

TEAM-MATE™



OWNER'S MANUAL

BEDIENUNGSANLEITUNG

MODE D'EMPLOI

GEBRUIKSAANWIJZING

 Swiss-led
Precision

 **KASPAROV**
CHESS COMPUTER™

 **Saitek**™

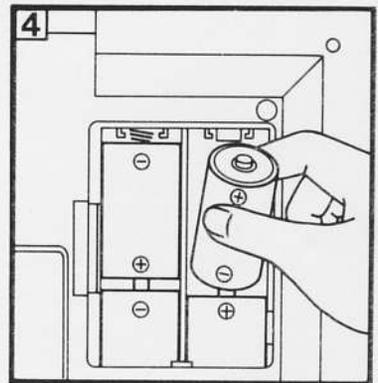
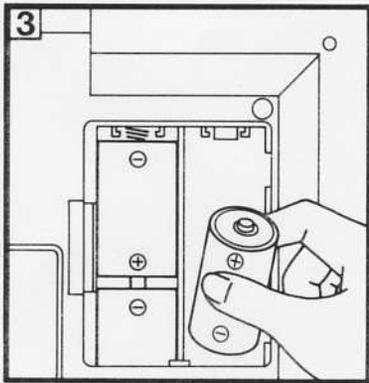
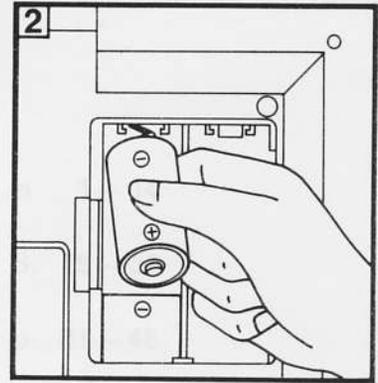
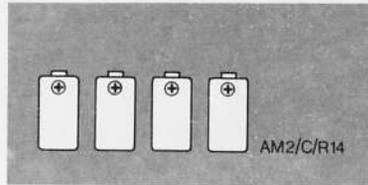
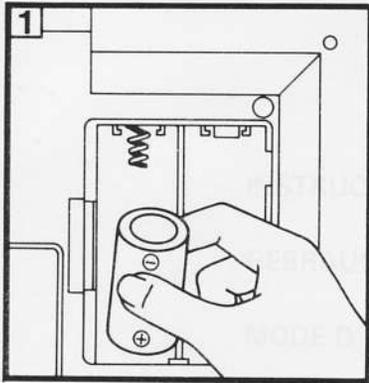


Fig.1



GARRY KASPAROV
CHAMPION DU MONDE

Cher ami joueur d'échecs,

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

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

Récemment encore, les ordinateurs d'échecs étaient considérés comme de simples jouets, incapables d'opposer une résistance sérieuse à un joueur confirmé. Ce n'est plus le cas aujourd'hui, du fait des rapides progrès en matière de technologie et de performance des programmes. Les ordinateurs font désormais partie intégrante du monde des échecs: non seulement ils permettent aux joueurs novices de se familiariser avec le jeu le plus merveilleux au monde, mais encore, ils les encouragent à participer à des tournois où ils affronteront d'autres joueurs. Les ordinateurs d'échecs vous apprendront les règles de base de ce jeu et continueront à vous passionner, même quand vous serez devenu un joueur de club confirmé.

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

Je vous souhaite beaucoup de plaisir et de satisfaction grâce à votre ordinateur d'échecs Kasparov et qui sait, nous nous rencontrerons peut-être un jour prochain lors d'un combat autour d'un échiquier.

Bon chance!

