

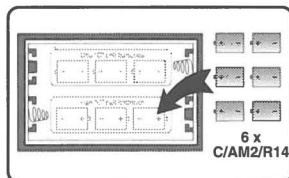
KASPAROV

GK 2000

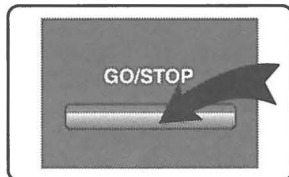
MISE EN ROUTE RAPIDE

Pour débiter une partie d'emblée, et sans avoir à lire d'abord l'entièreté de ce manuel, effectuez les opérations de cette Mise en Route Rapide!

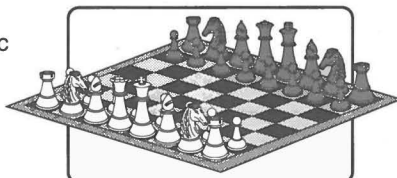
- 1 Introduisez 6 piles "C" (Type AM2/R14) dans l'ordinateur, en respectant bien la disposition des polarités.



- 2 Appuyez sur **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur. Si l'ordinateur ne répond pas, appuyez sur la touche **ACL**, comme expliqué dans la Section 1.1.



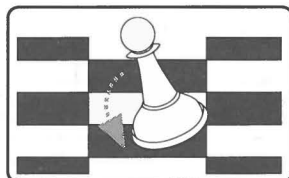
- 3 Disposez les pièces sur leurs cases initiales, avec les Blancs de votre côté.



- 4 Appuyez sur **NEW GAME** pour initialiser l'ordinateur.



- 5 Opérez les coups sur l'échiquier en exerçant une légère pression sur la pièce sur sa case de départ puis sur sa case d'arrivée.



- 6 Les coups de l'ordinateur sont portés à l'affichage, et deux lampes s'allument pour signaler les coordonnées de la pièce à déplacer. Exercez une légère pression sur la pièce à la case de départ, puis sur celle d'arrivée afin de conclure le coup.



Opérez le coup suivant de la même manière. Appuyez sur **GO/STOP** quand vous voulez éteindre l'ordinateur. Amusez-vous bien!

GARRY KASPAROV
Champion du Monde

Cher ami, joueur d'échecs,

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

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

Récemment encore, on considérait les ordinateurs d'échecs comme de simple 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 du monde, mais encore, ils les encouragent à participer à des tournois où ils affronteront d'autres joueurs. Les ordinateurs d'échecs vous apprendront les règles de base de ce jeu et continueront à vous passionner même quand vous serez devenu un joueur de club confirmé.

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

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

Bonne chance !

Garry Kasparov

KASPAROV GK2000

MANUEL

SOMMAIRE

TOUCHES ET FONCTIONS

INTRODUCTION

Les règles des échecs

1. POUR COMMENCER: L'ESSENTIEL

- 1 Installation des piles
- 2 Comment déplacer les pièces
- 3 Les coups de l'ordinateur
- 4 Les retours en arrière
- 5 Comment démarrer une nouvelle partie
- 6 Comment changer de niveau

2. LES CARACTERISTIQUES DE BASE

- 2.1 Indication du tour
- 2.2 Les prises de pièces et les coups spéciaux
 - En passant
 - Le Roque
 - Promotion des pions
- 2.3 Coups non autorisés (coups irréguliers et fautifs)
- 2.4 Echec, mat et nul
- 2.5 Pour terminer la recherche de l'ordinateur
- 2.6 Pour changer de camp avec l'ordinateur
- 2.7 Les ouvertures répertoriées
- 2.8 Réflexion dans le temps de l'adversaire
- 2.9 Mémorisation de la partie

3. NIVEAUX DE DIFFICULTE

Pour choisir un niveau de jeu

- 3.1 Niveaux de jeu normal
- 3.2 Niveau Infini
- 3.3 Niveaux Tournoi
- 3.4 Niveaux 'Sudden Death'
- 3.5 Niveaux débutant
- 3.6 Niveaux Recherche de Mat
- 3.7 Niveaux entraînement

4. INFORMATIONS SUR LA PARTIE

L'usage du mode Info.

- 4.1 Variante principale
- 4.2 Information sur la recherche de l'ordinateur

4.3 L'Horloge échiquienne

4.4 Compteur des coups

4.5 Suggestions de coups

5. VERIFICATION DES POSITIONS - MISE EN PLACE DES PIECES

- 5.1 Vérification des positions des pièces sur l'échiquier
- 5.2 Changement et installation de positions

6. LES OPTIONS

Sélection des options de jeu

- 6.1 Options de mode de fonctionnement
 - Réponse automatique
 - Son
 - Mode silencieux
 - Tic-tac d'horloge
 - Compte à rebours
 - Programme test
 - Mise hors tension automatique
 - Les Blancs pour camp adverse
- 6.2 Les Options de mode de jeu
 - Recherche sélective
 - Mode Jeu facile
 - Mode Jeu aléatoire
 - Livre passif
 - Livre actif
 - Bibliothèque complète
 - Livre Tournoi
 - Avec/sans Bibliothèque
- 6.3 Options en affichage cyclique

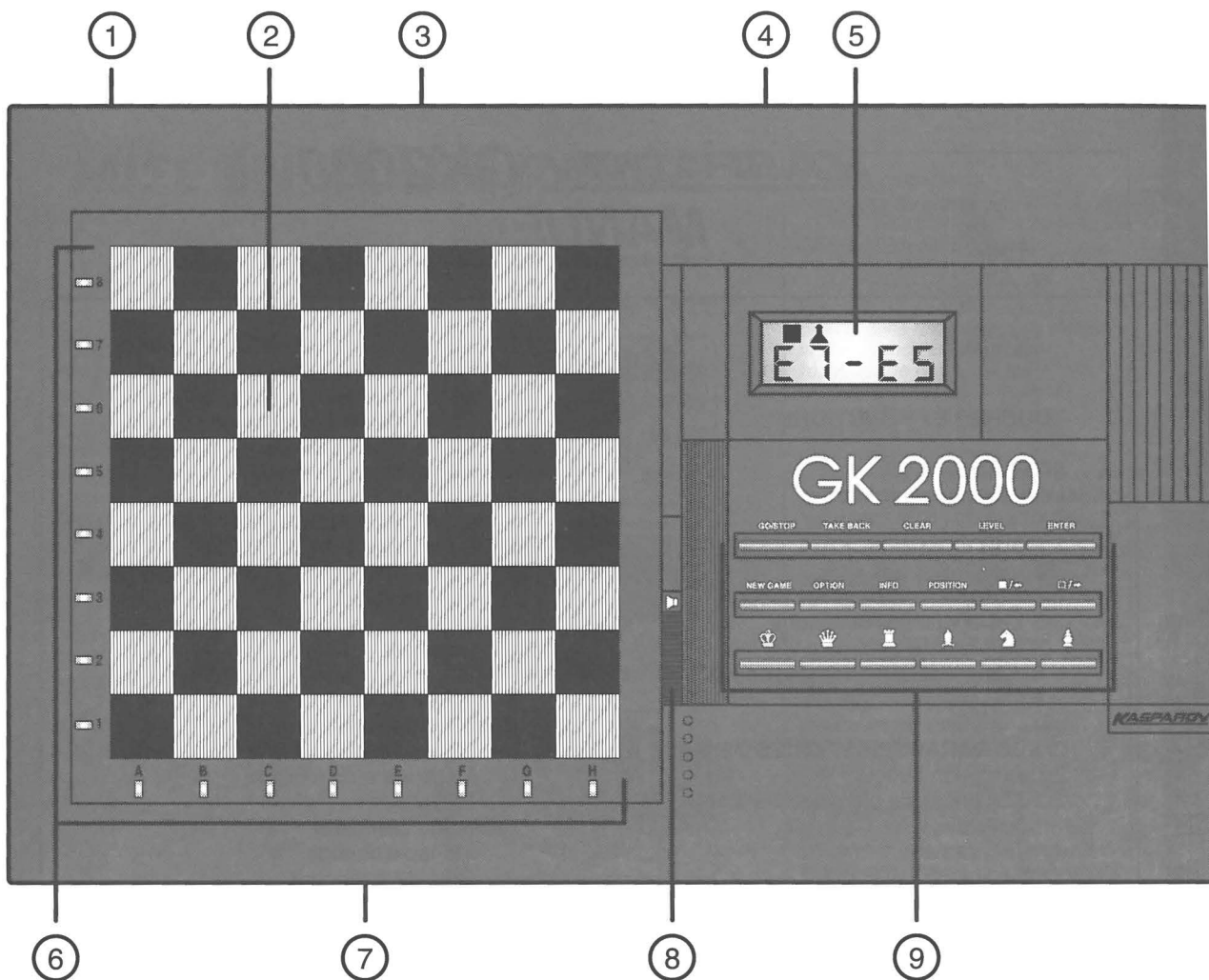
7. FICHE TECHNIQUE

- 7.1 La touche ACL
- 7.2 Soins et entretien
- 7.3 Caractéristiques techniques

PETIT GUIDE DE DEPANNAGE

CENTRES DE SERVICES

TECHNIQUES KASPAROV



TOUCHES ET FONCTIONS

- ① **LOGEMENT DES PILES:** Au dos de l'appareil. Alimentation par six piles "C" (Type AM2/R14). Veillez à n'avoir toujours que des piles neuves, même lorsque vous utilisez l'appareil avec un adaptateur pour prise de secteur, cela afin de préserver le contenu mémoire de l'appareil.
- ② **ECHIQUIER A PLATEAU SENSITIF:** Chaque case contient un senseur qui détecte et enregistre les déplacements de pièces.
- ③ **RANGEMENT DES PIECES:** Un compartiment servant au rangement des pièces est situé dans la base de l'appareil.
- ④ **DOUILLE ADAPTATEUR COURANT DE SECTEUR:** Cette douille sert au branchement de l'adaptateur optionnel Saitek, en vente chez les fournisseurs Saitek.
- ⑤ **AFFICHAGE CRISTAUX LIQUIDES:** Sert à énoncer les coups et à afficher des informations en rapport avec eux au cours des parties. Utilisé également dans la sélection des niveaux de jeu, la vérification des pièces, leur mise en place, la sélection des options, l'affichage cyclique et autres.
- ⑥ **LAMPES DE PLATEAU:** Servent à indiquer les déplacements des pièces, à opérer les retours en arrière, et vérifier ou disposer les pièces.
- ⑦ **TOUCHE ACL:** Sur la face inférieure de l'appareil. Sert à éliminer les décharges électrostatiques après insertion des piles.
- ⑧ **COMMUTATEUR CONTROLE DE VOLUME:** Quand le commutateur est en position basse (comme indiqué ici) le volume du bip sonore est au plus bas. Manoeuvrez le commutateur vers le haut pour augmenter le volume.
- ⑨ **TOUCHES DE JEU**
 - a. **TOUCHE GO/STOP:** Appuyez pour éteindre l'ordinateur. Quand l'appareil est éteint, l'ordinateur conserve les positions en mémoire.
 - b. **TOUCHE RETOUR EN ARRIERE (TAKE BACK):** Appuyez pour revenir en arrière sur un coup (celui d'un seul camp).

- c. **TOUCHE D'EFFACEMENT (CLEAR):** Appuyez pour quitter le mode Option et le mode Verify (Vérification). Pressez pour quitter le mode Niveau sans modifier le niveau, à moins que vous ayez changé de niveau par l'intermédiaire des cases de l'échiquier, auquel cas la touche **CLEAR** fait office de touche de validation (**ENTER**) et introduit le niveau de jeu correspondant.
- d. **TOUCHE DE NIVEAU (LEVEL):** Pressez pour appeler le mode Niveau (Level) et sélectionner le niveau de jeu souhaité.
- e. **TOUCHE DE VALIDATION (ENTER):** Pressez pour changer de camp avec l'ordinateur. Pressez cette touche quand l'ordinateur poursuit sa réflexion afin de le forcer à effectuer son coup. Sert également à débarasser l'échiquier en mode Position, à activer ou désactiver les options en mode Option et Info, et à quitter le mode Niveau après avoir changé de niveaux.
- f. **TOUCHE NEW GAME (NOUVEAU JEU):** Pressez pour démarrer une nouvelle partie. Note: On peut également démarrer une nouvelle partie en appuyant sur **ENTER** et **CLEAR** simultanément.
- g. **TOUCHE OPTION:** Sert à accéder au mode Option.
- h. **TOUCHE INFO:** Sert à accéder au mode Info (pour afficher l'information sur les parties et permettre d'observer la réflexion de l'ordinateur).
- i. **TOUCHE POSITION:** Sert à entrer dans le mode Position (pour mettre en place ou changer les positions sur l'échiquier).
- j. **TOUCHES FLECHES DES BLANCS ET NOIRS (□/← et ■/→):** Permet de changer de niveau dans le mode Niveau et de parcourir le cycle des options dans le mode Option et le mode Info. Sert également à sélectionner la couleur dans le mode Position.
- k. **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIECES (♔, ♚, ♜, ♞, ♝, ♞):** Permet de vérifier les positions sur l'échiquier, de mettre en place les nouvelles positions et de promouvoir les pièces.

