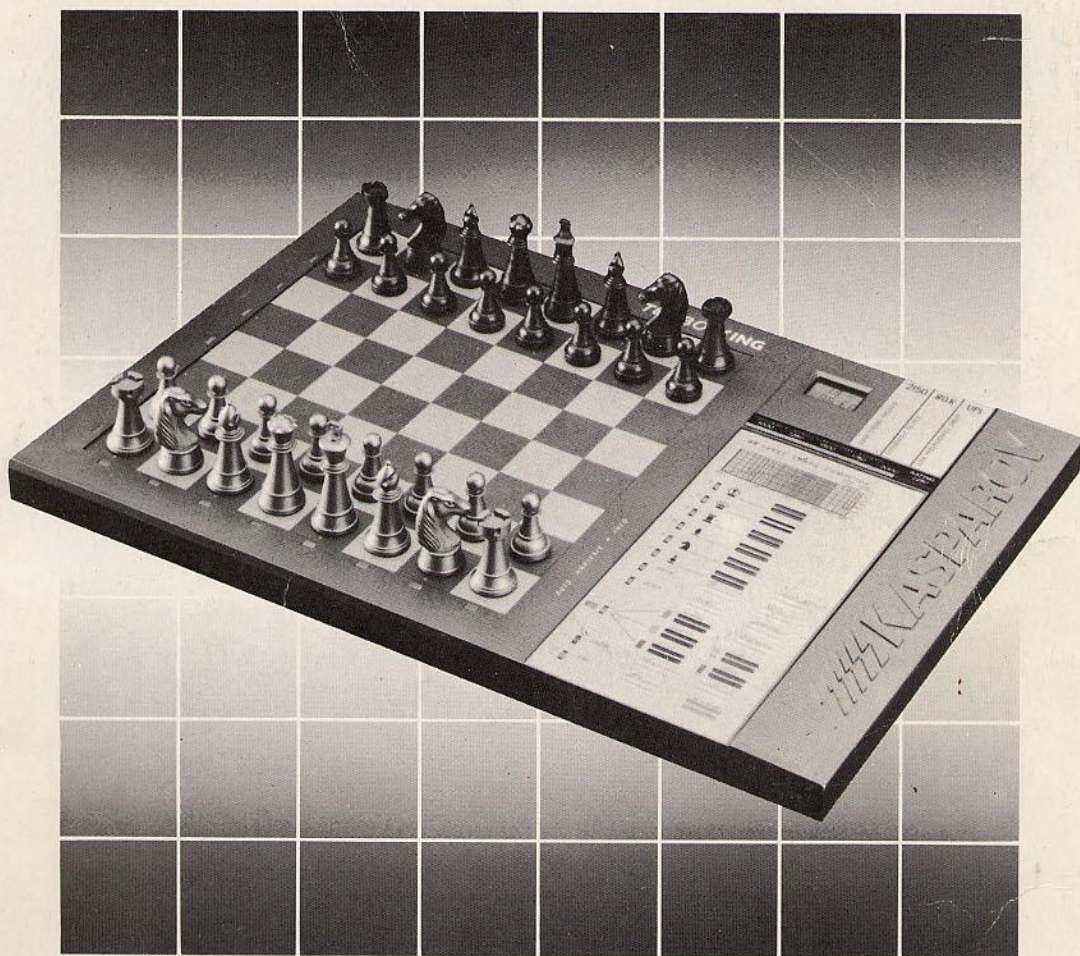


# TURBO KING™



OWNER'S MANUAL  
BEDIENUNGSANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI  
GEBRUIKSAANWIJZING



Swiss-led  
Precision

**KASPAROV**™  
CHESS COMPUTER



# Kasparov Turbo King

## Owner's manual



*Cher ami joueur d'échecs.*

*Il y a environ 40 ans, quand les ordinateurs ont été inventés, peu de gens réalisèrent que c'était la plus grande invention de l'époque. De nos jours, les ordinateurs sont devenus courants et dans quelques années pratiquement chaque foyer en sera pourvu.*

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

*Récemment encore, les ordinateurs d'échecs étaient considérés comme de simples jouets, incapables d'opposer une résistance sérieuse à un joueur confirmé. Ce n'est plus le cas aujourd'hui, du fait des 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 au 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 de ce jeu et continueront à vous passionner, même quand vous serez devenu un joueur de club confirmé.*

*Saitek, une société dirigée par un suisse, est un des pionniers de ce développement et nous lui devons une part importante des innovations techniques les plus marquantes. 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 grâce à votre ordinateur d'échecs Kasparov et qui sait, nous nous rencontrerons peut-être un jour prochain lors d'un combat autour d'un échiquier.*

*Bonne chance!*

Garry Kasparov

## INDEX

### Introduction

- 1. Mise en marche**
  - 1.1 Piles
  - 1.2 Comment déplacer vos pièces
  - 1.3 Les coups de l'ordinateur
  - 1.4 Coups illégaux
  - 1.5 Echec, Mat, Nul
  - 1.6 Nouvelle partie
  - 1.7 Les horloges
  - 1.8 Son
  - 1.9 Arrêt de l'ordinateur
- 2. Niveaux de jeu**
  - 2.1 Sélection d'un niveau de jeu
  - 2.2 Niveaux pour parties classiques
  - 2.3 Niveaux tournois
  - 2.4 Niveaux spéciaux
  - 2.5 Niveaux tournois modernes
  - 2.6 Niveaux débutants
  - 2.7 Autres niveaux
  - 2.8 Réflexion sur le temps de l'adversaire
  - 2.9 Affichage des niveaux sur écran LCD
- 3. Caractéristiques supplémentaires**
  - 3.1 Changement de côté
  - 3.2 Arrêt de la réflexion
  - 3.3 Retour en arrière
  - 3.4 Pour revoir la partie
  - 3.5 Pour entrer des coups
- 4. Informations données par l'ordinateur**
  - 4.1 La variante principale
  - 4.2 Evaluation de la position
  - 4.3 Information sur l'écran LCD
  - 4.4 Gel de l'affichage d'informations
  - 4.5 Arrêt des informations
  - 4.6 Expérience avec la fonction Info
  - 4.7 Conseils donnés par l'ordinateur
  - 4.8 Informations durant la résolution de problèmes
- 5. Vérification et mise en place d'une position**
  - 5.1 Vérification de la position sur l'échiquier
  - 5.2 Comment modifier la position sur l'échiquier
  - 5.3 Mise en place d'une position spéciale
  - 5.4 Problèmes d'échecs
- 6. La bibliothèque programmable**
  - 6.1 Mise en mémoire d'une partie dans la bibliothèque
  - 6.2 Parties de Kasparov
  - 6.3 Les banques de mémoires
  - 6.4 Pour revoir des parties mémorisées
  - 6.5 Mise en mémoire d'ouvertures classiques
  - 6.6 Pour effacer des parties
  - 6.7 Points dont il faut se souvenir
- 7. Affichage à cristaux liquides**
  - 7.1 Affichage lors d'une partie normale
  - 7.2 Affichage en Mode Analyse
  - 7.3 Vérification de la position et correction
  - 7.4 Niveaux de jeu
  - 7.5 Mise en place d'une position
  - 7.6 Bibliothèque programmable
- 8. Importants détails techniques**
  - 8.1 Changement des piles
  - 8.2 Adaptateur secteur
  - 8.3 La touche ACL
  - 8.4 Soins et entretiens
  - 8.5 Spécifications techniques
  - 8.6 Guide en cas de panne