Garry Kasparov

Table des Matières

Touches, Lumières et Caractéristiques

1. Introduction

- 1.1 Apprendre à jouer aux échecs d'une manière facile

2. Mise en marche

- 2.1 Comment déplacer vos pièces
- 2.2 Les déplacements de l'ordinateur
- 2.3 Déplacements spéciaux
- 2.4 Prise en passant
- 2.5 Déplacements illégaux
- 2.6 Echec, Mat et Nul
- 2.7 Retour en arrière
- 2.8 Changement de côté
- 2.9 Nouvelle partie
- 2.10 Mémoire

3. Niveaux

- 3.1 Niveau handicap
- 3.2 Niveaux pour parties classiques
- 3.3 Niveaux tournois
- 3.4 Niveaux spéciaux
- 3.5 Analyse
- 3.6 Problèmes d'échecs
- 3.7 Réponses immédiates
- 3.8 Interruption de la réflexion de l'ordinateur

4. Caractéristiques avancées

- 4.1 Non Auto
- 4.2 L'ordinateur: un arbitre
- 4.3 Informations communiquées par l'ordinateur
- 4.4 Conseils donnés par l'ordinateur
- 4.5 Vérification de la position sur l'échiquier
- 4.6 Comment modifier la position sur l'échiquier
- 4.7 Mise en place d'une position spéciale