INTRODUCTION

Nos compliments pour l'acquisition du Kasparov GK2000, ordinateur d'échecs qui offre une grande gamme de fonctions fascinantes et un très puissant programme d'échecs. Le GK2000 est aussi d'un usage particulièrement aisé; il enregistre tous les coups automatiquement grâce à son plateau à capteur incorporé.

Une liste impressionnante de fonctions spéciales!

- 64 niveaux de jeux différents, dont Entraînement, Tournoi, "Sudden Death", Recherche de Mat et des niveaux Débutant.
- Plateau sensitif pour l'enregistrement aisé des coups
- Affichage grand écran et 16 lampes de plateau Horloges échiquiennes avec chronométrage à rebours et tic-tac d'horloge en option exceptionnelle
- L'ordinateur pense dans le temps de vos coups, ce qui augmente son agressivité
- Recherche sélective complexe à grande vitesse
- Option affichage cyclique programmable
- Observation détaillée du raisonnement de l'ordinateur: évaluation des positions, profondeur de recherche, 4 coups dans la variante principale, coup en cours, nombre de noeuds objets de la recherche, etc.
- Recherche de coups offerte sur demande
- Grande bibliothèque d'ouvertures
- Peut jouer les Blancs du haut de l'échiquier
- Contrôle et dispose les positions et les problèmes d'échecs.
- Retour en arrière possible jusqu'à 30 coups individuels
- Jeu avec un autre joueur possible, l'ordinateur servant d'arbitre et assurant le chronométrage
- Modes de jeu sélectionnables par l'utilisateur
- Bibliothèque d'ouvertures aux registres sélectionnables par l'utilisateur
- Reconnaît et applique toutes les règles des échecs dont le Roque, la promotion et la sous-promotion des pions, la prise en passant et les formules de nul (pat, nul en 50 coups, nul par la triple répétition)
- Résout les mats jusqu'à 8 coups
- Coupure automatique de l'alimentation électrique avec rétention de mémoire

Les règles du jeu d'échecs

Le Kasparov GK2000 connaît toutes les règles du jeu d'échecs, dont le Roque, la promotion des pions, la prise en passant et les divers nuls. Si vous ne connaissez pas parfaitement ces règles, reportez-vous à la fin de ce manuel où elles sont résumées. Des informations supplémentaires sur les échecs sont disponibles dans les bibliothèques locales, qui détiennent toujours des ouvrages de référence sur le sujet.

1. POUR COMMENCER: L'ESSENTIEL

1 Installation des piles

Le Kasparov GK2000 fonctionne avec 6 piles "C" (Type AM2/R14). Utiliser des piles alcalines pour assurer une plus longue durée d'autonomie (jusqu'à 150 heures). Assurez-vous que l'ordinateur est éteint ("off"), puis insérez les piles comme indiqué au début du manuel. Appuyez sur **GO/STOP** pour mettre l'appareil sous tension. Un bip indique que la partie peut être commencée. Si l'ordinateur ne répond pas (une décharge d'électricité statique est susceptible d'avoir provoqué son blocage), utilisez une pointe acérée pour presser la touche **ACL** au dos de l'appareil et la maintenir enfoncée pendant au moins une seconde. Cela a pour effet de remettre en route l'ordinateur.

Pour économiser l'énergie des piles, éteignez l'appareil lorsque vous interrompez la partie pendant plus de quelques minutes. Vous pouvez également activer l'option "Auto Power Down" (Coupure automatique de l'alimentation électrique - cf. Section 6.1) pour que l'ordinateur s'éteigne automatiquement lorsqu'aucune touche n'est pressée pendant 15 minutes.

Si vous ne voulez pas que l'ordinateur soit alimenté par piles, vous devez vous procurer un adaptateur électrique Saitek vendu en option. Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur spécifique à l'usage de cet ordinateur d'échecs. L'utilisation de tout autre adaptateur annule la garantie couvrant cet appareil.

IMPORTANT: Pour être sûr que le contenu mémoire ne se perdra pas, maintenez le GK2000 toujours équipé de bonnes piles, même lorsque vous utilisez l'adaptateur, car en l'absence de piles dans l'appareil, la mémoire se vide dès qu'on débranche l'adaptateur.

2 Comment déplacer les pièces

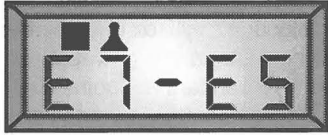
Alors que vous êtes prêt à démarrer votre première partie contre l'ordinateur :

- a. Appuyez sur **GO/STOP** pour mettre l'ordinateur sous tension.
- b. Appuyez sur **NEW GAME** et disposez les pièces en position de départ, avec les Blancs de votre côté (lire le Règlement des Echecs à la fin de ce manuel si vous n'êtes pas sûr des positions initiales des pièces)
- c. Pour opérer un coup, pressez doucement la pièce à déplacer sur le plateau jusqu'à produire un bip sonore. Le plateau sensitif enregistre votre coup, et les lampes coordonnées de la pièce s'allument. L'affichage indique également la couleur, la pièce et la case qui a été pressée.
- d. Prenez la pièce et pressez-la doucement sur la case où vous la déplacez. Un deuxième bip retentit, et l'ordinateur commence sa réflexion.

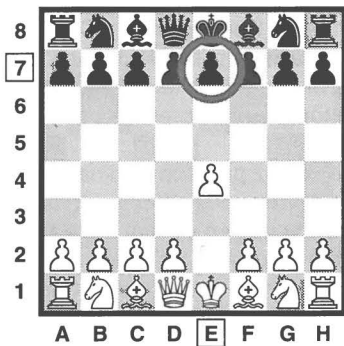
Note: En début de partie, la réponse de l'ordinateur est généralement instantanée sur de nombreux niveaux, car à ce stade il joue des ouvertures mémorisées dans sa bibliothèque d'ouvertures (pour plus de détails, lire Section 2.7).

3 Les coups de l'ordinateur

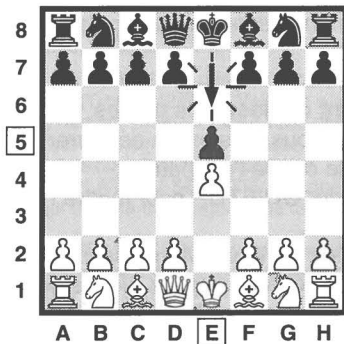
Quand vient son tour de jouer, l'ordinateur émet un bip sonore et indique son coup sur l'écran d'affichage. Les lampes du plateau s'allument pour indiquer les coordonnées en rangée et colonne de la pièce à déplacer. Appuyez doucement sur cette pièce jusqu'à entendre un bip sonore. L'ordinateur utilise ses lampes pour signaler les coordonnées de la case où la pièce doit se rendre. Déplacez la pièce sur la case concernée, et pressez la pièce dessus pour achever le coup de l'ordinateur.



L'affichage indique la couleur, la pièce et le coup.



Ici, l'ordinateur veut déplacer le pion noir de la case E7. Appuyez d'abord sur le pion E7.



Les lampes du plateau et l'écran d'affichage indiquent que le pion doit être déplacé sur E5. Pressez le pion sur la case E5 pour achever le coup de l'ordinateur.

4 Les retours en arrière

Pour retracter un coup, appuyez sur la touche **TAKE BACK** quand vient votre tour. L'écran d'affichage montre le coup à reprendre, et la case d'arrivée du coup est également indiquée par les lampes du plateau. Pressez la pièce indiquée sur sa case, et l'ordinateur vous montrera la case d'où cette pièce provient. Pressez la pièce sur la case départ pour achever le retour en arrière sur le coup. Répétez cette opération pour revenir en arrière sur autres coups.

Cet ordinateur permet les retours en arrière jusqu'à 30 coups individuels dans n'importe quelle position.

Vous pouvez donc revenir en arrière sur 15 échanges.

Note: à l'issue d'un retour en arrière sur une prise, l'ordinateur vous rappelle de remettre sur l'échiquier la pièce prise: la pièce et sa case sont affichées, et les lampes du plateau correspondant à la case s'allument. Remettez la pièce sur l'échiquier et appuyez sur la case pour achever le retour en arrière.

5 Comment démarrer une nouvelle partie

Pressez la touche **NEW GAME** pour commencer une nouvelle partie quel que soit le moment. Le bip de nouvelle partie signifie que l'ordinateur est prêt à commencer cette nouvelle partie en restant au niveau de jeu en cours.

*Notez qu'en appuyant sur **CLEAR** et **ENTER** en même temps permet de re-initialiser l'ordinateur pour une nouvelle partie.*

IMPORTANT: Appuyez sur **NEW GAME** efface la partie en cours de la mémoire; prenez grand soin de ne pas presser cette touche par erreur!

6 Pour choisir un niveau de jeu

Quand l'ordinateur est mis en marche pour la première fois, il est réglé sur le Niveau 4 (5 secondes par coup). Cependant, vous pouvez choisir n'importe quel des 64 niveaux décrits à la section 3.

Pour changer de niveau, utilisez l'une ou l'autre des deux méthodes suivantes :

- Appuyez sur **LEVEL**, et l'ordinateur affichera le niveau de jeu en cours. Changez les niveaux un après l'autre en utilisant les touches **■/→** et **□/←**. Un raccourci de cette fonction est possible: pressez la touche **LEVEL** de manière répétée pour franchir les 8 niveaux d'un trait. Quand l'ordinateur montre le niveau souhaité, pressez **ENTER** pour valider votre sélection.
- Appuyez sur **LEVEL** puis sur la case correspondant au niveau choisi. Appuyez sur **LEVEL**, puis sur une case pour activer un niveau, en utilisant le tableau à la section 3 comme guide. Appuyez sur **ENTER** pour valider votre sélection.

2. LES CARACTERISTIQUES DE BASE

2.1 Indication du tour

Quand l'ordinateur joue les Noirs, un carré noir clignote à l'affichage tandis que l'ordinateur réfléchit. Après avoir opéré son coup, un carré blanc apparaît à l'affichage sans clignoter pour indiquer que le tour est maintenant aux Blancs. Cette fonction permet de reconnaître au simple coup d'oeil si l'ordinateur est en train de réfléchir, et à quel camp le tour est venu de jouer.

2.2 Les prises de pièces et les coups spéciaux.

Pour prendre une pièce, appuyez sur la pièce à déplacer, retirez la pièce prise de l'échiquier, et appuyez votre pièce sur la case de la pièce prise. Les prises sont affichées comme ♞♠H5.

Les prises de pièce en passant

Dans une prise en passant, l'ordinateur utilise deux lampes de plateau pour vous rappeler de retirer le pion

pris. Vous devez appuyez sur le pion pris avant de le retirer de l'échiquier.

Le Roque

L'ordinateur reconnaît automatiquement une manoeuvre de Roque après déplacement du Roi. Après avoir pressé le Roi sur sa case départ puis arrivée, le GK2000 utilise les lampes du plateau pour vous rappeler de déplacer la Tour. Pressez la tour sur ses cases indiquées comme départ et arrivée pour accomplir le coup. Le Roque sur l'aile du Roi est affiché 0-0, celui sur l'aile de la Dame est affiché ♖-♖-♖.

La promotion de pion

Quand vous promouvez un pion, pressez-le d'abord sur les cases départ et arrivée comme d'habitude. L'ordinateur emet un bip sonore et la case d'arrivée reste affichée à l'écran. Vous devez alors appuyez sur la touche de Symbole de Pièce (♔, ♚, ♗, ou ♝) pour la pièce souhaitée afin d'enregistrer votre choix. L'ordinateur identifie aussitôt la pièce choisie, et commence aussitôt à réfléchir à son coup.