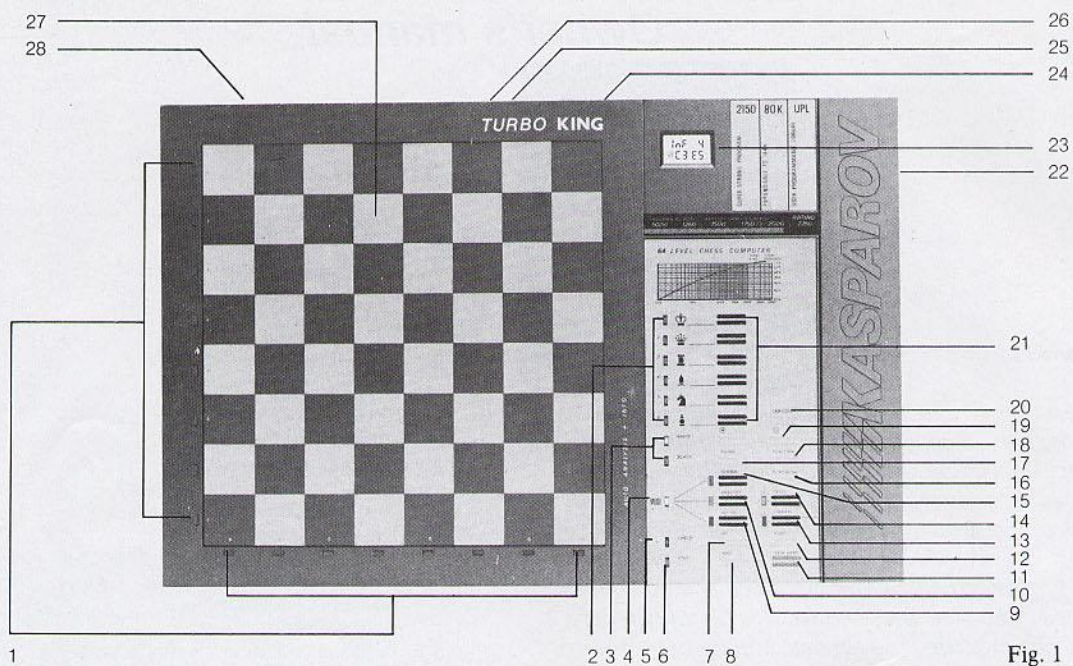


Fig. 1

AM2/C/R14

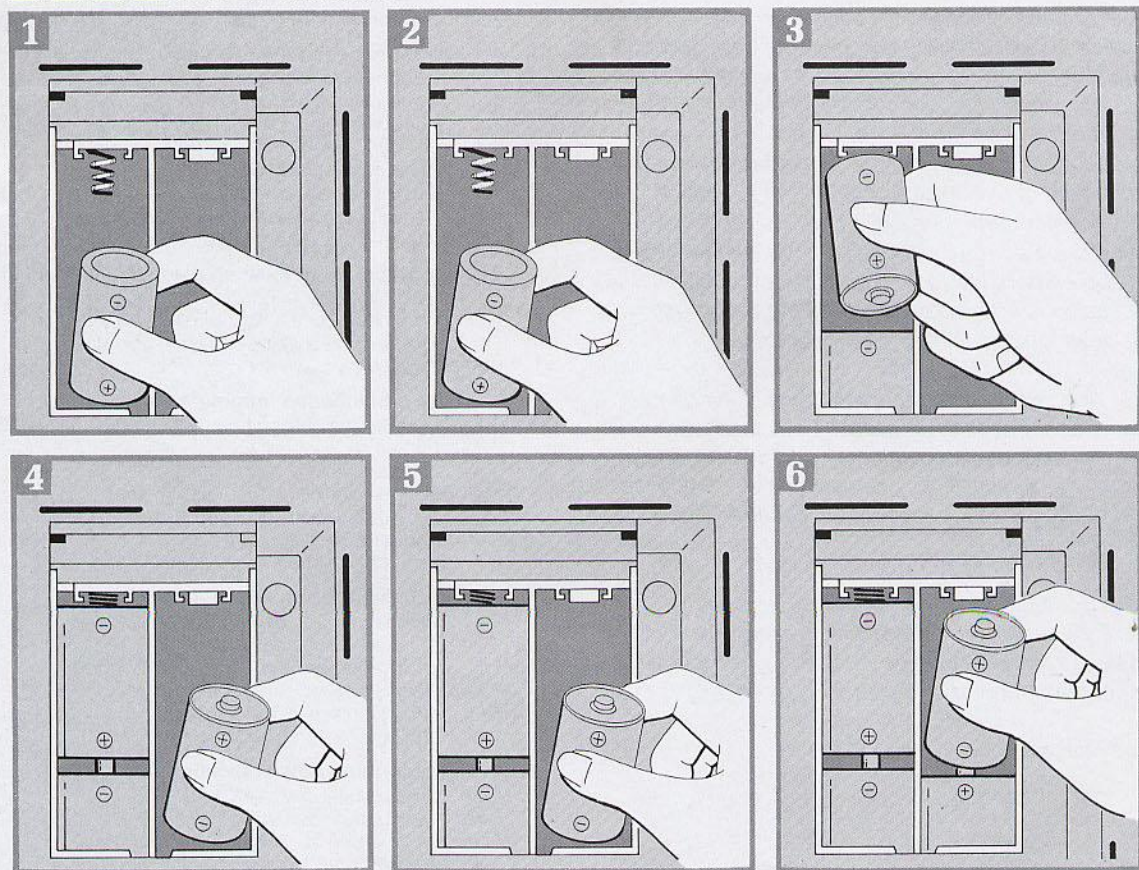


Fig. 2



# Touches, Lumières et Fonctions

## TOUCHES

7. **GO** Appuyez pour mettre l'ordinateur en marche. La partie recommencera à partir de la position en mémoire.
8. **INFO** Appuyez pour examiner la principale variante et l'évaluation.
9. **SET UP** Pour mettre en marche le mode "Mise en place" (pour modifier ou entrer une position).
10. **ANALYSIS** Pour entrer dans le mode Analyse ( pour revenir en arrière, ou pour rejouer ou entrer des coups ).
11. **NEW GAME** Pour débiter une nouvelle partie ou pour revenir au mode Normal.
12. **STOP** Pour arrêter l'ordinateur, La dernière position sera gardée en mémoire.
13. **LIBRARY** Pour activer le mode bibliothèque (pour mettre en mémoire ou entrer une position).
14. **LEVEL** Pour entrer ou sélectionner un niveau de jeu.
15. **NORMAL** Pour passer d'un mode spécial (Analyse, Mise en place, Niveau ou Bibliothèque) au mode de jeu normal.
16. **PLAY** L'ordinateur jouera à votre place si, à votre tour de jouer, vous appuyez sur cette touche. Si vous pressez cette touche pendant la réflexion de l'ordinateur, vous arrêterez sa recherche. L'ordinateur revient au mode Normal.
17. **SOUND** Pour mettre en marche ou couper le son.
18. **FUNCTION** Touche deuxième fonction. Appuyer sur cette touche modifie la signification de la prochaine pression de touche.
19. **+, -** Utilisées pour faire défiler en avant ou en arrière les niveaux, les informations affichées, les cases mémoire de la bibliothèque. Utilisée également avec **ANALYSIS** pour jouer en avant ou en arrière et avec **FUNCTION** pour mémoriser ou effacer des parties de la bibliothèque.

## 20. TAB/COLOR

Pour changer la couleur (lors de la vérification ou de l'entrée d'une position) ou pour changer de colonne en mode niveau ou bibliothèque.

## 21. Touches/Valeurs

Utilisées pour choisir les pièces promues, vérifier la position sur l'échiquier et entrer de nouvelles positions.

## 27. Echiquier

Chaque case possède un élément sensitif qui enregistre le mouvement des pièces (quand vous effectuez une pression sur la case où se trouve la pièce.

## LUMIÈRES

### 1. Lumières du plateau

L'ordinateur utilise des lumières tricolores pour indiquer les coups de la partie (vertes), les retours en arrière (rouges), ou pour vous montrer le coup qu'il envisage (jaunes). Elles sont aussi utilisées pour vérifier la position sur l'échiquier, choisir le niveau de jeu et afficher la case mémoire de la bibliothèque.

### 2. Lumières correspondant aux valeurs des pièces

Celles-ci sont utilisées quand l'ordinateur promeut une pièce, lors de la vérification ou de la mise en place d'une position (vertes pour les pièces blanches, rouges pour les pièces noires), et en mode Info, pour afficher la profondeur de la réflexion (jaunes). En mode bibliothèque, elles indiquent la banque de données dans laquelle vous vous trouvez.

### 3. WHITE/BLACK

Montre le coté devant jouer. Quand l'ordinateur est entrain de réfléchir, la lumière de couleur appropriée clignote.

### 4. MODE

Indique le mode sur lequel l'ordinateur est programmé:

- vert : jeu normal
- jaune : analyse
- rouge : mise en place
- jaune clignotant : niveau
- rouge clignotant : bibliothèque
- vert clignotant : vérification

### 5. CHECK

Roi en échec

### 6. END

Fin de la partie (avec CHECK : échec et mat)

## 23. Affichage LCD

Il vous communique un grand nombre d'informations durant toutes les phases de la partie.



## CARACTÉRISTIQUES

- 22. Compartiment des pièces
- 24. Touche ACL (au dos de l'appareil)
- 25. Fiche pour adaptateur secteur (en option)
- 26. Couvercle ROM (au dos de l'appareil)
- 28. Compartiment piles (au dos de l'appareil)

## Introduction

Votre Kasparov Turbo King est un échiquier électronique sophistiqué qui enrégistre automatiquement vos déplacements sur son échiquier sensitif incorporé. Il possède des lumières tricolores qui le rendent très facile à utiliser et un écran à cristaux liquides qui vous communique de nombreuses informations durant la partie. Il peut revenir en arrière sur toute une partie, il permet de revoir une partie, il annonce les Mat et affiche sa réflexion. Il a 64 niveaux de jeu ainsi qu'une bibliothèque programmable qui vous permet de stocker des parties, des positions et des ouvertures dans sa mémoire permanente. Ces caractéristiques font que le Kasparov Turbo King est un des échiquiers électroniques les plus sophistiqués.

Le livre des ouvertures incorporé à l'appareil contient une vaste sélection de lignes d'ouvertures populaires et substantielles que tout maître pourrait se permettre de jouer au cours de tournois internationaux modernes et avec les toutes dernières trouvailles de Garry Kasparov, particulièrement comme "Noirs", où la Défense Grünfeld, la Défense Meran et la variation Scheveningen de la Défense Sicilienne représentent des armes remarquables. Ce sont de formidables ouvertures à grande échelle programmées avec de nombreuses variations et il est très difficile de surprendre l'ordinateur dans des lignes non conventionnelles.

Avant de commencer à jouer avec cet ordinateur, nous vous recommandons de lire au moins le chapitre 1 de ce manuel. Vous apprendrez ainsi les principes de base, comment effectuer des coups, corriger des erreurs et, de façon plus général, comprendre tout ce qui peut apparaître au cours d'une partie. Cela sera suffisant pour vous apporter d'innombrables heures de plaisir avec votre ordinateur.

Le chapitre 2 traite des niveaux de jeux et de la façon de les programmer. Le chapitre 3 vous permettra de connaître les caractéristiques très utiles intégrées dans votre ordinateur. Le chapitre 4 vous expliquera tous types d'informations que vous pouvez obtenir de votre ordinateur, quant au chapitre 5, il vous dira comment établir et vérifier une position. Le chapitre 6 est entièrement consacré à la caractéristique la plus révolutionnaire de cet ordinateur: la bibliothèque programmable.

Nous espérons que vous passerez des moments très agréables avec votre ordinateur Kasparov.

**Note importante:** Cet ordinateur a été programmé pour jouer aux échecs. Il connaît toutes les règles de ce jeu, y compris le Roque, la Prise en Passant, la Sous-Promotion, la Règle des cinquante coups et le Nul après répétition de 3 coups. Il peut parfois vous sembler que l'ordinateur joue de façon irrégulière ou inégale, alors qu'en fait il applique l'une de ces règles. Si vous n'êtes pas familiarisés avec les règles de ce jeu, vous trouverez ci-joint une règle d'initiation aux échecs. Si vous avez besoin d'informations complémentaires, vous trouverez chez votre libraire de nombreux ouvrages traitant de ce sujet.

## 1. Mise en marche

### 1.1 Piles

Votre ordinateur Kasparov utilise six piles type AM2,R14 ou C (vous pouvez aussi le faire fonctionner avec un adaptateur secteur Saitek que vous trouverez chez votre vendeur habituel). Ouvrez le compartiment piles et insérez les piles comme décrit (fig. 2). Après avoir installé les piles ou branché un adaptateur, appuyez simultanément sur **PLAY** et **GO** pour mettre l'appareil en marche. Après que l'ordinateur ait effectué un rapide test automatique de tous ses composants électroniques, il sera prêt à jouer contre vous.

**Note:** Si l'ordinateur ne répond pas (une décharge électrostatique peut le bloquer), prenez une aiguille ou tout autre objet pointu et appuyez pendant une seconde sur la touche ACL située au dos de l'appareil.

### 1.2 Comment déplacer vos pièces

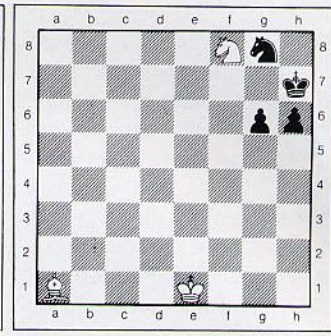
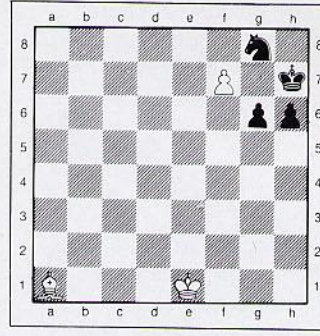
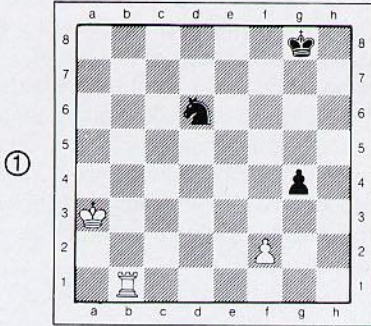
Après avoir installé les piles, vous êtes prêt à commencer votre première partie contre l'ordinateur. Positionnez les pièces sur le plateau, les pièces blanches étant les plus proches de vous. Appuyez sur **NEW GAME** (vous devrez toujours procéder ainsi au début de chaque partie). Pour effectuer un coup, appuyez sur la case où se trouve la pièce que vous souhaitez déplacer. Vous entendrez un bref bip. Placez la pièce sur sa case d'arrivée en appuyant sur celle-ci. Vous entendrez un second bip et la lumière BLACK commencera à clignoter. Cela signifie que l'ordinateur a accepté votre coup et qu'il commence à chercher la réponse pour les Noirs.

