

MODE D'EMPLOI

GEBRUIKSAANWIJZING

OWNER'S MANUAL

Fig. 1

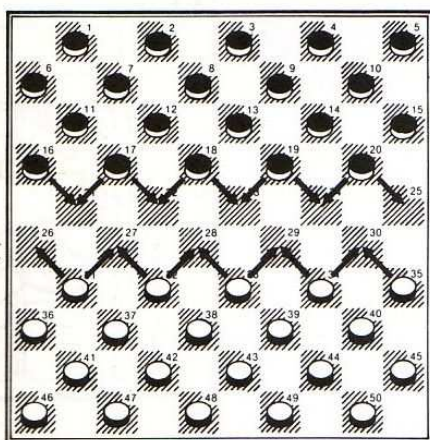


Fig. 2

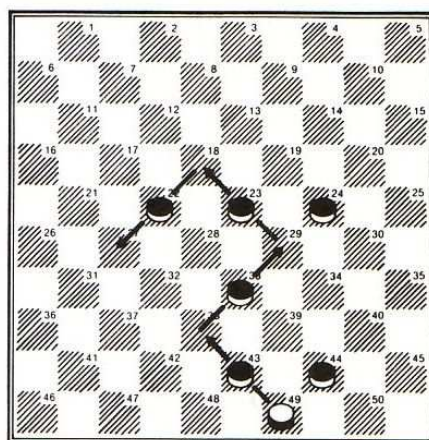


Fig. 3

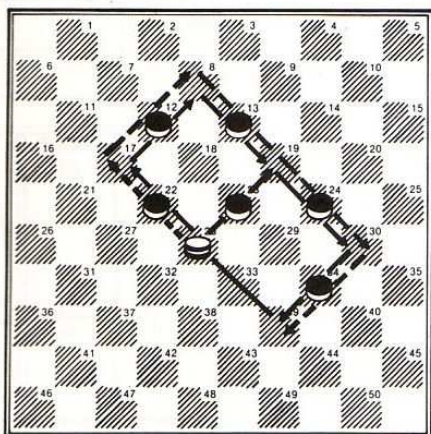
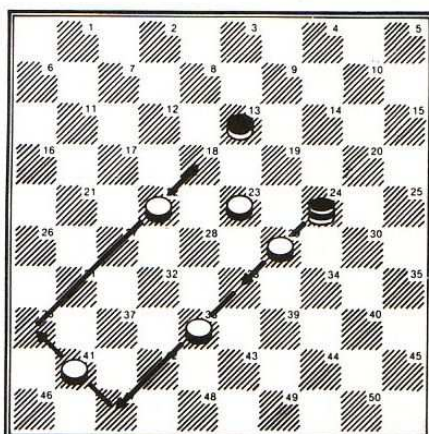
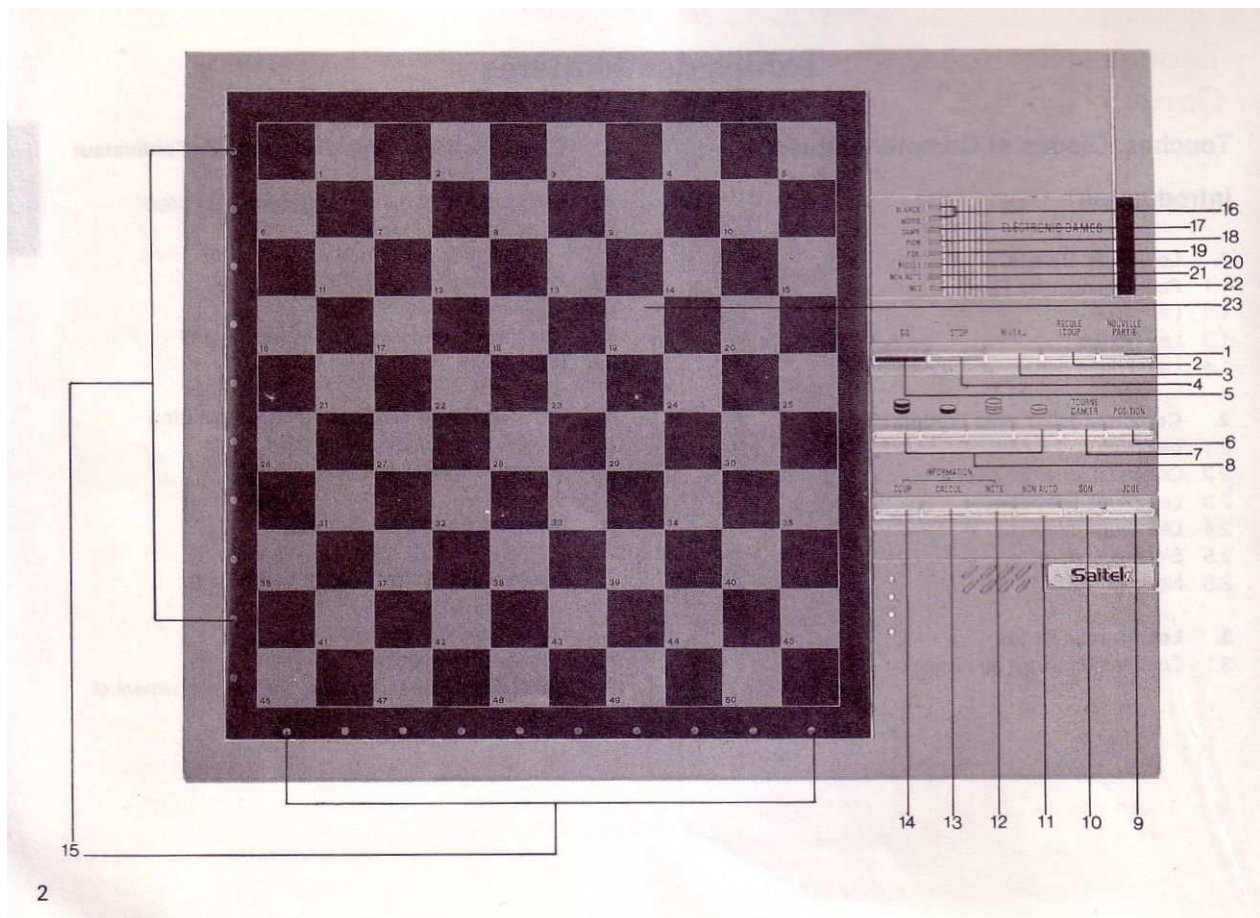
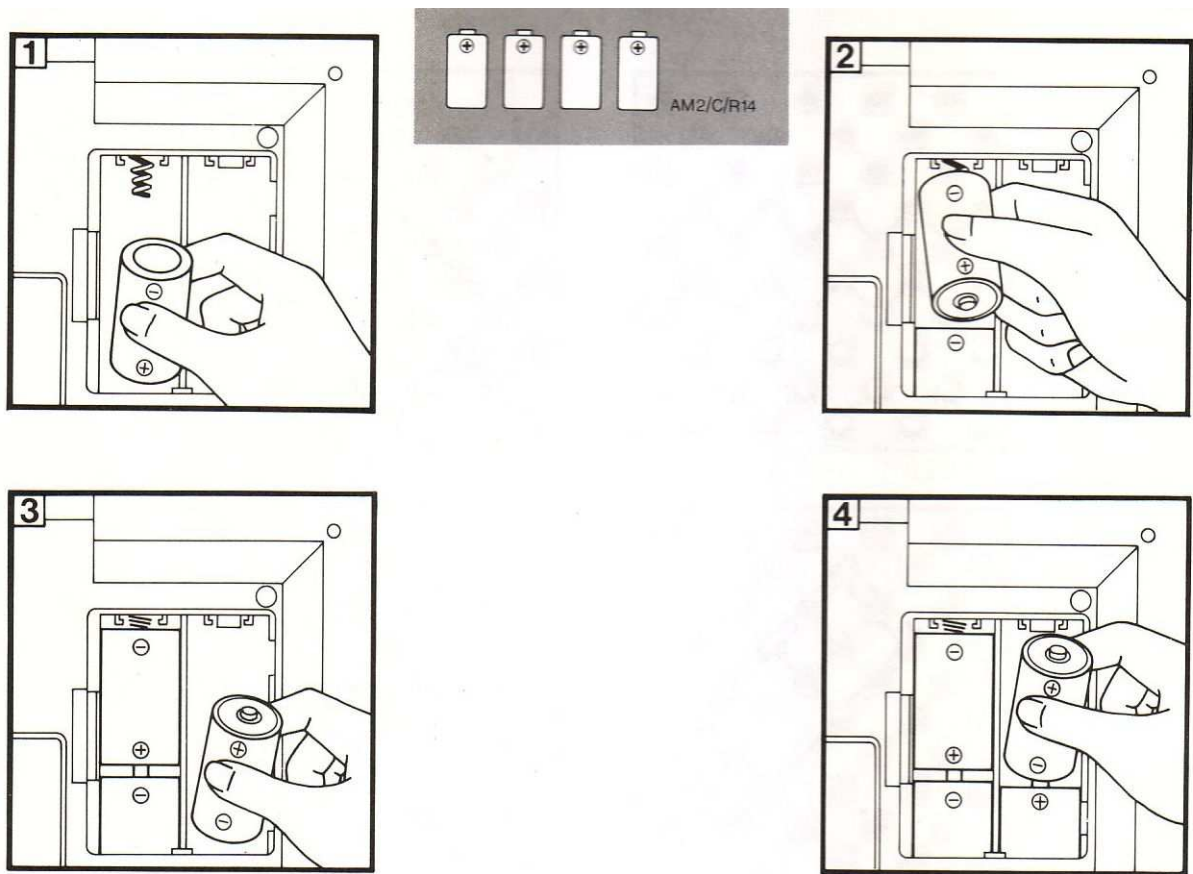


Fig. 4





Touches, Diodes et Caractéristiques

TOUCHES

1. **NOUVELLE PARTIE** Appuyer dessus pour revenir à la position initiale.
2. **RECOULE 1 COUP** Efface le dernier coup. Peut effacer jusqu'à 6 coups.
3. **NIVEAU** Sélection du niveau de jeu (0 à 10).
4. **STOP** Appuyez sur cette touche pour éteindre l'ordinateur et garder la position dans la mémoire.
5. **GO** Appuyez sur cette touche pour mettre l'ordinateur en marche.
6. **POSITION** Vous permet d'introduire une position spéciale, d'ajouter ou de retirer des pièces.
7. **TOURNE DAMIER** Vous permet de jouer avec les pièces noires depuis la base du damier.
8. **Touches des quatre pièces** Pions et Dames blancs et noirs. Utilisées pour vérifier ou entrer une position.