L'ordinateur peut aussi promouvoir et sous promouvoir une pièce. Lors d'une promotion, l'ordinateur affiche en même temps le pion et la pièce qui le remplacera. N'oubliez pas de changer la pièce sur l'échiquier.

2.3 Coups non autorisés/ coups irréguliers et fautifs

Le GK2000 n'accepte jamais les coups non autorisés. Si vous en tentez un, l'ordinateur fera retentir un double bip de basse tonalité, et les lampes de plateau et l'affichage indiqueront la case d'où provient la pièce. Etant donné que l'ordinateur ne permettra pas que vous vous déplaçiez sur une case non autorisée, il refuse d'en considérer l'éventualité et attendra que lui soit indiqué une case autorisée. Vous devez soit déplacer cette même pièce sur une autre case, soit presser de nouveau la même pièce sur sa case départ, et entreprendre le déplacement d'une autre pièce.

Si vous n'opérez pas correctement un coup de l'ordinateur, vous entendrez également un bip d'erreur et verrez un message d'erreur. Cela indique que vous essayez de déplacer une mauvaise pièce, ou que vous déplacez une pièce du camp de l'ordinateur sur une mauvaise case. Si l'ordinateur veut opérer le coup d7-d5 par exemple, et que vous appuyez sur d7 puis d6, l'affichage indiquera Er : d5 de manière rapide, vous signalant ainsi votre erreur. L'affichage revient ensuite à l'indication du coup d7-d5, et l'ordinateur attend que vous pressiez sur d5 pour achevez le coup.

Si vous pressez une pièce et que, la case départ apparaissant à l'affichage, vous décidez de ne pas effectuer ce coup, il suffit que vous appuyez sur cette même case pour annuler l'opération. Vous devez à présent opérer un autre coup de votre choix. Si vous changez d'idée après avoir opéré la totalité de votre coup, vous devez revenir en arrière comme indiqué à la Section 1.

2.4 Echec, mat et nul

Quand un Roi est en échec, l'ordinateur affiche

d'abord le coup comme d'habitude. Après l'accomplissement du coup, le message [HEC] (échec) apparaît sur l'écran en clignotant pendant quelques secondes, en même temps que le coup de mise échec. L'affichage revient ensuite à l'indication du chronométrage.

Si l'ordinateur découvre un mat forcé contre son adversaire, il commence par afficher le coup comme à l'ordinaire. Après que le coup a été effectué sur le plateau, l'ordinateur clignote l'annonce du mat ainsi que le coup, cet affichage reste quelques secondes. Il sera par ex. ♔ : ♖ : ♖ pour un mat en 2 coups. L'affichage revient ensuite à l'indication du chronométrage. Quand une partie se termine sur un échec et mat, l'ordinateur affiche le coup comme d'ordinaire, puis indique en clignotement le message [RUE] en même temps que le coup de mat pendant un bref instant après que le mat ait été accompli. L'affichage revient ensuite à l'indication du chronométrage.

GK2000 reconnaît les nuls par pat, par triple répétition et par la règle des 50 coups sans prise. Si vous ne connaissez pas bien ces cas de nul, reportez-vous à la section Règles des Echecs en fin de manuel. A l'issue d'un nul, l'écran d'affichage indique End.

2.5 Pour terminer la recherche de l'ordinateur

Pour interrompre l'ordinateur dans sa recherche, appuyer sur **ENTER**. Cela forcera l'ordinateur à jouer le meilleur coup de tout ceux étudiés jusqu'à cet instant de sa recherche. Cette fonction peut être très utile dans les hauts niveaux, notamment dans le niveau Infini, où l'ordinateur réfléchit à l'infini si on ne l'interrompt pas.

*Note: Dans le niveau Recherche de mat, appuyer sur **ENTER** ne provoque pas de coup de la part de l'ordinateur. La réponse de l'ordinateur sera un bip d'erreur et l'affichage d'un - - - - indiquant qu'il a été interrompu avant de trouver le mat. Pour continuer la partie, passez à un autre niveau de jeu.*

2.6 Pour changer de camp avec l'ordinateur

Vous pouvez changer de camp avec l'ordinateur à tout moment en appuyant simplement sur **ENTER** quand votre tour est venu de jouer. Il s'ensuivra que l'ordinateur jouera pour votre camp. Vous pouvez ainsi changer de camp aussi souvent que vous le souhaitez en cours de partie.

2.7 Les ouvertures répertoriées

En début de jeu, la réponse de l'ordinateur est généralement instantanée dans de nombreux niveaux, car le GK2000 joue des coups répertoriés dans sa bibliothèque d'ouvertures. La bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur comprend de nombreuses positions tirées de parties de grand-maîtres. Si la position des pièces en cours se trouve ainsi répertoriée, l'ordinateur jouera une réponse directement issue de son répertoire, au lieu d'y consacrer sa réflexion.

Le répertoire des ouvertures peut aussi traiter les transpositions. On appelle transposition une position atteinte par un ensemble de coups peut aussi être atteinte quand cet ensemble de coups se réalise dans

un enchaînement différent.

Note: Le GK2000 est doté d'une fonction de sélection de répertoires d'ouvertures dans sa bibliothèque; il est même possible de lui fermer l'accès à sa bibliothèque si on le souhaite. Lire section 6.2 pour plus de détails.

2.8 Réflexion dans le temps de l'adversaire

En jouant, vous remarquerez que l'ordinateur parfois répond à vous coup instantanément, même dans le milieu d'une partie dans les hauts niveaux de jeu. La raison en est que l'ordinateur raisonne et planifie des stratégies pendant le temps que vous mettez à jouer votre tour. Il anticipe vos actions probables et élabore ses réponses au coup que vous préparez. S'il a deviné juste, il n'y a aucune raison pour qu'il poursuive sa réflexion: il lui suffit de jouer aussitôt le coup qu'il a prévu.

Note: Vous pouvez désactiver cette fonction en choisissant l'option Easy Mode, prévue à la section 6.2

2.9 Mémorisation de la partie

Vous pouvez interrompre une partie à tout moment en appuyant sur **GO/STOP**. Le jeu est alors suspendu, et l'ordinateur "se souvient" de la position en cours et la garde en mémoire jusqu'à 2 ans (avec des piles alcalines neuves). Quand vous remettez en route l'appareil, l'ordinateur est prêt à reprendre la partie au point où vous l'avez laissée.

UN PROBLEME? QUELQUES TRUCS ET TUYAUX

- **Est-ce vraiment votre tour de jouer?** Vérifiez le symbole de la couleur clignotant dans l'écran d'affichage: si vous voyez □ ou ■, c'est que le tour est à l'ordinateur, et GK2000 est en train de raisonner sur son coup.
- **Avez-vous exécuté correctement le dernier coup de l'ordinateur?** Si l'affichage montre un message d'erreur, Er : d5 par exemple, pressez la case indiquée (d5 dans ce cas) pour rectifier l'erreur et achever le coup de l'ordinateur.
- **L'affichage produit un bip et continue de montrer votre case départ quand vous essayez un coup.** C'est que vous essayez d'effectuer un coup non autorisé. Vous devez soit déplacer la pièce vers une autre case, soit presser de nouveau la case indiquée comme case "départ" afin d'effacer le coup et opérer un coup différent. Vous pouvez faire confiance à l'ordinateur, il connaît toutes les règles et n'autorisera jamais un coup irrégulier!
- **Vous n'êtes pas sûr des positions des pièces sur l'échiquier? Vous avez dérangé des pièces par inadvertance?** Utilisez le mode Vérification (Verify) pour vous assurer de la disposition des pièces. Pour plus de détails, lire la section 5.1.
- **Votre Roi est-il échec?** Si votre Roi est en échec, vous devez le sauver de cette position avant d'effectuer tout autre coup (voir les Règles des Echecs).
- **L'ordinateur refuse d'exécuter un coup.** L'option Auto Answer est peut-être désactivée. Cette option doit être activée (ON) pour que l'ordinateur réponde automatiquement par ses coups. (voir Section 6.1).

3. NIVEAUX DE DIFFICULTE

Le Kasparov GK2000 a 64 niveaux de jeu, dont des niveaux pour joueurs occasionnels, des niveaux tournoi, des niveaux 'Sudden Death' et résolutions de problèmes, et même des niveaux spéciaux débutants. Quand vous enclenchez un niveau de jeu, ne perdez pas de vue que lorsque l'ordinateur dispose de plus de temps pour élaborer ses coups, il devient plus fort et joue mieux, tout comme s'il s'agissait d'un joueur humain!

Pour choisir un niveau de jeu

Il y a deux méthodes pour choisir un niveau de jeu. Vous pouvez choisir des niveaux en utilisant les touches de jeu ou les cases du plateau. Quelle que soit la méthode que vous utilisez, vous devez toujours appuyer d'abord sur la touche **LEVEL** pour entrer dans le mode Niveau (Level).

Pour choisir un niveau en utilisant les touches de jeu, appuyez d'abord sur **LEVEL**, et l'ordinateur affichera le niveau de jeu en cours. Quand l'ordinateur est mis en marche pour la première fois, il est réglé sur le Niveau 4 (5 secondes par coup), et l'affichage montre L 0 : 05. Changez les niveaux un après l'autre en utilisant les touches ■/→ et □/←. Un raccourci de cette fonction est possible: pressez la touche **LEVEL** de manière répétée pour franchir les 8 niveaux d'un trait. Quand l'ordinateur montre le niveau souhaité, pressez **ENTER** pour valider votre sélection et quitter le mode Niveau. Si vous utilisez les touches pour vérifier le niveau où vous vous trouvez sans vouloir en changer, il suffit d'appuyer sur **CLEAR** pour quitter le mode Niveau.

Une autre méthode de changement de niveaux consiste à utiliser les cases de l'échiquier. Comme indiqué dans le tableau ci-après, chacune des 64 cases de l'échiquier correspond à un niveau particulier. Appuyez sur **LEVEL** puis sur la case correspondant au niveau choisi. Appuyez sur **LEVEL**, puis sur une case pour activer un niveau, en utilisant le tableau comme guide. Puis pressez la case souhaitée, et le niveau apparaît dans l'affichage; appuyez sur **ENTER** pour valider votre sélection et quitter le mode Niveau. *Note: quand vous opérez votre sélection de niveau via les cases de l'échiquier, appuyer sur CLEAR aura exactement le même effet que de presser ENTER.*

3.1 Niveaux de jeu classiques (cases A1-G2)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	AFFICHAGE
1	1 seconde	L 0 : 01
2	2 secondes	L 0 : 02
3	3 secondes	L 0 : 03
4	5 secondes	L 0 : 05
5	10 secondes	L 0 : 10
6	15 secondes	L 0 : 15
7	20 secondes	L 0 : 20
8	30 secondes	L 0 : 30
9	45 secondes	L 0 : 45
10	1 minute	L 1 : 00
11	1,5 minutes	L 1 : 30
12	2 minutes	L 2 : 00
13	3 minutes	L 3 : 00
14	5 minutes	L 5 : 00
15	10 minutes	L 10 : 00

