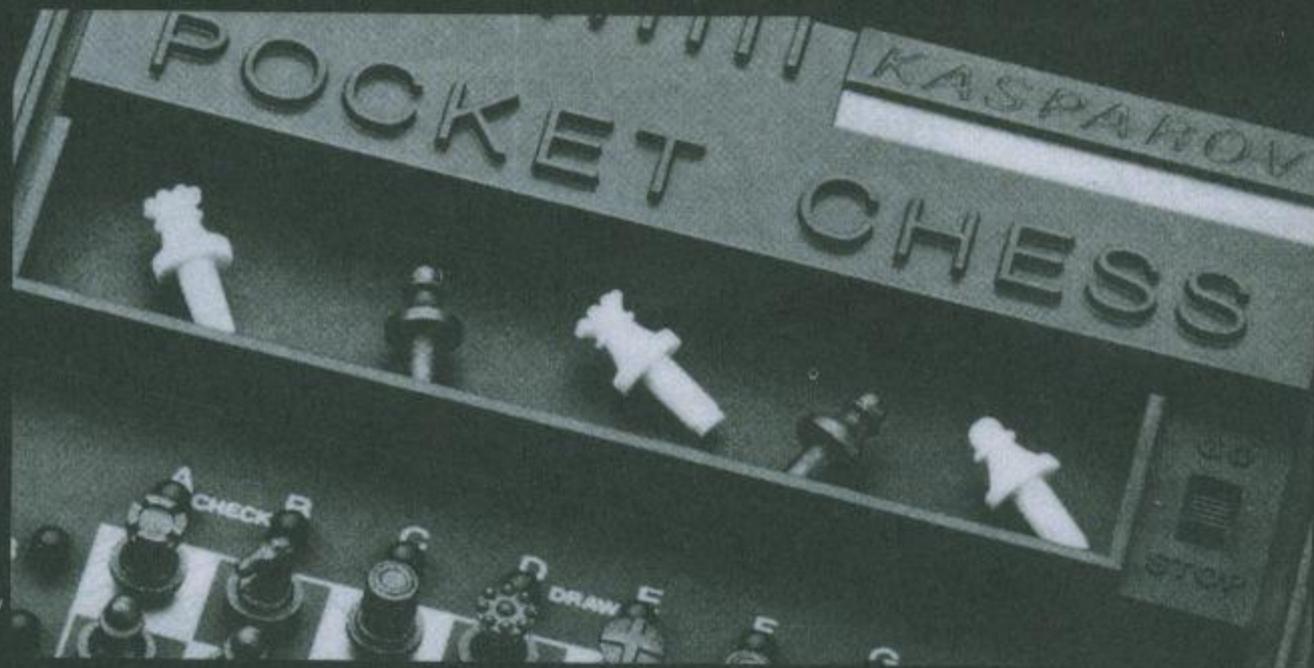
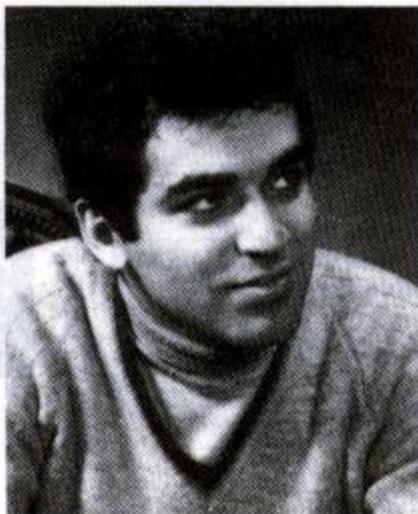


 Saitek™



**KASPAROV™**

**POCKET CHESS**



**GARRY KASPAROV**  
**CHAMPION DU MONDE**

Cher camarade joueur d'échecs,

Il y a environ quarante ans, lorsqu'on a inventé les ordinateurs, peu de gens réalisèrent que c'était la plus grande invention de l'époque. De nos jours, les ordinateurs tiennent une place importante dans notre vie quotidienne et, dans quelques années, presque tous les foyers en seront pourvus.

Saitek m'a demandé d'écrire quelques lignes pour vous souhaiter la bienvenue dans le monde des ordinateurs d'échecs. Etant personnellement associé à cette firme depuis 1983, je peux parler des produits Saitek en connaissance de cause.