DIODES

15. **Diodes de Damier** Indique les coups joués par la machine. Servent également à vérifier la position et à régler le niveau de jeu.
16. **Diodes BLANCS/NOIRS** Montre le camp qui doit jouer. Quand l'ordinateur est en train d'analyser, la diode correspondante clignote. Sert également pour montrer la couleur des pièces quand on introduit ou vérifie une position.
17. **DAME** Indique que l'on a appuyé sur la touche DAME en introduisant ou vérifiant une position, ou quand une Dame est impliquée dans un retour en arrière.
18. **PION** Indique que l'on a appuyé sur la touche PION en introduisant ou vérifiant une position, ou quand un Pion est impliqué dans un retour en arrière.
19. **POS** Indique que l'on a appuyé une fois sur la touche POSITION. Quand cette diode est allumée, des pièces peuvent être ajoutées ou retirées du damier.

9. JOUE

Pour exécuter le prochain coup. Si vous appuyez sur cette touche quand c'est à votre tour de jouer, l'ordinateur jouera le coup à votre place après avoir analysé la position pour votre camp. Si vous appuyez sur cette touche pendant que l'ordinateur est en train d'analyser, cela interrompt le processus d'analyse.

10. SON

Appuyez sur cette touche pour éteindre le son ou le rétablir.

11. NON AUTO

Appuyez une fois sur cette touche pour forcer l'ordinateur à accepter les coups sans y répondre. Appuyez une seconde fois sur cette touche pour revenir au jeu normal.

12. INFORMATION NOTE

Montre l'évaluation que l'ordinateur fait de la position.

13. INFORMATION CALCUL

Montre la profondeur de la recherche.

14. INFORMATION COUP

Montre le coup que l'ordinateur envisage de jouer. Suggestion d'un coup à jouer

20. RECOULE

Indique que l'on est en train d'effectuer un retour en arrière.

21. NON AUTO

Quand cette diode est allumée, l'ordinateur acceptera des coups joués par les deux camps sans répliquer.

22. INFO

Indique quand l'ordinateur est en train de fournir des informations sur la profondeur de la recherche, l'évaluation de la position ou l'affichage du coup qu'il considère comme le meilleur.

23. DAMIER SENSITIF

Chaque case possède un contact sensible qui enregistre les déplacements des pièces (quand vous appuyez une pièce sur une case).

Caractéristiques

Compartment de rangement des pions (au dos de l'appareil).

Interrupteur ACL (au dos de l'appareil).

Compartment pour les piles (au dos de l'appareil).

Introduction

Votre ordinateur est un jeu électronique familial intelligent et facile à utiliser. Il est équipé des plus récents développements en matière de technologie des cases sensibles et de composants électroniques efficaces et faibles consommateurs d'énergie. Il enregistre automatiquement vos coups et utilise 20 diodes situées sur les côtés du damier pour indiquer ses propres coups. Ce programme de jeu de Dames est terriblement fort à son niveau le plus élevé; en 1987 il était le champion du monde des ordinateurs de Dames. Toutefois il a aussi un niveau débutant, ainsi que 9 autres niveaux. Il fonctionne sur piles et possède une mémoire à long terme qui garde la dernière position d'une partie interrompue jusqu'à 18 mois.

1. Le Jeu de Dames

Chaque camp a 20 pions qui sont placés sur les cases sombres des quatre premières rangées de chaque côté, les pions clairs (les "Blancs") étant vers vous. Le but du jeu est de capturer tous les pions adverses (retirez les du damier au fur et à mesure) ou de les bloquer de façon qu'ils soient dans l'impossibilité de bouger.

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous avez normalement les Pions qui se trouvent le plus près de vous (les Blancs) et c'est à vous d'effectuer le premier coup.

Si un joueur ne voit pas une prise et joue un autre coup, l'adversaire peut soit demander au joueur d'effectuer la prise qu'il n'avait pas vue, soit accepter le coup joué et continuer la partie ainsi. Votre ordinateur ne ratera jamais aucune prise et insistera pour que vous acheviez la séquence de prises correcte, c'est-à-dire celle qui prend le plus grand nombre de ses Pions.

1.3. Les Dames

Quand un Pion arrive sur la dernière rangée de l'autre côté du damier, il devient une Dame. Un autre Pion doit alors être placé sur ce Pion qui vient d'atteindre la dernière rangée, ce qui en fait une Dame. Comme les Pions, les Dames se déplacent et prennent en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière, mais la différence vient de ce qu'elles peuvent se déplacer sur la diagonale de **n'importe quel nombre de cases** et non pas une seule comme le Pion. La Dame peut sauter par dessus et capturer n'importe quelle pièce ennemie sur une diagonale pourvu qu'il y ait une ou plusieurs cases de l'autre côté du Pion capturé afin de pouvoir y mettre la Dame. La séquence de prise du plus de matériel adverse doit toujours être choisie. Une Dame peut passer d'une diagonale à une autre pendant une séquence de prises.

