CHESS TRAVELER USERS HANDBOOK

JEU D'ÉCHECS ÉLECTRONIQUE

Mode d'emploi du
JEU D'ECHECS ELECTRONIQUE

1. Comment jouer avec le "JEU D'ÉCHECS ÉLECTRONIQUE"?

Le jeu d'échecs électronique est livré avec un adaptateur 220/240 V CA (tension de sortie de 7,5 volts à 200 mA). Assurez-vous donc que la tension présente à votre pris-secteur est bien du 200 V CA. Si tel est le cas, branchez l'adaptateur à la prise-secteur après avoir inséré comme prévu la petite fiche située sur la paroi arrière supérieure.

Conseil: N'utilisez que l'adaptateur livré avec l'appareil, car seul cet adaptateur convient à l'ordinateur.

Ensuite, placez le commutateur situé à droite du tableau de commande, en dessous de l'ordinateur en position "on". Immédiatement après, quatre demi-carrés proches les uns des autres apparaissent sur l'écran LED. L'appareil est prêt à fonctionner et attend votre premier coup, à condition que vous jouiez avec les figures blanches. Si vous n'avez pas choisi un degré de difficulté plus grand au départ, le jeu commence au niveau 1.

Les différents coups sont introduits via le clavier à multi-fonctions 1–8 de la manière suivante: il faut introduire d'abord la lettre et le chiffre du jeutel qu'il était puis la lettre et le chiffre du jeu tel qu'il devient (p. ex. E-2-E-4).

Ces coordonnées apparaissent sur l'écran immédiatement après-qu'elles ont été tapées. Après avoirappuyé sur ENTER, l'ordinateur joue avec les pièces noires. Son coup-réponse apparait sur l'écran.

Il vous faut matérialiser ce coup sur la tablette "JEU D'ECHECS ÉLECTRONIQUE"

Nous vous recommandons pour des raisons de facilité de prévoir tout d'abord votre coup sur l'échiquier, puis de l'introduire dans l'ordinateur.

2. Choix de le force au jeu affichée par l'ordinateur

Le "JEU D'ÉCHECS ÉLECTRONIQUE" présente 8 forces différentes. La force 1 est la plus faible tandis que la force 8 constitue le eniveau le plus élevé.

Le temps de réaction de l'ordinateur est lié au degré de force, c'est-à-dire que plus le degré, de difficulté est grand, et plus longue est la durée de réponse, car plus long est le temps de

"réflexion" pour l'ordinateur, et plus de possibilités celui-ci pourra envisager pour contre-carrer votre jeu.

Les temps de réaction moyens de l'ordinateur sont:
Degré de difficulté 1 – 2 à 10 secondes
Degré de difficulté 2 – 4 à 15 secondes
Degré de difficulté 3 – 15 à 20 secondes
Degré de difficulté 4 – environ 2 minutes
Degré de difficulté 5 – environ 4 minutes
Degré de difficulté 6 – environ 20 minutes
Degré de difficulté 7 – environ 40 minutes
Degré de difficulté 8 – environ 3 heures

Vous pouvez donc remarque, que le temps de réponse augmente avec la difficulté du jeu.

Les temps moyens donnés sont bien entendu réduits en fin de partie lorsque le nombre des figures diminue.

Conseil: Le niveau "6" du programme est particulièrement bien adapté à la tactique du "Matt en 2 coups". Voyez le chapitre "problèmes recontrés aux échecs" pour plus de détails à ce sujet.

Bien entendu, il vous est possible à tout instant du jeu de modifier le degré de difficulté. Il vous suffit simplement, lorsque c'est à votre tour de jouer, de pousser sur la touche LV (Level = Niveau). Apparait alors sur l'écran la mention L–1 qui signifie que vous allez jouer au degré de difficulté 1. Immédiatement après, appuyez sur l'une des touches à fonctions multiples 2-8, et le degré de difficulté que vous que vous aurez choisi, apparaitra sur l'écran. Appuyez ensuite à nouveau sur ENTER, et le jeu peut se continuer.