Récemment encore, on considérait les ordinateurs d'échecs comme de simples jouets, incapables d'opposer une résistance sérieuse à un joueur confirmé. Ce n'est plus le cas aujourd'hui, du fait de rapides progrès en matière de technologie et de performance des programmes. Les ordinateurs font désormais partie intégrante du monde des échecs; non seulement ils permettent aux joueurs novices de se familiariser avec le jeu le plus merveilleux du monde, mais encore, ils les encouragent à participer à des tournois où ils affronteront d'autres joueurs. Les ordinateurs d'échecs vous apprendront les règles de base et continueront à vous passionner, même quand vous serez devenu un joueur de club confirmé.

Saitek est un des pionniers de ce développement et nous lui devons une part importante des innovations techniques les plus marquantes. C'est la seule société dirigée par une équipe suisse et j'espère avoir de longues et fructueuses relations avec Saitek et avec vous qui avez choisi un de leurs ordinateurs.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir et de satisfaction avec votre ordinateur d'échecs Kasparov et, qui sait, nous nous rencontrerons peut-être un jour lors d'un affrontement autour d'un échiquier.  
Bonne chance!

Garry Kasparov  
Champion du Monde

AAA/AM4/RO3

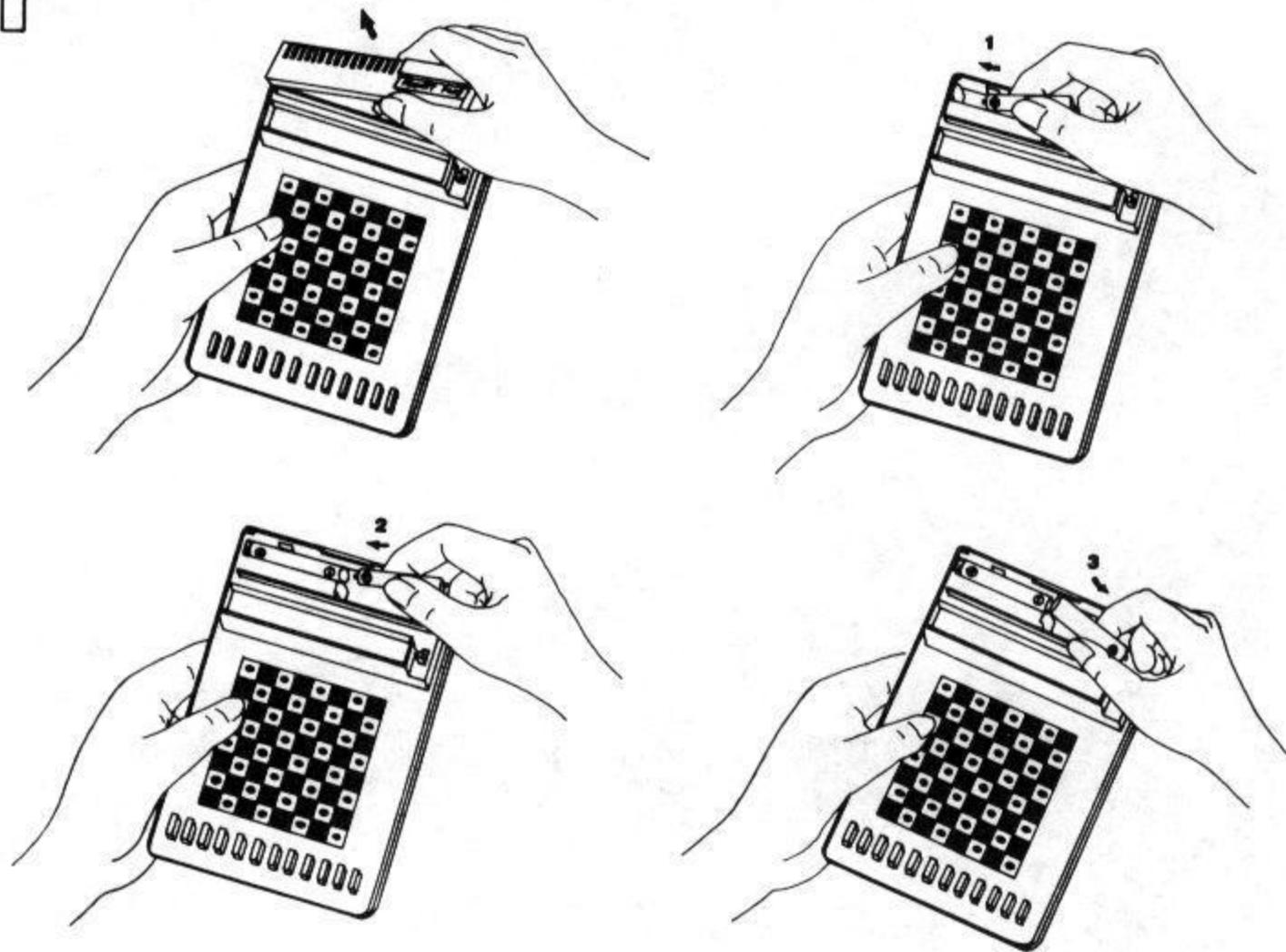
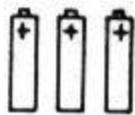