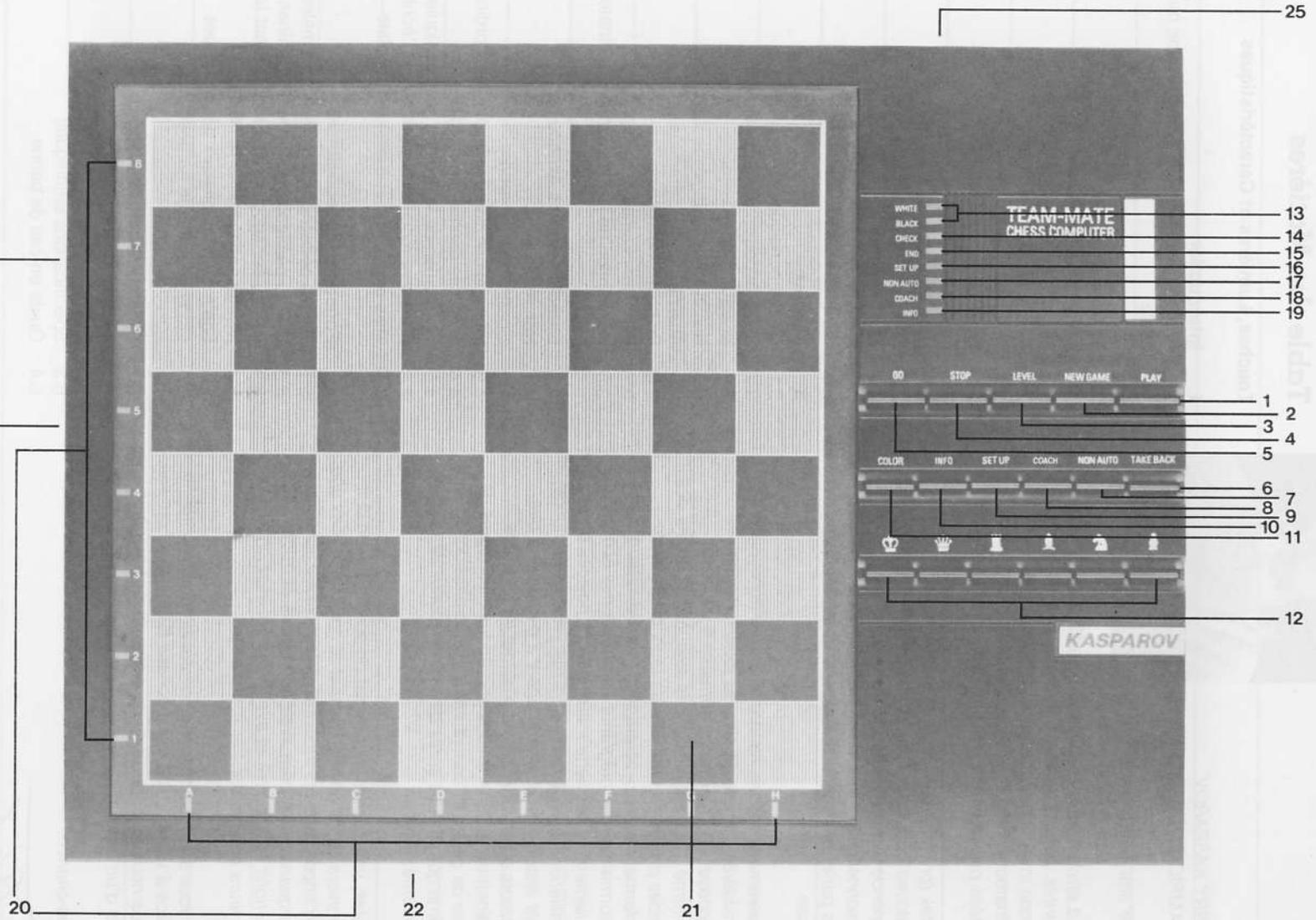
5. Fonctions pédagogiques

- 5.1 Niveau pédagogique G: Partie normales
- 5.2 Niveau pédagogique F: Demi entraînement
- 5.3 Niveau pédagogique E: Entraînement total
- 5.4 Niveau pédagogique H: Silence
- 5.5 Sommaire des niveaux pédagogiques
- 5.6 Etude spéciale de parties

6. Détails techniques

- 6.1 La touche ACL
- 6.2 Soins et entretien
- 6.3 Spécifications techniques
- 6.4 Guide en cas de panne

7. Sommaire de toutes les fonctions



Touches, Lumières et Caractéristiques

TOUCHES

- 1. PLAY (Jouer)** Si vous appuyez sur cette touche, à votre tour de jouer, l'ordinateur jouera le déplacement à votre place, appuyez sur cette touche durant la réflexion de l'ordinateur il interrompra sa recherche.
- 2. NEW GAME (Nouvelle Partie)** En appuyant sur cette touche, vous reviendrez à la position initiale pour débiter une nouvelle partie.
- 3. LEVEL (Niveau)** Pour sélectionner un niveau de jeu.
- 4. STOP** Pour arrêter l'ordinateur, la dernière position sera gardée en mémoire.
- 5. GO (Aller)** Pour mettre en marche l'ordinateur. La partie reprend à partir de la position ou vous l'aviez arrêté en appuyant sur **STOP**.
- 6. TAKE BACK (Retour en arrière)** Pour revenir en arrière sur le dernier déplacement. Il est possible de revenir en arrière un maximum de huit déplacements.
- 7. NON AUTO** Pour rentrer une séquence de déplacements.
- 8. COACH (Professeur)** Pour mettre en place un niveau pédagogique (E,F,G ou H).
- 9. SET UP (Mise en place)** Pour activer la fonction SET UP (pour modifier ou entrer des positions).
- 10. INFO** Pour obtenir des informations de l'ordinateur.
- 11. COLOR** Pour choisir la couleur d'une pièce étant vérifiée ou mise en place.
- 12. Pièces** Pour choisir les pièces promues, vérifier la position sur l'échiquier et mettre en place de nouvelles positions.

LUMIERES

- 13. WHITE/BLACK (Blanc/Noir)** Indique le côté devant jouer. Quand l'ordinateur réfléchit, la lumière correspondant à sa couleur clignote.
- 14. CHECK (Echec)** Le roi est en échec.
- 15. END (Fin)** Fin de la partie.
- 16. SET UP (Mise en place)** Une position est en train d'être modifiée ou mise en place.
- 17. NON AUTO** L'ordinateur s'agit comme un arbitre doublé d'un conseiller.
- 18. COACH (Professeur)** Un niveau pédagogique est en cours de sélection.
- 19. INFO** Un conseil est donné.
- 20. Lumières du Plateau** L'ordinateur utilise ces lumières pour indiquer les déplacements, les retours en arrière, ou pour le déplacement qu'il envisage. Elles sont aussi utilisées pour vérifier la position sur l'échiquier et pour afficher le niveau choisi.