Sur la figure 3, une des nombreuses séquences de prises qui peuvent être envisagées par les Blancs est montrée par la ligne en pointillée. Cette séquence est illégale: en effet elle laisse un Pion en 23. La séquence correcte est montrée par la ligne pleine, elle seule prend tous les Pions.

1.1 Pour déplacer les Pions

Tous les Pions se déplacent en diagonale vers l'avant sur une case adjacente. Chaque camp a ainsi le choix entre neuf possibilités pour jouer son premier coup. C'est chacun son tour de jouer un coup à la fois (voir figure 1).

1.2 Les prises

Les Pions sont pris par un saut en diagonale vers l'avant ou **vers l'arrière** par dessus un Pion adverse situé sur une case adjacente à condition que la case qui se trouve de l'autre côté du Pion pris soit vide. Le Pion capturé est retiré du damier.

La prise de plusieurs pions d'un seul coup peut être effectuée si la situation le permet. La prise est obligatoire. Le joueur peut choisir entre plusieurs prises possibles quand le nombre de Pions capturés est le même. Sinon la prise du plus grand nombre de Pions est obligatoire. Si après avoir effectué la prise d'un Pion ou deux il est encore possible de prendre un autre Pion, celle-ci doit être faite obligatoirement. Sur la figure 2 les Blancs ont 2 prises possibles (49-40 ou 49-38). Ils doivent choisir 49-38 car cette prise permet aussi la prise du Pion ennemi en 33. Une fois qu'il est en 29, le Pion blanc doit continuer la séquence de prises la plus importante via les cases 18 et 27.

Les Pions pris sont retirés du damier, mais seulement après que la séquence de prises est terminée. La figure 4 montre une séquence de prises par la Dame. Le Pion qui est sur la case 23 ne peut pas être pris parce que le Pion qui est en 29 n'a pas été retiré. La Dame noire va maintenant être prise par le Pion qui se trouve sur la case 23.

1.4 La fin de la partie

Le vainqueur de la partie est celui dont l'adversaire n'a plus aucune pièce (Pion ou Dame) ou dont toutes les pièces sont bloquées et ne peuvent plus jouer aucun coup légal.

Une partie est considérée comme nulle quand un des camps n'a qu'une dame et que l'autre camp possède 3 dames ou moins et que le camp qui possède le plus de matériel n'a pas été en mesure de l'emporter en moins de 10 coups.

(Notez que dans cette situation si vous le souhaitez, l'ordinateur vous permettra de poursuivre la partie.)

2. Comment jouer avec l'ordinateur

Parfois vous aurez l'impression que votre ordinateur joue des coups irréguliers alors qu'en fait il obéit aux règles du jeu. Si vous avez un doute, commencez toujours par vérifier si une autre prise est possible. Si le doute persiste, vous pouvez toujours trouver la séquence de prises la plus longue en demandant la solution à l'ordinateur (appuyez sur la touche **JOUE**).

2.1 Les piles

L'ordinateur a besoin de 4 piles standard AM2/R14/C. Nous vous recommandons l'utilisation de piles alcalines qui vont donneront plus de 250 heures de jeu. Retirez le couvercle du compartiment des piles et mettez les 4 piles comme il est montré sur la figure 5.

Lorsque vous allumez l'ordinateur vous entendez un bip sonore et les diodes s'allument les unes après les autres. Appuyez maintenant sur la touche **NOUVELLE PARTIE**.

Pour réduire la consommation des piles, vous pouvez utiliser en plus un adaptateur Saitek (vendu en option).

Note: Si à un moment quelconque vous rencontrez des difficultés pour obtenir que l'ordinateur réponde à vos coups, vous pouvez vider sa mémoire en appuyant sur la

touche **ACL** pendant quelques secondes pour remettre l'ordinateur à zéro (activez cette touche qui se trouve au dos de l'ordinateur avec par exemple la pointe d'un crayon).

2.2 Comment jouer les coups

Pour jouer un coup, appuyez sur la pièce que vous voulez déplacer (c'est sa "case de départ"), puis placez-la sur sa case de destination (sa "case d'arrivée") et appuyez à nouveau dessus. A chaque fois que vous appuyez sur une pièce vous devez entendre un court bip sonore. Si vous changez d'avis quant au coup que vous voulez jouer alors que vous avez déjà appuyé sur la case de départ, mais pas encore sur la case d'arrivée, remplacez simplement la pièce sur la case de départ et appuyez de nouveau dessus.

Quand vous avez fini d'entrer votre coup (c'est-à-dire quand vous avez appuyé sur la case d'arrivée de votre pièce), la diode "NOIRS" commencera à clignoter, indiquant que l'ordinateur est en train d'analyser sa réponse. Quand il a décidé quoi jouer, il fait entendre un bip sonore et allume deux diodes sur les côtés du damier pour indiquer la pièce qu'il souhaite déplacer à l'intersection de la rangée horizontale et de la colonne verticale. Appuyez la pièce sur sa case. L'ordinateur vous montrera maintenant où la pièce doit être placée. Déplacez la pièce sur la case indiquée et appuyez dessus pour compléter le coup.