Fig. 2

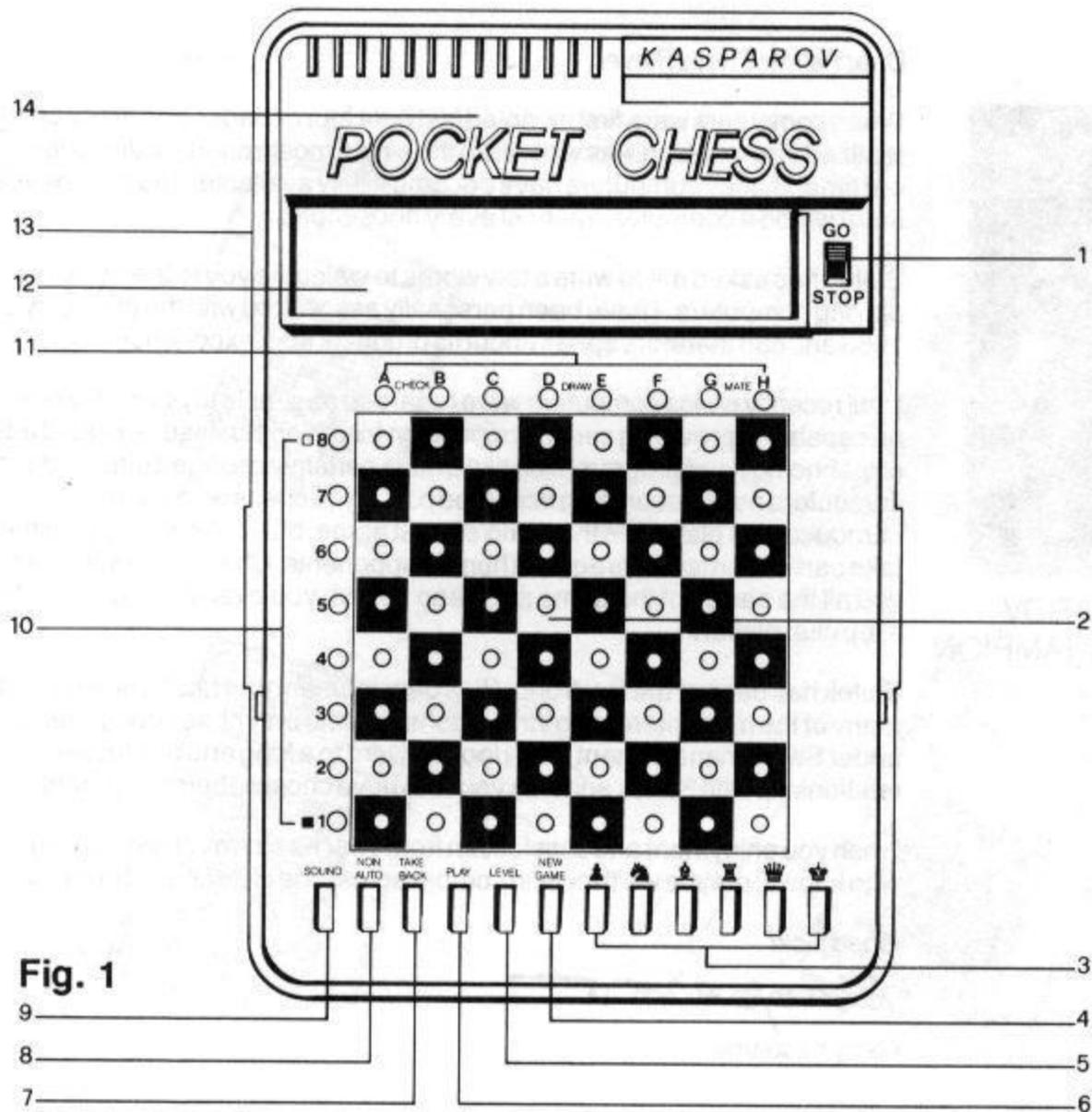


Fig. 1

## Touches et Fonctions

1. Bouton marche/arrêt
2. Echiquier sensitif
3. Touches indiquant la valeur des pièces
4. New Game
5. Level
6. Play
7. Take Back
8. Non Auto
9. Sound
10. Tableau de lumières pour rangées horizontales
11. Tableau de lumières pour colonnes verticales
12. Compartiment des pièces
13. Interrupteur ACL (au dos de l'appareil)
14. Compartiment des piles

## 1. Introduction

Pocket Chess est un jeu d'échecs électronique portable. Il possède les dernières innovations technologiques en matière d'électronique. Il est à la pointe de la technologie électronique la plus moderne de bas voltage. Il enregistre automatiquement vos coups sur l'échiquier encastré et utilise 16 lumières sur le côté de l'échiquier pour indiquer ses propres coups. Il fonctionne entièrement sur piles et est doté d'une mémoire unique de longue durée qui retient la dernière position d'un jeu interrompu pendant une période allant jusqu'à un an.

L'ordinateur fonctionne sur trois piles AAA standardisées. Nous recommandons l'emploi de piles alcalines fournissant plus de 200 heures de jeu. Enlever le couvercle du compartiment à piles et insérer les piles suivant la figure 2. Mettre l'ordinateur en marche.

**Note:** Si, à un moment quelconque, vous avez des difficultés pour faire répondre l'ordinateur à vos coups, vous pouvez vider la mémoire en appuyant sur la touche **ACL** (utiliser un crayon ou une épingle pour activer cette touche se trouvant à l'arrière de l'ordinateur).