Pendant que l'ordinateur "réfléchit", le degré de difficulté choisi par vous apparait sur la droit de l'écran, de sorte que vous savez que l'ordinateur est en train de "penser" à son coup-réponse.

3. Choix de la couleur

Une fois que vous en avez terminé avec les préliminaires expliqués au paragraphe 1, l'introduction de votre premier coup signale automatiquement à l'ordinateur que vous jouez avec les pièces blanches.

Si vous désirez que l'ordinateur joue avec les pièces blanches, appuyez uniquement sur la touche ENTER. Cette opération informe l'ordinateur de votre choix, et son coup d'ouverture apparait alors sur l'écran. Ainsi, vous jouez automatiquement avec les pièces noires.

4. Changement de côté

Si à un moment quelconque du jeu, vous désirez changer de coté avec l'ordinateur, c'est-à-dire si vous désirez poursuivre la partie avec les pièces de l'ordinateur, il vous suffit d'appuyer sur la touche ENTER au lieu d'introduire votre prochain coup. Dès lors, le changement de côté s'accomplit, et l'ordinateur affiche son coup-réponse dans sa nouvelle couleur.

Vous pouvez bien entendu changer de camp à volonté au cours d'une même partie, à condition que, ce changement n'intervienne pas durant la période de "réflexion" de l'ordinateur.

5. Coups non-tolérés ou impossibles

Le "JEU D'ÉCHES ÉLECTRONIQUE" n'accepte pas les coups impossibles ou allant à l'encontre des règles du jeu. Si un tel coup est introduit, l'écran affichera ????. Dans ce cas, vous réintroduisez up coup possible. Les points d'interrogation disparaissent alors, et font place aux coordinnées correctes.

6. Echec — échec et mat

Le mot échec ne se représente pas d'une façon particulière pour aucun des deux joueurs. Si vous mettez l'ordinateur mat, il affichera sur l'écran les lettre's "LLLL" (pour Lose = perdant).

Si, à l'inverse, c'est l'ordinateur qui vous met mat, aucun symbole n'apparait sur l'écran. Si vous ne vous rendez pas compte de la situation ou si vous faites semblant de l'ignorer, l'ordinateur réagit alors au prochain coup que vous introduisez en affichant, comme pour un coup non-permis, des points d'interrogation.

7. Patt et Remis (partie nulle)

Si vous introduisez un coup qui mène à un Patt, l'écran affiche — — — —.

Remis

8. Double coup du roi et d'une tour (Rochade)

Dans le cas d'une "rochade" de la part de l'ordinateur, seul le coup du roi est affiché sur l'écran (p. ex. E8-G8). Vous devez cependant déplacer sur l'échiquier les deux figures (p. ex. dans ce cas, le tour de H8 en F8).

Votre "rochade" est également signalée par l'introduction du coup du roi (p. ex. E1-G1) et est mémorisée dans le programme de l'appareil. Comme pour les noirs, vous devez bien entendu déplacer aussi la tour (p. ex. de H& en F1).

9. En Passant

L'ordinateur vous prend automatiquement une figure en passant et l'indique sur l'écran en affichant ses coordonnées.

Si vous prenez une figure de l'ordinateur en passant, vous le faites en introduisant les coordonnées de la meme façon que normalement (p. ex. C4-D5).

10. Transformation des pions

Si l'un de vos poins atteint la ligne de fond adverse (rangée 1 ou 8), l'ordinateur transformera automatiquement votre pion en une dame (ce qui est également fait dans 99% des cas en pratique).

Si, pour une raison ou pour une autre, vous désiriez échanger une autre figure au lieu de la dame, vous pouvez-le faire en utilisant la touche EP. (Référez-vous dans ce cas au paragraphe "Effacement d'une figure introduite erronément".)

Si l'ordinateur atteitn la ligne de fond adverse, il choisit immédiatement et selon toute probabilité soit la dame soit une autre figure qui lui semble la plus adéquate dans la situation donnée.

Dans tous les cas, vérifiez, après la transformation du pion (aussi bien pour les pièces noires que pour les blanches) via la touche FP (référez-vous au point 12 pour de plus amples in formations à ce sujet) suelle figure a été échangée contre le pion.