**Note:** En début de partie, toutes les réponses seront en principe immédiates, quelque soit le niveau choisi, car l'ordinateur joue à partir de sa bibliothèque d'ouverture.



Pour réaliser une prise, faites uniquement le coup de la pièce qui capture. Dans le cas d'une Prise **en passant**, l'ordinateur vous rappellera d'enlever le pion capturé (appuyez sur la case où se trouve le pion pris avant de le retirer de l'échiquier).

Si vous Roquez, faites toujours le coup du Roi en premier. L'ordinateur vous rappellera de déplacer la Tour.

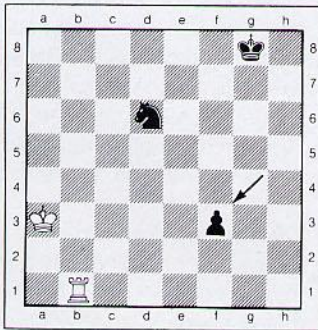
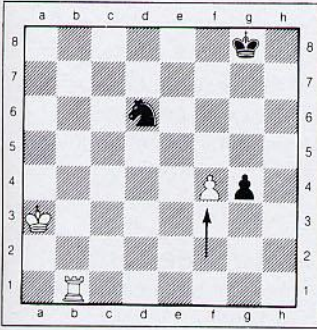


① Sous-Promotion ②

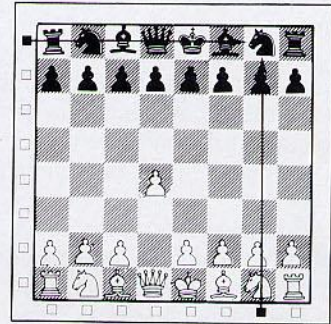
### 1.3 Les coups de l'ordinateur

Quand l'ordinateur veut faire un déplacement, il émet un double bip sonore et allume deux lumières situées sur le côté de l'échiquier. Ces lumières indiquent la rangée et la colonne où se trouve la pièce qu'il souhaite déplacer. Appuyez sur la case où se trouve cette pièce.

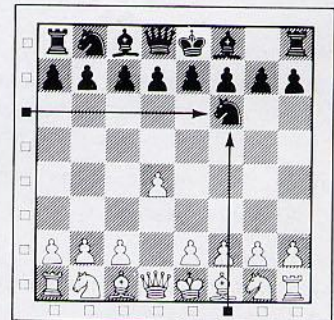
L'ordinateur vous montrera sa case d'arrivée. Déplacez la pièce en appuyant sur la case d'arrivée de celle-ci.



② en passant ③



L'ordinateur veut déplacer cette pièce. Appuyer sur la case où elle se trouve.



Voici la case d'arrivée. Placez-la sur cette case et appuyez sur cette dernière.

Si vous réalisez la Promotion d'un pion, il sera automatiquement changé en Dame. Si vous souhaitez faire une Sous-Promotion procédez de la manière suivante: appuyez tout d'abord sur la case où se trouve le pion (il se trouve automatiquement sur la septième rangée) et otez-le de l'échiquier. Enfoncez une touche valeur (Tour, Fou ou Cavalier) pour indiquer à l'ordinateur la pièce que vous avez choisie, puis placez la pièce sélectionnée sur la case de Promotion en appuyant sur cette dernière. Quand l'ordinateur promet un pion, il vous indiquera toujours le type de pièce qu'il a choisi en allumant pendant le coup, la lumière correspondant à la valeur de celle-ci.



Notez que le déplacement est aussi indiqué sur l'écran LCD. Les lumières du plateau sont vertes quand vous jouez une partie normale. Nous verrons ultérieurement qu'elles vireront au rouge quand vous revenez en arrière et au jaune quand l'ordinateur vous indiquera la profondeur de sa réflexion.

#### 1.4 Les coups illégaux

Si vous jouez un coup illégal, l'ordinateur n'acceptera pas votre coup. Pour ce faire, il fera clignoter la case d'arrivée de la pièce que vous venez de déplacer. Appuyez sur cette case et les lumières du plateau vous indiqueront la case de départ de cette pièce. Placez la pièce sur cette dernière et appuyez sur celle-ci pour annuler le coup.

Si vous exécutez mal un coup de l'ordinateur, il émettra un bip grave pour vous signaler que vous déplacez une pièce incorrecte ou que vous l'avez placée sur une mauvaise case. Contrôlez soigneusement les lumières du plateau et déplacez la pièce correctement.

#### 1.5 Echec, Mat et Nul

Quand l'ordinateur met votre roi en échec, la lumière CHECK s'allumera. Si une partie se termine par un Echec et Mat, la lumière END s'allumera également et "# End" apparaîtra sur l'écran LCD. A ce moment là, vous entendrez le signal caractéristique de fin de partie (aigu-aigu-aigu-grave). La lumière WHITE ou BLACK indiquera le camp qui a été mis Echec et Mat.

L'ordinateur pourra annoncer un mat forcé plusieurs coups avant qu'il ne se produise. Vous entendrez le signal de fin de partie et une des lumières correspondant à la valeur des pièces numérotées de 1 à 6 s'allumera (jaune), vous indiquant dans combien de coups aura lieu le Mat. Si l'ordinateur annonce un Mat en plus de 6, il fera clignoter la lumière 6. Le Mat sera aussi signalé sur l'écran (par exemple: A2-A1, M in 3).

Si une partie se termine par un Nul, vous entendrez un double bip et seul la lumière END s'allumera. Sur l'écran LCD le signe Nul apparaîtra : "=" L'ordinateur connaît trois types de Nul:

Le Pat. Le camp ayant le trait n'est pas en échec et n'a aucun déplacement légal possible.

Nul causé par la répétition de trois coups. Une position s'est reproduite 3 fois au cours d'une même partie.

Nul du à la règle des cinquante coups. Il n'y a pas eu de pions avancés durant les derniers cinquante coups.

#### 1.6 Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **NEW GAME**, le signal nouvelle partie retentira (grave-aigu-grave-aigu); Vous pouvez interrompre une partie à tout moment, en appuyant sur **NEW GAME**. Faites donc bien attention de ne pas enfoncer cette touche par erreur au cours d'une partie.

#### 1.7 Les horloges

Dans une partie normale, vous verrez toujours sur l'écran 2 horloges. Elles indiquent le temps utilisé par chaque adversaire au cours d'une partie. Au départ seul les minutes et les secondes seront affichées. Au bout de 60 minutes on pourra lire sur l'écran les heures et les minutes ( une colonne clignotera).

Les deux horloges seront remises à zéro et l'horloge des Blancs se mettra en marche si vous appuyez sur **NEW GAME**. Dès que le premier coup des Blancs est enregistré, l'horloge de ceux-ci s'arrête et celle des Noirs se met en marche. Les horloges totaliseront aussi le temps utilisé par 2 joueurs humains jouant l'un contre l'autre (voir section 3.5). Si vous interrompez une partie au moyen de la touche **STOP** (voir section 1.9), les 2 horloges seront arrêtées jusqu'à ce que la partie reprenne en appuyant sur **GO**.

#### 1.8 Son

Si les bips sonores émis par l'ordinateur vous gênent au cours de la partie, vous pouvez couper le son à tout moment en pressant **SOUND**. En appuyant à nouveau sur cette touche, vous rétablirez le son (un double bip sonore vous le confirmera). Si vous jouez sans son, faites très attention aux indicateurs lumineux et appuyez soigneusement sur les cases et les touches.

#### 1.9 Arrêt de l'ordinateur

Pour arrêter l'ordinateur, appuyez sur **STOP**. Cette touche peut être utilisée à tout moment de la partie, même pendant la réflexion de l'ordinateur. Si vous pressez **GO** et **NORMAL**, l'ordinateur redémarrera exactement là où il s'était arrêté (même les temps affichés par les horloges seront conservés en mémoire). Enfoncez **STOP** chaque fois que vous interrompez une partie pour plus de quelques minutes, vous économiserez ainsi l'énergie de vos piles.

Si vous utilisez des piles alcalines neuves, l'ordinateur conservera en mémoire la position pendant deux ans.

## 2. Niveaux de jeu

Votre ordinateur d'échecs possède 64 différents niveaux de jeu. Ils comprennent les niveaux classiques, tournois, blitz, analyse, résolution de problèmes ainsi que 8 niveaux spéciaux destinés aux débutants. Rappelez-vous que comme un être humain, l'ordinateur devient plus fort quant on lui accorde plus de temps de réflexion.

#### 2.1 Sélection d'un niveau de jeu

Quand vous mettez l'ordinateur en marche, le niveau A1 est automatiquement sélectionné. Vous pouvez vérifier ceci en appuyant sur **LEVEL**. La lumière jaune **MODE** commencera à clignoter indiquant que vous êtes en mode Niveau et deux lumières rouges du plateau signaleront la case A1, le niveau actuel. Le niveau s'affichera aussi sur l'écran.



Les niveaux "B, E, F et G" possèdent des contrôles de temps secondaire. Ils apparaîtront sur l'écran si vous pressez les touches **FUNCTION** et **INFO**. Appuyez à nouveau sur **FUNCTION** et **INFO** pour revenir aux contrôles de temps primaire.

Pour changer de niveau, appuyez sur la touche **+**. Les lumières du plateau indiqueront à présent la case A2. Si vous maintenez la pression sur **+**, toutes les cases de A1 à H8 seront allumées successivement. La touche **-** renverse la direction.

Une autre touche vous aide à changer de niveau: essayez d'appuyer sur **TAB/COLOR**, quand vous êtes en mode niveau. Cela aura pour effet de déplacer le niveau de A1 à B1, donc de changer de colonne. En utilisant **+**, **-** et **TAB/COLOR** vous pourrez atteindre très rapidement le niveau choisi.

Vous pouvez changer de niveau en début de partie ou à tout autre moment. Une fois le niveau choisi atteint, appuyez sur **NORMAL** pour revenir au jeu normal (la lumière **MODE** passera au vert). Ce nouveau niveau restera désormais programmé même si vous appuyez sur **NEW GAME**.

## 2.2 Niveaux pour parties classiques

Les 8 premiers niveaux ont été programmés pour les parties classiques. Leur temps moyen de réponse sur chaque niveau est le suivant:

A1	1 seconde par coup
A2	2 secondes par coup
A3	5 secondes par coup
A4	15 secondes par coup
A5	30 secondes par coup
A6	1 minute par coup
A7	2 minutes par coup
A8	3 minutes par coup

Les temps de réponse ci-dessus sont des temps moyens calculés sur un grand nombre de coups. En début ou en fin de partie, l'ordinateur aura tendance à répondre plus rapidement. Mais, en milieu de partie, si la position est complexe, il pourra mettre beaucoup plus longtemps.

## 2.3 Niveaux tournois

Les niveaux B1 à B5 sont destinés aux tournois. A ces niveaux, l'ordinateur jouera un certain nombre de coups pour un temps donné, de façon à jouer dans les temps impartis. Cela se passe exactement de la même façon durant les tournois entre humains. Au moment du contrôle de temps, l'arbitre vérifie si les joueurs ont effectué le nombre de coups déterminés. Si un des joueurs n'a pas réalisé celui-ci, il perd la partie.