## 2. Pour commencer

Après avoir inséré les piles mettez l'ordinateur en marche, vous entendrez un bip sonore, les lumières clignoteront et une lampe située en bas et à gauche du plateau (première rangée) s'allumera (en principe, la lampe de la première rangée indique les Blancs, et la lampe de la huitième rangée indique les Noirs). Appuyez sur **NEW GAME**. Faire un coup en sélectionnant une pièce et en l'enfonçant brièvement (2 lumières s'allument). Poser la pièce à l'endroit voulu et appuyer à nouveau. L'ordinateur émet un son et répond en allumant deux de ses lumières. Appuyez sur la pièce dans la case indiquée, prenez-la et placez-la sur la case indiquée et appuyez de nouveau brièvement.

## 3. Sélection d'un niveau de jeu

Votre ordinateur possède huit niveaux de jeu qui peuvent être changés en début de partie ou à tout autre moment du jeu, mais uniquement quand c'est à vous de jouer.

Niveau	Temps moyen de réponse par coup
1	1 seconde
2	2 secondes
3	10 secondes
4	15 secondes
5	90 secondes
6	2 minutes
7	Sans limite (contrôlé par le joueur)
8	Résolution de problème

Les temps moyens de réponse indiqués ci-dessus ont été calculés sur la base d'un grand nombre de coups. Notez que le temps utilisé par l'ordinateur pour effectuer un coup varie en fonction de l'état de la partie et de la complexité de la position. Au niveau 8 l'ordinateur recherche un mat forcé et n'effectuera un coup que s'il a réellement vu un mat. Il résoud jusqu' à un mat en 4 coups. Si l'ordinateur ne peut pas trouver de mat en 1, 2, 3 ou 4 coups, il émet un signal sonore et s'arrête. Après être passé à un autre niveau, vous pourrez alors poursuivre votre partie comme à l'accoutumée.

**Note:** Si vous souhaitez interrompre la réflexion de l'ordinateur, au niveau Recherche et Mat, appuyez sur la touche **PLAY**.

