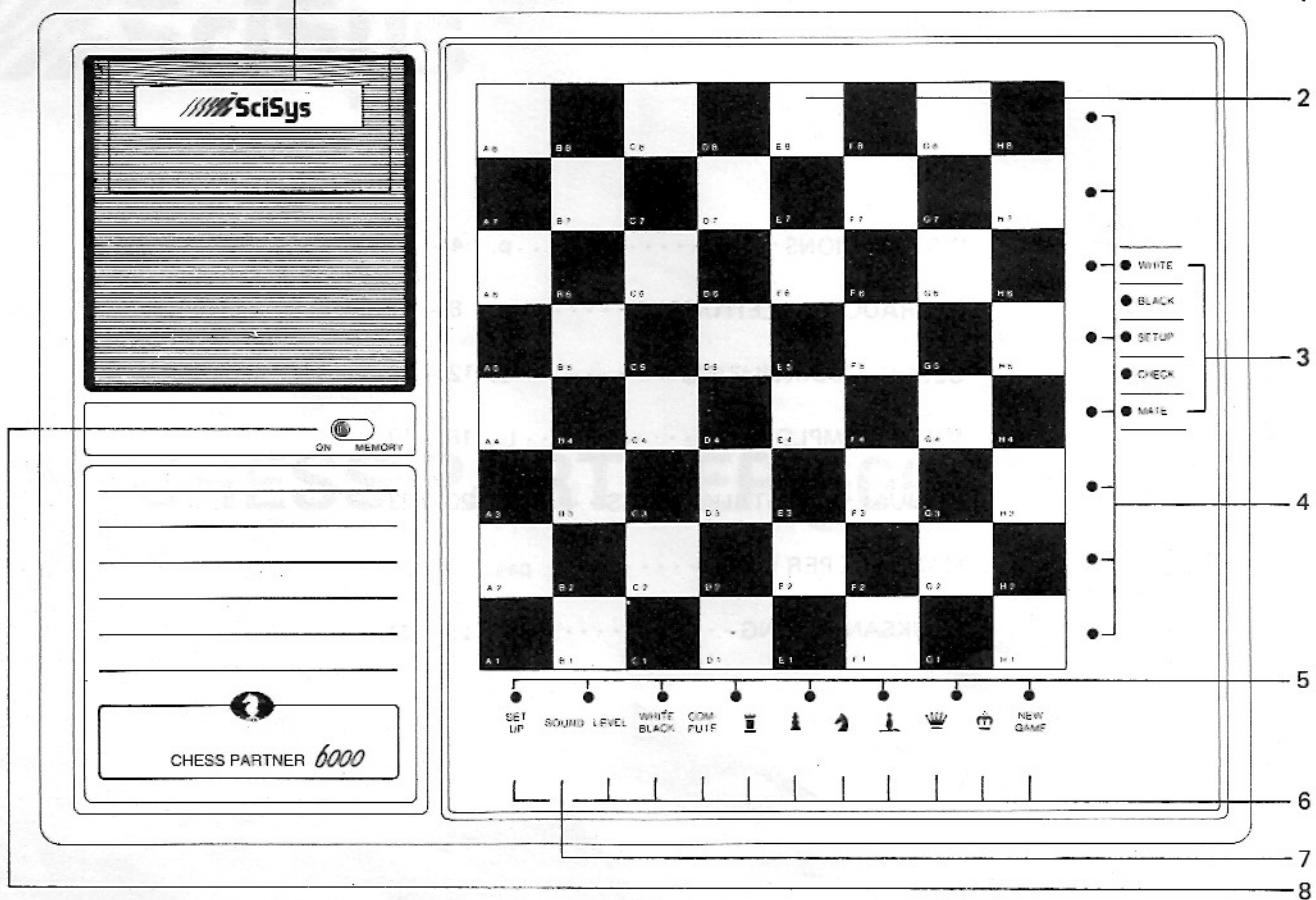




CHESS PARTNER 6000



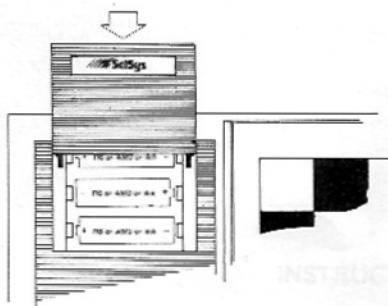


Fig.1

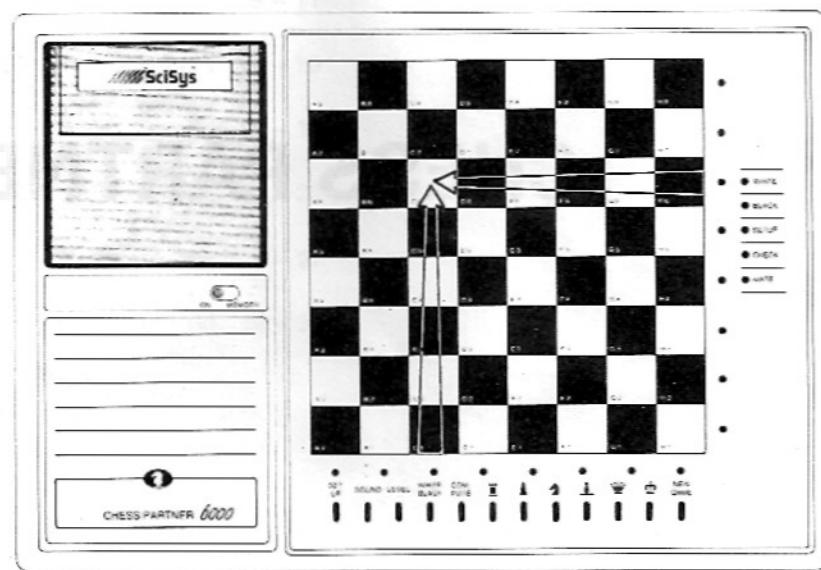


Fig.2

Keys and Functions

1. Battery compartment
 2. Sensory chessboard
 3. Control panel displays:
 - Side to move
 - Computer thinking
 - Computer passive
 - Check
 - Checkmate and stalemate
 4. Lamps display row of piece moving
 5. Lamps display column of piece moving
 6. Control panel keyboard:
 - Suggest a move
 - Change level
 - Start a new game
 - Set up a position
 - Verify position
 - Turn buzzer on/off
 7. Buzzer
 8. Power switch
- Remembers game up to a year.

1. Introduction

Chess Partner 6000 is an easy-to-use, portable chess computer with the latest in sensor technology. The computer reads in moves you make on the built-in chessboard and uses the 16 lights at the edge of the board to indicate its own moves. It also contains a one year memory for the position of an interrupted game.

2. Power supply (Fig. 1)

It runs on three AA batteries which you must insert as shown. The computer will run for over 500 hours on one set of batteries. Insert fresh batteries immediately if the lamps dim or it makes irregular responses.

3. Getting started

Set up the chess pieces in the starting position with the white pieces closest to you. Switch the computer on and press

NEW GAME.

4. Setting the level of skill

Chess Partner 6000 has four levels of playing strength. On level 1 (weakest) the average response time is 7 seconds per move. Level 4 (strongest) may require up to 45 seconds per move.

When you press **LEVEL** one of the lights on the right-hand side of the chessboard will come on (and remain on as long as you hold the key down). The first light from the bottom

indicates that Level 1 is set, the second light, Level 2, etc.

To change levels press **LEVEL** until the level you want appears. You may change it at the beginning or at any time during a game (but only when it is your turn to move).

5. Making moves

To make a move press down the piece you wish to move and then place it with light pressure on the square you wish to move it to. The computer will automatically register the move and begin to compute a countermove.

