

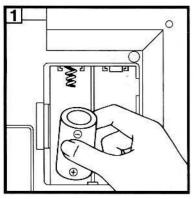


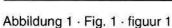
SCHACH-TRAINER ENTRAINER D' ECHECS SCHAAKTRAINER

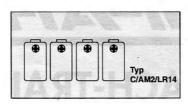
# INHALT Tasten, LED-Anzeigen und Eigenschaften 4 1. Einleitung 5 2. Der Anfang 5 3. Die Spielstufen 7 4. Weitere Funktionen 9 5. Die Hilfsstufen (COACH) 11 6. Meisterübungspartien 12 7. Technische Eigenschaften 12 8. Schachregeln 12 9. Fehlersuche 14

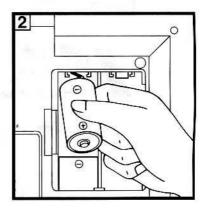
T	ABLE DES MATIERES	
To	ouches, Lumières et Caractéristiques	17
1.	Introduction	18
2.	Mise en marche	18
3.	Niveaux de Jeu	20
4.	Caractéristiques avancées	22
5.	Fonctions pédagogiques	24
6.	Etudes de parties de maîtres	25
7.	Détails techniques	25
8.	Règles des échecs	25
9.	En cas de panne	27
8.	Règles des échecs	25

IN	HOUDSOPGAVE	
То	etsen, Lampjes en Kenmerken	29
1.	Inntroductie	30
2.	Hoe u begint	30
3.	Spenliveaus	32
4,	Geavanceerde eigenschappen	34
5.	Oefenmogelijkheden	36
6.	Meesterpartien om te bestuderen	37
7.	Technische gegevens	37
8.	De regles van het schaakspel	37
9.	Problemen en hun mogelijke oorzaken	39











# ENTRAINER D'ECHECS

Cher ami joueur d'échecs,

Quand les ordinateurs d'échecs firent leur apparition, il n'y a qu'une quarantaine d'années, rares sont ceux qui réalisèrent que l'humanité assistait au développement technique le plus important de notre époque. Aujourd'hui, les ordinateurs sont à la portée de tous et on en trouve dans pratiquement toutes les familles.

Saitek m'a demandé d'écrire quelques mots pour vous accueillir dans le monde des ordinateurs d'échecs. Je suis personnellement associé à la société depuis 1983 et je peux donc parler de produits dont j'ai une grande expérience.

Récemment encore, les ordinateurs d'échecs étaient considérés comme de simples jouets incapables de présenter une opposition sérieuse à l'amateur. Les progrès rapides de la technologie et de la programmation ont certainementtransformé cette façon de voir. Aujourd'hui, les ordinateurs d'échecs font partie intégrante du monde des échecs, servant non seulement à présenter le plus beau jeu du monde à de nouveaux joueurs, mais aussi à encourager ces derniers à participer à des tournois contre des adversaires humains. Les ordinateurs d'échecs peuvent vous enseigner toutes les bases du jeu et restent à votre niveau même si vous progressez au niveau de joueur de club de haut rang.

Saitek est au premier plan de ce développement et est à l'origine de plusieurs des innovations les plus intéressantes. C'est la seule société d'ordinateurs d'échecs sous direction suisse et je me réjouis à l'idée d'entretenir des rapports prolongés et productifs avec Saitek et avec vous qui avez choisi leurs ordinateurs.

Je vous souhaite de tirer beaucoup de plaisir et de satisfaction de votre ordinateur d'échecs Kasparov - et, qui sait, nous nous opposerons peut-être un jour audessus d'un échiquier! Bonne chance!

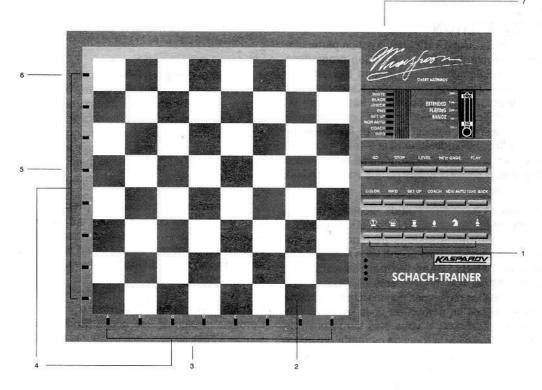
Garry Kasparov



# MISE EN ROUTE RAPIDE

Pour ceux qui voudraient entamer une partie immédiatement, sans avoirà lire préalablement tout ce livret, voici comment procéder!

- Insérez 4 piles alcalines C/AM2/LR14 comme indiqué sur la Fig.1.
- Appuyez sur GO pour mettre l'ordinateur en marche. S'il ne réagit pas, appuyez sur la touche ACL de la façon décrite à la section2.
- Placez les pièces en position de départ; les pièces blanches doivent être les plus proches de vous.
- 4. Appuyez sur NEW GAME.
- Pour entrer les coups, appuyez sur une pièce; effectuez votre coup et appuyez une deuxième fois sur la pièce.
- Les coups de l'ordinateur sont indiqués par les lumières indiquant la rangée horizontale et la colonne verticale.
- Déplacez une autre pièce de la façon décrite cidessus. Amusez-vous bien!
- Appuyez sur STOP pour arrêter l'ordinateur: il conservera en mémoire la position en cours.



# **TOUCHES, LUMIERES ET CARACTERISTIQUES**

#### **TOUCHES**

NEWGAME

**PLAY** 

(Jeu)

Faites le coup suivant. Si vous appuyez sur cette touche à votre tour de jouer, l'ordinateur jouera à votre place; appuyez sur cette touche durant la réflexion de

l'ordinateur et il interrompra sa recherche. Appuyez sur cette touche pour revenir en

(Nouvelle position de départ et débuter une nouvelle partie)

partie. Pour sélectionner un niveau de jeu.

LEVEL

(Niveau)

arrière)

STOP (Arrêt) Pour éteindre l'ordinateur. Ladernière

position est gardée en mémoire.

GO (Départ) Pour mettre l'ordinateur en marche. La

> partie reprend à partir de la position enregistrée dans la mémoire quand on a

appuyé sur STOP.