Niveau	Description	Cadence initiale Cadence secondaire
B1	Tournois Club	30 premiers coups en 30 minutes, puis 30 coups en 30 minutes.
B2	Standard international	40 premiers coups en 2 heures, puis 20 coups par heure.
B3	Tournois Grands Maîtres	40 premiers coups en 2,5 heures, puis 16 coups par heure.
B4	Tournois rapides	45 premiers coups en 1,5 heure, puis 15 coups en 30 minutes.
B5	U.S Open	50 premiers coups en 2,5 heures, puis 20 coups par heure.

Prenez le niveau B2 comme exemple: l'ordinateur finira les 40 premiers coups en deux heures (1er contrôle de temps) puis il jouera les 20 coups suivants en 1 heure (second contrôle de temps). Tous les coups suivants seront joués à un rythme de 20 coups par heure. En accord avec les règles de tournois, le temps non utilisé du 1er contrôle de temps est reporté sur la deuxième période de contrôle. Si au niveau B2, par exemple, l'ordinateur a joué ses 40 premiers coups en une heure, il aura un total de 2 heures pour jouer les 20 coups suivants. Le temps non utilisé à chaque contrôle est cumulé jusqu'à la fin de la partie.

Les horloges intégrées de votre ordinateur fonctionneront pour les Blancs ou les Noirs, sauf si vous appuyez sur **STOP**. Si vous vous arrêtez de jouer pendant un moment, appuyez sur la touche **STOP**.

## 2.4 Niveaux spéciaux

La colonne B possède 3 niveaux supplémentaires:

Niveau	Description
B6	10 secondes par coup, une forme spéciale de tournois rapides où les deux joueurs doivent faire chaque coup en 10 secondes précises.
B7	Niveau Analyse. L'ordinateur poursuivra sa réflexion jusqu'à ce que vous l'intériez en appuyant sur <b>PLAY</b> . Sur ce niveau, vous pouvez demander à l'ordinateur d'analyser des positions compliquées durant plusieurs heures, voire plusieurs jours.
B8	Résolution de problèmes (jusqu'au Mat en 10).

Au niveau B8, l'ordinateur cherchera un Mat forcé et ne jouera que s'il en trouve un. S'il trouve le Mat, il l'annoncera et jouera le coup clé. Vous pouvez essayer de défendre pour le camp adverse, mais l'ordinateur fera un Echec et Mat contre toute défense.



Si l'ordinateur ne joue pas au niveau B8, cela signifie qu'il n'y a pas de solution au problème (vérifiez si vous avez correctement entré la position), ou qu'elle est trop longue. Théoriquement l'ordinateur peut trouver des Mats en 10 coups, mais la résolution de Mats en 6 ou plus peut-être très longue, des heures et même des jours.

Dans le paragraphe 5.4 de ce manuel, vous trouverez un exemple de résolution de problèmes avec l'ordinateur.

## 2.5 Niveaux tournois modernes

Une forme de tournoi devient rapidement de plus en plus populaire: chaque joueur doit faire tous ses coups dans un temps donné quelque soit le nombre de coups joués durant la partie. Si un des joueurs utilise tout son temps sans mettre Mat son adversaire, il perdra la partie. La partie peut s'achever par un Nul technique (il n'y a plus assez de pièces sur l'échiquier pour faire un Mat) ou si les deux joueurs sont d'accord sur un Nul.

Aux niveaux C1 à C8, l'ordinateur essaiera de jouer tous les coups de la partie en un temps spécifié ci-dessous. Si c'est une très longue partie, vous noterez que l'ordinateur augmentera sa vitesse de façon à rester dans les limites du temps alloué.

C1	5 minutes pour toute la partie (Blitz)
C2	7 minutes pour toute la partie
C3	10 minutes pour toute la partie
C4	15 minutes pour toute la partie
C5	20 minutes pour toute la partie
C6	30 minutes pour toute la partie
C7	60 minutes pour toute la partie
C8	90 minutes pour toute la partie

## 2.6 Niveaux débutants

Si vous êtes un joueur débutant ou très occasionnel, il se peut que vous trouviez l'ordinateur beaucoup trop fort aux niveaux décrits précédemment. En effet il est décourageant d'être battu à chaque fois, sans même avoir l'occasion de développer une stratégie. Les enfants en particulier peuvent se désintéresser de ce jeu s'ils n'arrivent jamais à battre l'ordinateur.

Pour faire face à ce problème, votre ordinateur d'échecs Kasparov est équipé de 8 niveaux spéciaux pour les débutants. Aux niveaux D1 à D8, il répondra pratiquement instantanément à chaque coup. Ainsi, sur ces niveaux, un joueur devrait parfois réussir à battre l'ordinateur. La force de celui-ci s'accroît du niveau D1 à D8.

## 2.7 Autres niveaux

La popularité des tournois devant être joués dans un temps donné s'est développée en Europe et en Amérique du Nord. Parmi les niveaux E1 à G8, vous trouverez certainement celui qui vous convient.

Niveau	Premier contrôle de temps	Deuxième contrôle de temps
E 1	20 coups en 30 minutes	Le reste en 30 minutes
E 2	20 coups en 30 minutes	20 coups en 30 minutes
E 3	20 coups en 40 minutes	20 coups en 40 minutes
E 4	25 coups en 60 minutes	25 coups en 60 minutes
E 5	30 coups en 45 minutes	30 coups en 45 minutes
E 6	30 coups en 60 minutes	Le reste en 30 minutes
E 7	30 coups en 60 minutes	30 coups en 60 minutes
E 8	30 coups en 70 minutes	30 coups en 70 minutes
F 1	30 coups en 75 minutes	30 coups en 75 minutes
F 2	30 coups en 80 minutes	30 coups en 80 minutes
F 3	30 coups en 90 minutes	10 coups en 30 minutes
F 4	30 coups en 100 minutes	30 coups en 100 minutes
F 5	35 coups en 90 minutes	Le reste en 15 minutes
F 6	40 coups en 40 minutes	20 coups en 20 minutes
F 7	40 coups en 60 minutes	20 coups en 30 minutes
F 8	40 coups en 80 minutes	20 coups en 40 minutes
G 1	40 coups en 90 minutes	20 coups en 45 minutes
G 2	40 coups en 100 minutes	20 coups en 50 minutes
G 3	40 coups en 105 minutes	Le reste en 15 minutes
G 4	45 coups en 120 minutes	23 coups en 60 minutes
G 5	50 coups en 90 minutes	25 coups en 45 minutes
G 6	50 coups en 100 minutes	25 coups en 50 minutes
G 7	50 coups en 120 minutes	25 coups en 60 minutes
G 8	60 coups en 60 minutes	30 coups en 30 minutes

Les niveaux H1 à H8 sont des niveaux expérimentaux sur lesquels l'ordinateur effectuera ses recherches à une profondeur déterminée. Ainsi, par exemple au niveau H4, il étudiera tous les suites de 4 coups complets (un coup complet signifie le coup des Blancs et celui des Noirs), et au niveau H8, jusqu'à une profondeur de 8 coups complets.

## 2.8 Réflexion sur le temps de l'adversaire

Vous avez peut-être constaté que l'ordinateur répond parfois instantanément à votre coup, même au milieu d'une partie jouée à un niveau élevé. Ceci se produit car l'ordinateur a réfléchi pendant votre temps de réflexion. A tous les niveaux, sauf aux niveaux débutants, l'ordinateur essaie d'anticiper la réponse que vous êtes supposé faire et prépare sa réponse pendant que vous êtes entrain de réfléchir. S'il a deviné juste, il n'y a pas de raison qu'il prolonge sa recherche, il jouera donc immédiatement le coup qu'il a trouvé.

## 2.9 Niveaux et écran LCD

Quand vous programmerez un niveau, l'ordinateur vous communiquera des informations sur l'écran. Ainsi, vous pouvez voir apparaitre: "LE 30, 01:00", cela signifie que 30 coups doivent être joués en 60 minutes, ou "LE Probl" (vous êtes en niveau problèmes) ou "LE Handi" (niveau handicap).



### 3. Caractéristiques supplémentaires

Tous les points vus jusqu'à présent sont suffisants pour vous procurer de nombreuses heures de plaisir avec votre ordinateur d'échecs Kasparov. 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.

#### 3.1 Changement de côté

Si vous souhaitez faire une partie avec les Noirs, placez les pièces noires sur la partie inférieure de l'échiquier. La dame noire doit être posée sur une case noire et la Dame blanche sur une case blanche. Puis appuyez sur **NEW GAME** et sur **PLAY**. L'ordinateur fera le premier coup pour les Blancs en jouant à partir de la partie supérieure de l'échiquier. Ou pressez **NEW GAME** et **TAB/COLOR** pour changer de côté seulement; vous devez entrer d'abord le premier coup des blancs en le jouant sur l'échiquier.

Si vous appuyez à nouveau sur **PLAY**, l'ordinateur jouera le coup suivant. Vous pouvez changer de côté à tout moment de la partie, aussi souvent que vous le souhaitez, en appuyant sur **PLAY**. Si vous pressez **PLAY** après chaque coup, l'ordinateur jouera toute la partie contre lui-même.

#### 3.2 Interruption de la réflexion de l'ordinateur

La touche **PLAY** a une autre fonction importante: si l'ordinateur réfléchit trop longtemps sur un coup, enfoncez cette touche pour arrêter sa réflexion. L'ordinateur jouera alors le meilleur coup qu'il aura trouvé à ce stade. Cette fonction est très utile dans les niveaux élevés et, plus spécialement, au niveau Analyse (B7). En effet, à ce niveau, la réflexion de l'ordinateur est illimitée.

**Note:** il y a une exception à cette règle. Au niveau B8 (résolution de problèmes), le fait d'appuyer sur **PLAY** ne forcera pas l'ordinateur à jouer son coup. Il émettra un double bip, pour vous indiquer qu'au moment où vous avez appuyé sur **PLAY**, il n'avait pas encore trouvé de Mat forcé.

#### 3.3 Retour en arrière

En principe, durant une partie d'échecs, vous n'avez pas le droit de reprendre un coup. Cependant, si vous faites une erreur grossière ou si vous analysez une position, il est très agréable de pouvoir revenir en arrière sur un ou plusieurs coups.

Votre ordinateur Kasparov possède une fonction retour en arrière très élégante. Faites l'expérience suivante: jouez une douzaine de coups dans une partie normale puis, l'ordinateur ayant joué, revenez en arrière sur le coup de ce dernier. Pour ce faire, appuyez sur la case

d'arrivée de la pièce qu'il vient de déplacer, puis pressez la case de départ de cette même pièce. Les lumières du plateau vireront au rouge, signalant que vous utilisez la fonction retour en arrière; l'ordinateur vous proposera alors de revenir sur le deuxième coup. Il vous indiquera la pièce qui a été déplacée et, si vous appuyez sur la case où elle se trouve, il vous montrera d'où elle venait.

Vous pouvez revenir en arrière sur autant de coups que vous le souhaitez, même jusqu'au début de la partie. Vous entendrez un bip sonore (aigu-grave) quand il n'y aura plus de retour en arrière possible. Si vous revenez en arrière sur un coup ayant donné lieu à une prise, l'ordinateur vous rappellera de replacer la pièce capturée en faisant clignoter la case appropriée (les lumières valeurs vous indiqueront le type de la pièce devant être placée sur la case). Si vous souhaitez revenir à un mode de jeu normal, vous pouvez soit jouer le coup suivant ou appuyer sur **PLAY** si c'est à l'ordinateur de jouer, en ignorant les lumières rouges, soit presser **NORMAL**.