To make a capture, key in the move of the capturing piece only. When castling only enter the king's move (i.e. move the rook without pressure). In case of pawn promotions the computer will automatically change the pawn into a queen.

6. Computer moves

The computer indicates its own moves by beeping and turning on two of the lights on the edge of the board. These lights are used to indicate pieces or squares on the chessboard. (Fig. 2)

The lights show you the horizontal row and to vertical column of the piece the computer wishes to move. Press this piece down lightly on its square. The computer will now show you to which square it wishes to move the piece. Place the piece on this square, pressing lightly.

7. Illegal moves

If you attempt to make an illegal move the computer will sound and error signal (a long, low buzz). The board lights will show you where the piece came from. You may place the piece on a legal square or replace it on the original square to cancel the move.

You will also hear the low buzz immediately if you try to move a piece of the wrong color.

8. Check, mate and stalemate

When the computer puts your king into check it turns on the light labeled CHECK. If you check the computer's king, the CHECK light is also turned on while the computer is making its move.

If a game ends in checkmate the lights labeled CHECK and MATE are turned on together. The WHITE or BLACK light indicates the winner of the game.

For a stalemate the MATE light will come on without the CHECK light. The WHITE or BLACK light shows which side has delivered stalemate.

9. New game

To start new game press **NEW GAME**. A game may be terminated at any stage by pressing this key. The computer automatically sets itself to Level 1.

10. Changing sides

If you wish to change sides with the computer you may do so by pressing [COMPUTE] instead of making your move. The computer will make the next move for you and you can go on playing for the other side.

You may change sides as often as you like during the course of a game. You can even press [COMPUTE] after every move and make the computer play the entire game against itself.

If you want to start a game with the black pieces press [NEW GAME] and [COMPUTE]. The computer will make the first move for white and you may go on playing for black.

11. Setting up a position

You may sometimes wish to modify a position arrived at during the game or to set up a special position and instruct the computer to play on from there. Or you may want to begin a game with a particular opening variation.

To do this first press [SET UP]. The SET UP light will come on. You may now enter moves for both sides until you have reached the desired position. While you are doing this the computer merely checks that the moves you enter are legal (illegal moves get an 'error' buzz as usual) and in the right order. As in normal games, the WHITE and BLACK lights tell you whose turn it is to move.

To resume normal play press [SET UP] again and make the next move or just press [COMPUTE] and the computer will

play the next move. The SET UP light goes out when you resume normal play.

12. Verifying the 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 correct position of each piece (but not when the mate light is on).

Press one of the piece keys (but only when it is your move). The computer will show you where that piece is located on the board. It will do so by lighting up a row light and one or more column lights. If a piece is missing or is in the wrong place, put it back without pressing.

Press the same piece key again to find out if there are any more pieces of that kind on the board. When the computer finds no more pieces it will sound a low buzz.

When you first press a piece key the computer will always show you the location of white pieces on the board (WHITE light on). To locate black pieces press [WHITE/BLACK] to turn the BLACK light on and then press a piece key. You may change colors and pieces freely during position verification.

To return to normal play simply enter the next move.

13. Sound

When you press a piece or one of the keys, the computer beeps

(or it buzzes to indicate that you have pressed the wrong piece or key). If you prefer the computer to operate silently, press **SOUND**. Pressing this key again or pressing **NEW GAME** will turn the sound back on.

14. Long-term memory

If you wish to interrupt the game for a while you should turn the computer off by moving the ON/MEMORY switch to **MEMORY**. The computer will retain the position and level setting, and it can continue the game when it is switched on again.

You may use this switch at any time during the game, even when the computer is computing or showing you a move. Depending on the state of the batteries, the position will be retained for up to one years.