Test: Vous pouvez vérifiez très vite, avec une réparatition des pièces telle qu'elle est reprise ci-dessous, que l'ordinateur choisit une autre figure que la dame dans certaibes situations bien précises.

Supposons la position suivante des figures: Roi blanc A1, pion blanc F7, Roi noir H7, cavaliers-noirs G8 et H8, pions noirs en G7 et H6. Si vous avez choisi le degré de difficulté 2, l'ordinateur jouera le coup F7-F8. Vérifiez à l'aide de la touche FP quelle figure a été échangée en F8. Vous saurez alors que l'ordinateur a pris un cavalier et a de ce fait mis les pièces noires en position mat.

11. Etablissement de situations de jeu (Touche EP)

Voulez-vous introduire une situation de jeu bien défine, procédez alors comme suit: Touche EP – CB (Clear Board – effacement de l'écran) – choix de la couleur (touche G/7 ou H/8) –

appuyez sur la touche de figure – coordonnées de la figure – ENTER. Attention: la touche CB n'est enfoncée qu'une seule fois avant le début du processus d'introduction. A partir de la 2ème figure, c'est EP qui est enfoncée – G/F ou H/8 – touche de figure – coordonnées – ENTER. Au cas où vous introduisez plusieurs figures d'une même couleur les unes à la suite des autres, vous ne devez appuyer sur la touche couleur (G/7 ou H/8) que si vous désirez modifier la couleur introduite. En suivant cette procédure, chaque figure est placée selon les coordonnées prévues. Au début du mode EP, vous pouvez chaque fois voir sur l'écran si les figures blanches ou les figures noires peuvent être avancées. Si l'écran affiche (dans le coin inférieur droit), votre introduction est pour les blancs. Si l'écran affiche (dans le coin supérieur gauche), c'est pour les noirs. Après chaque introduction de figure, la touche ENTER doit etre enfoncée.

Exemple: Vous désirez introduire les figures suivantes:
WD H1 WK H2 SK F2

Séquence de l'introduction:
EP – CB – G/7 – E/5 – H1 – ENTER
EP – F/6 – H2 – ENTER
EP – H/7 – F/6 –F2 – ENTER

Si avez terminé l'introduction par une figure noire, un apparait sur l'écran (à gauche). Si l'ordinateur doit commencer par les figures noires, il faut appuyer **deux fois** sur ENTER. Si l'ordinateur doit prendre l'autre couleur que celle qui terminait l'introduction, la touche correspondante G/7 (blanc) ou H/8 (noir) et ENTER doivent être enfoncées. L'écran affiche alors (blanc) ou (noir). Dans tous les cas, il faut appuyer une seconde fois sur ENTER, pour signaler à l'ordinateur que c'est à lui de jouer.

Effacement d'une figure erronément introduite

Si, au cours de l'introduction via la touche EP, vous avez introduit une figure aux coordonnées erronées, procédez comme suit: Touche EP – CS (Clear Square) – Réintroduction des coordonnées erronées – ENTER. La figure retrouvera ses coordonnées correctes.

Exemple: le WK est passé en E1 au lieu de G1:
EP – CS – C1 – ENTER (la coordonné E1 est désormais libérée) donc
EP – F/6 – G1 – ENTER (WK se trouve maintenant en G1).

Constatez le mauvais positionnement de la figure en interrogeant via la touche FP (localisation de la position). Appuyez sur EP, et le processus se

poursuit comme décrit précédemment.

Conseils: lors de l'introduction de situations de jeu selon le procédé mentionné, il n'est toutefois pas possible pour les deux côtés d'exécuter une "rochade", même si le roi et la tour se trouve sur les cases correctes et dans la position voulue.

Il est également impossible de prendre une figure en passant après l'établissement d'une situation de jeu spéciale, car l'ordinateur ne peut reconnaitre le bien-fondé d'un coup en passant dans de telles conditions.