TAKE BACK Pour revenir en arrière sur le dernier coup. (Retouren Il est possible de revenir en arrière jusqu'à

huit coups.

**NON AUTO** Pour entrer une série de coups.

Pour sélectionner un niveau pédagogique COACH (E, F, G ou H). (Professeur)

SET UP Pour activer la fonction de mise en place

(Miseen place) afin de modifier ou entrer des positions. INFO Pour obtenir un conseil de l'ordinateur et

évaluer la position en cours sur l'échiquier. COLOR Pour choisir la couleur d'une pièce en cours de vérification ou de mise en place. (Couleur)

#### **LUMIERES**

WHITE/BLACK Indique le côté devant jouer. Quand (Noir/blanc) l'ordinateur réfléchit, la lumière à sa

couleur clignote.

CHECK (Echec) Le roi est en échec. END (Fin) Fin de la partie.

SET UP Une position est entrée ou changée.

(Mise en place)

NON AUTO L'ordinateur agit comme arbitre doublé

d'un conseiller.

COACH Un niveau pédagogique est en cours (Professeur) de sélection ou de modification.

**INFO** Un conseil est donné.

# **CARACTERISTIQUES**

- 1. Touches des pièces: Pour choisir les pièces promues, contrôler la position sur l'échiquier et mettre en place de nouvelles positions.
- 2. Echiquier sensitif: Chaque case est équipée d'un élement sensitif qui enregistre le déplacement de la pièce.
- Interrupteur ACL (situé en bas de l'appareil).
- 4. Voyants de l'échiquier: L'ordinateur utilise ces voyants pour indiquer les coups, effectuer les retours en arrière ou indiquer le coup qu'il envisage. Ces voyants s'utilisent également pour contôler la position sur l'échiquier, afficher le niveau de jeu et montrer l'évaluation de la position en cours.
- 5. Compartiment de rangementdes pièces (situé en bas de l'appareil).
- 6. Compartiment des piles (situé en bas de l'appareil).
- 7. Fiche de branchement pour adapteur secteur.

# 1. INTRODUCTION

Votre Kasparov ENTRAINER D'ECHECS est un partenaire exceptionnel doublé d'un professeur. Son programme performant, spécialement intégré à notre manuel CAL (Apprentissage Assisté par Ordinateur), Kasparov - Pas à Pas à la Maîtrise des Echecs, vous fournit ainsi un professeur d'échecs particulier portatif. Les parties de maître soigneusement sélectionnées et les positions mises en valeur dans l'ordinateur et le livret d'accompagnement vous guident avec un programme de formation intégrée, que vous soyez débutant ou que vous cherchiez à améliorer votre jeu.

Outre les jeux et positions d'étude stockées dans la mémoire de l'ordinateur, le ENTRAINER D'ECHECS possède de superbes fonctions pédagogiques qui fonctionnent pour vous, même quand vous n'utilisez pas les positions d'étude. Dans les parties normales, l'ordinateur contrôle vos mouvements et s'assure que vous ne violez pas les règles des échecs. Un programme pédagogique spécial lui permet de vous avertir si vos pièces sont menacées ou si vous êtes sur le point de commettre une erreur - et la fonction de retour en arrière vous permet de corriger l'erreur! A tout moment, l'ordinateur vous montrera le coup qu'il considère le meilleur, et vous donnera son évaluation de votre position.

#### 1.1 Apprendre à jouer aux échecs sans peine

Votre ordinateur d'échecs Kasparov ENTRAINER D'ECHECS vous permet d'apprendre les échecs et de vous entraîner sans peine. Le manuel d'accompagnement et les parties intégrées vous encouragent à améliorer votre jeu - plaisamment! Au fur et à mesure de vos progrès, affrontez l'ordinateur à des niveaux d'échecs de plus en plus élevés. Le programme d'entraînement pas-à-pas vous permet de contrôler vos progrès sur le chemin de la maîtrise des échecs.

#### Les Règles des Echecs

N'oubliez pas que votre Kasparov ENTRAINER D'ECHECS connaît toutes les règles de ce jeu - y compris, roque, prise en passant et pat. Il peut parfois vous paraître jouer bizarrement, alors qu'il applique les règles échiquéennes. Nous avons joint au dos de ce manuel une copie des règles des échecs destinées aux personnes qui connaissent mal ce jeu. Si vous souhaitez obtenir des informations complémentaires, vous trouverez très certainement chez votre libraire habituel de nombreux livres traitant de ce sujet.

#### 2. MISE EN MARCHE

Votre Kasparov ENTRAINER D'ECHECS est équipé des dernières innovations techniques en terme d'ordinateur mono-microprocesseur et vous procurera 150 heures de jeu avec 4 piles alcalines (C/AM2/LR14). Ouvrez le compartiment des piles et insérez les piles comme indiqué Fig. 1.

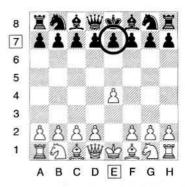
Placez les pièces sur le plateau en position de départ et appuyez sur GO. L'ordinateur est maintenant prêt à jouer contre vous. S'il ne réagit pas correctement (une décharge électrostatique peut parfois le bloquer), appuyez quelques secondes, à l'aide d'une aiguille ou de tout autre objet pointu, sur la touche ACL située en bas de l'appareil. Ceci aura pour effet de vider la mémoire et de remettre l'ordinateur à zéro

#### 2.1 Comment déplacer vos pièces

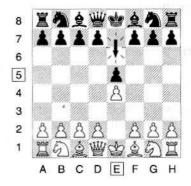
Pour effectuer un coup, appuyez sur la pièce que vous souhaitez déplacer; vous entendrez un bref bip. Placez la pièce sur sa case d'arrivée en appuyant dessus. Vous entendrez un second bip et l'ordinateur commencera à chercher sa réponse.

#### 2.2 Les coups de l'ordinateur

L'ordinateur signale ses coups en émettant un bip et allumant deux lumières situées sur le côté de l'échiquier. Ces lumières indiquent la rangée horizontale et la colonne verticale situant la pièce qu'il souhaite déplacer. Appuyez sur cette pièce. L'ordinateur vous indique à présent sa case d'arrivée. Pour achever le coup, posez la pièce sur la case d'arrivée sélectionnée et appuyez dessus.