7

2.3 Les coups spéciaux

Promotion: Un Pion devient automatiquement une Dame quand il atteint l'autre bord du damier.

Prises: Pour effectuer une prise, appuyez sur la pièce qui effectue la prise, sautez par dessus la pièce capturée et appuyez sur la case d'arrivée de la pièce qui effectue la prise. Retirez maintenant la pièce prise (il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la case de la pièce prise). Pour la prise de plusieurs pièces sautez par dessus la pièce suivante et appuyez à nouveau sur la case d'arrivée de la pièce qui prend.

Les prises effectuées par l'ordinateur fonctionnent de la même manière. Si des prises multiples sont possible, les diodes du damier indiqueront les coups de la pièce qui effectue les prises jusqu'à ce que toutes les prises possibles aient été réalisées.

Si une Dame peut capturer deux pièces séparées par deux cases ou plus sur la même diagonale, elle doit sauter par dessus la première pièce et se poser sur la case immédiatement adjacente à cette pièce avant de continuer la séquence de prises.

Quand une prise est suivie par un changement de direction, la Dame doit être appuyée sur la case commune aux deux diagonales avant de continuer à se déplacer.

2.4 Les coups illégaux

Si vous essayez de jouer un coup illégal, l'ordinateur fera alors entendre un bip sonore d'erreur et rejettera le coup. Vous pouvez vérifier que le coup a été rejeté en regardant la diode qui correspond à la couleur que vous jouez, laquelle restera allumée. Cela indique que c'est toujours à votre tour de jouer. Quand vous n'achevez pas correctement une séquence de prises multiples, l'ordinateur laisse les diodes correspondant à la case de départ allumées. Pour corriger le coup, remplacez les pièces où elles étaient et appuyez sur la case de départ. Vous pouvez maintenant reprendre votre coup.

2.5 Signaux sonores

Quand l'un des deux camps gagne la partie, votre ordinateur fait entendre 4 bips sonores de suite. Votre ordinateur ne connaît pas les parties nulles (par l'application de la règle de trois répétitions de la position ou par insuffisance de matériel), aussi si cela se produit vous devez déclarer la partie nulle vous-même.

2.6 Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur la touche **NOUVELLE PARTIE** quand c'est à vous de jouer. Le niveau de jeu fixé pour la partie précédente demeure inchangé.

3. Les niveaux de jeu

Quand vous jouez contre l'ordinateur, vous pouvez fixer le niveau de jeu qui convient à votre force. Il y a onze niveaux de jeu différents.

Les quatre premiers sont conçus pour obtenir un jeu facile et le temps moyen de réponse est le suivant pour chaque niveau:

Niveau Temps moyen de réponse par coup

0	Niveau débutant
1	1 seconde par coup
2	2 secondes par coup
3	5 secondes par coup

A ces niveaux (sauf au niveau 0), l'ordinateur est programmé pour essayer d'anticiper les différents coups que vous pourriez faire et pour calculer sa réponse à chacun d'eux pendant que vous êtes en train de réfléchir. C'est pourquoi vous obtiendrez très souvent une **réponse instantanée** à vos coups. Les temps indiqués ci-dessus sont des moyennes pour les coups non instantanés, ce qui fait que l'ordinateur jouera généralement plus rapidement un grand nombre de coups. Notez également que le temps moyen pour chaque coup dépend aussi de la phase de la partie et de la complexité de la position.

Les six niveaux suivants sont conçus pour des parties de tournoi:

4	8 minutes pour toute la partie
5	15 minutes pour toute la partie
6	65 coups en 60 minutes
7	65 coups en 90 minutes
8	50 coups en 90 minutes
9	50 coups en 120 minutes

Le dernier niveau est un niveau spécial:

- 10 **Niveau Infini.** L'ordinateur continuera à analyser jusqu'à ce que vous l'interrompiez (en appuyant sur la touche **JOUE**) ou jusqu'à ce qu'il sorte de sa mémoire. Dans des positions compliquées, cela peut prendre de nombreux jours.

3.1 Comment changer de niveau

Quand vous appuyez pour la première fois sur la touche **NIVEAU**, l'ordinateur fait entendre un signal sonore et les diodes sur le côté gauche du damier indiquent quel est le niveau fixé. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche **NIVEAU** jusqu'à ce que le nombre de diodes corresponde au niveau que vous voulez. Le niveau fixé peut être changé au début ou à n'importe quel moment pendant une partie (mais seulement quand c'est à votre tour de jouer). Si vous arrêtez d'appuyer sur la touche **NIVEAU**, après 2 secondes l'ordinateur considérera que vous avez fini de sélectionner le niveau. Il fera alors entendre un bip sonore et retournera au jeu normal.

9

4. Caractéristiques supplémentaires de l'ordinateur

Tout ce que nous avons vu jusqu'ici est suffisant pour vous donner d'innombrables heures de plaisir avec votre ordinateur. Vous pouvez jouer tout simplement des parties contre lui, corriger vos erreurs et ajuster le niveau de jeu à votre guise. Mais il y a beaucoup d'autres choses que l'ordinateur peut faire qui le rendent encore plus amusant à utiliser. Ce chapitre décrit ces caractéristiques les unes après les autres.