L'ordinateur émettra un signal sonore d'erreur pour vous signaler que sa recherche a été interrompue et, qu'à ce stade, il n'a pas trouvé de mat. Vous pourrez alors tout simplement effectuer votre coup après être passé à un autre niveau.

Quand vous appuyez sur **LEVEL**, l'ordinateur émet un son et allume à gauche de l'échiquier le niveau sélectionné. Appuyer sur **LEVEL** jusqu'à ce que le numéro de la lumière corresponde au niveau souhaité. Le réglage du niveau peut être modifié au début ou à n'importe quel moment pendant le jeu (mais seulement quand c'est votre tour de jouer).

## 4. Faire des coups

Mettez les pièces d'échecs en position de départ.

Pour faire un coup appuyez sur la pièce que vous voulez bouger, et placez-la sur la case de destination; appuyez à nouveau.

Chaque fois que vous appuyez sur une pièce vous devez entendre un son.

Pour faire une prise occupez-vous seulement de la pièce gagnante. Pour roquer, il faut d'abord bouger le Roi.

L'ordinateur reconnaît automatiquement les manoeuvres du Roque après le coup du Roi. Après que vous ayez appuyé sur le Roi sur ses cases de départ et d'arrivée, l'ordinateur utilise les voyants de l'échiquier pour vous rappeler de déplacer la Tour. Appuyez sur les cases de départ et d'arrivée de la Tour pour enregistrer le Roque.

Quand vous effectuez la promotion d'un pion, appuyez le pion sur sa case de départ, comme à l'accoutumée. Si vous souhaitez effectuer une promotion en Dame, achevez simplement votre déplacement en appuyant sur la case d'arrivée, et l'ordinateur changera automatiquement votre pion en Dame.

Si vous souhaitez effectuer une sous-promotion (en Tour, Fou ou Cavalier), vous devez suivre une procédure légèrement différente. Tout d'abord, appuyez sur la case de départ. Puis appuyez sur la touche symbolique de la pièce concernant la sous-promotion de la pièce, *avant d'appuyer sur la case d'arrivée*. Cette manoeuvre enregistre votre choix dans l'ordinateur. Enfin, placez le pion sur la case d'arrivée (huitième rangée) pour compléter le coup.

**Note:** Rappelez-vous que le roque peut seulement être réalisé si le Roi et la Tour n'ont pas bougé et que le Roi n'ait ni à traverser, ni à aller vers une case attaquée par une pièce ennemie. Le roque ne peut pas être effectué non plus si le Roi est en échec. L'ordinateur connaît ces règles parfaitement et ne permettra pas de coup illégal.

L'ordinateur connaît également la "prise en passant" (si un pion avance de deux cases pour éviter la prise par un pion ennemi, il peut être pris au prochain coup comme s'il n'avait avancé que d'une case). L'ordinateur utilise les voyants de l'échiquier pour vous rappeler d'ôter le pion capturé. Assurez-vous bien d'appuyer sur le pion capturé avant de l'ôter de l'échiquier. Si vous ne connaissez pas cette règle, consultez un livre élémentaire d'échecs. La prise en passant est très rare dans un jeu normal.

## 5. Coups de l'ordinateur

Quand vous aurez effectué un coup, la lumière de la huitième rangée (en haut et à gauche) commencera à clignoter pour signaler que l'ordinateur est en train de travailler sur sa réponse. Quand il aura décidé de son coup il émettra un son et allumera deux lumières sur le côté de l'échiquier. Ces lumières indiquent les rangs horizontal et vertical de la pièce qu'il a décidé de bouger.

Appuyer sur la pièce dans sa case. L'ordinateur vous montrera maintenant où la pièce doit aller. Placer la pièce dans la case indiquée et appuyer sur elle pour compléter le coup.

L'ordinateur est également capable d'effectuer des promotions et sous-promotions. S'il effectue une promotion en Dame, il effectue simplement son déplacement comme à l'accoutumée. Cependant, si l'ordinateur effectue une sous-promotion, il le signale en faisant clignoter les voyants de ses cases d'arrivée après que vous ayez déplacé sa pièce vers cette case d'arrivée. Vous devez alors utiliser les touches symboliques de pièces pour découvrir quelle pièce il a choisi pour la sous-promotion. (Référez-vous également à la section 13 pour de plus amples détails sur la vérification des pièces).