The computer has a built-in timer which will automatically turn the power off after 10 minutes if no keys are pressed. This is useful for saving power when you leave the computer unattended. You can also turn the power off manually by pressing the **OFF** key. The computer will then return to the position and level setting it had when you last left it. If you want to turn the power off completely, you must move the **ON/MEMORY** switch to **OFF**. This will also turn off the power to the speaker and the light. If you want to turn the power back on again, move the **ON/MEMORY** switch to **MEMORY**. The computer will then return to the position and level setting it had when you last left it. If you want to turn the power back on again, move the **ON/MEMORY** switch to **MEMORY**.

Touches et fonctions

1. Compartiment des piles
2. Echiquier à cases sensitives
3. Tableau de lumières indicatives
 - qui doit jouer
 - calcul en cours
 - l'ordinateur inactif
 - échec
 - échec et mat: pat
4. Tableau de lumières pour colonnes verticales
5. Tableau de lumières pour rangées horizontales
6. Clavier du tableau de commande
 - suggestion
 - changement de niveau
 - commencer une partie
 - établir une position
 - vérifier une position
 - contrôle du son
7. Son
8. Secteur/mémoire 3 mois

1. Introduction

Chess Partner 6000 est un ordinateur/d'échecs portatif qui est facile à utiliser et qui comporte la dernière technologie en matière de relais sensible à la touche. L'ordinateur enregistre les coups que vous faites sur l'échiquier incorporé et indique à son tour ses propres coups à l'aide des 16 led situées sur les côtés de l'échiquier. Gardeen l'appareil memoire un maximum de 3 mois les positions d'une partie interrompu.

2. Alimentation (Fig. 1)

L'appareil est alimenté par trois pilos AA, à introduire selon les indications. Un jeu de piles alimentera l'ordinateur environ 500 heures. Remplacez les piles dès que les lumières s'atténuent ou que les réponses deviennent irrégulières.

3. Mise en marche

Mettez les pièces en position de départ avec les blancs de votre côté. Allumez l'ordinateur et appuyez sur **NEW GAME**.

4. Choix du niveau de jeu

Chess Partner 5000 comporte quatre niveaux de jeu. Au plus faible — niveau 1 —, le délai de réponse moyen est de 7 secondes par coup. Au plus fort — niveau 4 —, ce délai peut être de l'ordre de 45 secondes.

En appuyant sur **LEVEL** une des led situee a droite de l'échiquier s'allumera et restera allumée tant que vous appuyez sur la touche.

La première lumière à partir d'en bas indique le niveau 1, la deuxième le niveau 2, etc.

Pour changer de niveau, appuyez sur **LEVEL** jusqu'à ce que le niveau de votre choix apparaisse. Vous pourrez changer de niveau en début de partie ou à n'importe quel autre moment, mais uniquement quand c'est à vous de jouer.

5. Comment faire un coup

Pour déplacer une pièce, appuyez d'abord légèrement sur celleci et posez-la ensuite dans sa nouvelle position en appuyant dessus. L'ordinateur enregistrera automatiquement le coup et commencera à calculer sa réplique.

Pour effectuer une prise, faites uniquement le déplacement de la pièce prenante. Pour roquer, faites uniquement le déplacement du roi, c.à d. déplacez la tour sans appuyer dessus. Pour effectuer la promotion d'un pion, l'ordinateur le changera automatiquement en dame.

6. Les coups de l'ordinateur

L'ordinateur indiquera ses propres coups en faisant bip-bip et en allumant deux des led du bord de l'échiquier. Ces lumières servent à indiquer les pièces ou les positions sur l'échiquier.(Fig. 2)

Les lumières montrent la rangée horizontale et la colonne verticale de la pièce choisie pour son coup par l'ordinateur. Appuyez légèrement sur cette pièce et l'ordinateur indiquera la position où il voudrait la mettre — posez donc la pièce dans cette position en appuyant légèrement dessus.

7. Coups interdits

Sous essayez d'effectuer un coup interdit, l'ordinateur émettra un signal d'erreur (un ronflement bas et continu). Les lumières vous signaleront la provenance de la pièce, que vous pourrez soit déplacer à une autre position (légale), soit remettre à sa place initiale, ce qui annulera le coup.