CARACTERISTIQUES

- 21.** Echiquier sensitif. Sous chaque case se trouve un élément sensitif qui enregistre le déplacement de la pièce.
- 22.** Touche ACL située en bas de l'ordinateur.
- 23.** Compartiment piles situé en bas de l'appareil.
- 24.** Compartiment pour le rangement des pièces situé en bas de l'appareil.
- 25.** Fiche pour brancher un adaptateur secteur (non fourni).

1. Introduction

Votre Kasparov Team-Mate est à la fois un formidable partenaire doublé d'un professeur. Il est programmé pour jouer aux échecs contre vous et pour améliorer vos connaissances. Il enregistre automatiquement vos coups sur son échiquier sensitif intégré. Il possède 17 niveaux de jeu et est spécialement programmé pour vous apporter une réponse rapide. Ses fonctions pédagogiques en font l'outil idéal des joueurs débutants ou moyens qui souhaitent améliorer leur façon de jouer.

Durant les parties classiques, l'ordinateur contrôlera que vos coups sont conformes aux règles échiquéennes. Il vous apprendra des nouvelles ouvertures et vous conseillera des déplacements si vous en ressentez le besoin. Si vous êtes débutant, l'ordinateur vous préviendra si vos pièces sont menacées et si vous êtes sur le point de commettre une erreur. Il vous permettra de revenir en arrière et de corriger vos erreurs. A tout moment, l'ordinateur vous montrera le meilleur coup qu'il envisage et vous donnera son évaluation de la position.

1.1 Apprendre à jouer aux échecs d'une manière facile

Avec votre ordinateur d'échecs Kasparov, vous pouvez apprendre à jouer aux échecs et vous entraîner de façon agréable. Il vous encourage à améliorer votre niveau et vous aurez donc encore plus de plaisir à jouer. Vous devriez être rapidement en mesure de battre l'ordinateur quand il est programmé sur les niveaux faibles. Vous pourrez alors affronter votre Team-Mate aux niveaux plus élevés. Quand, à ces niveaux, vous vaincrez l'ordinateur, vous n'aurez plus besoin de redouter vos adversaires humains.

Votre passion des échecs s'étant développée, vous aurez probablement envie d'analyser les huit parties d'échecs mémorisées dans l'ordinateur et de résoudre les études de position avec l'aide de la machine. Cette nouvelle caractéristique vous donnera un aperçu des échecs de haut niveau et vous apportera de nombreuses heures de plaisir supplémentaire en compagnie de votre ordinateur d'échecs Kasparov.

Les Règles des échecs

Votre ordinateur d'échecs Kasparov connaît toutes les règles de ce jeu, y compris le roque, la prise en passant et le pat. Il peut parfois vous paraître jouer d'une façon irrégulière alors qu'en fait, il applique les Règles échiquéennes. Nous avons joint à ce manuel une copie des Règles des Echecs destinée aux personnes qui connaissent mal ce jeu. Si vous souhaitez obtenir des informations complémentaires, vous trouverez très certainement chez votre libraire habituel, de nombreux livres traitant de ce sujet.

2. Mise en marche

Votre ordinateur d'échecs Kasparov possède les dernières innovations techniques en terme d'ordinateur mono microprocesseur et vous procure 250 heures de jeu avec 4 piles alcaline type C (AM2/R14). Ouvrez le compartiment piles et insérez les piles comme décrit Fig. 1.