12. Controle des positions des figures (touche FP)

A tout moment du jeu, vous pouvez controler toutes les positions des figures, sauf lors de la période de "réflexion" de l'ordinateur.

A cet effet, vous appuyez sur la touche FP (localisation de la position). L'écran affiche alors les coordonnées du premier pion blanc, et après apparait FP. Appuyez maintenant sur la touche de symbole correspondante (p. ex. dans ce cas le pion) aussi souvent que des coordonnées relatives à des pions apparaissent sur l'écran. Ceci signifie qu'aucun autre apion n'est mémorisé dans le programme. De meme, appuyez chaque fois sur la touche de symbole correspondante une ou plusieurs fois, et les coordonnées des figures telles qu'elles sont mémorisées dans le programme, apparaissent sur l'écran. Si vous avez rappelé toutes les figures blanches, les figures noires sont rappelées en appuyant sur la touche H/8. Immédiatement après avoir appuyé sur cette toche, le premier pion noir se trouvant dans le jeu est indiqué automatiquement en premier lieu. Le rappel des différentes figures noires s'effectue de la même façon que pour les figures blanches. Pour terminer l'interrogation générale, appuyez à nouveau sur ENTER pour continuer le jeu.

13. Réfutation de coups

Si, pour une raison ou pour une autre, vous ne deviez pas accepter le coupe de l'ordinateur, vous devez procéder comme suit: Séquence des touches: EP (introduction) – Choix de la couleur du coup à réfuter (G/F) – CS (Clear Square) – Introduction des coordonnées du dernier coup de l'ordinateur – Enfoncement de la touche de symbole, de figure – anciennes coordonnées – ENTER.

Nous allons vous expliquer ceci par un exemple: l'ordinateur a placé le pion noir en E7-E5 et

vous désirez retrouver l'ancienne plsition du pion noir.

Procédé: EP – Touche H (pour noir) – CS – E5 – EP – H (pour noir) – Touche A/1 (pour le symbole du pion) – E7 – ENTER.

Si vous appuyez une deuxième fois sur la touche ENTER, 1' ordinateur proposera un nouveau coup.

Conseil: Lorsque vous désirez réfuter une "rochade" exécutée par l'ordinateur, les deux figures (roi et tour) doivent être réintroduites de la manière décrite ci-avant.

Le même procédé est appliqué lorsque vous désirez réfuter un de vos coups, à condition que le coup-réponse de l'ordinateur soit lui aussi réfuté.

14. Effacement de figures individuelles

Si vous voulez commencer avec une situation de jeu bien précise, il est souvent plus intéressant, plutot que de procéder à l'introduction via la touche EP, d'effacer des figures individuelles (p. ex. jeu-handicap) à partir de la situation de base. Procédez comme suit:

EP – G/F (pour la couleur noire ou blanche) – CS – coordonnées de la figure que vous voulez faire disparaitre – ENTER.

Exemple: vous voulez jouer en D1 sans dame blance: séquence d'introduction: EP – Touche H (pour blanc) – CS – D1 – ENTER.

15. La touche MM (Multi Move)

L'appareil est conçu de telle sorte que vous pouvez à tout moment exécuter plusieurs coups les uns à la suite des autres, sans qu'il n'y ait la moindre réaction de la part de l'ordinateur. Ceci est particulièrement intéressant pour l'introduction de certaines ouvertures standard.

L'introduction des différents coups séparés s'effectue en appuyant sur la touche MM puis en introduisant les coordonnées du coup – ENTER – coordonées du coup-réponse – ENTER – etc. A la fin de l'introduction, appuyez sur ENTER.

Exemple: si vous voulez jouer avec les pièces blanches l'ouverture standard Lopez (d'origine espagnole), appuyez sur les touches suivantes sleon la séquence: CB – MM – E2E4 – ENTER – E7E5 – ENTER – G1F3 – ENTER – B8C6 – ENTER F1B5 – ENTER – MM. Ces coups d'ouverture représentent l'ouverture espagnole. Si vous appuyez sur

ENTER, l'ordinateur exécutera le premier coup pour les pièces noires.