## 6. Coups illégaux

Si vous essayez de faire un coup illégal, l'ordinateur émettra le son d'erreur (aigu-grave) et vous montrera d'où vient la pièce que vous essayez de déplacer. Vous pouvez mettre la pièce dans une case légale ou la remettre dans la case originale et jouer une autre pièce.

Vous entendrez également le son d'erreur si vous n'exécutez pas correctement le coup de l'ordinateur ou si vous appuyez sur une touche incorrecte.

## 7. Echec, mat et nul

Quand l'ordinateur met votre Roi en échec, la lumière CHECK clignote en haut de l'échiquier. Vous devez maintenant faire un coup pour défendre votre Roi.

Quand un jeu finit en échec et mat, la lumière MATE clignote. Les lumières de la première ou huitième rangée vous diront quel côté est en échec et mat.

En cas de pat ou de nul par répétition consécutive de trois mêmes coups, la lumière DRAW s'allume.

## 8. Nouveau jeu

Pour commencer un nouveau jeu appuyer sur **NEW GAME** quand c'est votre tour. Le réglage du niveau restera inchangé.

## 9. Reprise

Quand c'est votre tour de jouer, vous pouvez reprendre (effacer) les six dernières manoeuvres en appuyant sur **TAKE BACK**. Dans chaque cas l'ordinateur vous montrera quelle pièce il faut reprendre et où elle doit aller.

**Note:** Lors d'un retour en arrière sur un Roque, l'ordinateur vous signale seulement le retour arrière sur le Roi et vous laisse le soin de remettre la Tour à sa position d'origine.

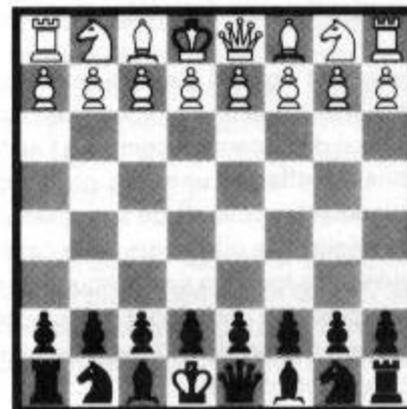
## 10. Changer de côté

Si vous désirez changer de côté avec l'ordinateur vous pouvez le faire en appuyant sur **PLAY** au lieu de jouer votre coup. L'ordinateur jouera le prochain coup pour vous et vous pourrez continuer à jouer de l'autre côté.

Vous pouvez changer de côté aussi souvent que vous le voulez au cours d'un jeu. Vous pouvez même appuyer sur **PLAY** après chaque coup et laisser l'ordinateur jouer toute une partie contre lui-même. La touche **PLAY** est particulièrement pratique quand vous avez besoin d'aide et que vous voulez que l'ordinateur vous conseille.

Vous aurez peut-être envie d'essayer de jouer pour les Noirs en laissant l'ordinateur jouer pour les Blancs. Appuyez sur **NEW GAME** puis sur **PLAY**. Alors l'ordinateur jouera automatiquement pour les Blancs, à partir de la partie supérieure de l'échiquier.

Le diagramme suivant montre la position de départ lorsque les Noirs jouent à partir du bas de l'échiquier. Remarquez en particulier, que les Rois et les Dames sont disposés différemment sur cet échiquier.



*Position de départ, les Noirs jouant à partir du bas de l'échiquier*

**Note:** Quand vous jouez pour les Noirs à partir du bas de l'échiquier, les voyants indiquant les couleurs sont également inversés (par exemple, le voyant 1 indique maintenant les Noirs et le voyant 8 indique maintenant les Blancs).

## 11. Interruption

Quand l'ordinateur est en train de travailler sur un coup (les lumières de la première ou huitième rangée clignotent) vous pouvez l'interrompre en appuyant sur **PLAY**. Cela arrêtera le travail de recherche et l'ordinateur jouera le meilleur coup qu'il ait trouvé.

## 12. Non Auto

Votre ordinateur d'échecs Kasparov a une fonction spéciale qui vous permet de jouer des coups ou de forcer l'ordinateur à jouer un certain jeu continu. Pour ce faire appuyer sur **NON AUTO**. Vous pouvez maintenant faire des coups à volonté. L'ordinateur suivra la position de l'échiquier et empêchera les coups illégaux. Pour revenir au jeu normal appuyer une seconde fois sur **NON AUTO**.