L'ordinateur veut déplacer le pion du Roi de e7 en e5. Placez-le sur e7 et appuyez dessus.



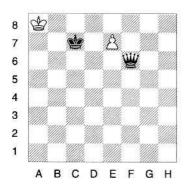
Il souhaite le déplacer sur e5. Placez le pion sur cette case et appuyez dessus.

#### 2.3 Coups spéciaux

Pour réaliser une prise, vous n'avez qu'à entrer le coup de la pièce qui capture.

Pour roquer, vous devez toujours commencez par déplacer le Roi. L'ordinateur vous rappellera de déplacer votre Tour.

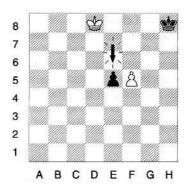
Pour réaliser la promotion d'un pion, vous devrez indiquer à l'ordinateur quelle pièce vous avez choisi. Pour ce faire, appuyez sur la Touche de Pièce correspondante (située sur la rangée inférieure). Quand l'ordinateur effectue une promotion, vous devez appuyer sur les Touches des Pièces pour savoir quelle pièce a eté sélectionnée par ce dernier.



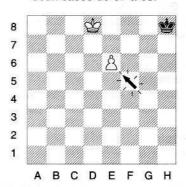
Dans la position ci-dessus, il serait fatal de promouvoir le pion en Dame. Les Noirs pourraient alors immédiatement faire mat en a6! Les Blancs doivent donc promouvoir leur pion en Cavalier, prenant en fourchette le Roi et la Dame Noirs. Voici commentfaire: appuyez sur le pion; déplacezle jusqu'à la huitième rangée; appuyez dessus et remplacez-le par un Cavalier. Appuyez sur la touche Cavalier (rangée du bas) pour indiquer votre choix à l'ordinateur.

#### 2.4. Prise en passant

De nombreux débutants connaissent mal cette règle (introduite au jeu d'échecs au 15ème siècle). Une prise en passant s'effectue quand un pion se trouve sur la cinquième rangée. Si un pion ennemi croise la cinquième rangée (du fait qu'il a le droit de se déplacer de deux cases lors de son premier coup), ce pion peut agir comme si le pion ennemi ne s'était déplacé que d'une case et le capturer en passant. Ceci ne peut se faire que lors du coup suivant.



Dans la position ci-dessus, les Noirs ont essayé d'éviter la capture de leur pion en l'avançant de deux cases de e7 à e5.



Les Blancs peuvent capturer le pion en passant en déplaçant leur pion de f5 à e6. L'ordinateur vous rappellera toujours d'enlever de l'échiquier le pion capturé.

# 2.5 Coups non autorisés

Tout déplacement non conforme aux règles échiquéennes sera refusé par l'ordinateur. Vous entendrez un double bip (aigu-grave) et les voyants de l'échiquier resteront allumées, vous indiquant la case d'origine du pion déplacé. Vous pouvez le placer sur une case légale ou le remettre sur sa case de départ et déplacer une autre pièce. Si vous n'exécutez pas correctement le coup de l'ordinateur ou si vous appuyez sur une mauvaise touche fonction, vous entendrez aussi un bip "erreur".

#### 2.6 Echec, Mat et Nul

Si l'ordinateur met votre Roi en échec, le voyant CHECK s'allume. Si une partie s'achève par un Echec et Mat, le voyant END s'allume également. La lumière END seule signifie que la partie est nulle.

#### 2.7 Retours en arrière

Pour revenir en arrière, à votre tour de jouer, appuyez sur la touche **TAKE BACK**. L'ordinateur vous aidera à revenir en arrière en vous indiquant les pièces qui ont été déplacées ainsi que leurs cases de départ respectives. Vous pouvez revenir en arrière sur 34 coups (17 pour chaque camp).

# 2.8 Changement de côté

Vous pouvez à tout moment de la partie changer de côté avec l'ordinateur. Pour ce faire, au lieu de jouer, appuyez sur PLAY. L'ordinateur effectuera le coup à votre place et vous pourrez continuer la partie en jouant pour le camp adverse. Vous pouvez changer de camp aussi souvent que vous le souhaitez. Si vous appuyez sur PLAY après chaque coup, l'ordinateur jouera toute la partie contre luimême.

# Une partie avec les Noirs

Si vous souhaitez faire une partie avec les Noirs, placez les pions noirs sur la partie inférieure de l'échiquier. Puis appuyez sur **NEW GAME**, **CO-LOR** et **PLAY**. L'ordinateur fera le premier coup des Blancs, en jouant à partir de la partie supérieure de l'échiquier.

#### 2.9 Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **NEW GAME** et disposez les pièces sur leur position de départ.

# 2.10 Memoire

Vous pouvez interrompre une partie à tout moment (même durant la réflexion de l'ordinateur) en appuyant sur STOP. La partie sera arrêtée à ce stade et les lumières éteintes pour réduire au minimum la consommation des piles. L'ordinateur gardera cette dernière position en mémoire un maximum de 24 mois et recommencera à jouer à partir de celle-ci quand vous appuierez sur GO. Le niveau, ainsi que tous les autres paramètres mis en mémoire, resteront inchangés.

# 3. NIVEAUX DE JEU

Votre ordinateur d'échecs Kasparov possède 64 niveaux de jeu, comprenant niveaux classiques, tournois, échecs rapides, analyses et résolution de problèmes. Marquez bien que, comme un joueur humain, l'ordinateur est plus fort quand on lui accorde un temps de réflexion prolongé.

Vous pouvez changer de niveau en début de partie ou à tout autre moment.

#### Comment changer de niveau

Si vous appuyez sur la touche **LEVEL**, les lumières situées sur les côtés de l'échiquier indiquent le niveau actuellement en cours. Maintenez la pression sur **LEVEL** jusqu'à ce que le niveau choisi soit affiché. Appuyez sur **COLOR** pour avancer par tranches de 8 niveaux. Par exemple, si vous êtes au niveau A3, appuyez sur **LEVEL**, puis **COLOR** pour sauter à B3.