4.1 Recule 1 coup

Quand c'est à votre tour de jouer vous pouvez faire un retour en arrière (effacement) du dernier coup joué, ou des deux derniers ou même jusqu'à six coups (trois pour vous et trois pour l'ordinateur) en appuyant sur la touche **RECULE 1 COUP**. L'ordinateur allumera les diodes **RECULE** et vous montrera quelle pièce déplacer; appuyez dessus et soulevez-la. Ensuite l'ordinateur vous montrera également les pièces capturées que vous devez replacer (s'il y en a; appuyez-les sur leur case), avec 2 diodes pour la case et 2 pour la pièce (**BLANCS** ou **NOIRS**, **DAME** ou **PION**). Enfin il vous montrera la case de départ de la pièce avant le coup que vous souhaitez effacer; appuyez la pièce sur cette case. La diode **RECULE** s'éteint. Si vous avez un doute, appuyez d'abord sur les cases indiquées jusqu'à ce que la diode **RECULE** s'éteigne, puis vérifiez où se trouvent les pièces

10 (section 4.2).

4.2 Changement de camp; suggestion d'un coup

Si vous souhaitez changer de camp (c'est-à-dire de couleur) avec l'ordinateur, vous appuyez sur **JOUE** au lieu de jouer votre coup. L'ordinateur jouera le prochain coup pour vous et vous pourrez continuer à jouer pour l'autre camp.

Vous pouvez changer de camp aussi souvent que vous le voulez pendant le cours d'une partie. Vous pouvez même appuyer sur la touche **JOUE** après chaque coup et faire ainsi jouer l'ordinateur toute la partie contre lui-même. La touche **JOUE** est particulièrement utile quand vous avez besoin d'aide et désirez que l'ordinateur vous suggère un coup, ou quand vous désirez trouver la séquence de prises la plus longue.

Si vous souhaitez jouer les Noirs depuis la base du damier, appuyez sur les touches **NOUVELLE PARTIE**, **TOURNE DAMIER** et **JOUE**. Votre ordinateur jouera le premier coup avec les Blancs depuis le haut de damier.

4.3 Interruption de l'analyse


Quand l'ordinateur est en train de réfléchir à son coup (la diode "**BLANCS**" ou "**NOIRS**" clignote) vous pouvez l'interrompre en appuyant sur la touche **JOUE**. Cela aura pour conséquence qu'il arrêtera d'analyser et jouera le meilleur coup qu'il aura trouvé jusque là.









4.4 Evaluation de la position


Vous pouvez voir qui est en train de gagner selon l'ordinateur si vous appuyez sur la touche

INFORMATION NOTE pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir à son prochain coup. L'évaluation s'affichera sur la rangée de diodes qui se trouve à la base du damier. Du point de vue du joueur, plus la diode qui s'allume est située à droite, meilleure est sa position. Voir le tableau ci-dessous:

Diode Signification

(gauche)  très mauvaise position (pour le joueur)

-  désavantage matériel significatif
-  un pion de moins
-  désavantage positionnel
-  position légèrement inférieure
-  position légèrement supérieure
-  avantage positionnel
-  le joueur a un pion de plus que l'ordinateur
-  le joueur a plusieurs pions de plus que l'ordinateur

(droite)  très bonne position

4.5 Profondeur d'analyse

Pendant que votre ordinateur est en train de réfléchir, vous pouvez appuyer sur la touche **INFORMATION CALCUL** pour voir jusqu'à quelle profondeur en nombre de coups l'ordinateur a calculé jusque là. L'une des

diodes située sur la gauche du damier vous indiquera le nombre de coups (de 1 à 10, mais si la diode 10 est allumée, cela veut dire "10 ou plus")

4.6 Conseil et meilleur coup

Pour voir quel coup l'ordinateur envisage de jouer, appuyez sur la touche **INFORMATION COUP**. Les diodes des coordonnées clignoteront, d'abord celles de la case de départ et ensuite celles de la case d'arrivée alternativement.

4.7 Ouvertures spéciales; partie avec un ami

Votre ordinateur a une fonction spéciale qui vous permet d'entrer des coups ou de forcer l'ordinateur à jouer une certaine continuation. Appuyez sur la touche **NON AUTO**, vous pouvez maintenant entrer les coups que vous voulez sans que l'ordinateur y réponde. L'ordinateur surveillera toutefois ce qui se passe sur le damier et s'assurera que les coups que vous entrez sont légaux. Pour retourner au jeu normal, appuyez une seconde fois sur la touche **NON AUTO**.

Voulez-vous essayer une ouverture spéciale? La dernière nouveauté théorique? Appuyez sur la touche **NOUVELLE PARTIE** et remettez les pions en place, utilisez la touche **NON AUTO** pour jouer les coups spéciaux, puis mettez fin au mode **NON AUTO** et continuez la partie en jouant contre l'ordinateur.

11

Le mode **NON AUTO** est utile quand vous jouez une partie contre un ami. L'ordinateur agira comme un arbitre et s'assurera que toutes les prises sont bien complètes. Chaque camp peut même demander un conseil en appuyant sur la touche **JOUE** quand c'est à lui de jouer.