SELECTIONNEZ UN NIVEAU DE JEU PARMIS CEUX REPRESENTES PAR LES 64 CASES DE L'ECHIQUER

NIVEAUX PEDAGOGIQUES	8	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 9 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 10 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 11 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 12 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 13 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 14 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 15 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 16 coups
	7	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 1 coup	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 2 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 3 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 4 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 5 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 6 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 7 coups	ENTRAINEMENT Profondeur de Recherche 8 coups
NIVEAUX RECHERCHE DE MAT	6	RECHERCHE DU MAT Mat en 1 coup	RECHERCHE DU MAT Mat en 2 coups	RECHERCHE DU MAT Mat en 3 coups	RECHERCHE DU MAT Mat en 4 coups	RECHERCHE DU MAT Mat en 5 coups	RECHERCHE DU MAT Mat en 6 coups	RECHERCHE DU MAT Mat en 7 coups	RECHERCHE DU MAT Mat en 8 coups
NIVEAUX DEBUTANT	5	DEBUTANT 1 seconde par coup	DEBUTANT 2 secondes par coup	DEBUTANT 3 secondes par coup	DEBUTANT 4 secondes par coup	DEBUTANT 5 secondes par coup	DEBUTANT 6 secondes par coup	DEBUTANT 7 secondes par coup	DEBUTANT 8 secondes par coup
NIVEAUX SUDDEN DEATH	4	SUDDEN DEATH 5 minutes par partie (Niveau Blitz)	SUDDEN DEATH 10 minutes par partie	SUDDEN DEATH 15 minutes par partie	SUDDEN DEATH 20 minutes par partie	SUDDEN DEATH 30 minutes par partie (Echecs rapides)	SUDDEN DEATH 45 minutes par partie	SUDDEN DEATH 60 minutes par partie	SUDDEN DEATH 90 minutes par partie
NIVEAUX TOURNOI	3	TOURNOI 40 coups en 1 h 30	TOURNOI 35 coups en 1 h 45	TOURNOI 40 coups en 1 h 45	TOURNOI 35 coups en 1 h 30	TOURNOI 40 coups en 2 heures	TOURNOI 45 coups en 2 h 30	TOURNOI 50 coups en 2 heures	TOURNOI 40 coups en 3 heures
NIVEAUX DE JEU CLASSIQUES	2	JEU CLASSIQUE 45 secondes par coup	JEU CLASSIQUE 1 minute par coup	JEU CLASSIQUE 1,5 minutes par coup	JEU CLASSIQUE 2 minutes par coup	JEU CLASSIQUE 3 minutes par coup	JEU CLASSIQUE 5 minutes par coup	JEU CLASSIQUE 10 minutes par coup	JEU CLASSIQUE Niveau Infini
	1	JEU CLASSIQUE 1 seconde par coup	JEU CLASSIQUE 2 secondes par coup	JEU CLASSIQUE 3 secondes par coup	JEU CLASSIQUE 5 secondes par coup	JEU CLASSIQUE 10 secondes par coup	JEU CLASSIQUE 15 secondes par coup	JEU CLASSIQUE 20 secondes par coup	JEU CLASSIQUE 30 secondes par coup
		A	B	C	D	E	F	G	H

Les 15 premiers niveaux sont des niveaux de jeu classiques. Quand vous choisissez un de ces niveaux, vous sélectionnez un temps de réponse moyen pour l'ordinateur.

Note: Ces chronométrages représentent des ouvertures sur un grand nombre de coups. Dans les ouvertures et en finale de partie, l'ordinateur tend à jouer plus vite, mais dans les positions complexes de milieu de partie, il pourra se donner un temps considérablement plus long.

3.2 Niveau Infini (Case H2)

NIVEAU	TEMPS	AFFICHAGE
16	Infini	9 : 99 : 99

Dans le niveau Infini, l'ordinateur recherche indéfiniment, jusqu'à ce qu'il trouve un mat forcé ou jusqu'à ce que vous stoppez la recherche en pressant la touche **ENTER**. Si la recherche est ainsi interrompue, l'ordinateur opère le coup qu'il considère le meilleur à ce moment.

Une manière intéressante d'utiliser ce niveau est de lancer l'ordinateur dans l'analyse de positions hyper-complexes qui l'occupera des heures, voire des jours entiers!

3.3. Niveaux Tournoi (Cases A3-H3)

NIVEAU	COUPS	CHRONOMETRAGE	AFFICHAGE
17	40	1 h 30 mn	tr 40/ 1 : 30 : 00
18	35	1 h 45 mn	tr 35/ 1 : 45 : 00
19	40	1 h 45 mn	tr 40/ 1 : 45 : 00
20	35	1 h 30 mn	tr 35/ 1 : 30 : 00
21	40	2 heures	tr 40/2 : 00 : 00
22	45	2 h 30 mn	tr 45/2 : 30 : 00
23	50	2 heures	tr 50/2 : 00 : 00
24	40	3 heures	tr 40/3 : 00 : 00

Le GK2000 a 8 Niveaux Tournoi pré-programmés. Dans ces niveaux, la règle consiste à exécuter un nombre fixé de coups dans un laps de temps limité. Si un joueur excède le temps imparti pour un certain

nombre de coups, l'ordinateur émet un bip sonore et le mot **E IÑE** (temps) apparaît en clignotement à l'affichage, suivi de l'indication de la durée écoulée.

Note: si vous sélectionnez un niveau Tournoi, vous pouvez faire afficher le chronométrage en compte à rebours au lieu de la durée écoulée (voir Section 6.1).

3.4. Niveaux Sudden Death (Cases A4-H4)

NIVEAU	CHRONOMETRAGE PAR PARTIE	AFFICHAGE
25	5 minutes	bL : 5 Niveau Blitz
26	10 minutes	bL : 10
27	15 minutes	bL : 15
28	20 minutes	bL : 20
29	30 minutes	bL : 30 Echecs rapides
30	45 minutes	bL : 45
31	60 minutes	bL : 60
32	90 minutes	bL : 90

Dans ces niveaux, la durée totale est réglée pour l'entièreté de la partie. Si la partie excède la durée impartie, l'ordinateur émet son bip et clignote son message **E IÑE** (suivi de l'indication de la durée) pour signaler que la partie est terminée.

Note: si vous choisissez un niveau Sudden Death, vous pouvez faire afficher le chronométrage en compte à rebours au lieu de la durée écoulée (voir Section 6.1).

3.5 Niveaux débutant (cases A5-H5)

NIVEAU	CHRONOMETRAGE PAR PARTIE	AFFICHAGE
33	1 seconde	bEG : 1
34	2 secondes	bEG : 2
35	3 secondes	bEG : 3
36	4 secondes	bEG : 4
37	5 secondes	bEG : 5
38	6 secondes	bEG : 6
39	7 secondes	bEG : 7
40	8 secondes	bEG : 8

Les niveaux Débutant conviennent bien aux joueurs novices. Dans ces niveaux, l'ordinateur restreint sa recherche, affaiblit délibérément son jeu et laisse au débutant une chance de gagner!

3.6 Niveaux Recherche du Mat (cases A6-H6)

NIVEAU	CHRONOMETRAGE PAR PARTIE	AFFICHAGE
41	mat en 1 coup	ƒ n : 1
42	mat en 2 coups	ƒ n : 2
43	mat en 3 coups	ƒ n : 3
44	mat en 4 coups	ƒ n : 4
45	mat en 5 coups	ƒ n : 5
46	mat en 6 coups	ƒ n : 6
47	mat en 7 coups	ƒ n : 7
48	mat en 8 coups	ƒ n : 8

Si vous êtes sur une position qui, pensez-vous, doit conduire à un mat et vous voulez que l'ordinateur vous aide à le trouver, réglez-le sur un niveau Recherche du Mat. Le Kasparov GK2000 recherchera la résolution de mat la plus rapide; il peut résoudre les mats jusqu'en 8 coups. Les mats de 1 à 5 coups sont généralement obtenus facilement, tandis que ceux de 6 à 8 coups prennent généralement plus de temps.

S'il n'y a pas de mat possible ou si l'ordinateur ne trouve pas le mat, il fera retentir le bip d'erreur. Changez de niveau pour revenir au jeu normal.

3.7 Niveaux entraînement (cases A7-H8)

NIVEAU	AFFICHAGE	NIVEAU	AFFICHAGE
49	PLY : 1	57	PLY : 9
50	PLY : 2	58	PLY : 10
51	PLY : 3	59	PLY : 11
52	PLY : 4	60	PLY : 12
53	PLY : 5	61	PLY : 13
54	PLY : 6	62	PLY : 14
55	PLY : 7	63	PLY : 15
56	PLY : 8	64	PLY : 16

Dans les niveaux Entraînement, la profondeur de recherche de l'ordinateur est limitée au nombre de coups correspondant au niveau en cours. Lorsque vous passez les niveaux en suivant leur ordre cyclique, l'ordinateur affiche **PLY : n** à chacun d'eux. Le mot 'ply' désigne le coup d'un seul joueur, et *n* représente la profondeur de la recherche. Par exemple, au Niveau 49, l'ordinateur recherche à la profondeur d'un "ply" (**PLY : 1**), et ainsi se contente de n'organiser sa réflexion que sur le coup à venir. A ce niveau donc, il lui arrivera d'ignorer un mat en un coup; le jeu s'en trouve affaibli, et donne ainsi au débutant et au joueur moyen une chance supplémentaire contre l'ordinateur.

CONSEILS SUR LE CHOIX D'UN NIVEAU DE JEU:

- **Etes-vous joueur débutant?** Commencez par les niveaux Débutant et Entraînement de bas régime. Ces niveaux restreignent la profondeur de recherche de l'ordinateur, ce qui a pour résultat un jeu affaibli, et vous donne l'occasion d'apprendre et peut être aussi de gagner! Pour plus de facilité encore, associez un de ces niveaux à l'option Easy Mode, de telle sorte que l'ordinateur ne puisse penser pendant votre tour! Lisez la section 6.2 pour plus de détails.
- **Etes-vous joueur de niveau intermédiaire ou de niveau supérieur?** Essayez les niveaux Classiques ou Tournoi, ou bien les niveaux Entraînement supérieurs. Les niveaux Jeu Classiques s'échelonnent du niveau facile au niveau difficile où le temps de réponse est de 10 minutes par coup (niveau 15). Les niveaux Entraînement permettent de régler votre profondeur de recherche; lorsque vous avez conquis un niveau, passez au suivant. Les niveaux Tournoi sont généralement les plus exigeants.
- **Vous avez envie d'expérimenter?** Essayez les niveaux Sudden Death pour des parties d'échecs rapides passionnantes! Ou bien passez aux niveaux de Recherche de Mat pour résoudre des problèmes ardues tels les mats en 8 coups. Vous pouvez lancer la recherche sur une position réelle de partie, ou sur une figure complexe que vous montez vous-même!

4. INFORMATIONS SUR LA PARTIE

Dans une partie d'échecs normale, vous ne demanderez jamais à votre adversaire quel coup il prépare; vous ne lui demanderez pas non plus comment il évalue la position en cours. Le Kasparov GK2000 vous vous le permet! En fait, l'ordinateur est prêt à fournir une abondance d'informations sur son jeu. Il peut montrer le coup qu'il est en train de préparer, la variante qu'il en attend, l'évaluation de la position en cours, la profondeur de sa recherche, et plus encore. L'étude de ces informations développera votre habileté aux échecs.

L'usage du mode Info.

Il est possible d'accéder à ces informations à tout moment en cours de partie en activant le mode Info du GK2000. Si vous faites cela alors que la réflexion de l'ordinateur est en cours, vous verrez changer l'affichage de l'information alors que l'ordinateur envisage d'autres coups et approfondit sa recherche. Certains affichages sont susceptibles de se modifier même lorsque vous passez en mode Info quand c'est votre tour de jouer, car n'oubliez pas, l'ordinateur n'arrête pas de penser, même pendant votre tour.

Les informations sur la partie en cours se subdivisent en 4 catégories; il faut appuyer sur la touche **INFO** pour franchir cycliquement ces catégories. Les touches à flèches (■/→ et □/←) permettent de passer d'une catégorie à la suivante comme expliqué ci-après.

Après vous être familiarisé avec le mode Info, reportez-vous à la section 6.3 pour une description de la fonction d'Affichage Cyclique programmable par l'utilisateur. Lorsque cette fonction est activée, l'ordinateur donne automatiquement toutes les catégories d'information décrites ci-après à intervalle d'une seconde pendant qu'il réfléchit sur son tour: il est ainsi possible d'observer l'ordinateur qui réfléchit, en quelque sorte, "à haute voix".

Note: Pour toute information non disponible à un moment donné, l'affichage montrera simplement - - - - -

4.1 Variante principale

Appuyez sur **INFO** une première fois pour connaître le premier coup de la variante principale (la ligne de jeu prévue). Le premier coup est celui qu'envisage l'ordinateur. Utilisez les touches (■/→ et □/←) pour voir la suite des coups. La variante apparaîtra dans une profondeur maximale de 4 "ply" ou demi-coups.

POUR DES INFORMATIONS SUR LA VARIANTE PRINCIPALE :

PRESSION DE TOUCHE AFFICHAGE

INFO_(x1) Premier coup de la variante principale
■/→ Deuxième coup de la variante principale
■/→ Troisième coup de la variante principale
■/→ Quatrième coup de la variante principale

4.2 Information sur la recherche de l'ordinateur

Appuyez sur **INFO** une deuxième fois pour accéder

à l'information portant sur le contenu de la recherche. Utilisez les touches (■/→ et □/←) pour passer cycliquement les catégories d'information, comme indiqué ci-après.