La fonction NON AUTO est pratique quand vous jouez avec un ami. L'ordinateur fonctionnera comme arbitre et chaque camp pourra au besoin demander conseil à l'ordinateur en appuyant sur **PLAY**.

**Note:** Si vous appuyez sur **NEW GAME** l'ordinateur se met toujours en mode normal.

## 13. Contrôle de la position de l'échiquier

Si vous mélangez les pièces ou que pour d'autres raisons vous n'êtes pas sûr que la position de l'échiquier soit correcte, l'ordinateur vous montrera la bonne position de chaque pièce.

Appuyer sur l'une des touches de pièce quand c'est votre tour de jouer. Deux lumières sur le côté de l'échiquier vous montreront où se trouve cette pièce. Si la lumière est constante, la pièce indiquée est blanche, si elle clignote, la pièce est noire.

Appuyer à nouveau sur la touche de pièce pour voir s'il y a d'autres pièces de ce genre sur l'échiquier. Quand l'ordinateur n'en trouve plus il émet deux sons et retourne au jeu.

## 14. Couper le son

Au cas où le son de l'ordinateur vous dérange ou qu'il dérange d'autres personnes, vous pouvez le couper en appuyant sur **SOUND**. Si vous appuyez à nouveau sur cette touche, le son reviendra. Il faut bien surveiller les lumières indicatrices et prendre soin de bien appuyer sur les pièces et les touches quand vous jouez sans le son.

**Note:** Si vous appuyez sur **NEW GAME** le son est automatiquement rétabli.

## 15. Mémoire de jeu

Votre ordinateur d'échecs électronique vous permet d'interrompre une partie à n'importe quelle phase du jeu, même si l'ordinateur travaille sur une réponse, en déplaçant le commutateur GO/STOP sur STOP. La partie sera arrêtée à ce point et l'alimentation des piles sera conservée. L'ordinateur "se rappellera" de la position et continuera à jouer quand vous remettrez le commutateur sur GO. Avec des piles neuves votre position sera retenue pendant deux ans.

## 16. Touche ACL

Votre ordinateur peut se bloquer à cause d'une décharge électrostatique, ou pour toute autre raison. Dans ce cas, à l'aide d'une aiguille ou de tout autre objet pointu, appuyez pendant une seconde sur la touche **ACL** située au dos de votre appareil. La mémoire de l'ordinateur sera vidée et il se mettra en position de départ.

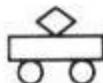
## 17. Soins et entretien

Votre ordinateur d'échecs électronique est un appareil électronique de précision. Ne le soumettez pas à un traitement brutal, ne l'exposez pas à des conditions extrêmes de température et d'humidité. Quand les lumières commencent à baisser ou si l'ordinateur commence à jouer irrégulièrement, les piles doivent être remplacées. Ne laissez jamais de piles faibles ou vides dans l'appareil; elles peuvent présenter des fuites et causer des dommages.

## 18. Spécifications techniques

Diodes LED:	16 rouges
Touches:	12
Consommation:	15mW max
Piles:	3 piles AAA (type AM4, R03)
Durée de vie des piles:	200 heures (piles alcalines)
Dimensions:	164 x 108 x 18 mm
Poids:	0.3 Kg sans les piles

Saitek se réserve le droit d'apporter toutes modifications techniques susceptibles d'améliorer ses produits sans notification préalable.



N'utilisez pas de piles rechargeables.