#### 3.1 Niveaux pour parties occasionnelles

Ces temps sont établis sur une moyenne d'un grand nombre de coups. A l'ouverture et en finale, l'ordinateur tend à jouer plus vite; mais, en ce qui concerne les positions de milieu de partie tactiquement complexes, le ENTRAINER D'ECHECS peut mettre considérablement plus longtemps sur les coups individuels.

Niveaux	Temps de réponse moyen par coup	
classiques		
A1	1	seconde
A2	2	secondes
A3	3	secondes
A4	5	secondes
A5	10	secondes
A6	15	secondes
A7	20	secondes
A8 *	30	secondes
B1	45	secondes
B2	60	secondes
B3	90	secondes
B4	2	minutes
B5	3	minutes
B6	5	minutes
B7	10	minutes
B8		ini- réfléchira jusqu'à ce 'on l'interrompe.

#### 3.2 Niveaux tournois

A ces niveaux, l'ordinateur effectue un certain nombre de coups en un temps donné, essayant de respecter aux soidisants "contrôles de temps" à certains points spécifiques de la partie. C'est exactement ce qui se passe lors des tournois humains. Au contrôle de temps, l'arbitre vérifie si les deux joueurs ont effectué le nombre de coups requis. Si l'un d'entre eux ne l'a pas fait, il perd la partie.

Niveaux tournois		
C1	40 coups en	90 minutes
C2	35 coups en	105 minutes
C3	40 coups en	105 minutes
C4	35 coups en	90 minutes
C5	40 coups en	120 minutes
C6	45 coups en	150 minutes
C7	50 coups en	120 minutes
C8	40 coups en	180 minutes

# 3.3 Niveaux "Sudden Death" (Mort subite)

Une forme de tournoi qui gagne rapidement en popularité est celle qui exige de chaque joueur qu'il effectue tous ses coups en un temps donné, quel que soit le nombre de coups de la partie. Si l'un des camps est à court de temps sans avoir mis son adversaire en échec, il perd la partie. Ces tournois sont surnommés Sudden Death. La

partie peut être terminée en cas de partie techniquement nulle (matériel insuffisant pour mater) ou si les deux joueurs sont d'accord pour déclarer la partie nulle.

Aux niveaux D1 à D8, l'ordinateur essaie d'effectuer tous les coups de la partie dans les temps spécifiés ci-dessous. Au cours d'une partie plus longue, l'ordinateur augmente graduellement sa vitesse pour tenter de rester dans les temps alloués.

Niveaux 'Sudde	en Death
D1	5 minutes/partie
D2	10 minutes/partie
D3	15 minutes/partie
D4	20 minutes/partie
D5	30 minutes/partie
D6	45 minutes/partie
D7	60 minutes/partie
D8	90 minutes/partie

#### 3.4 Niveaux débutant

Si vous êtes un débutant ou un joueur très occasionnel, vous pouvez trouver impossible de battre l'ordinateur à aucun des niveaux de jeu normaux. Il est très frustrant et très décourageant d'être constamment battu, sans jamais avoir l'occasion d'essayer l'un de ses plans tactiques. Le Kasparov ENTRAINER D'ECHECS est donc équipé de huit Niveaux Débutant spéciaux. Aux niveaux E1 à E8, l'ordinateur joue presque instantanément à chaque coup. Ceci l'empêche de fonctionner à pleine puissance permettant ainsi à un débutant de gagner de temps à autres. Le niveau E1 est le plus facile, et la force de l'ordinateur augmente graduellement jusqu'au niveau E8.

Viveaux débutant		
E1	1 se	conde/coup
E2	2 se	condes/coup
E3	3 se	condes/coup
E4	4 se	condes/coup
E5	5 se	condes/coup
E6	6 se	condes/coup
E7	7 se	condes/coup
E8		condes/coup

3.5 Rechei	che de mat
F1	Mat en 1
F2	Mat en 2
F3	Mat en 3
F4	Mat en 4
F5	Mat en 5
F6	Mat en 6
F7	Mat en 7
F8	Mat en 8

#### 3.6 Niveaux d'entraînement

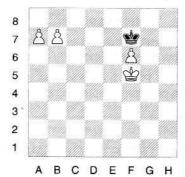
Allera areas

A ces niveaux, l'ordinateur recherche à une profondeur fixée (prévoit un certain nombre de coups). Au niveau H4, par exemple, il analyse toutes les variantes jusqu'à 12 coups pour l'un ou l'autre des camps. Au niveau H8, il étudie toutes les possibilités pour les 16 coups suivants (8 coups pour chaque camp).

Remarque: Dans certains cas (captures, promotions, etc), l'ordinateur réfléchit au-delà de la profondeur de recherche fixée.

Nivea	ux
d'entraîn	ement Profondeur de recherche:
G1	1 coup par l'un ou l'autre des camps
G2	2 coups par l'un ou l'autre des camps
G3	3 coups par l'un ou l'autre des camps
G4	4 coups par l'un ou l'autre des camps
G5	5 coups par l'un ou l'autre des camps
G6	6 coups par l'un ou l'autre des camps
G7	7 coups par l'un ou l'autre des camps
G8	8 coups par l'un ou l'autre des camps
H1	9 coups par l'un ou l'autre des camps
H2	10 coups par l'un ou l'autre des camps
H3	11 coups par l'un ou l'autre des camps
H4	12 coups par l'un ou l'autre des camps
H5	13 coups par l'un ou l'autre des camps
H6	14 coups par l'un ou l'autre des camps
H7	15 coups par l'un ou l'autre des camps
H8	16 coups par l'un ou l'autre des camps

#### Probleme d'échecs par Samuel Loyd (1867)



# Les Blancs jouent et font Mat en trois coups.

Entrez cette position (comme décrit au paragraphe 4.7) et réglez au niveau F3 ou plus élevé. Appuyez sur **PLAY**. Au bout de quelques secondes, l'ordinateur vous montrera la solution: 1 a8 = F (souspromotion fou!). Essayez les défences 1...Rf8, 1...Re8 et 1...Rg8 pour voir comment les Blancs font Mat en trois coups.

#### 3.7 Réponses immédiates

Tous les temps donnés pour les différents niveaux de jeu sont des temps moyens calculés sur un grand nombre de coups. En fonction du stade de la partie et de la complexité tactique de la position, l'ordinateur pourra prendre beaucoup plus (ou beaucoup moins) de temps par coup.

