sortir le roi de l'échec et affichera échec et mat s'il n'y a pas de coup possible.

Si vous arrivez à pat, l'ordinateur affichera:



10. Nouvelle partie

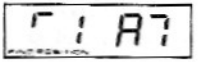
Pour commencer une nouvelle partie, appuyer sur NEW GAME. Une partie peut être terminée à tous moments de la même façon.

11. Vérification d'une position

Si les pièces ont été troublées ou renversées pendant une partie, et que vous n'êtes plus sûr de la situation correcte, vous pourrez demander à l'ordinateur qu'il affiche la position de chaque pièce.

Pour ce faire, appuyer sur FP . Vous pourrez ensuite choisir une couleur et une pièce en utilisant les touches à gauche de l'échiquier, par exemple:

H 8 (pion)
A 1 (noir)



L'affichage vous indique qu'un pion noir se trouve sur la case A7. Appuyer encore sur la touche du pion pour retrouver la position du pion suivant. Quand l'ordinateur aura affiché les positions de tous les pions, il affichera ensuite

Vous pourrez retrouver la position de toute autre pièce de la même façon.

Pour changer de couleur, appuyer sur une des touches couleurs: G ■ 7 pour changer au blanc ou H■ 8 pour changer au noir. Le premier signe affiché indique toujours la couleur: (⌋) pour le blanc et (⌜) pour le noir. Le deuxième signe indique la pièce (toujours un chiffre identique à celui sur la touche correspondante. Les deux derniers signes indiquent la position sur l'échiquier. Ex:

: roi blanc sur la case E1

: fou noir sur la case C8

L'affichage "FIND POSITION" indique que vous êtes en train de vérifier une position. Pour terminer la vérification, appuyer encore une fois sur FP (le fait d'appuyer sur n'importe laquelle des touches entre 1 et 8 aura le même effet).

12. Entretien

Votre CHESS PARTNER 3000 est un appareil électronique de precision. Traitez-le avec soin et protégez-le des extrêmes de froid et de chaleur. Maintenez-le à l'abri des conditions très humides.

Ne pas utiliser de produits chimiques pour le nettoyage, car ceux-ci peuvent endommager le plastique. Ne jamais laisser dans l'appareil une pile épuisée, car elle pourrait couler et endommager l'appareil. Quand vous ne pensez pas utiliser l'appareil pendant une période prolongée, toujours sortir la pile.

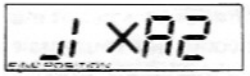
13. La Fonction EP (Enter Position) : La formation de positions

La fonction EP vous offre encore toute une série de possibilités. Vu que cette fonction apporte une suite d'actions compliquées, il est conseillé de lire ce paragraphe une foils en entier.
Nous regardons d'abord quelques touches sous l'affichage, qui ont une fonction complémentaire dans la position EP.
Touche A1 ou d4:
"curseur" pour sauter vers la case gauche
Touche B2:
"curseur" pour passer à la case supérieure
Touche C3 ou F6:
"curseur" pour aller à la case droite

Touche e5:
"curseur" pour sauter vers la case inférieur: Au moyen de ces touches, vous commandez toutes les cases. Quand vous atteignez le bord de l'échiquier (par exemple case H5), le "curseur" saute automatiquement vers l'autre côté (case H5).
Touche CE:
enlevez la pièce de la case indiquée
Touche NG:
enlevez toutes les pièces de l'échiquier.

En premier lieu, la fonction EP vous permet d'introduire des positions. Procédez ainsi:

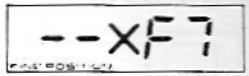
Appuyez sur la touche FP:



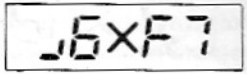
Appuyez maintenant sur ENTER pour trouver la fonction EP:

Appuyez sur NG, et toutes les pièces s'effacent de l'échiquier. Déplacez le "curseur" avec les touches correspondantes vers la case où vous voulez positionner votre première pièce balanche. Par exemple: roi blanc sur F7.
Vous appuyez 5 fois sur C3 ou F6 et 5 fois sur b2. A chaque fois que vous appuyez, l'affichage indique sur quelle case se trouve le "curseur". Vous pouvez ainsi suivre le "curseur".