Il existe une autre manière de revenir en arrière: Appuyez tout d'abord sur **ANALYSIS**, la lumière MODE passera au jaune, indiquant que vous êtes situés sur ce mode spécial. Si vous appuyez sur la touche marquée d'un **-**, l'ordinateur vous aidera à revenir en arrière de la même façon que décrit précédemment. Appuyez sur **NORMAL** pour quitter le mode Analyse et revenir au mode Normal (la lumière MODE vira au vert).

#### 3.4 Pour revoir la partie

Après être revenu en arrière sur plusieurs coups, vous pouvez les jouer à nouveau. Pour ce faire, pressez **ANALYSIS** puis la touche marquée **+**. L'ordinateur vous montrera tous les coups ayant été joués, vous pourrez donc rejouer tous les coups sur lesquels vous êtes revenus en arrière. Un double bip vous indiquera que vous avez atteint le dernier coup joué de la partie. Pour revenir au jeu normal, appuyez sur **NORMAL**.

Les lumières du plateau seront jaunes, si vous êtes entrain de rejouer des coups. Elles seront rouges pour revenir en arrière et vertes pour les coups normaux durant la partie. Essayez d'appuyer successivement sur **+** et **-** en Mode Analyse.

Vous pouvez utiliser le Mode Analyse pour rejouer une partie complète. Mettez les pièces en position de départ, puis appuyez sur **NEW GAME**, **ANALYSIS** et **+**. L'ordinateur rejouera la dernière partie avec vous, coup par coup. Appuyez sur **NORMAL** si à un moment donné, vous souhaitez arrêter ce processus (par exemple, pour tester une meilleure suite). La lumière MODE passera au vert et vous pourrez jouer contre l'ordinateur à partir de la position sur l'échiquier.



### 3.5 Pour entrer des coups

Le Mode Analyse a une autre fonction importante, il vous permet d'entrer des coups ou de forcer l'ordinateur à jouer une certaine suite. Supposons que vous voulez essayer une ouverture que l'ordinateur refuse de jouer de son plein gré. Pressez **NEW GAME** et **ANALYSIS**, puis commencez à entrer les coups pour les deux camps. Vous noterez que l'ordinateur se contente d'enregistrer les coups que vous avez joué pour les deux camps, en vérifiant qu'ils sont légaux. Sur l'écran apparaîtra le coup fait et sa numérotation. Une fois la position désirée atteinte, appuyez sur **NORMAL** et jouez comme à l'accoutumée contre l'ordinateur.

Vous pouvez utiliser cette fonction pour entrer des parties complètes (des parties de championnat du monde par exemple) et les stocker dans la bibliothèque permanente de l'ordinateur (ce chapitre 6 de ce manuel). Elle sera aussi utile, en jouant contre un ami, l'ordinateur servant d'arbitre et de conseiller. Pour ce faire, mettez en marche le Mode Analyse et jouez la partie sur l'échiquier sensitif. L'ordinateur enregistrera les coups en vérifiant que personne ne triche. Si un des camps a besoin d'un conseil, appuyez sur **PLAY** pour que l'ordinateur conseille le prochain coup à jouer, puis sur **ANALYSIS** pour revenir à la fonction précédente.

## 4. Informations données par l'ordinateur

Souhaitez-vous savoir ce que fait votre partenaire électronique pendant qu'il prépare sa réponse? Votre ordinateur d'échecs Kasparov sera heureux de vous le dire à vous communiquant un grand nombre d'informations sur la façon dont il réfléchit. Il vous montrera le coup qu'il envisage, la réponse qu'il attend, son évaluation de la position et la profondeur de sa recherche. Ces informations vous permettront peut-être de vous perfectionner.

### 4.1 La variante principale

Essayez d'appuyer sur **INFO** durant la réflexion de l'ordinateur. Ce dernier utilisera les lumières du plateau pour vous indiquer les coups qu'il envisage (la case de départ sera allumée pendant 2 secondes et celle d'arrivée pendant 1 seconde). Puis, il vous montrera le coup qu'il suppose que vous jouerez en réponse, ce qu'il envisage de jouer après cette réponse etc... Ce processus est appelé "la Variante Principale", à savoir la meilleure séquence de coups trouvée par l'ordinateur pour les deux camps.

L'ordinateur se servira des lumières jaunes du plateau pour vous montrer la "Variante Principale". Cela signifie que les coups indiqués ne sont pas définitifs. Quand il aura décidé de jouer son coup, vous entendrez un

double bip et les lumières du plateau passeront au vert. Notez que les lumières jaunes situées sur la droite (lumière 1 à 6 sur le tableau de contrôle) progressent après chaque coup. Ainsi vous connaîtrez toujours la profondeur de la Variante Principale. La lumière 6 du tableau de contrôle clignotera si la profondeur de réflexion est supérieur à 6.

### 4.2 Evaluation de la position

Après vous avoir indiqué la série de coups qu'il envisage, l'ordinateur allumera en rouge une des lumières situées sur la gauche pour vous communiquer son estimation de la position.

Lumière 8	Position gagnante pour le joueur (le camp jouant vers le <b>haut</b> de l'échiquier).
Lumière 7	Avantage matériel substantiel pour le joueur.
Lumière 6	Avantage de la position pour le joueur.
Lumière 5	Léger avantage général pour le joueur.
Lumière 4	Léger avantage pour l'ordinateur.
Lumière 3	Avantage de la position pour l'ordinateur.
Lumière 2	Avantage matériel substantiel pour l'ordinateur.
Lumière 1	Position gagnante pour l'ordinateur (le camp jouant vers le <b>bas</b> de l'échiquier).

Au même moment, les lumières du tableau de contrôle affichent la profondeur de la recherche. La Variante Principale est habituellement aussi profonde que celle-ci elle peut néanmoins, à l'occasion, l'être un peu moins.

### 4.3 Informations sur l'écran LCD

Cet écran ne se contente pas de vous communiquer le temps utilisé par les deux camps.

Appuyez sur **FUNCTION** et **INFO** pour voir le temps restant de tous les niveaux (sauf pour les niveaux classiques A, le niveau Analyse B7 et le niveau Problèmes B8).

Pressez à nouveau **FUNCTION** et **INFO** pour connaître la profondeur de la recherche et l'évaluation de la position.

Pressez à nouveau **FUNCTION** et **INFO** pour afficher la profondeur totale et le score.

Appuyez à nouveau sur **FUNCTION** et **INFO** pour afficher le premier coup complet de la Variante Principale et le score.

Appuyez à nouveau sur **FUNCTION** et **INFO** pour voir le temps écoulé, et le nombre de positions. (L'écran restera fixe quand c'est à votre tour de jouer)

Pressez à nouveau **FUNCTION** et **INFO** pour faire apparaître les temps normaux de contrôle.

Sur l'écran, l'évaluation de la position est faite en centième de pion. "Scor. + 0010" voudra donc dire: l'ordinateur juge que les Blancs ont un avantage équivalent à un dixième de pion.



#### 4.4 Gel de l'affichage des informations

Si les informations communiquées par l'ordinateur apparaissent trop vite, vous pouvez l'arrêter en appuyant sur **+**. L'ordinateur vous montrera uniquement le premier coup envisagé. Pressez à nouveau **+** pour voir le coup suivant. Vous pourrez ainsi afficher manuellement toutes les informations, au rythme souhaité. En enfonçant la touche **-**, vous reviendrez en arrière.

En appuyant sur **INFO** et **+**, vous afficherez uniquement le premier coup de la variante principale. A ce stade, l'ordinateur émettra un bip chaque fois qu'il change d'avis. En pressant **INFO** et **-** vous obtiendrez une évaluation instantanée de la position. Vous pourrez voir l'évolution de l'évaluation au fur et à mesure de la progression de la recherche de l'ordinateur (les lumières correspondant aux valeurs des pièces vous indiqueront la profondeur de la réflexion).

#### 4.5 Arrêt des informations

Dès que l'ordinateur joue un coup définitif, l'affichage des informations se coupe. Néanmoins, dès que celui-ci reprend sa réflexion, même si au préalable, vous avez enfoncé **NEW GAME**, les informations seront affichées à nouveau, à partir du stade où elles avaient été arrêtées précédemment (à savoir, premier coup uniquement ou évaluation). Appuyez sur **NORMAL** si vous souhaitez interrompre définitivement l'affichage des informations.

#### 4.6 Expérience avec la fonction INFO

Pressez **NEW GAME** et **ANALYSIS**, 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 positionnez l'ordinateur sur le niveau A8, appuyez sur **PLAY**, **INFO** et **+**. Vous verrez les différentes possibilités envisagées par l'ordinateur, jusqu'à ce qu'il trouve un coup vraiment bon : 5. Cf3xe5. Enfonchez par moment **-** pour voir les modifications de son évaluation ou sur **INFO** pour étudier le cycle complet de la variante.

Etudiez cette position pour trouver la raison pour laquelle la Dame blanche ne sera sans doute pas capturée après 5. Cf3xe5. Si vous jouez 5... Fg4xd1 pour les Noirs, l'ordinateur montrera immédiatement pourquoi il envisageait un autre coup dans sa Variante Principale.

#### 4.7 Conseils donnés par l'ordinateur

Même après avoir joué son coup, l'ordinateur gardera en mémoire la suite de la Variante Principale. Il pourra

même l'afficher, si vous le souhaitez. Pour ce faire, à votre tour, appuyez sur **INFO**. Le premier coup affiché par l'ordinateur représentera donc le meilleur coup qu'il aura trouvé pour vous. Par conséquent, si vous avez besoin d'un conseil au cours d'une partie, appuyez sur **INFO**.

**Note:** Si l'ordinateur joue à partir de sa bibliothèque d'ouvertures, il ne sera pas en mesure de vous conseiller. Enfonchez **PLAY** si vous désirez que l'ordinateur joue le prochain coup à votre place.

#### 4.8 Informations durant la résolution de problèmes

Au niveau B8 (résolution de problèmes), l'ordinateur cherche uniquement un Mat forcé. Appuyez sur **INFO** pendant sa réflexion ne produira pas l'affichage habituel. L'ordinateur utilisera les lumières rouges du plateau pour vous indiquer la profondeur de sa recherche. Si, par exemple, la case A1 est allumée (la lumière correspondant à 1 étant clignotante et celle à A étant fixe), l'ordinateur cherche un MAT forcé en 1 coup. Si la case B2 est allumée, cela signifie qu'il cherche un MAT forcé en 10 coups (profondeur maximale de recherche de l'ordinateur).

Si vous appuyez sur **INFO** après que l'ordinateur ait trouvé et annoncé un Mat forcé, il vous montrera une des variantes qui mène au Mat, suivi par le nombre de coups pour faire Mat.

**Note:** Le premier coup représente toujours le coup clé. Les suivants peuvent être dans certains cas des variantes secondaires.

## 5. Vérification et mise en place d'une position

Dans ce chapitre, nous allons vous présenter deux points importants:

- Comment vérifier que les pièces sont toutes correctement positionnées sur l'échiquier,
- Comment mettre en place une position spéciale.