POUR DES INFORMATIONS SUR LA RECHERCHE:

PRESSION DE TOUCHE AFFICHAGE

INFO_(x2) Evaluation par l'ordinateur de la position en cours (le nombre est basé sur la valeur 1,0 du pion: un nombre positif indique que l'ordinateur est en tête.
■/→ La profondeur de la recherche en cours (le nombre de mouvements de pièces (ply) sur lequel table l'ordinateur), et le nombre de coups étudiés jusque là.
■/→ Coup en cours d'étude
■/→ Nombre de positions(noeuds) que l'ordinateur étudie actuellement par seconde.

4.3 L'Horloge échiquienne

Appuyez sur **INFO** une troisième fois pour accéder aux chronométrages échiquiens. Utilisez les touches (■/→ et □/←) pour passer en revue des cinq affichages horlogers différents.

Les chronométrages contrôlent le temps imparti aux deux camps. L'horloge s'arrête quand un retour en arrière est effectué, ou lorsqu'on change de niveau de jeu, ou qu'on sélectionne les options, qu'on vérifie les positions ou met en place les pièces, ou qu'on appuie sur **GO/STOP** pour éteindre l'appareil. Dans tous ces cas, la mémoire fait office de garde-temps, et le chronométrage reprend dès que recommence la partie. Chaque fois qu'est pressée la touche **NEW GAME**, les chronométrages sont tous remis à zéro (□ : □□ : □□□).

POUR DES INFORMATIONS SUR LES CHRONOMETRAGES ECHIQUEENS

PRESSION DE TOUCHE AFFICHAGE

INFO_(x3) Temps écoulé depuis l'exécution du dernier coup sur l'échiquier.
■/→ Temps écoulé pour le camp de l'ordinateur
■/→ Temps écoulé pour le joueur
■/→ Temps restant pour l'ordinateur(*)
■/→ Temps restant pour le joueur(*)
* N'apparaît que dans les niveaux Sudden Death et Tournoi.

4.4 Compteur des coups

Appuyez sur **INFO** une quatrième fois pour faire apparaître le nombre de coups des Blancs joués au stade où l'on se trouve de la partie.

POUR CONNAITRE LE NOMBRE DE COUPS JOUES

PRESSION DE TOUCHE AFFICHAGE

INFO_(x4) Nombre de coups joués par les Blancs

4.5 Suggestions de coups

L'ordinateur vous suggèrera un coup si vous souhaitez recevoir ses conseils. Pressez **INFO** quand votre tour est venu de jouer, l'ordinateur vous suggèrera alors un déplacement de pièce.

POUR UNE SUGGESTION DE COUP :

PRESSION
DE TOUCHE

AFFICHAGE

INFO (sur votre tour)

Coup suggéré

RESUME DES AFFICHAGES DU MODE INFO

- **APPUYEZ SUR INFO:** 1er coup de la variante principale
 - Appuyez sur **■/→** : 2ème coup de la variante
 - Appuyez sur **■/→** : 3ème coup de la variante
 - Appuyez sur **■/→** : 4ème coup de la variante
- **APPUYEZ SUR INFO:** Evaluation de la position par l'ordinateur
 - Appuyez sur **■/→** : Profondeur de recherche et examen des coups
 - Appuyez sur **■/→** : Coup envisagé
 - Appuyez sur **■/→** : Noeuds examinés à la seconde
- **APPUYEZ SUR INFO:** Temps écoulé depuis le dernier coup
 - Appuyez sur **■/→** : Temps écoulé pour le camp de l'ordinateur
 - Appuyez sur **■/→** : Temps écoulé pour le joueur
 - Appuyez sur **■/→** : Temps restant à l'ordinateur(*)
 - Appuyez sur **■/→** : Temps restant au joueur(*)

** N'apparaît que dans les niveaux Sudden Death et Tournoi.*
- **APPUYEZ SUR INFO:** Nombre de coups joués par les Blancs
- **APPUYEZ SUR INFO:** Coups suggérés (pendant votre tour)

5. VERIFICATION DES POSITIONS - MISE EN PLACE DES PIECES

5.1 Vérification des positions des pièces sur l'échiquier

Si vous renversez les pièces par inadvertance ou s'il vous semble que les positions se sont pas correctes, l'ordinateur peut contrôler les positions de chaque pièce.

Quand votre tour est venu de jouer, pressez l'une des touches symbole des pièces (♔, ♚, ♜, ♝, ♞, ou ♟). L'ordinateur utilisera les lampes du plateau et l'écran d'affichage pour vous montrer où le premier élément de telle catégorie de pièce se trouve situé. Les lampes de l'échiquier indiquent les cases, et l'affichage montre le symbole de la pièce, l'indication de la couleur et la désignation de la case. Appuyez de nouveau sur la même touche symbole de la pièce pour voir la situation de l'élément suivant dans cette catégorie de pièces. Tous les éléments Blancs d'une même pièce sont d'abord passés en revue, puis vient le tour des

éléments Noirs de la même pièce. Quand l'examen des positions de tous les éléments d'une pièce est terminé, les lampes du plateau s'éteignent et seul reste à l'affichage le symbole de la pièce.

Répétez la procédure ci-dessus en utilisant les autres touches symboles de pièces. Vous pouvez ainsi vérifier toutes les pièces de l'échiquier si vous le souhaitez. Pressez **CLEAR** pour revenir au jeu normal.

LE MODE VERIFICATION

PRESSION
DE TOUCHE

AFFICHAGE

NEW GAME

□, □ : □□ : □□ (nouveau jeu, Blancs à jouer)

↗

□, ♞, b i (1ère case occupée par Cavalier Blanc)

↘

□, ♞, □ i (2ème case occupée par Cavalier Blanc)

↖

■, ♞, b B (1ère case occupée par Cavalier Noir)

↙

■, ♞, □ B (2ème case occupée par Cavalier Noir)

↕

↕ (plus de Cavalier sur l'échiquier)

CLEAR

Sortie du mode Vérification

5.2 Changement et installation de positions

Le Kasparov GK2000 vous permet d'installer facilement des positions échiquéennes spéciales formant des figures à partir desquelles jouer, ou des problèmes à soumettre à l'ordinateur.

Pressez **POSITION** pour accéder au mode Position, et l'affichage indiquera - P05 -. Vous pouvez vouloir changer une position échiquéenne à tout moment en cours de partie, à chaque fois que votre tour est venu de jouer. Après avoir mis en place la position souhaitée, vous devez appuyer sur **CLEAR** pour quitter le mode Position.

- **Pour retirer une pièce de l'échiquier**, pressez doucement la pièce sur sa case et retirez-la. Notez que l'affichage fait apparaître le type de pièce et sa couleur, et un signe moins assorti de la situation de la case.
- **Pour déplacer une pièce d'une case à une autre**, pressez la pièce sur la case d'origine, retirez-la, puis pressez-la sur la nouvelle case. Cela aura pour effet de faire apparaître un signe moins affectant la première case, et un plus affectant la deuxième.
- **Pour ajouter une pièce sur l'échiquier**, pressez d'abord la touche symbole de la pièce (♔, ♚, ♜, ♝, ♞, ♟, ou ♠). Vérifiez que le symbole de couleur dans l'écran d'affichage montre la couleur correcte pour la pièce que vous voulez ajouter. Si tel n'est pas le cas, pressez **■/→** ou **□/←** pour changer la couleur. Quand l'affichage montre la pièce de type et de couleur corrects, déposez la pièce sur la case souhaitée et pressez-la doucement. Pour ajouter une autre pièce des mêmes type et couleur, il suffit d'appuyer doucement sur une autre case. Pour ajouter une pièce différente, pressez une touche de symbole de pièce différente et suivez la procédure décrite ci-dessus.
- **Pour débarrasser l'échiquier**, appuyez sur **ENTER** quand vous êtes en mode Position. L'affichage indiquera [- - -]. Appuyez de nouveau sur **ENTER** pour confirmer que vous voulez

débarrasser l'échiquier. Vous pouvez après cela disposer les pièces comme vous le souhaitez.

Note: cette fonction est particulièrement utile si vous voulez mettre en place une position particulière ne contenant qu'un petit nombre de pièces, il devient alors aisé de les disposer sur l'échiquier vide.

- **Quand vous avez modifié les positions de l'échiquier comme expliqué ci-dessus**, assurez-vous que l'indicateur de la couleur sur l'écran d'affichage montre bien la couleur correcte du camp à jouer. Changez la couleur si nécessaire en pressant la touche **■/→** ou **□/←**.

- **Pressez CLEAR pour sortir du mode Position**

Note: toute position autorisée peut être mise en place en utilisant la procédure ci-dessus. L'ordinateur ne permettra pas la mise en place d'une position irrégulière, où, par exemple, il y aurait un nombre de pièces plus grand que celui prescrit pour une partie normale, ou bien si le Roi était en position échec.

ATTENTION: tous les coups précédents dans la partie en cours seront effacés de la mémoire informatique si vous modifiez la position en cours de partie.

LE MODE POSITION :

PRESSION DE TOUCHE	AFFICHAGE
NEW GAME	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> (nouveau jeu, Blanc à jouer)
POSITION	-P05- (accès mode Position)
Case D2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> et -d2 (retirez le pion Blanc de D2)
Case D4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> et +d4 (retirez le pion Blanc de D4)
■/→	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> (choix de la couleur Noir)
Case D8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> et -d8 (retirez la Dame Noire de D8)
Case H5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> et +H5 (portez la Dame Noire à H5).
□/←	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> (choix de la couleur du camp à jouer le coup suivant: Blanc)
CLEAR	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> (sortie du mode Position, Blancs à jouer)

6. LES OPTIONS

Outre les fonctions décrites jusqu'ici, le Kasparov GK2000 possède un grand nombre d'autres options de jeu. Les options sont sélectionnables par l'utilisateur à tout moment en cours de partie.

Sélection des options de jeu

Les options de l'ordinateur d'échecs se subdivisent en 3 groupes: mode Opérations, mode Jeu et mode Affichage cyclique. Pressez la touche **OPTION** pour passer d'un groupe à un autre. Chaque groupe contient 8 options différentes et les touches **■/→** et **□/←** servent à passer d'une option à l'autre dans chaque groupe. Pour chaque option, un signe plus (+) à l'affichage indique que l'option à l'affichage est activée (ON), un signe moins (-) qu'elle est désactivée. Pressez la touche **ENTER** pour activer ou désactiver chaque option au fur et à mesure des apparitions à l'affichage. Après avoir effectué toutes vos sélections d'options, pressez la touche **CLEAR** pour revenir au niveau de jeu normal.

Une autre méthode pour choisir les options consiste à utiliser les cases de l'échiquier. Comme indiqué dans le Tableau des Options de Jeu, les cases A1-H1, A2-H2 et A3-H3 peuvent également être utilisées pour activer ou désactiver les options de jeu. D'abord, appuyez sur **OPTION** pour obtenir le mode Option, puis pressez la case souhaitée pour accéder à une option, en vous référant au tableau. Vous devez noter qu'en appuyant sur une case de manière répétée, l'option se trouve activée puis désactivée, le signe positif (+) signifiant activé, le signe négatif (-) signifiant la désactivation. Une fois accomplies toutes vos sélections, pressez la touche **CLEAR** pour reprendre la partie.

Quand l'ordinateur est mis en marche ou que de nouvelles piles y sont introduites, certaines options sont activées d'office. Les options activées automatiquement à la première mise en marche apparaissent dans le tableau affectées d'un signe plus (+); celles qui ne sont pas activées sont affectées d'un signe moins (-). Quand la touche **NEW GAME** est pressée, la plupart des

SELECTIONNEZ VOS OPTIONS DE JEU A PARTIR DE CES CASES DE L'ECHIQUEUR*

OPTIONS EN AFFICHAGE CYCLIQUE	3	- RD:1	- RD:2	- RD:3	- RD:4	- RD:E	- RD:D	- RD:N	- RD:T
		Variante principale 1er coup	Variante principale 2ème coup	Variante principale 3ème coup	Variante principale 4ème coup	Evaluation de Position	Profondeur de recherche/ nombre de coups	Noeuds par seconde	Durée du coup
	OPTIONS MODE DE JEU	2	+ SEL	- EASY	- RAND	- BK:P	- BK:A	- BK:?	- BK:T
		Recherche sélective ou Force brute	mode Facile	Jeu aléatoire	Livre passif	Livre actif	Bibliothèque complète	Livre Tournoi	Bibliothèque ouverte ou fermée
OPTIONS MODE DE FONCTIONNEMENT	1	+ AUT	+ SND	- SIL	- TICK	- CDN	- TEST	- APD	- TOP
		Réponse automatique	Son (act./désac.)	mode Silencieux	Tic-tac d'horloge	Chronométrage à rebours	Programme Test	Coupure d'alimentation électrique	Les Blancs en adversaires
		A	B	C	D	E	F	G	H

*Option activée = +, Option désactivée = - (les réglages initiaux sont indiqués)

options sélectionnées sont ré-activées. Seules les options Auto Answer (réponse automatique) et Play White from the Top (les blancs pour camp adverse) sont désactivées en début d'une nouvelle partie.