Si vous venez d'effectuer un coup et que le voyant BLACK clignote (ou le voyant WHITE si l'ordinateur joue pour les Blancs), cela signifie que celui-ci est en train de réfléchir. Néanmoins, en début de partie, la réponse sera instantanée à tous les niveaux, car l'ordinateur joue des coups mémorisés dans sa biblitohèque d'ouvertures. Il connaît un grand nombre d'ouvertures mises au point par les Grands Maîtres au fil des siècles.

Cependant, même au milieu d'une partie, vous serez parfois surpris de voir la rapidité avec laquelle l'ordinateur vous répond. L'explication est la suivante: pendant que vous êtes en train de réfléchir sur un coup, l'ordinateur essaie d'anticiper votre réponse possible. Si vous jouez l'un des coups envisagés par l'ordinateur, il n'a pas besoin de réfléchir plus longtemps. Il joue immediatement le coup qu'il avait trouvé.

# 3.8 Interruption de la réflexion de l'ordinateur

Si l'ordinateur réfléchit trop longtemps sur un coup, vous pouvez l'interrompre en appuyant sur la touche **PLAY**. Ceci aura pour effet de lui faire jouer le meilleur coup trouvé à ce stade. Cette fonction est particulièrement utilisé au niveau B8 (analyse). En effet, à ce niveau, l'ordinateur réfléchit jusqu'à ce que vous l'interrompiez en appuyant sur **PLAY**, sauf s'il n'a qu'un coup à jouer ou s'il a trouvé un mat forcé.

#### Ne pas oublier...

Appuyez sur **PLAY** durant la réflexion de l'ordinateur pour le forcer à jouer.

Appuyez sur **PLAY** à votre tour de jouer, si vous souhaitez changer de côté (voir paragraphe 2.8).

# 4. CARACTERISTIQUES AVANCEES

Tout ce que nous avons vu jusqu'à présent suffira à vous procurer de nombreuses heures de plaisir avec votre ordinateur d'échecs Kasparov ENTRAINER D'ECHECS. Vous pouvez jouer des parties contre lui, corriger vos erreurs et ajuster son niveau à vos besoins. Mais il peut faire bien d'autres choses qui vous apporteront un plaisir supplémentaire. Ce chapitre vous présente ces possibilités.

#### 4.1 Non Auto

En temps normal, lorsque vous avez effectué un coup sur l'échiquier sensitif, l'ordinateur commence à préparer sa réponse. Mais il peut se produire des situations dans lesquelles vous souhaitez entrer un certain nombre de coups. Par exemple, vous pouvez avoir envie d'essayer de jouer contre l'ordinateur une ouverture spéciale (une de celles qu'il ne joue pas volontiers). Ou il se peut que vous souhaitiez lui faire jouer une certaine variante afin de comprendre une position complexe.

Pour ce faire, il vous suffit d'appuyer sur la touche **NON AUTO**. L'ordinateur ne vous donnera pas de réponse, il se contentera d'enregistrer les coups que vous effectuez en vérifiant qu'ils sont permis. Pour revenir à un mode de jeu classique, appuyez une seconde fois sur **NON AUTO**.

Remarque: La lumière NON AUTO s'allume quand la fonction NON AUTO est mise en marche. Le fait d'appuyer sur NEW GAME annule toujours cette fonction.

# Jouer des parties de Maîtres

Avec la fonction NON AUTO, l'étude de parties de Maîtres deviendra très intéressante; vous pourrez ainsi jouer des parties du Championnat du Monde ou des parties célèbres figurant dans les livres consacrés aux échecs ou même vos propres parties jouées contre des amis ou l'ordinateur. Si vous atteignez une position intéressante et que vous souhaitez la faire analyser par l'ordinateur, appuyez sur PLAY. L'ordinateur réfléchira et exécutera le coup suivant.

#### 4.2 L'ordinateur en tant qu'arbitre

La fonction NON AUTO possède une autre caractéristique importante. Quand vous jouez une partie contre un ami, appuyez sur NON AUTO et jouez à l'aide de l'échiquier sensitif. L'ordinateur agira comme un arbitre doublé d'un conseiller. Il protestera si l'un des joueurs effectue un coup illégal et, si l'un des joueurs a besoin d'aide, il pourra appuyer sur PLAY afin de se faire conseiller par l'ordinateur.

# 4.3 Informations communiquées par l'ordinateur

Aimeriez-vous savoir ce que fait votre partenaire électronique pendant qu'il cherche sa réponse? Votre ordinateur d'échecs Kasparov sera ravi de vous communiquer de nombreuses informations sur sa façon de réfléchir. Il vous montrera le coup qu'il envisage et son évaluation de la position à ce stade de la partie. Cette possibilité n'a pas qu'un intérêt passager, elle peut vous permettre d'accroître vos connaissances échiquéennes.

Appuyez sur **INFO** durant la réflexion de l'ordinateur. Il vous montrera le meilleur coup trouvé à ce stade. Notez que la lumière INFO sera allumée.

Si vous appuyez une seconde fois sur INFO (durant la réflexion de l'appareil), les voyants situés sur la gauche

de l'échiquier vous indiqueront son évaluation de la position. Cette évaluation est graduée de 1 à 8. Voici comment vous pouvez l'interpréter:

oyant	Signification
8	Les Blancs ont une position gagnante
7	Les Blancs ont une position nettement meilleure
6	Les Blancs ont un avantage
5	La position est équilibrée
4	La position est équilibrée
3	Les Noirs ont un avantage
2	Les Noirs ont une position nettement meilleure

Vous pourrez constater l'évolution de l'évaluation au fur et à mesure que l'ordinateur analyse plus profondément la position.

Les Noirs ont une position gagnante

1

Notez que les informations INFO (meilleur coup ou évaluation) vous sont communiquées durant toute la partie et que cette fonction reste opérationnelle si vous recommencez une nouvelle partie. Vous pouvez l'arrêter en appuyant une troisième fois sur **INFO**.