#### 5.1 Vérification de la position sur l'échiquier

Si vous renversez des pièces sur l'échiquier ou, si pour toute autre raison, vous n'êtes pas certains 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 une des touches valeur. L'ordinateur utilisera les lumières de l'échiquier (en rouge) pour vous indiquer l'emplacement de la pièce sur l'échiquier. Enfoncez à nouveau cette touche valeur pour trouver la localisation d'une pièce identique. S'il n'y a plus de pièce de cette valeur sur l'échiquier, l'ordinateur éteindra les lumières du plateau. Vous pouvez vérifier la position d'autres types de pièces en appuyant sur la touche valeur appropriée. Pour changer de couleur, pressez **TAB/COLOR**.

**Note:** Quand l'ordinateur vous signale des pièces blanches, les lumières "valeur" correspondant aux pièces sont vertes, quand ce sont des pièces noires, elles seront rouges. Pour vous faciliter la tâche, vous verrez en même temps sur l'écran le type de la pièce et sa position.

Pour revenir au mode de jeu normal, appuyez sur **NORMAL**.

### 5.2 Comment modifier la position sur l'échiquier

Cela aussi est très facile. Appuyez d'abord sur **SET UP** pour placer l'ordinateur sur le Mode Mise en place (la lumière Mode virera au rouge). Vous pouvez désormais ajouter ou enlever des pièces à volonté.

- Pour enlever une pièce, appuyez sur la case où elle se trouve et otez-la de l'échiquier.
- Pour ajouter une nouvelle pièce, choisissez tout d'abord la couleur (en appuyant sur **TAB/COLOR** si cela s'avère nécessaire). Puis appuyez sur la touche "valeur" correspondante et sur la case vide où vous voulez placer cette nouvelle pièce.

Vérifiez que les lumières WHITE ou BLACK indiquent correctement le côté devant jouer en premier avant de revenir au mode de jeu normal, en pressant **NORMAL**.

Essayez l'expérience suivante: Appuyez sur **NEW GAME** et **SET UP**. Pressez la case où se trouve la Dame noire et otez-la de l'échiquier. Appuyez sur **NORMAL**, vous entendrez le signal familier (grave-aigu-grave-aigu) vous indiquant que l'ordinateur accepte la position. Il jouera donc la partie sans sa dame. Essayez d'ajouter à cette position un second Roi noir. Quand vous presserez **NORMAL**, l'ordinateur émettra un bip erreur (aigu-grave) signifiant qu'il refuse cette position illégale.

### 5.3 Mise en place d'une position spéciale

Pour mettre en place une position spéciale qui ne comporte que peu de pièces, il est préférable de démarrer à zéro. Appuyez sur **NEW GAME, SET UP, FUNCTION** et **NEW GAME**. Cette opération effacera

toutes les pièces de l'échiquier. Vous pouvez maintenant entrer la position comme décrit ci-dessous. L'écran vous montrera le type de pièce que vous avez choisie et sa position.

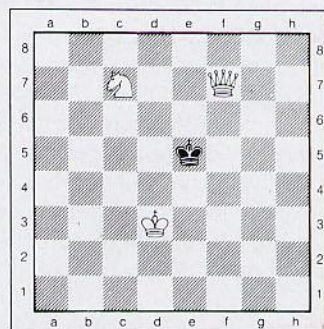
**Exemple:** Pour mettre en place une position avec le Roi blanc en E1 la, Tour blanche en A1, le Roi noir en D5 et la tour noire en B2, les blancs ayant le trait, placez tout d'abord les pièces sur l'échiquier. Puis appuyez sur **NEW GAME, SET UP, FUNCTION** et **NEW GAME** pour oter toutes les pièces de la mémoire de l'ordinateur. Pressez **TAB/COLOR** (si nécessaire) pour allumer la lumière WHITE. Enfoncez la touche valeur Roi, puis sur la case où se trouve le Roi blanc. Appuyez sur la touche valeur Tour, puis sur la case où se trouve la Tour blanche. Pressez à présent **TAB/COLOR** (BLACK s'allumera), puis sur la case où se trouve la Tour noire. Enfoncez la touche valeur Roi, puis la case où se trouve le Roi noir. Appuyez sur **TAB/COLOR** (la lumière WHITE s'allumera signifiant que les Blancs ont le trait) et sur **NORMAL** pour revenir à un mode de jeu normal.

**Note:** Dans cette position, l'ordinateur autorisera le Roque. Si vous appuyez sur **PLAY**, il roquera et capturera la Tour noire le coup suivant.

### 5.4 Problèmes d'échecs

Votre ordinateur d'échecs Kasparov possède un niveau spécial problèmes (le niveau B8) sur lequel il résout les problèmes jusqu'aux Mats en 10 coups.

Voici un exemple:



Problème posé par William A. Shinkman:  
Les Blancs jouent et font Mat en 3 coups.

Entrez cette position, comme décrit dans le dernier paragraphe: Appuyez sur **NEW GAME, SET UP, FUNCTION, NEW GAME**, touche valeur Roi, D3 où se trouve le Roi blanc, touche valeur Dame, F7 où se trouve la Dame blanche, touche valeur Cavalier, C7 où se trouve le cavalier blanc, **TAB/COLOR**, touche valeur Roi, E5 où se trouve le Roi noir, **TAB/COLOR** et **NORMAL**.



Dans cette position, les Blancs ont un avantage matériel décisif. Il est donc certain qu'ils mettront le Roi noir mat. Mais, si aux échecs le but est de mettre son adversaire Echec et Mat, dans les problèmes d'échecs il faut mettre son adversaire Echec et Mat dans un nombre donné de coups.

Dans notre exemple, les Blancs doivent faire Mat en 3 coups maximum. La solution est assez complexe et, sauf si vous êtes rodés à ce type de problèmes, vous ne la trouverez peut-être pas. Pour l'ordinateur, c'est enfantin. Sélectionnez le niveau B8 et appuyez sur **PLAY**. En quelques secondes, il vous donnera l'éclatante solution: 1. Cc7-a8, le seul coup qui mène au Mat en trois. Vous pouvez défendre la position des Noirs en entrant vos coups comme à l'accoutumée. L'ordinateur continuera de jouer pour les Blancs jusqu'à la fin. Vous pouvez aussi appuyer sur **INFO** pour obtenir une des variantes qui mène au Mat: 1....Re5-d6 2. Rd3-d4 Rd6-c6 3. Df7-d5 mat.

Les problèmes d'échecs se trouvent généralement dans les quotidiens et magazines. Sauf avis contraire, le problème donnera toujours le trait aux Blancs en leur demandant de faire Mat en un certain nombre de coups, quelques soit la défense que leur opposent les Noirs. La présentation du diagramme peut être similaire à celui de notre exemple, il pourra aussi se réduire à: "Mat en 3" ou "Mat en 4".

## 6. La Bibliothèque programmable

Votre ordinateur d'échecs Kasparov possède des caractéristiques de mémorisation qui, dans le monde des ordinateurs d'échecs, le rendent exceptionnel. Comme nous l'avons vu au paragraphe 1.9, même si vous l'éteignez en appuyant sur **STOP**, il se souviendra de la dernière position sur l'échiquier et de toute la partie. Vous pourrez la reprendre des semaines ou des mois plus tard, à l'endroit précis où vous l'aviez laissée. Mais, c'est la bibliothèque programmable incorporée qui le rend unique.

### 6.1 Mise en mémoire d'une partie dans la bibliothèque

Si, par exemple, vous venez de finir une belle partie contre votre ordinateur et si vous souhaitez la stocker dans la bibliothèque programmable de votre ordinateur, appuyez sur **LIBRARY** pour passer en Mode bibliothèque. La lumière MODE et deux lumières du plateau clignoteront (en rouges). L'écran clignotera aussi. L'ordinateur vous propose une case mémoire pour

cette partie. Si vous n'avez pas encore mis de partie en mémoire, il fera clignoter la case A5. Appuyez sur **FUNCTION** et **+**. Les lumières du plateau deviendront fixes pour indiquer que l'ordinateur a mémorisé la partie dans la case mémoire A5. Pressez **NORMAL** pour sortir du mode bibliothèque. Les cases A1 à A4 contiennent 4 parties de Kasparov que vous aurez peut-être plaisir à jouer.

Vous pouvez mémoriser des parties jouées contre l'ordinateur, mais aussi celles que vous avez jouées sur l'échiquier sensitif contre un autre adversaire (voir paragraphe 3.5). Vous pouvez aussi stocker des ouvertures spéciales, des positions ou des problèmes avec leurs solutions. Toutes les informations stockées dans les cases mémoires, le seront de façon permanente et ne s'effaceront pas, même si l'ordinateur est éteint.

### 6.2 Parties de Kasparov

Certains d'entre vous se souviennent peut-être de l'annonce faite par Garry Kasparov lors du salon du jouet de Nuremberg en Février 1987: Quelques unes de ses plus belles parties sont incorporées dans les ordinateurs d'échecs Kasparov pour vous permettre d'approfondir vos connaissances et de vous amuser.

Votre Turbo King a enregistré dans sa bibliothèque programmable, ses 4 plus belles victoires contre l'ancien champion Anatoly Karpov. Ces parties sont stockées dans la banque du Roi, cases mémoire A1 à A4. Vous pouvez aisément les appeler (section 6.4) et les jouer (fonction Analyse, section 3.4).

Votre ordinateur possède 379 cases mémoire supplémentaires vides, mais si vous souhaitez réutiliser ces cases pour une autre fonction, la section 6.6 vous explique comment les effacer, puis les reprogrammer dans leurs cases mémoire de départ.

### Case Roi a1 — Match 1985, Partie 16: Karpov — Kasparov

Concernant le match de 1985, Kasparov écrit dans son livre: "Je peux avec certitude dire que cette partie est la plus belle que je n'ai jamais joué.... en ce qui concerne la grandeur de la combinaison totale, aucune de mes créations précédentes ne soutiendra la comparaison avec celle-ci".

Le foudroyant 8...d5 fut jugé plus tard comme étant faible (en fait par Karpov), ce jugement ne pourra ni accroître ni diminuer le choix impressionnant de Kasparov.



### Case Roi a2 — Match 1985, Partie 24: Karpov — Kasparov

Dans les annales du championnat du monde, cette partie restera probablement la plus légendaire. Non seulement, elle représente une immense virtuosité dans l'ouverture, une attaque parfaite, une défense couvrant a totalité de l'échiquier et une tactique epoustouflante, mais aussi le titre dépendait de son résultat. Avec 1...e4 Karpov jouait pour gagner, en répondant 1...c5, Kasparov accepte courageusement le challenge de sortir et de se battre. De nombreux spectateurs (Kasparov compris) pensèrent que Kasparov avait été peut-être trop patient en jouant 20...Tbc8 et 22...Fg7, et que Karpov aurait du avoir un avantage décisif avec 23.f5!; mais quand il hésita Kasparov construisit avec 23...Te7 et 24...Tce8! Il explosa avec 25...f5 et 31...g5!! Il détruisit méthodiquement les sacrifices de Karpov au coup 36. Il faut noter que Karpov a repoussé le Nul plus d'une fois au cours de la partie, car cela ne lui aurait pas permis de conserver le titre. Par ailleurs, Kasparov utilisa agressivement ce dilemme pour venir à bout de l'avantage du premier coup.