6.1 Options de mode de fonctionnement

Ces 8 options modifient votre manière d'utiliser l'ordinateur. Appuyez sur **OPTION** une fois pour sélectionner ce groupe, puis utilisez les touches **■/→** et **□/←** pour sélectionner les options. Pressez **ENTER** pour activer les options (+) ou les désactiver (-). Autrement, appuyez sur **OPTION** puis sur les cases de l'échiquier pour activer ou désactiver les options, comme indiqué ci-dessus.

Réponse automatique : (case A1)

Normalement, l'ordinateur répond automatiquement par un déplacement de pièce à chaque coup de l'adversaire. Si vous désactiver cette fonction en réglant l'option sur -RUE, vous pouvez opérer un nombre illimité de coups un après l'autre sans laisser l'ordinateur y répondre. Cette fonction peut servir à opérer une succession de coups dans les deux camps, ou à rejouer une séquence d'échanges dans la partie. En désactivant la Réponse automatique, vous pourrez utiliser l'échiquier pour jouer contre une autre personne, l'ordinateur servant alors d'arbitre en contrôlant de la régularité des coups.

*Note: quand vous jouez contre une autre personne, si l'un ou l'autre camp requiert l'assistance de l'ordinateur, appuyez sur **INFO** pour connaître le coup suggéré. Si vous désirez savoir ce que ferait l'ordinateur dans une certaine position, appuyez sur **ENTER** et le GK2000 opérera le coup suivant. Une fois le coup effectué, l'option Réponse automatique restera désactivée, et vous pourrez poursuivre la partie.*

SI VOUS DESACTIVEZ LA REPONSE AUTOMATIQUE, VOUS POUVEZ

- jouer des parties de maître. Appuyez sur **ENTER** pour ordonner l'analyse de positions par l'ordinateur.
- rejouer jusqu'à une certaine position pour en approfondir l'étude.
- étudier les lignes en bibliothèque en les répertoriant manuellement.
- jouer contre une autre personne, l'ordinateur vérifiant la régularité des coups et opérant les chronométrages.

Son (case B1)

Cette option permet de désactiver le bip sonore qui accompagne chaque pression de touche en réglant l'option sur -5P d. Le bip sonore qui accompagne les coups de l'ordinateur continuera néanmoins de retentir, de même lorsqu'un coup irrégulier ou une pression de touche irrégulière sont tentés.

Mode silencieux (case C1)

Normalement, l'ordinateur émet un bip sonore quand il a trouvé le coup qu'il devait jouer. Il est

possible de supprimer complètement ce bip sonore en réglant cette option sur +5 IL, de manière à rendre la partie parfaitement silencieuse.

Tic-tac d'horloge (case D1)

Si vous activez l'option tic-tac d'horloge (Clock Ticking) en la réglant sur +E ILE, vous déclenchez un tic-tac qui rend l'horloge de l'ordinateur semblable à une horloge à mouvements, ce qui recrée l'ambiance d'un tournoi international dans votre salon!

Compte à rebours (case E1)

Activez cette option en sélectionnant +c d n; cela a pour effet de porter à l'affichage le chronométrage à rebours des délais de jeu. *Note: cette option n'est disponible qu'en association avec un niveau Tournoi ou Sudden Death.*

Programme test (case F1)

Activez cette option en la réglant sur +EE5E; l'ordinateur exécutera un programme de test interne. Pour stopper le test, pressez **ENTER** et **CLEAR** simultanément.

Note: cette option est incluse principalement pour permettre la révision technique de l'appareil ou la détection des pannes par les réparateurs autorisés.

Mise hors tension automatique : (case G1)

L'option de mise hors tension automatique permet d'économiser l'énergie des piles. Quand cette option est activée en sélectionnant +dP d, l'ordinateur s'éteint automatiquement au bout de 15 minutes si aucune pression de touche ou coup n'intervient entre temps. Pour reprendre la partie où vous l'avez laissée, appuyez sur **GO/STOP**.

Note: l'ordinateur ne s'éteint pas automatiquement lorsqu'il est en cours d'élaboration d'un coup.

Les Blancs pour camp adverse (case H1)

Vous pouvez vouloir sortir de l'ordinaire et faire en sorte que l'ordinateur joue au camp des Blancs. Activez cette option en la réglant sur +EIP au départ d'une nouvelle partie. Mettez en place les Noirs de votre côté de l'échiquier, comme indiqué dans la figure ci-après. Notez que les Rois et les Dames occupent des places différentes dans cette disposition.



Position des pièces avec les Blancs en adversaire

6.2 Les Options de mode de jeu

Ces 8 options agissent sur la manière dont l'ordinateur sélectionne ses coups. **Appuyez sur OPTION deux fois pour choisir ce groupe-ci d'options.** Puis utilisez les touches **■/➔** et **□/➜** pour sélectionner les options. Appuyez sur **ENTER** pour activer les options (+) ou les désactiver (-). Autrement, appuyez sur **OPTION** et pressez les cases de l'échiquier pour activer et désactiver les options, comme indiqué au début de cette section (voir Sélection des options de jeu).

Recherche sélective (case A2)

Kasparov GK2000 utilise normalement un algorithme de recherche sélective. Cela permet à l'ordinateur de voir des combinaisons qui sans cela seraient trop longues à calculer. En désactivant cette option par un réglage sur **-SEL**, le programme passe à une catégorie d'algorithme de force brute. Cela minimise le risque d'erreurs par négligence de la part de l'ordinateur.

Note: Les niveaux de résolution de mat utilisent toujours le mode de recherche dit "de force brute".

Mode Jeu facile : (case B2)

Activez le mode Jeu facile en portant à l'affichage **+ERSY** si vous voulez éviter que l'ordinateur ne réfléchisse pendant votre temps de jeu. Cela a pour effet d'affaiblir tous les niveaux de jeu sans affecter les chronométrages par l'ordinateur. Normalement, comme expliqué dans section 2.8, l'ordinateur réfléchit pendant votre tour, faisant ainsi usage du temps que vous occupez à réfléchir sur le coup suivant pour mettre en oeuvre des stratégies. C'est cette fonction qui fait de votre ordinateur d'échecs un adversaire si coriace! En vous servant du mode Jeu facile pour affaiblir tous les niveaux, vous élargissez l'éventail de celles qui vous sont accessibles.

Mode Jeu aléatoire : (case C2)

L'activation du mode Jeu aléatoire en sélectionnant **+FRNd** oblige l'ordinateur à choisir de manière aléatoire entre les coups qui dans son évaluation sont sensiblement équivalents; cette option offre l'attrait d'une plus grande variété de jeu.

Livre passif : (case D2)

En choisissant **+BP:P**, l'ordinateur est contraint à des ouvertures passives et des positions fermées de préférence aux autres lorsqu'il doit choisir. Pour plus de détails sur les ouvertures répertoriées, lire la section 2.7.

Livre actif : (case E2)

Quand cette option est activée en sélectionnant **+BP:R**, l'ordinateur donne la préférence à des lignes et des gambits actifs de préférence aux autres ouvertures.

Bibliothèque complète : (case F2)

Activez l'option Bibliothèque complète avec **+BP:P** pour donner à l'ordinateur la liberté de choisir dans

toute sa bibliothèque d'ouvertures, ce qui permet d'avoir face à soi une plus grande variété de lignes répertoriées.

Note: avec cette option activée, l'ordinateur est susceptible d'opérer des coups discutables. Cela parce que sa bibliothèque d'ouvertures doit contenir des réponses à certaines lignes de jeu discutables mais jouables. Ce sont des lignes que l'ordinateur ne jouerait pas de lui-même mais auxquelles il doit savoir répondre du mieux possible. Quand vous activez la bibliothèque complète, l'ordinateur devient capable de jouer ces coups.

Livre tournoi : (case G2)

Quand vous sélectionnez **+BP:L** pour mettre en oeuvre l'option Livre tournoi, l'ordinateur devient obligé de sélectionner la meilleure ligne possible de jeu dans toute position d'ouverture donnée. Cela a pour effet une qualité de jeu accrue, mais limite le choix des coups de l'ordinateur en réduisant le nombre de ses lignes répertoriées disponibles.

Avec/Sans Bibliothèque : (case H2)

Une fois activée, cette option a pour effet de fermer l'accès à la bibliothèque d'ouvertures dans son entier. Lorsque vous opérez cette fermeture en réglant l'option sur **-BQBP**, l'ordinateur est obligé de prendre le temps de réfléchir à ses coups dès le début de la partie, au lieu d'utiliser des coups répertoriés.

6.3 Options en affichage cyclique : cases A3-H3

Normalement, l'écran de l'ordinateur signale le temps de jeu du joueur; mais il peut aussi afficher des informations d'un autre ordre, comme expliqué dans la section 4 (mode Info). L'Affichage cyclique fonctionne conjointement avec le mode Info, et permet ainsi de choisir les affichages d'informations que vous souhaitez voir, il donne la succession des choix à intervalle d'une seconde. Vous pouvez activer une ou plusieurs des options de l'affichage cyclique.

S'il apparaît que les catégories d'informations affichées changent trop vite, appuyez sur **INFO** pour figer l'affichage. Des pressions répétées de la touche **INFO** et des touches à flèche vous permettront de parcourir manuellement le cycle des informations, comme expliqué à la Section 4. Pour revenir au mode cyclique automatique, appuyez sur **OPTION** puis sur **CLEAR**. Quoi qu'il en soit, lorsque l'ordinateur commence à réfléchir à son coup suivant, l'affichage revient au mode cyclique automatique.

IMPORTANT: Notez que la fonction d'affichage cyclique ne s'active que lorsque l'ordinateur entreprend sa réflexion

Pour activer l'affichage cyclique des options, appuyez d'abord trois fois sur OPTION pour sélectionner ce groupe-ci d'options. Puis utilisez les touches à flèche **■/➔** et **□/➜** pour sélectionner les options que vous voulez voir affichées cycliquement. Appuyez sur **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (-) la fonction. Autrement, appuyez sur **OPTION** et pressez les cases de l'échiquier pour activer ou désactiver les

options, comme expliqué au début de cette section (voir Sélection des options de jeu).

ACTIVEZ LES OPTIONS EN AFFICHAGE CYCLIQUE, ET OBSERVEZ LA REFLEXION DE L'ORDINATEUR!

Ligne principale: 1er coup (case A3)	+ r d : 1
Ligne principale: 2ème coup (case B3)	+ r d : 2
Ligne principale: 3ème coup (case C3)	+ r d : 3
Ligne principale: 4ème coup (case D3)	+ r d : 4
Evaluation de position (case E3)	+ r d : E
Profondeur de recherche - nombre de coups (case F3)	+ r d : d
Noeuds par seconde (case G3)	+ r d : n
Durée des coups (case H3)	+ r d : t

7. FICHE TECHNIQUE

7.1 La touche ACL

Les ordinateurs se "bloquent" parfois sous l'effet d'une décharge d'électricité statique ou d'autres perturbations électriques. Si cela se produit, vous devez retirer les piles, et à l'aide d'une épingle ou d'une pointe acérée quelconque presser la touche **ACL** située sur la face inférieure de l'appareil pendant une seconde au moins. Cela re-initialise l'appareil et vide sa mémoire.

7.2 Soins et entretien

L'ordinateur d'échecs GK2000 est un appareil électronique de précision; il ne doit jamais être soumis à des manipulations brusques ou exposé à des températures extrêmes ou à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques pour le nettoyer, car cela pourrait endommager les surfaces plastique.