## 19. Guide en cas de panne

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES; TESTS	REMÈDES
1. Ne fonctionne pas sur piles.	Les piles sont faibles.	Remplacer les piles.
	Les piles sont mal installées.	Vérifier que les piles sont installées correctement.
	Problème de remise sous tension de l'appareil.	Appuyer sur le commutateur <b>ACL</b> à la base de l'ordinateur pendant 5 secondes en se servant d'une épingle, d'un trombone, ou autre.
2. Toutes les lampes s'allument en même temps.	Problème de remise sous tension ou décharge électrostatique.	Appuyer sur <b>ACL</b> pendant 5 secondes.
	Les piles sont faibles.	Remplacer les piles.
3. L'ordinateur "se paralyse" au milieu d'une partie.	Les piles sont faibles.	Remplacer les piles.
	Décharge électrostatique.	Appuyer sur le commutateur <b>ACL</b> pendant 5 secondes.
4.1 Une lampe ne fonctionne pas.	Cette lampe est cassée	Confier l'appareil au centre du service.
4.2 Une case de l'échiquier ou une touche ne répond pas correctement lorsqu'on appuie dessus OU Les lampes ne s'allument pas correctement.	Mauvais contact: immédiatement après avoir appuyé sur le commutateur <b>ACL</b> , maintenez la touche <b>PLAY</b> enfoncée au moins 2 secondes. Puis pousser tour à tour chaque case de l'échiquier et chaque touche. Les lampes correspondantes doivent s'allumer accompagnées d'un bip sonore.	Confier l'appareil au centre du service.
4.3 Les lampes MATE ne s'allument pas.	Tester les lampes de contrôle de la façon suivante: Appuyer sur <b>NEW GAME, NON AUTO, F2, F4, E7, E5, G2, G4, D8, H4.</b> Les lampes MATE doivent s'allumer.	Confier l'appareil au centre du service.
5. L'ordinateur fait des coups irréguliers ou "triche".	Il a fait un déplacement spécial tel que: — En passant — Un roque (grand ou petit) — La promotion ou souspromotion d'un pions	Opérer le déplacement, vérifiez que vous connaissez bien les règles. (Lire le manuel des REGLES DU JEU D'ÉCHECS). Utilisez la touche de la pièce pour confirmer la position des pièces. Utilisez ensuite la fonction TAKE BACK pour revenir à la phase de jeu antérieure et vérifier de nouveau. Cela vous permettra de voir ce que l'ordinateur a fait exactement. Répéter les tests 4.2 et 4.3 pour vérifier si l'ordinateur fonctionne correctement.
	Vous avez mis des pièces dans des cases ne leur convenant pas.	Opérez vous-même le mouvement de pièce de l'ordinateur. Utilisez la touche de la pièce pour confirmer la position sur l'échiquier (voir ch. 13).
	Les piles sont faibles: — L'affichage s'assombrit — le son est faible — le clignotement des lampes s'alanguit.	Remplacer les piles, appuyer sur <b>ACL</b> et essayer de nouveau.

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES; TESTS	REMÈDES
6. L'ordinateur n'accepte pas votre coup en cours de partie.	Les piles sont vidées.	Remplacer les piles.
	L'ordinateur est bloqué	Voir chap. 1.
	Vous avez tenté un coup irrégulier.	Observez la lampe de couleur. Est-ce votre tour de jouer? Votre Roi est-il en échec? (VÉRIFIEZ la lampe). Votre coup mettra-t-il votre Roi en échec? N'êtes-vous pas en train d'opérer un roque irrégulier? Avez-vous déplacé la Tour en premier lors de votre roque? Utilisez la touche de la pièce pour confirmer la position des pièces.
7. Un pion se déplace à la façon d'une Dame, d'une Tour, d'un Fou ou d'un Cavalier.	Ce pion a été promu (c.à.d. a atteint l'extrémité du camp adverse.)	Utilisez la touche de la pièce pour confirmer la position sur l'échiquier. Utilisez la fonction TAKE BACK pour revenir en arrière autant que nécessaire et refaire les coups.
8. L'ordinateur ne joue pas 8.1 la lampe noire ou blanche reste allumée en permanence. 8.2 la lampe blanche ou noire clignote.	L'ordinateur n'a pas commencé ses calculs.	Appuyer sur <b>PLAY</b> pour lui faire commencer ses calculs. Si la fonction NON AUTO est éclairée, lire le ch. 12.
	Vous n'avez pas attendu assez longtemps. L'ordinateur est encore occupé à réfléchir. Dans les phases complexes, le temps de réponse peut être allongé de plusieurs fois. Les Mats les plus compliqués peuvent demander des semaines à être résolus.	Vérifier le niveau, se reporter au ch. 2. Pour interrompre la réflexion de l'ordinateur, appuyer sur <b>PLAY</b> .
9. L'ordinateur est silencieux.	Le son est coupé.	Appuyer de nouveau sur <b>SOUND</b> pour l'activer.

英德法荷