#### Expérience avec la fonction INFO

Appuyez sur **NEW GAME** et **NON AUTO** puis entrez les coups suivants: 1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1 -f3 d7-d6 3. Ff1 -c4 h7-h6 4. Cb1 -c3 Fc8-g4. A présent réglez l'ordinateur sur le niveau B8 et appuyez sur **PLAY**. Appuyez sur **INFO**, vous verrez les différentes possibilités envisagées par l'ordinateur jusqu'à ce qu'il trouve un coup vraiment bon (5. Cf3xe5!). Nous vous recommandons d'appuyer à nouveau sur **INFO** pour observer l'évolution de son évaluation.

Etudiez cette position afin de trouver la raison pour laquelle la Dame blanche ne pourra pas être capturée après 5. Cf3xe5. Si vous jouez 5. ... Fg4xd1 pour les Noirs, l'ordinateur montrera immédiatement pourquoi!

# 4.4 Conseils donnés par l'ordinateur

Durant une partie, il se peut que vous atteigniez une position d'où vous ne savez quel coup effectuer. Dans ce cas, appuyez sur **INFO**. L'ordinateur vous suggèrera un coup en utilisant les lumières afin de vous signaler qu'il s'agit uniquemem d'un conseil. Vous pouvez accepter cette recommandation ou faire un autre coup.

#### Utilisation de la fonction INFO

Durant la réflexion de l'ordinateur:

Appuyez sur **INFO** pour voir le meilleur coup à ce stade.

Appuyez à nouveau sur INFO pour voir l'évaluation.

Appuyez une troisième fois sur **INFO** pour arrêter cette fonction.

A votre tour de jouer:

Appuyez sur **INFO** pour obtenir un conseil de l'ordinateur

# 4.5 Contrôle de la position sur l'échiquier

Si vous renversez des pièces sur l'échiquier ou si, pour tout autre raison, vous n'êtes pas certain que la position des pièces sur l'échiquier soit correcte, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer l'emplacement exact de chaque pièce.

Le procédé est très simple. Appuyez sur l'unedestouches des pièces. L'ordinateur utilisera les voyants de l'échiquier pour vous montrer l'emplacement de la pièce sur l'échiquier. Pressez une deuxième fois cette touche pour localiser une pièce identique. S'il n'y a plus de pièces de cette valeur sur l'échiquier, vous entendrez un bip erreur. Vous pouvez vérifier la position d'autres types de pièces en appuyant sur la touche des pièces appropriée. Vous pouvez effectuer ce contrôle dans n'importe quel ordre. Pour changer de couleur, appuyez sur **COLOR**. Regardez attentivement les voyants WHITE/BLACK pour être sûr de la couleur de la pièce vérifiée.

# 4.6 Comment modifier la position sur l'échiquier

C'est aussi très facile. Appuyez tout d'abord sur SET UP pour mettre en route la fonction de mise en place (la lumière SET UP s'allumera). Vous pouvez désormais ajouter ou enlever des pièces à volonté:

- Pour enlever une pièce, appuyez-la sur la case sur laquelle elle se trouve et enlevez-la de l'échiquier.
- Pour ajouter une nouvelle pièce, choisissez tout d'abord la couleur (en appuyant sur COLOR si cela s'avère nécessaire). Puis appuyez sur la touche des pièces correspondante et mettez la nouvelle pièce sur une case vide en appuyant dessus.

Vérifiez que les voyants WHITE/BLACK indiquent correctement le côté devant jouer en premier avant de revenir au mode de jeu normal en appuyant à nouveau sur **SET UP**.

#### Essayez l'expérience suivante:

Appuyez sur **NEW GAME** et **SET UP**. Appuyez sur la case sur laquelle se trouve la Dame noire et enlevez-la de l'échiquier. Appuyez sur **SET UP** une nouvelle fois pour arrêter cette fonction.

Vous pourrez à present jouer une partie contre l'ordinateur sans sa Dame. Essayez d'ajouter à cette position un second Roi noir. L'ordinateur refusera de jouer cette partie car la position est illicite.

# 4.7 Mise en place d'une position spéciale

Pour mettre en place une position spéciale qui ne comporte que quelques pièces, il est préférabb de démarrer à zéro. Appuyez sur SET UP et NEW GAME pour effacer toutes les pièces de la mémoire de l'échiquier. Vous pouvez à présent entrer la position comme décrit ci-dessus.

#### Exemple:

Pour mettre en place une position avec le Roi blanc en E1, la Tour blanche en A1, le Roi noir en D5 et laTour noire en B2, commencez par placer les pièces sur l'échiquier. Puis enfoncez **SET UP** et **NEW GAME** pour ôter toutes les pièces de la mémoire de l'échiquier.

Appuyez sur COLOR (si nécessaire) pour allumer la lumière WHITE. Appuyez sur la touche Roi, puis appuyez sur la case où se trouve le Roi blanc. Appuyez sur la touche Tour, puis sur la case où se trouve la Tour blanche. Maintenant, appuyez sur la touche COLOR pour allumer la lumière BLACK. Pressez la touche Roi puis sur la case où se trouve le Roi noir. Appuyez sur la touche Tour, puis sur la case où se trouve la Tour noire. Enfin, appuyez sur COLOR (la lumière blanche allumée signifie que les Blancs vont faire le premier coup) et sur SET UP pour revenir au mode de jeu normal.

Remarque: dans la position ci-dessus, l'ordinateur autorisera le Roque. Si vous appuyez sur PLAY, il roquera et capturera la Tour noire au coup suivant.

En décidant d'une position, s'assurer que celle-ci est légale avant de sortir du mode de **SET UP**; on risque autrement des résultats imprévisibles.

# 5. FONCTIONS PÉDAGOGIQUES

Votre Kasparov ENTRAINER D'ECHECS possède plusieurs fonctions pédagogiques uniques qui encouragent le joueur débutant à améliorer sa façon de jouer et sa compréhension du jeu. Il vous avertira si une de vos pièces est manacée ou si vous commettez une erreur et il vous fera decouvrir certaines des plus belles parties de l'histoire des échecs, au cours desquelles il vous questionnera sur les coups clés et vous attribuera un classement selon vos résultats.