7.3 Caractéristiques techniques

Vitesse du processeur:	10MHz
Mémoire du programme:	ROM 16384 octets
Mémoire vive:	512 octets
Touches:	17
Lampes LED:	16
Affichage:	48 segments à cristaux liquides résonateur piézo-électrique
Son:	
Courant:	20mA maximum
Piles:	6 piles C (AM2/R14)
Durée des piles:	150 heures (piles alcalines)
Adaptateur courant alt.:	9V C.D. 300 mA
(en option)	
Dimensions:	41,8 x 28,3 x 3,9 cm
Poids:	1,5 kg

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

PETIT GUIDE DE DEPANNAGE

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE
1. L'ordinateur reste sans réaction, se comporte de façon étrange ou se bloque en cours de partie.	<i>Les piles ne sont pas installées correctement</i>	Lisez les instructions concernant l'installation des piles à la Section 1.1.
	<i>Les piles sont faibles ou usagées</i>	Remplacez les piles usagées par des neuves (voir Section 1.1.)
	<i>Une décharge d'électricité statique ou une perturbation électrique ont provoqué un blocage des fonctions de l'ordinateur</i>	Pressez la touche ACL (voir Section 7.1)
2. L'affichage à cristaux liquide n'est pas clair	<i>Piles faibles</i>	Remplacez les piles (voir Section 1)
3. L'ordinateur ne joue pas un coup	<i>La fonction Réponse automatique est désactivée</i>	L'ordinateur ne joue que des réponses automatiques à vos coups si l'option Auto Answer est activée (voir Section 6.1)
	<i>Vous êtes peut-être sur un niveau de jeu qui oblige l'ordinateur à une longue réflexion (par ex. niveaux Infini ou Recherche de mat).</i>	Vous pouvez interrompre la réflexion de l'ordinateur et le forcer à opérer son coup en appuyant sur la touche ENTER .
4. L'ordinateur n'accepte pas votre coup	<i>Est-ce bien votre tour de jouer? (Consultez le témoin de la couleur dans l'affichage). Votre Roi n'est-il pas en échec? Est-ce que votre coup ne va pas mettre votre Roi en échec? N'essayez-vous de roquer dans une position incorrecte? Avez-vous pensé à déplacer la Tour en premier dans votre Roque?</i>	Consultez les règles du jeu d'échecs. Utilisez les touches des pièces pour vérifier les positions sur l'échiquier (voir Section 5.1); utilisez la touche TAKE BACK pour reconstituer le dernier coup.
	<i>L'ordinateur est occupé à réfléchir (sa couleur clignote dans l'affichage).</i>	Appuyez sur ENTER pour interrompre le processus de réflexion de l'ordinateur.
5. Un message d'erreur apparaît à l'affichage quand une touche est pressée	<i>Vous n'avez pas enregistré correctement le dernier coup de l'ordinateur.</i>	Appuyez sur la case indiquée pour achever le coup de l'ordinateur et effacer le message d'erreur.
6. L'ordinateur semble faire des coups illicites.	<i>L'ordinateur a effectué un coup spécial, tel qu'une prise en passant, un roque ou la promotion (ou sous-promotion) d'un pion.</i>	Vérifiez les règles des échecs. Contrôlez la disposition des pièces sur l'échiquier comme décrit Section 5.1. Utilisez TAKE BACK pour reconstruire le dernier coup.
	<i>La position des pièces sur l'échiquier n'est pas correcte; vous avez retiré des pièces.</i>	Vérifiez les positions sur l'échiquier (voir Section 5.1)
	<i>Les piles s'épuisent.</i>	Remplacez les piles
7. L'ordinateur opère ses coups de manière instantanée et irrationnelle	<i>L'ordinateur est peut-être réglé sur un niveau de jeu Débutant ou Entraînement, où il joue très rapidement un jeu plus faible que dans les autres niveaux, car sa recherche est limitée.</i>	Pressez la touche LEVEL pour vérifier quel est le niveau en cours (voir Section 3.1.)
8. Une lampe de l'échiquier ne s'allume pas.	<i>Un composant électronique ou un contact est défectueux</i>	Consultez le Centre de Service Kasparov Après-vente.
9. L'ordinateur ne fonctionne pas lorsque alimenté par l'adaptateur électrique.	<i>Mauvais type d'adaptateur, réglage de tension incorrect, ou adaptateur défectueux.</i>	Consultez votre détaillant. N'utilisez que l'adaptateur recommandé par Saitek.

RULES OF CHESS
LES RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS
SCHACHREGELN
REGELS VAN HET SCHAAKSPEL



The purpose of the game is to trap the enemy King. Do this by making a move which would allow you to take the King on the next move — this is called check. A King must move out of check immediately by moving out of the line of attack, capturing the attacking piece, or intercepting the check with one of its own men. If the King cannot escape check, he is mated and the game is over. A player may never place his own King in check.

Le but du jeu est de piéger le Roi du camp adverse. Ceci est réalisé en jouant un coup qui devrait vous permettre de capturer le Roi au coup suivant - on dit "Échec". Le Roi doit alors immédiatement sortir de sa position d'échec en s'éloignant de la ligne d'attaque, en capturant la pièce qui attaque, ou encore en faisant diversion grâce à l'intervention d'un de ses pions. Si le Roi ne peut pas échapper à la mise en échec, il est "Mat" (maté) et la partie est alors terminée.

Das Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König mattzusetzen. Sie erreichen es, indem Sie einen Zug ausführen, der es Ihnen erlauben würde, den König im nächsten Zug zu schlagen - das nennt man "Schach". Die Schachsituation muß sofort aufgehoben werden, indem der König auf ein nicht bedrohtes Feld gezogen, das Schach durch Dazwischenziehen einer eigenen Figur aufgehoben wird oder die Schach bietende Figur geschlagen wird. Kann der König dem Schach nicht entkommen, so ist er mattgesetzt und das Spiel beendet.

De doel van het spel is om de Koning van de tegenstander in de val te doen lopen. U probeert dit door het doen van een zet die u in staat stelt de Koning op de volgende zet te slaan - dit heet "schaak zetten". Een Koning die "schaak" wordt gezet moet onmiddellijk deze aanval uit de weg gaan, het aanvallende stuk nemen of het schaak opvangen door een van zijn eigen mannen er tussen te zetten. Als de Koning het schaak niet kan ontgaan, heet dat mat en is de partij over.

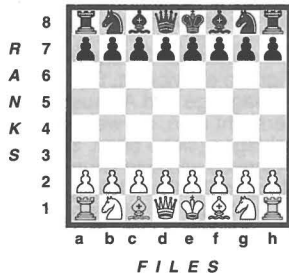
INITIAL POSITION & GAME PLAY
POSITION INITIALE ET DÉROULEMENT DE LA PARTIE
GRUNDSTELLUNG & ALLGEMEINE ZUGREGELN
BEGINSTAND & SPELEN VAN EEN PARTIJ

White moves first, players then move alternately. Only one piece is moved in a turn (except castling). Capture by moving a piece to a square occupied by the enemy's piece and removing it. A piece cannot move to a square occupied by one of its own pieces.

Les Blancs jouent en premier, et les joueurs continuent ensuite à jouer à tour de rôle. On ne joue qu'une pièce à chaque coup (sauf dans le cas d'un Roque). La capture est effectuée en déplaçant une pièce sur une case occupée par une pièce adverse, et en ôtant cette dernière de l'échiquier. Aucune pièce ne peut se déplacer sur une case déjà occupée par une pièce du même camp.

Weiß beginnt, danach ziehen die Spieler abwechselnd. Pro Zug wird nur jeweils eine Figur gezogen (außer im Fall der Rochade). Ein Schlagzug wird ausgeführt, indem eine Figur auf ein Feld gezogen wird, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist; diese wird vom Brett entfernt. Eine Figur kann nicht auf ein Feld gezogen werden, das bereits mit einer eigenen Figur besetzt ist.

Wit zet eerst, daarna doen de spelers om de beurt een zet. Er wordt slechts een stuk per zet verplaatst (behalve wanneer er gerokeerd wordt). Slaan gebeurt door een stuk te verzetten naar een veld dat ingenomen wordt door het stuk van de tegenstander. Een stuk kan niet verzet worden naar een veld dat wordt ingenomen door een van zijn eigen stukken.



CHESS PIECES & LEGAL MOVES
LES PIÈCES DU JEU D'ÉCHECS ET LES COUPS AUTORISÉS
SCHACHFIGUREN & IHRE GANGART
SCHAAKSTUKKEN & TOEGESTANE ZETTEN

Pawn • Pion • Bauer • Pion (1 pt.)

Knight • Cavalier • Springer • Paard (3 pts.)

Bishop • Fou • Läufer • Loper (3 pts.)

Rook • Tour • Turm • Toren (5 pts.)

Queen • Dame • Dame • Dame (9 pts.)

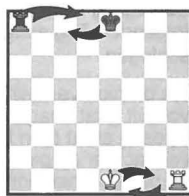
King • Roi • König • Koning

SPECIAL MOVES • COUPS SPÉCIAUX • SPEZIELLE ZÜGE • SPECIALE ZETTEN

CASTLING • LE ROQUE • ROCHADE • ROKEREN

A move of the King and either Rook, but counted as one move. The King moves 2 squares to the right (Kingside) or left (Queenside); the Rook moves to the inside square next to the King. Only allowed once in a game per side, and only when King and Rook have not moved before. King cannot be in check or move through or into check.

Bien que ce soit un coup effectué par le Roi et une des Tours, il ne compte que pour un coup unique. Le Roi se déplace de deux cases vers la droite (on dit : "roque sur l'aile du Roi" ou "petit Roque") ou vers la gauche ("sur l'aile de la Dame", ou "grand Roque"); la Tour se déplace sur la case intérieure située juste à côté du Roi. Le Roque n'est autorisé qu'une fois pour chaque camp au cours d'une partie et seulement si la Tour et le Roi n'ont jamais bougé auparavant. Le Roi ne doit pas être mis en échec, il ne doit pas traverser ou arriver sur une case où il serait mis en échec.



Es handelt sich um einen Zug, bei dem König und Turm bewegt werden, der aber nur als ein Zug zählt. Der König zieht zwei Felder nach rechts (kurze Rochade) oder nach links (lange Rochade); der Turm bewegt sich auf das zur Brettmitte gelegene Feld direkt neben dem König. Jeder Spieler darf während einer Partie nur einmal rochieren und nur dann, wenn König und Turm vorher noch nicht gezogen wurden. Die Rochade ist nicht erlaubt, wenn der König im Schach steht oder sich über oder auf ein bedrohtes Feld bewegen würde.

Dit is een zet van de Koning en een van de Torens, maar hij telt als een enkele zet. De Koning gaat twee velden naar rechts (de Koningsvleugel) of naar links (Damevleugel); de Toren gaat naar het veld aan de binnenkant van de Koning (dus over de Koning heen). Elke speler mag maar een keer rokeren in een partij, en alleen wanneer de Koning en Toren nog niet gezet hebben. De Koning mag op het ogenblik van de rokade ook niet schaak staan of langs of naar een veld gaan dat aangevallen staat.

PAWN PROMOTION • LA PROMOTION DES PIONS BAUERNUMWANDLUNG • PROMOTIE VAN EEN PION

A pawn which moves to the 8th rank is promoted to a Queen, Rook, Bishop or Knight.

Un pion se trouvant sur la 7^{ème} rangée peut être promu en Dame, Tour, Fou ou Cavalier aussitôt qu'il atteint la 8^{ème} rangée.

Ein Bauer auf der siebten Reihe muß in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer umgewandelt werden, sobald er auf die achte Reihe gezogen wird.

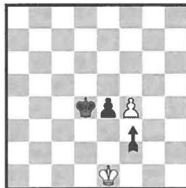


Een pion die op de zevende rij staat wordt gepromoveerd tot Dame, Toren, Loper of Paard zodra hij naar de achtste rij gaat.

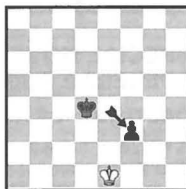
EN PASSANT • EN PASSANT EN PASSANT • EN PASSANT

If, after a pawn's initial 2-square move, it lands on a file adjacent to an opponent pawn and on the same rank, the advancing pawn may be captured "en passant". Move your pawn one square diagonally in behind the enemy pawn. If this capture is not made right after the 2-square move, the option is lost.

Si un pion avance de deux cases au premier coup et se pose sur une colonne contigüe à celle occupée par un pion ennemi et sur la même rangée, il peut être capturé "en passant". Le pion capturant se déplace d'une case en diagonale et se pose derrière le pion à capturer. Un pion n'a le droit d'effectuer une prise "en passant" qu'immédiatement après l'avance de 2 cases lors du premier coup du pion adverse.