Si vous essayez de déplacer une pièce de la mauvaise couleur, le même ronflement sonnera tout de suite.

8. Mise en échec, mat et pat

Quand l'ordinateur met votre roi en échec, il allume la lumière CHECK. Si vous mettez son roi en échec, la lumière CHECK sera allumée pendant son coup.

Si une partie se termine par un échec et mat, les led CHECK et MATE s'allumeront en même temps. C'est la lumière WHITE ou BLACK qui signalera le gagnant de la partie.

La seule led MATE allumée indique le pat et c'est la led WHITE ou BLACK qui montrera lequel des joueurs en est responsable.

9. Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **NEW GAME**. Une partie peut être terminée à tous moments en appuyant sur cette touche. L'ordinateur se remet automatiquement au niveau 1.

10. Inversement de l'échiquier

Si vous désirez changer de places avec l'ordinateur, faites-le en appuyant sur [COMPUTE] au lieu de faire votre coup.

L'ordinateur jouera le prochain coup à votre place et vous pourrez continuer à jouer de l'autre côté.

Vous pourrez changer de côtés autant que vous voudrez pendant la partie. Il est même possible d'appuyer sur [COMPUTE] après chaque coup pour que l'ordinateur joue une partie entièrement contre lui-même.

Si vous voulez démarrer avec les pièces noires, appuyez d'abord sur [NEW GAME], et ensuite sur [COMPUTE]. L'ordinateur fera le premier coup avec les pièces blanches et vous pourrez continuer avec les noires.

11. Pour mettre en place une position

Vous aurez peut-être envie quelquefois soit de changer une position atteinte au cours d'une partie, soit de mettre en place une position afin que l'ordinateur continue de jouer à partir de celle-ci. Ou encore voudriez-vous commencer une partie avec une ouverture déterminée.

Pour ce faire, appuyez d'abord sur [SET UP], dont la led s'allumera. Vous pourrez ensuite enregistrer des coups pour les deux couleurs, jusqu'à l'arrivée de la situation recherchée. Pendant ce temps, l'ordinateur se contentera de vérifier que les coups enregistrés sont légaux (les coups illégaux étant signalés comme d'habitude par un ronflement), et qu'ils sont faits dans l'ordre. Comme pour une partie normale, les lumières WHITE et BLACK indiquent à qui est le tour de jouer.

Pour continuer la partie, appuyez sur [SET UP] une deuxième fois et faites le prochain coup ou appuyez sur [COMPUTE] pour que l'ordinateur joue son coup. La lumière SET UP s'éteindra quand vous recommencerez la partie normale.

12. Pour vérifier la situation

Pendant la partie, si vous avez besoin de vérifier la position des pièces sur l'échiquier, vous pourrez toujours faire en sorte que l'ordinateur vous montre la position de chaque pièce (sauf quand la lumière MATE est allumée).

Appuyez sur la touche symbolisant une des pièces (quand c'est à vous de jouer). L'ordinateur vous indiquera la position de cette pièce, en allumant les lumières pour les rangées et les colonnes. Si l'une des pièces est mal placée, remettez-la à sa place correcte, sans appuyer dessus. Appuyez ensuite sur la même touche pour vérifier s'il y a d'autres pièces de la même sorte sur l'échiquier. Quand l'ordinateur ne retrouve pas d'autres pièces, il émettra un ronflement bas.

Quand vous appuyez pour la première fois sur la touche symbolisant une pièce, l'ordinateur vous indiquera toujours la situation des pièces symbolisant noires, appuyez sur [WHITE/BLACK] — ce qui allumera la lumière BLACK —, puis appuyez sur la touche symbolisant une pièce noire. Vous pourrez changer de couleurs et de pièces à volonté pendant la vérification.

Pour continuer la partie, il suffit d'enregistrer le prochain coup.