#### 5.1 Niveau pédagogique G: Parties normales

Quand vous mettez l'ordinateur en marche pour la première fois, le niveau pédagogique G est automatiquement mis en place. Les parties sont jouées d'une façon classique.

#### 5.2 Niveau pédagogique F: Demi entraînement

Si vous appuyez sur la touche **COACH** en la maintenant enfoncée, la lumière F sur la partie inférieure du plateau sera allumée et la lumière COACH clignotera. A ce niveau ("demi entrâînement"), l'ordinateur vous préviendra, s' il estime que vous avez commis une erreur, de la façon suivante:

Imaginons que vous effectuez un coup qui vous fait perdre une pièce. L'ordinateur ne vous donnera pas sa réponse d' une manière classique (en capturant avidement votre pièce). Il émettra un double bip d'alerte et fera clignoter sa réponse avec les voyants de l'échiquier. Si vous reconnaissez votre erreur, vous pouvez revenir en arrière (sans appuyer sur TAKE BACK!) et essayer un autre coup. Sinon, vous pouvez effectuer le coup de l'ordinateur et le mettre en question.

#### 5.3 Niveau pédagogique E: Entraînement total

Appuyez sur **COACH** à nouveau pour entrer le mode "entraînement total" (la lumière E clignotera). Non seulement l'ordinateur attirera votre attention sur les erreurs que vous avez commises, mais il vous préviendra aussi si vous courez le risque de perdre une pièce. De façon plus spécifique, si une de vos pièces est attaquée par une pièce de moindre valeur, l'ordinateur émettra un double bip d'alerte et fera clignoter la case où se trouve la pièce menacée durant 10 secondes. Bien évidemment, il agit ainsi avant que vous n'effectuiez votre coup.

#### 5.4 Niveau pédagogique H: Silence

Si vous appuyez à nouveau sur **COACH**, la lumière H clignotera et la lumière COACH s'éteindra. Dans ce mode "silence", l'ordinateur n'émettra ni bips ni avertissements. Quand vous jouez sans le son, surveillez avec attention les indicateurs lumineux et appuyez sur les pièces et les cases avec soin.

Pour revenir au niveau pédagogique classique G, appuyez une dernière fois sur COACH.

#### 5.5 Sommaire des niveaux pédagogiques

Ni	veau	Voyant COACH	Effet
F:	Demi entraînement	Allumée	Alerte erreur
E:	Entraînement total	Allumée	Alerte erreur et pièce anaquée
H:	Silence	Eteinte	Ni son ni entraînement
G:	Normal	Eteinte	Sons normaux mais

Quand vous changez de niveau pédagogique, regardez avec attention les lumières situées sur le bas de l'échiquier. Même si vous appuyez sur **NEW GAME**, le niveau pédagogique restera inchangé.

pas d'entraînement

#### 6. ETUDE DE PARTIES DE MAITRES

Votre Kasparov ENTRAINER D'ECHECS connaît 8 des parties les plus belles et les plus passionnantes de l'histoire des échecs. Le livret Kasparov Advanced Trainer joint à votre ordinateur vous explique pas-à-pas la façon de charger ces parties dans la mémoire de l'appareil et d'en comprendre les complexités.

Chacune des parties a été sélectionnée pour ses qualités pédagogiques et divertissantes, afin d'améliorer votre niveau d'une façon pratique et attrayante. Au fur et à mesure que vous progressez, l'ordinateur vous demande d'effectuer les meilleurs choix possibles dans plusieurs positions très critiques et évalue votre performance. Au fur et à mesure que vous apprenez les points délicats des échecs, vous voyez vos performances s'élever en même temps que votre adresse et votre expérience.

# 7. DETAILS TECHNIQUES

#### 7.1 La touche ACL

Si votre ordinateur se bloque à la suite d'une décharge statique ou pour toute autre raison causée par un phénomène électrique, appuyez pendant une seconde, au moyen d'un trombone ou de tout autre objet pointu, sur la touche **ACL** située au dos de l'appareil. Ceci aura pour effet de remettre l'ordinateur à zéro et donc de vider sa mémoire. Vous pouvez aussi enlever les piles pendant une minute pour remettre l'ordinateur à zéro.

#### 7.2 Soins et entretien

Votre ordinateur est un appareil électronique de précision. Ne lui faites pas subir de chocs; ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques pour nettoyer votre appareil, ils pourraient abîmer le plastique. Des piles faibles devront être remplacées rapidement car elles pourraient fuir et donc abîmer votre appareil.

#### 7.3 Spécifications techniques

Vitesse du processeur: 16 MHz Lumières LED: 24 rouges Touches: 17 Consommation: 0.25W

Piles: 4 x C/AM2/LR14

Durée de vie des piles: 150 heures (piles alcalines)

Prise d'adapteur secteur: 9V CD à 300 mA

avec fiche 2.1 mmID/ 5,5mm

Dimensions: 335 x 252 x 37 mm Poids: 1 kg (sans les piles)

Hegener+Glaser se réserve le droit d'apporter toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits sans notification préalable.

Ne pas utiliser de piles rechargeables

# 8. REGLES DES ECHECS

Le but de ce jeu est de capturer le Roi de l'adversaire. On le fait en effectuant un coup qui permettrait de capturer le Roi au coup suivant- ceci s'appelle échec. Un Roi mis en échec doit se dégager immédiatement, en sortant de la ligne d'attaque, en capturant la pièce qui attaque ou en interceptant l'échec à l'aide de l'une de ses propres pièces. Si le Roi ne peut échapper à l'échec, il est échec et mat et la partie est terminée. Un joueur n'a, en aucun cas, le droit de mettre son propre Roi en échec.

#### 8.1 Position initiale et ieu

Les Blancs jouent les premiers, puis jouent à tour de rôle. On ne peut déplacer qu'une seule pièce à la fois (sauf pour roquer). On capture en posant l'une des ses pièces sur une case occupée par l'adversaire et en s'installant à sa place. In est interdit de se noser sur une



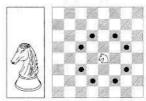
case déjà occupée par l'une de ses propres pièces.