4.8 SON

Si les bips sonores de l'ordinateur vous gênent pendant une partie, vous pouvez éteindre le son en appuyant sur la touche **SON**. En appuyant à nouveau sur cette touche vous rétablirez les bips sonores (vous entendrez un bip qui vous le confirmera). Vous devrez regarder les diodes qui donnent des indications et appuyer sur les Pions et les touches avec soin quand vous jouerez sans signaux sonores.

5. Introduction et vérification d'une position

Dans ce chapitre vous apprendrez comment entrer des positions pour les faire jouer et analyser par l'ordinateur. Il vous sera également expliqué comment vérifier la position en cours à n'importe quel moment et comment vérifier que des coups sont légaux.

5.1 Introduction d'une position spéciale

Si vous souhaitez entrer une position spéciale, appuyez d'abord sur la touche **POSITION**. La diode **POS** s'allumera et vous pourrez déplacer, ajouter ou supprimer des pièces de la position en cours sur le damier (si la position que vous voulez mettre ne comporte que quelques pièces, appuyez sur la touche **NOUVELLE PARTIE** après avoir appuyé sur la touche **POSITION** pour vider le damier de toutes les pièces).

- **pour retirer une pièce:** appuyez-la sur la case où elle se trouve et retirez-la du damier.
- **pour déplacer une pièce:** appuyez-la sur la case où elle se trouve, déplacez-la sur sa nouvelle case et appuyez-la sur celle-ci.
- **pour ajouter une nouvelle pièce:** appuyez sur la touche de la pièce en question et appuyez la nouvelle pièce sur la case vide où vous souhaitez la mettre.

Après avoir entré les pièces, sélectionnez la couleur qui doit jouer en appuyant sur la touche **dame blanche** ou **dame noire**. Puis appuyez à nouveau sur la touche **POSITION** pour retourner au mode normal. Il est recommandé de toujours vérifier la couleur qui doit jouer (diode "BLANCS" ou "NOIRS") et vérifier la position (voir 5.2) après avoir entré une position. N'entrez pas de positions illégales car cela produirait des résultats imprévisibles.

Exemple: Pour entrer une position avec une Dame blanche sur la case numéro 3, un Pion blanc sur 10, une Dame noire sur 45, et un Pion noir sur 44, et avec le trait aux Blancs (c'est-à-dire que c'est aux Blancs de jouer une fois que la position est entrée). Appuyez d'abord sur la touche **POSITION** (la diode "POS" s'allume) puis sur la touche **NOUVELLE PARTIE** pour vider le damier. Appuyez sur la touche **dame blanche** et appuyez la Dame blanche sur la case 3. Appuyez ensuite sur la touche **Pion blanc** et sur le Pion blanc que vous placez sur la case 10. Appuyez sur la touche **dame noire** et sur la Dame noire que vous placez sur la case 45. Appuyez enfin sur la touche **Pion noir** et sur le Pion noir que vous placez sur la case 44. Maintenant appuyez sur la case **dame blanche** pour indiquer à l'ordinateur que c'est au tour des Blancs de jouer, puis sur la touche **POSITION** pour mettre fin à la manœuvre et retourner dans le mode de jeu normal (la diode "POS" s'éteint).

5.2 Vérification d'une position

Si vous renversez les Pions ou si pour d'autres raisons vous n'êtes plus sûr que la position sur la damier est conforme à celle qui se trouve dans la mémoire de l'ordinateur, celui-ci vous montrera l'endroit exact où se trouve chaque pièce.

Pour vérifier la position sur le damier, appuyez sur la touche du Pion ou de la Dame de l'un des deux camps quand c'est à votre tour de jouer. La diode pour le type de la pièce et sa couleur s'allumera, et des diodes situées sur les côtés du damier s'allumeront également pour vous montrer où se trouve la première de ces pièces. Appuyez à nouveau sur la touche de cette pièce pour voir s'il y a d'autres pièces de ce type sur le damier. Quand l'ordinateur ne trouve plus de pièce, les diodes indiquant les coordonnées des pièces s'éteignent, et les diodes "BLANCS/NOIRS" indiqueront qui a le trait.

13

6. Mémoire de longue durée

Votre ordinateur vous permet d'interrompre une partie à n'importe quel moment (même quand il est en train d'analyser un coup) en appuyant sur la touche **STOP**. La partie sera arrêtée à ce stade et les piles permettront de conserver la position que l'ordinateur gardera en mémoire.) Il se souviendra de la position et de toutes les caractéristiques de la partie et il reprendra la partie quand vous appuierez sur la touche **GO**. Avec un jeu de piles alcalines neuves, la position sera conservée pendant 18 mois.

7. Quelques renseignements techniques

7.1 La touche ACL

Si l'ordinateur se bloque à cause d'une décharge d'électricité statique ou pour quelque autre raison, appuyez sur la touche **STOP** et utilisez ensuite la pointe d'un crayon ou tout autre objet pointu pour appuyer sur la touche **ACL** qui se trouve sous l'appareil. Appuyez sur cette touche pendant quelques secondes, cela remettra l'ordinateur à zéro et il sera à nouveau en ordre de marche.