Lors de l'introduction des coups via la touche MM, il faut veiller tout particulièrement à ce que ces coups correspondent tout-à-fait aux règles, car l'ordinateur les refusera alors, les considérant comme irréguliers. De même, et comme au jeu d'échecs normal, il faut respecter l'alternance du coup et du contre-coup. Il n'est donc pas possible de jouer plusieurs coups de suite pour une-même couleur.

16. Touche CL (effacement)

Cette touche vous permet d'effacer un coup erroné ou incorrect que vous avez déjà introduit et qui est apparu sur l'écran, à la condition toutefois que vous n'ayez pas encore appuyé sur la touche ENTER. Il vous suffit donc, après avoir introduit votre coup incorrect, de pousser sur la touche CS (Clear Square) et d'introduire ensuite votre nouveau coup.

17. Touche CB (Clear Board) – nouveau jeu

Cette touche doit être utilisée avant l'établissement de situations de jeu spéciales. Il s'en suit l'effacement de toutes les mémorisations des positions dans le programme de l'ordinateur.

18. L'ordinateur joue contre lui-même

Dans ce cas, c'est la touche ENTER qui est poussée au lieu d'introduire les coordonnées, c'est-à-dire après que l'ordinatdur a donné sa proposition de coup via la touche ENTER, la touche ENTER est appuyée une seconde fois. Il s'en suit que l'ordinateur joue alors dans l'autre camp et indique le coup pour celui-ci. Vous appelez donc les coups tant pour les pièces blanches que pour les pièces noires en manipulant simplement la touche ENTER.

19. Problèmes rencontrés aux échecs

L'appareil est en mesure de résoudre les problèmes d'échecs "Mat en 2 coups" au niveau 6.

L'introduction de la situation spéciale s'effectue comme suit:

Mise sous tension de l'appareil – Touche L (Niveau = degré de difficulté) – Touche 6 – ENTER – EP (Position d'introduction) CB (Clear Board) – G/H (choix de la couleur noire ou blanche) Touche de figure – coordonnées de la figure – ENTER.

Introduisez chaque figure selon ce procédé. A la fin de l'établissement des figures, appuyez

encore sur la touche ENTER, puis une fois encore. L'ordinateur se met alors à chercher le mat en 2 coups. Le "6" apparait sur la droite de l'écran, ce qui signifie que l'ordinateur "pense" au problème au degré de difficulté 6.

CONSEILS GENERAUX

L'adaptateur

L'adaptateur livré avec votre "JEU D'ÉCHES ÉLECTRONIQUE" porte l'indication TUEV (testé du point de vue sécurité) et correspond ainsi à toutes les normes légales appliquées en Belgique et en France. Il n'est cependant pas impossible qu'il s'échauffe quelque peu, tout en restant cependant en deçà des limites fixées par la loi. Le fonctionnement du jeu d'échecs électronique ne s'en trouve pas influencé.

Garantie

L'ordinateur et l'adaptateur sont garantis pendant 6 mois à dater de la date d'achat. Cette garantie est toutefois annulée lorsque quelqu'un de non-autorisé essaye de l'ouvrir et procède à des modifications. La garantie est également annulée lorsque l'on utilise un ature adaptateur que celui qui est prévu ou lorsqu'on manipule incorrectement l'appareil. Si la moindre panne survient, ramenez votre appareil auprès de votre spécialiste Tandy.

Conseil important: lorsque vous en avez terminé avec l'introduction d'une figure noire, le symbole apparait à la gauche de l'écran. Si vous voulez que l'ordinateur commence par les noires, vous devez appuyer deux fois sur la touche ENTER. Si l'ordinanteur doit commencer par l'autre couleurque celle qui a cloturé l'introduction de la position, il faut appuyer sur la touche "G" (pour blanc) ou "H" (pour noir) correspondente, puis sur ENTER. Sur l'écran apparaissent alors les 4 demi-carrés en-dessous (pour blanc) ou au-dessus et à gauche (pour noir). Vous devez en tout cas appuyer une seconde fois sur la touche ENTER pour signifier à l'ordinateur que c'est à lui à jouer.