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

Mise en route rapide

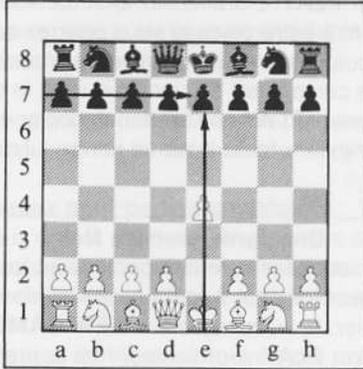
1. Appuyez sur **GO** pour mettre en marche l'ordinateur.
2. Placez les pièces (les pièces blanches doivent être les plus proches de vous).
3. Appuyez sur **NEW GAME**.
4. Entrez les déplacements comme décrit ci-dessous.
5. Appuyez sur **STOP** pour arrêter l'ordinateur.

2.1 Comment déplacer vos pièces

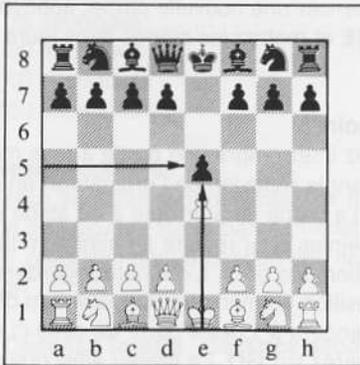
Pour effectuer un déplacement, appuyez sur la case où se trouve la pièce que vous souhaitez déplacer, vous entendrez un bref bip. Placez la pièce sur sa case d'arrivée en appuyant sur celle-ci. Vous entendrez un second bip et l'ordinateur commencera à chercher sa réponse.

2.2 Les déplacements de l'ordinateur

Quand l'ordinateur veut signaler son déplacement, il émet un bip et allume deux lumières situées sur le côté de l'échiquier. Ces lumières indiquent la rangée horizontale et la colonne verticale où se trouve la pièce qu'il souhaite déplacer. Appuyez sur la case où se trouve cette pièce. L'ordinateur vous indique à présent sa case d'arrivée. Pour achever le déplacement, déplacez la pièce en appuyant sur la case d'arrivée de celle-ci.



L'ordinateur veut déplacer le pion du Roi. Appuyez sur la case où il se trouve.



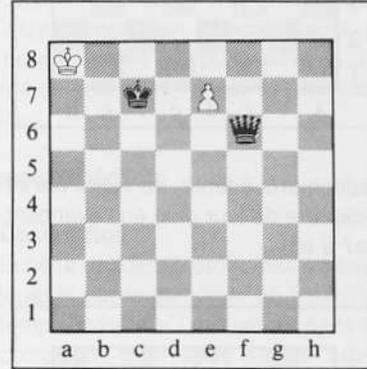
Il souhaite le déplacer vers cette case. Placez-le sur cette case et appuyez sur cette dernière.

2.3 Déplacements spéciaux

Pour réaliser une prise, faites uniquement le déplacement de la pièce qui capture.

Pour roquer, faites toujours en premier le déplacement du Roi. L'ordinateur vous rappellera de déplacer votre Tour.

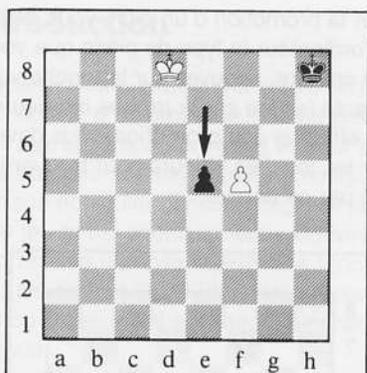
Pour réaliser la promotion d'un pion, vous devrez indiquer à l'ordinateur le type de pièce que vous avez choisi. Pour ce faire, appuyez sur la touche valeur correspondante (située sur la rangée inférieure). Quand l'ordinateur effectue une promotion, vous devez appuyer sur les touches valeurs pour trouver le type de pièce choisi par ce dernier.