# 8.2 Pièces d'échecs et coups autorisés

#### Pion (1 point)



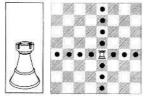
# Cavalier (3 points)



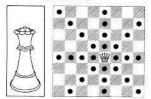
# Fou (3 points)



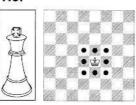
# Tour (5 points)



Dame (9 points)



#### Roi



#### 8.3 Roque

Un coup du Roi et de l'une des Tours, mais qui ne compte que pour un seul coup. Le Roi se déplace de 2 cases sur la droite (petit roque) ou sur la gauche (grand roque); la Tour se place sur la case intérieure à côté du Roi.



Chaque camp ne peut roquer qu'une seule fois par partie et seulement quand ni le Roi ni la Tour n'ont bougé préalablement. Le Roi ne peut pas être en échec ni tomber en échec.

#### 8.4 Promotion des pions

Un pion placé sur la 7ème rangée est promu au rang de Dame, Tour, Fou ou Cavalier dès qu'il se pose sur la 8ème rangée.



ennemi. Si la capture en passant n'est pas effectuée immédiatement après le coup initial sur deux cases, l'option est perdue.

#### 8.6 Parties nulles

Une partie se termine en match nul si:

(1) votre Roi n'est pas en échec mais ne dispose plus de coups autorisés (pat);

la même disposition de l'échiquier se produit trois fois, le même joueur ayant le coup à chaque fois (partie nulle par 3 répétitions);

(3) s'il ne reste pas assez de pièces pour faire échec au Roi (partie nulle pour cause de matériel insuffisant);

(4) si 50 coups ont été effectués sans aucun déplacement de pion ni capture (partie nulle par la règle des 50 coups);
(5) si les joueurs conviennent mutuellement d'une partie nulle.

Les (1) - (4) seront automatiquement reconnus par votre ordinateur d échecs

# 8.7 Trucs et tuyaux

Familiarisez-vous avec la valeur des différentes pièces. Ceci vous sera utile au moment de décider captures et échanges. D' u ne façon générale, essayez de capturer les pièces ayant la valeur la plus élevée (voir Piéces d'Echecs et Coups Autorisés). Principes importants à ne pas oublier

- Roquez votre Roi en sûreté aussi tôt que possible.
- Le contrôle des cases du centre vous donne l'avantage. Pour ce faire, vous devez déplacer vos pions du centre et développer vos Cavaliers et Fous dès le début de la partie.
- Profitez des situations de capture, particulièrement si ceci vous permet de gagner des pièces.
- Concentrez-vous et ne vous laissez pas prendre par surprise par votre adversaire.

# 8.5 En passant





Après le déplacement initial d'un pion sur deux cases, si votre pion est placé sur la 5éme rangée d'une colonne adjacente, vous pouvez capturer en passant. Déplacez votre pion d'une case en diagonale derrière le pion

# 9. GUIDE EN CAS DE PANNE

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUOI FAIRE
1. L'ordinateur ne fonctionne	Piles faibles ou usées.	Changez les piles.
pas, se comporte de façon étrange ou se bloque au	Les piles sont mal positionnées.	Voir figure 1.
cours d'une partie.	Une décharge électrostatique ou une saute de courant ont bloqué l'ordinateur.	Appuyez sur <b>ACL</b> comme décrit section 7.1.
L'ordinateur refuse     d'accepter un coup ou une     pression sur une des clés et     émet un bip erreur.	Est-ce votre tour de jouer? (vérifiez les voyants de couleur) Votre Roi est-il en échec? (lumière CHECK) Est-ce que votre coup mettra votre Roi en échec? Essayez-vous de roquer de façon incorrecte? (vérifiez les règles) Avez-vous commencé par déplacer votre Tour en roquant?	Assurez-vous que vous connaissez bien les règles des échecs. (Voir le paragraphe "Regles des Echecs" dans ce livret.) Utilisez les touches des pièces pour confirmer la position de l'échiquier, utilisez TAKE BACK pour revoir le dernier coup.
	L'ordinateur réfléchit toujours (le témoin lumineux clignote).	Appuyez sur <b>PLAY</b> pour interrompre la réflexion de l'ordinateur.
	L'ordinateur vous propose un coup à jouer (ce coup provient peut-être de la dernière partie.)	Mettez une pièce sur la case indiquée.
L'ordinateur triche ou joue des coups illicites.	Il a joué un coup spécial tel que: - une prise en passant - un Roque (petit ou grand) - la promotion d'un pion	Assurez-vous que vous connaissez bien les règles des échecs. Utilisez les touches des pièces pour confirmer la position sur l'échiquier; utilisez TAKE BACK pour revoir le dernier coup.
	La position des pièces sur l'échiquier est incorrecte, certaines pièces ont été déplacées.	Vérifiez la position des pièces sur l'échiquier (voir section 4.5).
	Les piles sont usées.	Changez les piles.
L'ordinateur ne joue pas un coup.	La fonction NON AUTO est en marche.	Appuyez sur NON AUTO pour arrêter cette fonction puis sur PLAY.
	Vous êtes sur le niveau pedagogique F et vous avez fait un coup qui n'est pas dans l'ouverture (voir section 5).	Appuyez sur <b>PLAY</b> pour continuer ou sur <b>TAKE BACK</b> pour essayer un autre coup (voir section 5.5).
	Vous êtes en train de jouer une étude de position et vous avez fait un coup incorrect (voir section 6).	Appuyez sur PLAY pour continuer ou sur TAKE BACK pour essayer un autre coup (voir section 5.6).
5. L'ordinateurest silencieux.	Le niveau pédagogique H est en marche (voir section 5.4).	Appuyez sur <b>COACH</b> pour passer au niveau pédagogique G.
<ol> <li>Une case de l'échiquier ou une touche ne répond pas correctement. Un voyant ne fonctionne pas bien.</li> </ol>	Mauvais contact. Procédez comme suit: enlevez les piles, puis remettez-les en place. Appuyez sur la touche <b>NEW GAME</b> en mettant l'ordinateur en marche. Appuyez une deuxième fois sur <b>NEW GAME</b> . Vous pouvez à présent tester les cases et les touches. Appuyez sur la touche <b>ACL</b> pour revenir au mode de jeu normal.	Si le problème persiste, consultez le Centre de Services Après-Vente.





P/N 41209C-34000 0595 法德荷