Appuyez maintenant sur la touche blanche (G7), pour introduire d'abord une pièce blanche.



Appuyez maintenant sur la touche F6, la touche symbolisant le roi. Cette pièce est alors introduite dans l'ordinateur.



Vous pouvez poursuivre ainsi, et placer la première pièce noire. Par exemple, le pion noir sur c5. Appuyez d'abord 4 fois sur A1 ou d4 et ensuite 2 fois sur E5.

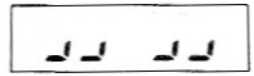
Appuyez alors sur la touche noire (H8) et la touche du pion (A1) et le pion noir est introduit sur la case c5.

N'oubliez pas de placer les pièces aussi sur l'échiquier.

Vous pouvez placer successivement toutes les pièces initiales néccessaires de la facon indiquée ci-dessus. Quand vous avez introduit toutes les pièces, appuyez sur ENTER:

Les blancs doivent jouer. Si vous voulez changer de couleur, appuyez de nouveau une fois sur ENTER.

Pour supprimer la fonction EP, et revenir en mode d'utilisation normale, appuyez 2 x sur la touche FP. Vous pouvez maintenant continuer de jouer:



Pour des positions compliquées, il est conseillé de vérifier encore une fois au moyen de la touche FP (voir paragraphe 3).

13.1 Pour placer une pièce

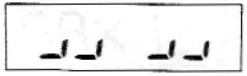
Même au cours d'une partie, vous pouvez placer une pièce d'une façon à peu près identique. Cela est très pratique, si vous voulez placer un fou, une tour ou un cavalier à la place de la dame par une Promotion. Pour cela, il faut d'abord enlever de nouveau la dame, et placer la pièce désirée. Pour introduire une pièce, procéde ainsi:
Appuyez sur la touche FP:

Si vous êtes en cours de partie, il est possible qu'une autre case que la case A2 apparaisse sur l'affichage. Sur cette case se trouve le pion le plus bas placé sur l'échiquier. Cela ne fait aucune différence pour le "curseur" Appuyez maintenant sur ENTER.

Ensuite vous utilisez le "curseur" suivant les indications du paragraphe ci-dessus, en direction de la case où vous voulez introduire une certaine pièce. Cette case doit être vide, bien entendu. Vous voulez placer, par exemple un cavalier noir sur f6:

Appuyez maintenant sur la touche noir (H8) et ensuite sur la touche du cavalier (b2), vous voyez alors sur l'affichage successivement:

Vous pouvez placer une pièce blanche de la même façon. Pour cela, utilisez la touche blanche (G7) à la place de la touche noire (H8). Après avoir placé une pièce, appuyez sur ENTER et **2 fois** sur la touche FP, et vous pouvez continuer de jouer (le tour des blancs):

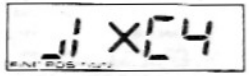


13.2 Pour enlever des pièces

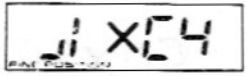
Il est possible d'enlever des pièces en cours d'une partie. Appuyez d'abord sur la touche FP:

Puis sur la touche ENTER:

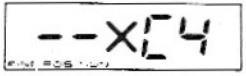
Ensuite vous utilisez le "curseur" comme indiqué ci-dessus. Vous voulez enlever, par exemple, le pion blanc sur c4. Vous placez donc le "curseur" sur la case c4.
Appuyez maintenant sur la touche blanche (G7):



Puis sur la touche du pion (A1):



Ensuite sur la touche CE:



Le pion est alors effacé de la mémoire de l'ordinateur. Après avoir appuyé sur ENTER et **2 fois** sur la touche FP, vous pouve

continuer de jouer (le tour des blancs). Au moyen de la touche H (touche des noirs), vous pouvez aussi enlever toute pièce noire désirée de l'échiquier.

13.3 Handicap

En enlevant une ou plusiers de vos pièces, vous pouvez donner un handicap à l'ordinateur. A l'inverse, vous pouvez enlever une ou plusieurs pièces de l'ordinateur et le laisser jouer avec un handicap. Les débutants, ayant du mal à battre l'ordinateur, peuvent ainsi augmenter leurs changes.