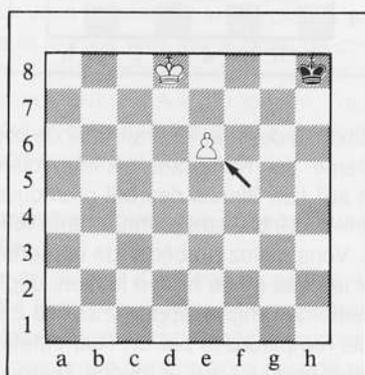
Dans la position ci-dessus, il serait fatal de promouvoir le pion en Dame. Les Noirs peuvent immédiatement faire mat en a6! Les Blancs devront promouvoir leur pion en Team-Mate, prenant en fourchette le Roi et la Dame noirs. Vous devez procéder de la façon suivante: appuyez sur la case où se trouve le pion, déplacez-le jusqu'à la huitième rangée, appuyez sur sa case d'arrivée puis remplacez-le par un Team-Mate de même couleur. Appuyez sur la touche Team-Mate (rangée inférieure) pour indiquer à l'ordinateur la valeur de la pièce choisie.

2.4 Prise en passant

De nombreux débutants connaissent mal cette règle ajoutée au quinzième siècle. Une prise en passant s'effectue quand un pion se trouve sur la cinquième rangée. Si un pion ennemi croise une case attaquée par ce pion (du fait d'un mouvement de deux cases lors de son premier déplacement), alors ce pion pourra agir comme si le pion ennemi ne s'était déplacé que d'une case et le capturer **en passant**. Ceci ne peut être fait que lors du coup suivant.



Dans la position précédente, les Noirs ont essayé d'éviter la capture de leur pion en l'avancant de deux cases (de e7 à e5).



Si les Blancs déplacent leur pion de f5 en e6, ils peuvent prendre le pion ennemi en passant. L'ordinateur vous rappellera toujours d'enlever le pion capturé de l'échiquier.

2.5 Déplacements illégaux

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

2.6 Echec, Mat et Nul

Si l'ordinateur met votre Roi en échec, la lumière CHECK s'allumera. Si une partie s'achève par un Echec et Mat, la lumière END s'allumera également. De la même façon elle s'allumera pour un Nul.

2.7 Retour en arrière

Pour revenir en arrière, à votre tour de jouer, appuyez sur la touche **TAKE BACK**. L'ordinateur vous aidera à revenir en arrière en vous indiquant les pièces qui ont été déplacées ainsi que leurs cases de départ respectives. Vous pouvez revenir en arrière sur 8 déplacements (4 déplacements pour chaque camp).

2.8 Changement de côté

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

Une partie avec les Noirs

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

2.9 Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **NEW GAME** et mettez les pièces dans leurs positions de départ.

2.10 Mémoire

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

3. Niveaux

Votre ordinateur d'échecs Kasparov possède 17 différents niveaux de jeu. Ils se composent de niveaux classiques, tournois, échecs rapides, analyses et résolution de problèmes. Marquez bien que comme un joueur humain, l'ordinateur devient plus fort quand on lui accorde plus de temps de réflexion.

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

Comment changer de niveau

Si vous appuyez sur la touche **LEVEL**, les lumières situées sur les côtés de l'échiquier vous indiqueront le niveau actuellement mémorisé. Maintenez la pression sur **LEVEL** jusqu'à ce que le niveau choisi soit affiché.

3.1 Niveau handicap

A ce niveau (niveau 0 ou spécial handicap) l'ordinateur jouera pratiquement de façon instantané et n'aura donc pas une stratégie ou une tactique développée. Sur ce niveau, même les joueurs débutants devraient être en mesure de battre l'ordinateur.

Pour programmer le niveau handicap, appuyez sur **LEVEL** jusqu'à ce qu'aucune lumière ne soit allumée.

3.2 Niveaux pour parties classiques

Les niveaux de 1 à 8 ont été programmés pour les parties classiques. Les lumières situées sur la gauche de l'échiquier correspondent à chacun de ces niveaux.

Niveau Temps de réponse moyen par coup

1	1 seconde
2	2 secondes
3	3 secondes (niveau programmé à la mise en route)
4	5 secondes
5	15 secondes
6	30 secondes
7	60 secondes
8	180 secondes

3.3 Niveaux tournois

Les 4 niveaux suivants sont destinés aux tournois. Les lumières A à D situées sur la partie inférieure de l'échiquier correspondent à chacun des niveaux décrits ci-dessous.