### Case Roi a3 — Match 1986, Partie 16: Kasparov — Karpov

Un des exemples les plus impressionnants de l'habilité de Kasparov en attaque. Karpov perdit le fil face à un véritable tourbillon de variations. Le coup 31.Rh2!! est l'apogée de la hardiesse. C'est difficile à croire. Cependant avant la fin de la partie, on peut se demander si Kasparov n'a pas tout prévu depuis le début.

### Case Roi a4 — Match 1986, Partie 22: Kasparov — Karpov

Voici la partie qui permit de gagner le match et la couronne. Ayant perdu la domination du match au cours de 3 parties consécutives, Kasparov revient au niveau de son adversaire grâce à un exemple classique de stratégie offensive. Avec une de ses ouvertures préférées, il transforme un avantage positionnel insignifiant en une forte concentration autour du Roi de Karpov, mais semblant peu dangereuse. Les coups 41.Cd7!! et 43.Tb4! conjure un Mat en préparation.

### 6.3 Les banques de mémoire

Si vous mémorisez une partie dans la bibliothèque programmable, vous n'êtes pas obligés d'accepter la case mémoire proposée par l'ordinateur. En utilisant les touches +, - et **TAB/COLOR** (en mode bibliothèque) vous pouvez choisir une des 64 cases de l'échiquier pour mettre en mémoire votre partie. Vérifiez cependant que la mémoire choisie est bien vide (si elle est vide, les lumières rouges du plateau clignoteront).

L'ordinateur peut garder en mémoire un total d'environ 4500 coups, ce qui fait un grand nombre de parties. De

plus, il possède 6 banques de mémoire qui vous faciliteront la tâche pour classer et répertorier ces parties.

Vous avez peut-être noté, quand vous avez appuyé sur **LIBRARY** pour la première fois, que la lumière correspondant au Roi était allumée (en jaune) et que le symbole du Roi apparaissait sur l'écran. Cela signifiait que vous étiez dans la banque 1 (ou banque du Roi). En appuyant sur **FUNCTION** et sur une des autres "touches valeurs", vous pourrez vous connecter sur une des 5 autres banques de mémoire. Chaque banque possède 64 cases mémoire, soit un total de 383 cases mémoire disponibles. En effet, la dernière case H8 de la banque des pions est réservée à l'ordinateur pour son usage interne.

Vous apprécierez plus particulièrement ce système quand vous commencerez à stocker un nombre important de parties et positions. Ainsi, vous pourrez, par exemple, mettre les parties jouées contre l'ordinateur dans la banque du Roi, les parties célèbres dans la banque de la Reine et les problèmes d'échecs dans la banque du Fou...Ou, si vous souhaitez vous constituer une importante bibliothèque d'ouvertures (voir paragraphe 6.5), vous pourrez mettre les ouvertures du pion du Roi dans la banque du Roi, les ouvertures du pion de la Reine dans celle de la Reine, etc...Nous vous recommandons de noter sur un carnet ce que vous avez mis en mémoire. Ainsi, par exemple: "Banque de la Reine, E1: première partie disputée entre Kasparov et Karpov durant le Championnat du monde 1985"

### 6.4 Pour revoir des parties mémorisées

Comment faire pour revoir une partie que vous avez mis en mémoire dans la bibliothèque? Appuyez tout d'abord sur **LIBRARY** puis, si c'est nécessaire sur **FUNCTION** et une touche valeur, pour rentrer dans une banque spécifique. Utilisez **TAB/COLOR**, + et - pour aller jusqu'à la case mémoire choisie. Les lumières du plateau devraient être fixes, indiquant qu'une partie est bien mémorisée là. Enfoncez **FUNCTION** et **NEW GAME** pour charger la partie dans la mémoire vive de l'ordinateur. Vous reverrez la partie en appuyant sur **ANALYSIS** et +.

Il existe une autre façon de chercher une partie dans la bibliothèque. Partons du principe suivant: vous vous souvenez des premiers coups de la partie que vous voulez revoir. Entrez ces coups en mode Analyse, puis appuyez sur **LIBRARY**. L'ordinateur recherchera la partie qui comporte ces coups et vous montrera la banque ou elle est mémorisée. Appuyez sur **NORMAL**, le reste de la partie sera copiée dans la mémoire vive de l'ordinateur. Vous la reverrez en appuyant sur **ANALYSIS** et +.



Si plusieurs parties commencent par les mêmes coups, l'ordinateur, chaque fois où vous appuyerez sur **LIBRARY**, vous indiquera les cases mémoires où elles sont stockées. La dernière partie de ce type offerte, l'ordinateur vous proposera une case vide (lumières du plateau clignotantes) pour stocker les coups que vous venez d'entrer. Appuyez sur **LIBRARY** pour revenir à la première partie proposée.

Bien évidemment, vous procéderez de la même façon pour les positions et les problèmes d'échecs. Si vous mettez en place et entrez une position et si vous appuyez sur **LIBRARY**, l'ordinateur vérifiera tout d'abord qu'elle n'est pas déjà mémorisée dans la bibliothèque. Si c'est le cas, les lumières du plateau seront fixes. Vous pouvez presser **NORMAL** (ou **FUNCTION** et **NEW GAME**) pour enregistrer les coups dans la mémoire vive de l'ordinateur. S'il ne trouve pas la position, il vous proposera une case mémoire (lumières du plateau clignotantes) ou vous pourrez mémoriser votre position pour une utilisation future; pour ce faire, appuyez sur **FUNCTION** et **+**.

### 6.5 Mise en mémoire d'ouvertures actives

Comme nous venons de le voir, pour stocker une partie ou une séquence de coups, il vous faut presser **FUNCTION** et **+**. Si vous appuyez sur **FUNCTION** et **TAB/COLOR**, vous enregistrerez aussi votre séquence de coups, mais dans ce cas, celle-ci deviendra partie intégrante de la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur. Cela signifie que l'ordinateur jouera ces coups de son propre chef, lors d'une partie normale.

Cette fonction est particulièrement utile si l'on souhaite étendre la bibliothèque d'ouvertures intégrées de l'ordinateur. Faites l'expérience suivante, entrez les coups: 1. e2-e3 e7-e5 2. Ff1-c4 Cb8-c6 3. Dd1-h5 Cg8-f6 4. Dh5xf7 Mat. Appuyez sur **LIBRARY**, **FUNCTION** et **TAB/COLOR**. A présent si vous commencez une partie par e2-e3, l'ordinateur jouera la séquence de coups précédente, vous permettant de le mettre Mat en 4 coups. Il ne faut bien sûr pas garder cette partie dans la mémoire de votre ordinateur, mais elle illustre la façon dont vous pouvez enregistrer une ouverture qui deviendra active au cours d'une partie normale.

### 6.6 Pour effacer des parties

Si vous avez rempli la mémoire de votre ordinateur (cela devrait prendre un certain temps) et si vous voulez mémoriser une partie supplémentaire, l'ordinateur émettra un bip erreur vous signalant qu'il n'y a plus de case mémoire vide. Il vous faudra donc effacer la ou les parties qui ne vous intéressent plus. Pour ce faire, passez en mode bibliothèque, choisissez la case mémoire où se trouve la partie à effacer, appuyez sur **FUNCTION** et **-**. Les lumières du plateau se mettront à

clignoter, signalant que la case mémoire est à présent vide.

### 6.7 Points dont il faut se souvenir

Voici un court résumé des commandes du Mode Bibliothèque.

<b>LIBRARY</b>	— Permet de rentrer dans le Mode Bibliothèque (la lumière MODE clignote en rouge).
<b>FUNCTION</b> , touche "valeur"	— Pour choisir une banque de mémoire.
<b>TAB/COLOR</b> , <b>+</b> ou <b>-</b>	— Pour choisir une case mémoire.

Si les lumières du plateau clignotent, la case est vide, si elles sont fixes, une partie est déjà mémorisée dans cette case.

<b>FUNCTION</b> , <b>+</b>	— Pour enregistrer la partie actuelle ou la position dans cette case mémoire.
<b>FUNCTION</b> , <b>TAB/COLOR</b>	— Enregistre la partie présente dans cette case et la rend partie intégrante de la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur.
<b>FUNCTION</b> , <b>NEW GAME</b>	— La partie mémorisée dans cette case devient la partie présente.
<b>FUNCTION</b> , <b>-</b>	— Efface la partie enregistrée dans cette case.
<b>NORMAL</b>	— Pour revenir au mode de jeu normal.

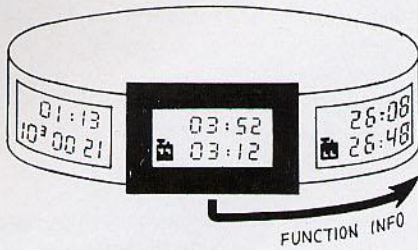
Si vous avez fait certains coups d'une partie ou si vous avez entré une position spéciale:

<b>LIBRARY</b>	— Pour chercher une partie correspondant aux coups joués ou à la position.
<b>NORMAL</b>	— Pour ajouter le restant des coups à la partie actuelle.

## 7. Affichage à cristaux liquides

Votre échiquier électronique Kasparov possède un afficheur intégré LCD qui vous procure de nombreuses informations durant la partie. Normalement, vous ne voyez qu'une portion des informations disponibles (une fenêtre). En pressant les touches **FUNCTION** et **INFO**, la totalité des informations défileront sur l'afficheur.



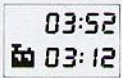


En Appuyant sur **FUNCTION** et **INFO** permet de faire défiler les informations sur l'écran.

Dans les sections suivantes, vous trouverez un sommaire des informations disponibles sur cet écran durant toutes les phases de la partie.

### 7.1 Affichage lors d'une partie normale

Quand vous jouez une partie contre l'ordinateur, vous verrez sur l'écran le temps total qui, à ce stade, a été utilisé par chaque camp. Par exemple:



Cela veut dire que les Noirs ont utilisé jusqu'à présent 3 minutes et 52 secondes pour faire tous leurs coups et les Blancs 3 minutes et 12 secondes. Le graphique représentant une horloge d'échecs signale que le temps des Blancs est entrain de s'écouler. Dès qu'un des camps aura utilisé plus de 60 minutes une partie de l'écran clignotera signalant que le comptage se fait en heures et minutes. Le temps maximum pouvant être affiché par chaque horloge interne est de: 18:12:15. A ce stade, l'horloge sera automatiquement remise à zéro (0:00:00) et le comptage recommencera.

En appuyant sur **FUNCTION** et **INFO**, vous verrez apparaître les "fenêtres suivantes":

1. Temps restant pour chaque camp. Si une partie de l'afficheur clignote, le temps sera exprimé en heures et minutes; si l'afficheur est fixe, en minutes et secondes. Sur certains niveaux (par exemple, au niveau Analyse ou Résolution de problèmes) cette information ne sera pas disponible et l'on verra su l'écran "00:00".
2. La Variante Principale. L'ordinateur vous montre la suite qu'il envisage et sur la ligne inférieure la profondeur du coup actuellement affiché. A la fin de la variation, il affiche son évaluation de la position en centième de pions (par exemple "Scor + 0200"; l'ordinateur estime que les Blancs ont une avance équivalente à 2 pions).
3. Profondeur de la recherche et évaluation. La ligne supérieure vous indique la profondeur à laquelle l'ordinateur a examiné les suites possibles ("Fd 3 = la

"profondeur totale" de la recherche est équivalente à 3 coups complets); la ligne inférieure montre l'évaluation de la position en centième de pions. Notez que dans certains cas, le programme examine certaines variantes beaucoup plus profondément que la "profondeur totale" indiquée.