Kommt ein Bauer nach seinem Doppelschritt von der zweiten auf die vierte Reihe (oder von der siebten auf die fünfte Reihe) direkt neben einen gegnerischen Bauern zu stehen, darf dieser ihn "en passant" (im Vorübergehen) schlagen. Man schlägt so, als wenn der Bauer keinen Doppelschritt gemacht sondern nur ein Feld vorwärts gezogen hätte. Wenn der En-Passant-Schlagzug nicht im unmittelbar auf den Doppelschritt folgenden Zug ausgeführt wird, verfällt die Möglichkeit, so zu schlagen.



Als de pion van uw tegenstander bij de eerste zet twee velden vooruit gaat, mag u hem "en passant" slaan als uw pion op de vijfde rij staat (= in het voorbijgaan). Zet uw pion diagonaal een veld achter de pion van de tegenstander. Als het slaan d.m.v. en passant niet onmiddellijk wordt gedaan na de eerste zet met twee velden vooruit, dan vervalt deze gelegenheid voorbij.

DRAWS • LES PARTIES NULLES • REMIS • REMISE

A game ends in a draw: (1) if your King is not in check but has no legal moves (stalemate); (2) if the exact same board position occurs 3 times, with the same player having the move each time (draw by 3-time repetition); (3) if there are not enough pieces left to checkmate the King (draw by insufficient material); (4) if 50 moves have been made without any captures or pawn moves (draw by the 50-move rule); or (5) if the players mutually agree on a draw.

Une partie se termine par un Nul si : (1) votre Roi n'est pas en échec, mais il n'a aucune possibilité de jouer un coup autorisé (Pat); (2) si une même position sur l'échiquier est atteinte trois fois, par le même joueur au cours de la partie (nul par répétition de la position); (3) si il ne reste pas assez de pièces pour mettre le Roi en échec et mat (Nul par manque de matériel); (4) si 50 coups ont été joués sans qu'aucune capture n'ait été effectuée, ni aucun pion déplacé (Nul par la règle des 50 coups); ou (5) si les joueurs se mettent d'accord pour annuler la partie.

Eine Partie endet Remis, wenn: (1) der König nicht im Schach steht, aber der Spieler keinen regelgerechten Zug mehr ausführen kann, d.h. ohne sich einem Schachgebot und damit der Gefahr geschlagen zu werden auszusetzen (Pat); (2) wenn exakt die gleiche Stellung mit jeweils dem gleichen Spieler am Zug und mit den gleichen Zugmöglichkeiten innerhalb einer Partie zum dritten Mal auftritt (Remis durch dreimalige Stellungswiederholung); (3) wenn nicht mehr genügend Figuren übriggeblieben sind, um einen der Könige mattzusetzen (Remis aufgrund unzureichenden Materials); (4) wenn seit 50 Zügen keine Figur geschlagen und kein Bauer gezogen wurde (Remis nach der 50-Züge-Regel); oder (5) wenn sich die Spieler auf ein Remis einigen.

Een partij eindigt in remise: (1) als uw Koning niet schaak staat maar geen toegestane zetten meer heeft (pat); (2) als precies dezelfde bordpositie drie keer voorkomt, waarbij dezelfde speler elke keer aan zet is (remise door drievoudige herhaling); (3) als er niet genoeg stukken over zijn om de Koning mat te zetten (remise door onvoldoende materiaal); (4) als er 50 zetten zijn gedaan zonder dat er een stuk is geslagen of een pion verzet is (remise vanwege de 50-zetten regel); of (5) als de spelers samen tot remise besluiten.

HINTS & TIPS • QUELQUES SUGGESTIONS • TIPS & HINWEISE • AANWIJZINGEN & TIPS

Get a feel for the values of different pieces, which will be useful when making decisions on captures and exchanges. In general, try to capture the more valuable pieces (see Chess Pieces and Legal Moves for piece values). Some important principles: → Castle your King into safety as soon as possible. → If you control the center squares, this will give you the advantage. To do this, move your center pawns and develop your Bishops and Knights early in the game. → Take advantage of capture situations, particularly if you will gain material. → Concentrate — don't be caught off guard by your opponent!

Prenez conscience de la valeur de certaines pièces. Cela vous servira au moment de choisir quelle pièce capturer ou encore quelle promotion effectuer. Essayez, en règle générale, de capturer les pièces ayant le plus de valeur (voir Les Pièces du Jeu d'Échecs et les Coups autorisés pour connaître la valeur des pièces). Voici quelques principes essentiels à retenir: — Utilisez un Roque pour mettre, dès que possible, votre Roi en sécurité. — Le fait de contrôler les cases du centre de l'échiquier vous donnera l'avantage. Pour ce faire, vous devrez avancer vos pions du centre et faire intervenir vos Fous et Cavaliers tôt dans la partie. — Prenez l'avantage des prises surtout si vous gagnez du matériel. — Concentrez-vous, et ne laissez pas votre adversaire saper votre vigilance !

Sie sollten ein Gefühl für die Wertigkeiten der einzelnen Figuren entwickeln. Das wird Ihnen bei Entscheidungen über Schlagzüge und Abtauschaktionen helfen. Grundsätzlich versucht man, die wertvolleren gegnerischen Figuren zu schlagen (siehe oben, Schachfiguren & ihre Gangart). Folgende wichtige Grundsätze sollten Sie sich einprägen: Bringen Sie Ihren König so früh wie möglich mittels Rochade in Sicherheit. - Es ist vorteilhaft, das Zentrum zu beherrschen. Um dies zu erreichen, sollten Sie Ihre Zentralbauern ziehen und frühzeitig Springer und Läufer entwickeln. - Versuchen Sie, aus Schlagsituationen mit Materialgewinn hervorzugehen - Konzentrieren Sie sich und lassen Sie sich von Ihrem Gegner nicht ablenken!

Het is belangrijk dat u gevoel krijgt voor de waarden van verschillende stukken. Dit zal nuttig zijn wanneer u moet besluiten of u wel of niet stukken moet slaan en af moet ruilen. Probeer over het algemeen de meer waardevolle stukken te veroveren (zie de waarde van de stukken hierboven onder Schaakstukken en Toegestane Zetten). Belangrijke principes die u dient te herinneren: → Breng uw Koning zo snel mogelijk in veiligheid door rokeren. → Als u de centrale velden (het centrum = e4, d4, e5 en d5) onder controle hebt, geeft u dat voordeel. Om dit te doen zet u uw centrale pionnen vooruit en ontwikkelt u uw Lopers en Paarden vroegtijdig in de partij. → Profiteer van situaties waarbij u kunt slaan, vooral als u daarbij materieel voordeel behaalt. → Concentreer en laat u niet afleiden door uw tegenstander!

KASPAROV SERVICE CENTERS

U.S.A

Saitek Industries Ltd.
Suite 101
2291 W. 205th Street
Torrance, CA 90501
Tel.: (1-310) 212 5412
Fax: (1-310) 212 0866

CANADA

Kroeger Inc.
140 Manville Rd.
Scarborough,
Ontario M1L 4J5
Tel.: (416) 752 4382
Fax: (416) 752 6022

EUROPE

Andorra

Prenisa SA
Carrer Les Canals 7 . 4º
Andorra La Vella
Tel: (33-628) 28536
Fax: (33-628) 27188

Belgium

Electronics Belgium nv
Brixton Industrial Park
Brixtonlaan 1H
B-1930 Zaventem
Tel.: (32-2) 720 8945
Fax: (32-2) 720 6384

Finland

Mantrim Oy
Salakkatie 14
02170 ESPOO, Finland
Tel.: (358-0) 423 933
Fax: (358-0) 423 916

France

Transecom
Z.I. Les Doucettes
12 Av. des Morillons
F-95140 Garges-lès-Gonesse
Tel.: (33-1) 3986 9630
Fax: (33-1) 3986 4357

Germany

Zens GmbH
Möninger Str. 32
D-8501 Seligenporten
Tel.: (49) 9180 2921
Fax: (49) 9180 2923

Greece

GreekSoftware
28 Prigiponigon Street
11474 Athens
Tel.: (30-1) 644 3759
Fax: (30-1) 644 2412

Holland

Electronics Nederland bv
Tijnmuiden 15/17/19
NL-1046 AK Amsterdam
Tel.: (31-20) 6139 960
Fax: (31-20) 6136 077

Iceland

Goddi S.F.
Smiojuvegi 5, Box 222
202 Kópavogur
Tel.: (354-1) 641 344
Fax: (354-1) 641 785

Ireland

Mister Calculator
24 Duke Street, Dublin 2
Tel.: (353-1) 679 8033
Fax: (353-1) 679 8129

Italy

Intelligent Games S.r.l.
Via Ettore Ximenes 9/A
I - 00197 Roma
Tel.: (6) 321 6971
Fax: (6) 3216974

Spain

Flamagas S.A.
C/ Sales y Ferrer, 7
08026 Barcelona
Tel.: (34-3) 456 55 00
Fax: (34-3) 235 43 39

Sweden

Mästarting AB
Box 2002, S-171 02 Solna
Tel.: (46-8) 627 9650/51
Fax: (46-8) 627 9652

Switzerland

Küpfer Electronic AG
Soodstrasse 53
CH-8134 Adliswil
Tel.: (41-1) 710 0505
Fax: (41-1) 710 2266

United Kingdom

Systema (UK) Limited
8A Stadium Way
Reading RG3 6BX
Berkshire
Tel.: (44-734) 451 522
Fax: (44-734) 451 544

MIDDLE EAST

Bahrain

Toys Centre
P.O. Box 1076, Manama
Tel.: (973)321 294/535103
Fax: (973)211 891
Telex: 8270 MOAYED BN

Dubai. U.A.E.

Union Traders
Deira Tower, P.O. Box 4072
Tel.: (971-4) 237 952
Fax: (971-4) 216 019
Telex: 48236 UNITR EM

Lebanon

Tamer Frères S.A.L.
P.O. Box 84, Beirut
Tel.: (357) 951 2499
Fax: (357) 951 2490
Telex: 05814 50226

Saudi Arabia

aDawlah Universal Elect.
Box 2154, Corniche Road
2/F Aldossary Bldg.
Alkhobar 31952
Tel.: (966-3) 898 2081
Fax: (966-3) 898 1541
Telex: 870370 MALIK SJ

Turkey

Karimpeks
Yali Cad. No. 170/A
Karsiyaka 35600, Izmir
Tel.: (9051)683800/114124
Fax: (9051) 688144

ASIA

Hong Kong

Yorter Electronics (H.K.) Ltd.
Unit 5,20/F., Cheung Fung Bldg.,
23-39 Pak Tin Par St., Tsuen
Wan, N.T.
Tel.: (852) 416 6636
Fax: (852) 412 2220

Japan

Sakura Trading Co. Ltd.
2nd Floor, Toko Bldg.
3 - 3, Yanagibashi 1-chome
Taito-Ku, Tokyo
Tel.: (81-3) 865 9648
Fax: (81-3) 865 9649

Malaysia

Anthony Chng Ent. Pty. Ltd.
Suite 5.20 Imbi Plaza
No. 28 Jalan Imbi
55100 Kuala Lumpur
Tel.: (60-3) 244 1533
Fax: (60-3) 244 1533

Singapore

INC Enterprises (Pte) Ltd.
No. 22-06 High Street Centre
1 North Bridge Road
Singapore 0617
Tel.: (65) 338 3800
Fax: (65) 338 9606
Telex: 24112 INC RS

SOUTH AFRICA

Tedelex
29/35 Heronmere Road,
Reuven, 2091 Johannesburg
Tel.: (27-11) 683 5800
Fax: (27-11) 683 2803
Telex: 485062 TEDJH SA

SOUTH AMERICA

Paraguay

Miramar SOC
Anon Palma No.686/8
P.O. Box 796, Asunción
Tel.: (595-21)493 395
Fax: (595-21)443 165
Telex: 630 PY MIRAMAR

AUSTRALASIA

Australia

Computerplay
296B Whitehorse Road
Nunawading
Victoria 3131
Tel.: (03) 894 2483
Fax: (03) 894 1973

Service Centers are correct at
the time of going to press but
may change from time to time.
Printed in Hong Kong


Zürich
London
Hong Kong
Los Angeles
Paris