7.2 Soins à prendre et maintenance

Votre ordinateur est un appareil électronique de précision. Ne le brutalisez pas et ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à la moisissure. N'utilisez pas de produits chimiques pour nettoyer l'appareil car cela pourrait endommager le plastique. Ne laissez jamais des piles déchargées dans l'appareil, car elles risquent de couler et de causer de graves dommages.

7.3 Données techniques

Microprocesseur:	6301Y
Vitesse du processeur:	12 MHz
Taille de la mémoire morte:	16 Koctets
Taille de la mémoire vive:	256 octets
Durée de la garde en mémoire:	18 mois
Diodes:	28 de couleur rouge
Touches:	17
Consommation électrique:	150 mW
Piles:	4 de type AM2/R14/C
Durée de fonctionnement des piles:	250 heures (piles alcalines)
Adaptateur secteur (en option):	7-9 DC à 100 mA minimum, avec fiche 2,1 mm
Dimensions:	336 x 252 x 37 mm
Poids:	1 kg (sans les piles)

Saitek se réserve le droit d'effectuer des modifications techniques dans l'intérêt du progrès.

14

7.4 Guide des causes d'un mauvais fonctionnement et remèdes

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES	CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE
1. Ne fonctionne pas sur piles	Les piles sont usées	Remplacez les piles
	Les piles n'ont pas été placées correctement	Vérifiez si les piles sont placées de manière correcte
	Problème électrique	Appuyez sur la touche ACL qui se trouve au dos de l'ordinateur pendant 5 secondes avec la pointe d'un crayon ou un objet similaire
2. Toutes les diodes s'allument en même temps	Problème électrique ou de décharge statique	Appuyez sur la touche ACL pendant 5 secondes
	Piles déchargées	Remplacez les piles
3. L'ordinateur "est gelé" au milieu d'une partie	Piles faibles	Remplacez les piles
	Décharge statique.	Appuyez sur la touche ACL pendant 5 secondes.
4. Une diode ne s'allume pas	La diode est morte	Rapportez l'appareil où vous l'avez acheté Rapportez l'appareil à la boutique où vous l'avez acheté
4.1 Une diode ne fonctionne pas		
4.2 Une touche ou une case du damier ne répond pas correctement quand vous appuyez dessus, OU les diodes ne s'allument pas correctement	Défaut de contact: Appuyez sur chaque case du damier pour vérifier les contacts de celui-ci. Les diodes correspondantes doivent s'allumer chacune leur tour avec un bip sonore	

15

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES	CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE
5. L'ordinateur joue des coups illégaux ou triche	Il a effectué une promotion de Pion en Dame	Effectuez le coup, puis assurez-vous que vous connaissez bien les règles du jeu. Utilisez les touches des pièces pour vérifier où se trouvent les pièces. Puis utilisez la fonction RECULE 1 COUP pour revenir à la position précédente sur le damier et vérifier à nouveau. Cela vous montrera exactement ce que l'ordinateur a fait
	Vous avez des pièces qui se trouvent sur de mauvaises cases	Effectuez le coup de l'ordinateur, utilisez les touches de pièces pour confirmer la position du damier (Voir sections 5.2)
6. L'ordinateur n'accepte pas votre coup au milieu d'une partie	Les piles sont usées	Remplacez les piles
	L'ordinateur est bloqué	Voir section 7.1
	Vous essayez de jouer un coup illégal	Regardez la couleur de la diode. Est-ce à vous de jouer?
	Il existe une séquence de prises plus longue	Utilisez les touches de pièces pour vérifier où elles se trouvent. Appuyez sur la touche JOUE pour faire jouer à l'ordinateur la plus longue séquence de prises à votre place

16

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES	CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE
7. Un Pion se déplace comme une Dame	Le Pion a été promu	Utilisez les touches de pièces pour vérifier la position du damier. Utilisez la fonction RECOULE 1 COUP pour retourner en arrière aussi loin qu'il est nécessaire et reprendre la partie
8. L'ordinateur ne joue pas 8.1 La diode BLANCS ou NOIRS reste allumée 8.2 La diode BLANCS ou NOIRS clignote	L'ordinateur n'a pas commencé à analyser. Vous n'avez pas attendu assez longtemps l'ordinateur est encore en train d'analyser. Dans les positions compliquées cela peut prendre beaucoup plus que le temps moyen de réponse par coup	Appuyez sur la touche JOUE pour lui faire commencer son analyse. Si la diode NON AUTO est allumée lire la section 4.7 Vérifiez le niveau (voir section 3.1.) Pour interrompre le processus d'analyse, appuyez sur la touche JOUE

17

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES	CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE
9. L'ordinateur est silencieux	Le son est coupé	Appuyez à nouveau sur la touche SON pour le rétablir
10. Ne fonctionne pas avec l'adaptateur	La prise n'est plus branchée	Vérifiez la prise. Remettez-la en place
	L'adaptateur est défectueux	Si l'ordinateur fonctionne sur piles, mais pas avec l'adaptateur, alors l'adaptateur est probablement défectueux. Rapportez-le là où vous l'avez acheté
	L'adaptateur n'est pas conforme: mauvais voltage, diamètre de la prise etc	Vérifiez dans la boutique qui vous l'a vendu

18