4. Anticipation du prochain coup + évaluation.
5. Temps utilisé pour le coup actuel + nombre de positions examinées (par millions). Si, par exemple, vous lisez sur l'afficheur: "01:13,10³ 00 21", cela veut dire que l'ordinateur a réfléchi pendant 1 minutes et 13 secondes et a évalué 21'000 positions durant ce laps de temps.

En appuyant à nouveau sur **FUNCTION** et **INFO**, vous reviendrez à la "fenêtre" normale (temps total utilisé par chaque joueur). A tout moment, vous pouvez revenir à cet affichage en pressant **NORMAL**. Lorsque vous aurez sélectionné une de ces fenêtres, elle restera active, jusqu'à ce que vous en choisissiez une autre en pressant **FUNCTION** et **INFO** ou **NORMAL**.

### 7.2 Affichage en Mode Analyse

Comme nous l'avons vu dans les paragraphes 3.3 et 3.4, si vous appuyez sur **ANALYSIS** – ou **+**, vous reviendrez en arrière ou vous rejouerez des coups. Si vous maintenez une pression sur **-** ou **+** sans modifier la position sur l'échiquier, vous verrez défiler sur l'écran les coups de toute la partie. Appuyez sur **NORMAL** pour revenir au coup actuel.

### 7.3 Vérification de la position et correction

Si vous appuyez sur une touche valeur pour vérifier la position sur l'échiquier (paragraphe 5.1), le type de la pièce et sa position apparaîtront sur l'écran LCD. Durant la partie, les coups illégaux seront corrigés à l'aide de l'écran. Par exemple "CLr G4" signifie que la pièce sur G4 n'est pas correctement positionnée (appuyez sur cette case et otez la pièce de l'échiquier), "Put G1" veut dire que la pièce devrait être en G1 (appuyez légèrement sur cette case et placez la pièce à cet endroit).

### 7.4 Niveaux de jeu

Quand vous choisissez des niveaux (voir chapitre 2), vous verrez des informations complémentaires concernant les controles de temps sur l'écran LCD. Par exemple, "LE 1, 02:00" signifie que chaque joueur doit jouer un coup toutes les 2 minutes; "LE 30, 30:30" = 30 coups en 30 minutes; "LE 1, 99:99" : 1 coup\*en un temps illimité (Analyse); "LE 99, 05:00" tous les coups doivent être joués en 5 minutes ("99" signifie tous les coups ou temps illimité). Si une partie de l'écran clignote, le temps est exprimé en heures et minutes, s'il est fixe, il s'agit de minutes et secondes.



Sur certains niveaux, en appuyant sur **FUNCTION** et **INFO**, vous pourrez obtenir des informations complémentaires sur les temps secondaires. Quand on peut faire apparaître une seconde "fenêtre" vous verrez une flèche sur la rangée inférieure de l'écran. Aux niveaux Handicap, "Handi" s'affiche, au niveau Problème, "Probl" et aux niveaux expérimentaux ayant une profondeur fixe (H1-H8), vous verrez "F1" et la profondeur définie.

### 7.5 Mise en place d'une position

Si vous appuyez sur **SET UP**, vous visualiserez sur l'écran "SEt" pour vous avertir que vous êtes en mode Set Up. Chaque fois que vous entrez une pièce (comme décrit dans les paragraphes 5.2 et 5.3) le type de la pièce et sa position sont affichés sur l'écran.

### 7.6 Bibliothèque programmable par l'utilisateur

Toutes les fonctions de la bibliothèque (voir chapitre 6) sont portées sur l'écran. Vous pouvez toujours dire quel "bank" et "slot" (case) sont sélectionnés. Si le cadran clignote, cela signifie que la case est vide. Si a case contient déjà une partie en mémoire, l'affichage demeure fixe.

## 8. Détails techniques importants

### 8.1 Changement de piles

Ne tardez pas à remplacer des piles devenues trop faibles, car elles peuvent couler et donc endommager votre ordinateur. Avec un jeu de piles alcalines neuves, vous pourrez jouer environ 100 heures. Quand les piles commencent à faiblir, un "B" apparaîtra périodiquement sur l'écran LCD. Ce signal s'affichera plusieurs heures avant que les piles ne soient complètement usées; vous aurez donc le temps nécessaire pour remédier à cette situation.

Si vous avez enregistré des parties dans la bibliothèque programmable (voir chapitre 6), il vous faudra effectuer le changement de piles avec précautions. Appuyez tout d'abord sur **STOP** pour arrêter l'ordinateur. Retournez l'appareil de façon que les lettres ACL soient face à vous. Ayez un jeu de piles neuves à portée de la main. Enlevez les trois piles de gauche et remplacez-les tout de suite par des neuves. Faites ceci en moins de 20 secondes pour que les parties mémorisées ne soient pas effacées. Jetez les piles usées tout de suite. Puis remplacez ainsi les trois de droite.

### 8.2 Adaptateur secteur

Si vous utilisez un adaptateur secteur (en option), fourni par votre revendeur habituel, prenez les précautions suivantes afin que le contenu de votre bibliothèque

programmable ne soit pas effacé: Installez toujours des piles dans votre ordinateur, même si vous utilisez un adaptateur. Si vous faites fonctionner votre ordinateur sans piles, un "B" apparaîtra périodiquement sur l'écran. Vérifiez que votre ordinateur est bien arrêté quand vous branchez l'adaptateur. Raccordez d'abord votre adaptateur à la prise secteur, puis à la fiche de votre ordinateur.

### 8.3 La touche ACL

Si votre ordinateur se bloque à cause d'une décharge statique ou pour tout autre raison, pressez tout d'abord **STOP**, puis au moyen d'une aiguille ou de tout autre objet pointu, appuyez sur la touche ACL située au dos de l'appareil, pendant une seconde et enfin, enfoncez simultanément **PLAY** et **GO**. Ceci aura pour effet de remettre l'ordinateur à zéro et de vider sa mémoire: les parties ou positions mises en mémoire seront donc effacées.

### 8.4 Soins et entretien

Votre ordinateur d'échecs Kasparov est un appareil électronique de haute 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.

### 8.5 Spécifications techniques

Microprocesseur:	65C02
Vitesse du processeur:	5 MHz
Mémoire programme:	64 Koctets
Mémoire vive:	16 Koctets
Lumières LED:	4 rouges, 23 tricolores
Touches:	27
Afficheur LCD:	7 segments × 8 plus 7 × 7 Dot-Matrix
Consommation:	0,75 W
Piles:	6 piles "C" (type AM2/R14)
Durée de vie des piles:	100 heures (piles alcalines)
Adaptateur secteur:	9V à 200mA minimum, avec (en option) fiche 2,1mm ID/5,5mm OD
Dimensions:	370 × 243 × 35 mm
Poids:	1 kg (sans les piles)
Force de jeu:	En principe, moins de 2% de l'ensemble des joueurs d'échecs seront en mesure de battre le Turbo King. Avec de l'entraîne- ment, vous pourrez être un de ceux-là.

Saitek se réserve le droit d'apporter toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits sans notifications préalables.



## 8.6 Guide en cas de panne

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES	QUOI FAIRE
1. L'ordinateur ne fonctionne pas avec des piles	Piles mal-positionnées	Voir fig. 2
	Problème de mise en route	Appuyez sur ACL (voir paragraphe 8.3)
2. Un "B" apparaît sur l'écran LCD	Piles usées ou faibles	Remplacez les piles (voir paragraphe 8.1)
3. L'ordinateur ne fonctionne pas sur adaptateur	Mauvais type d'adaptateur utilisé (voltage, tension etc...)	Vérifiez avec votre revendeur
	Adaptateur défectueux	Si l'ordinateur fonctionne sur piles et pas sur adaptateur, ce dernier est sans doute en panne. Renvoyez-le à votre centre de Services Après vente.
4. Des lumières s'allument ensemble, l'ordinateur se comporte de façon curieuse ou se bloque en milieu de partie	Problème de remise à zéro, décharge statique où saute de courant	Débranchez l'adaptateur, enlevez les piles, appuyez sur ACL, vérifiez la prise secteur, réinstallez les piles et mettez à nouveau l'ordinateur en route (voir paragraphe 8.3).
5. Une horloge LCD, une lumière, une touche ou une case ne fonctionne pas.	Composant défectueux ou mauvais contact.	Consultez le Centre de Services Après Vente.
6. L'ordinateur triche ou joue des coups illégaux.	Il a joué un coup spécial tel que: — Une Prise en Passant, — Un Roque (coté du Roi ou de la Reine), — Une Promotion ou une Sous Promotion	Vérifiez que vous connaissez bien les règles du jeu d'échecs. Lisez les Règles des échecs. Utilisez les touches "valeur" pour vérifier la position des pièces sur l'échiquier (voir paragraphe 5.1), puis revenez en arrière sur un coup et vérifiez la position. Vous verrez ainsi ce que l'ordinateur a joué.
	La position sur l'échiquier n'est pas correcte, certaines pièces ont été déplacées.	Vérifiez la position sur l'échiquier (voir paragraphe 5.1).
7. L'ordinateur refuse d'accepter un coup.	Vous essayez de jouer un coup illégal.	Est-ce à vous de jouer? (Regardez la couleur des lumières). Votre Roi est-il en échec? (Regardez la lumière CHECK). La partie est-elle finie? (Echec et Mat ou Nul). Votre coup mettra-t-il votre Roi en échec? Essayez-vous de Roquer de façon incorrecte? Vérifiez les Règles. En Roquant, avez-vous déplacé d'abord la Tour.
8. Un pion se déplace comme une Reine, (ou une Tour, un Fou ou un Cavalier).	Le pion a été promu.	Utilisez les touches "valeurs" pour vérifier la position sur l'échiquier. Revenez en arrière jusqu'au coup précédant la Promotion et laissez l'ordinateur jouer le coup à nouveau.
9. Le Roi se déplace comme une Dame.	Dans la position de départ le Roi et la Dame ont été inversés.	Utilisez les touches "valeurs" pour confirmer l'identité de ces pièces.
10. L'ordinateur ne répond pas à vos coups.	Vous êtes sur le mode Analyse (voir chapitre 3).	Appuyez sur <b>NORMAL</b> et <b>PLAY</b> .
	L'ordinateur est toujours en train de réfléchir (la lumière WHITE ou BLACK clignote).	Appuyez sur <b>PLAY</b> pour l'interrompre (voir paragraphe 3.2).
	Le niveau B7 (analyse) ou B8 (résolution de problèmes) a été sélectionné (voir paragraphe 2.4).	Vérifiez le niveau.
11. L'ordinateur est silencieux.	Le son est coupé (voir paragraphe 1.8).	Appuyez sur <b>SOUND</b> pour le réactiver.
12. L'ordinateur ne veut pas enregistrer une partie.	La case mémoire est occupée (voir paragraphe 6.3).	Videz la case (voir paragraphe 6.6) où choisissez une autre case.
	La bibliothèque est pleine.	Effacez les parties les moins importantes (voir paragraphe 6.6).