Niveau	Cadence initiale	Cadence secondaire
A	30 coups en 30 minutes	puis 30 coups en 30 minutes
B	40 coups en 2 heures	puis 20 coups par heure (Tournois internationaux)
C	40 coups en 2½ heures	puis 16 coups par heure (Tournois Grands Maîtres)
D	50 coups en 2½ heures	puis 20 coups par heure (Standard Fédération USA)

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

3.4 Niveaux spéciaux

Niveau Description

- E Echecs rapides. L'ordinateur va essayer de jouer la partie complète en 5 minutes (total du temps utilisé par l'ordinateur sans tenir compte de celui utilisé par son adversaire).
- F 10 secondes par déplacement. L'ordinateur jouera tous ses déplacements en 10 secondes. Si il a bien anticipé la réponse de son adversaire, il pourra utiliser moins de temps.
- G Niveau infini. L'ordinateur poursuivra sa réflexion jusqu'à ce que vous l'interrompiez en appuyant sur **PLAY**. Il jouera si il n'a pas d'autres solutions ou si il voit un Mat forcé.
- H Niveau résolution de problèmes. L'ordinateur cherchera un Mat forcé et ne jouera que si il en trouve un.

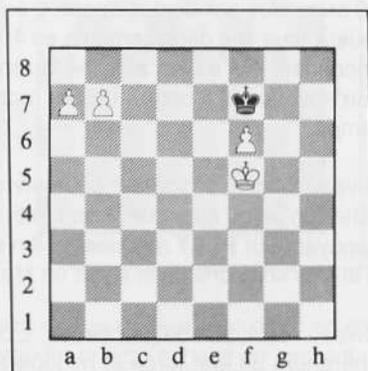
3.5 Analyse

Le "niveau infini" est surtout utilisé pour comprendre et analyser des positions complexes. L'ordinateur analysera la position durant des heures voire plusieurs jours. Vous pourrez le voir trouver de meilleurs déplacements en utilisant la fonction INFO décrite ci-dessous (voir section 4.3).

3.6 Problèmes d'échecs

Le niveau problèmes est utilisé pour résoudre les problèmes de Mat (Les Blancs jouent et font Mat en x coups) que vous pourrez souvent voir dans les journaux. Sachez que l'ordinateur ne jouera que si il voit un Mat forcé. Surveillez durant la réflexion de l'ordinateur les lumières situées sur la gauche de l'échiquier. Elles vous indiquent la profondeur de sa recherche, à savoir le nombre de déplacements analysés par l'ordinateur. Si la lumière 3 est allumée quand il joue son coup, cela signifie qu'il a trouvé un Mat en 3. Vous pouvez défendre la position du camp adverse en entrant vos déplacements comme à l'accoutumée pour voir la totalité de la séquence. Vous pouvez même revenir en arrière pour essayer différentes défenses.

Problème d'échecs par Samuel Loyd (1867)



Les Blancs jouent et font Mat en 3 coups

Entrez cette position comme décrit dans le paragraphe 4.7 et positionnez l'ordinateur sur le niveau H. Appuyez sur **PLAY**. Au bout de quelques secondes, l'ordinateur vous montrera la solution: **1 a8 = F** (sous promotion fou!). Essayez les défenses 1. ... Rf8, 1. ... Re8 et 1. ... Rg8 pour voir comment les Blancs font mat à leur troisième déplacement.

3.7 Réponses immédiates

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

Si vous venez juste de faire un déplacement et si la lumière BLACK située à la droite du plateau clignote (ou la lumière WHITE si l'ordinateur joue avec les Blancs), cela signifie que celui-ci est en train de réfléchir. Néanmoins, en début de partie, la réponse sera instantanée à tous les niveaux car l'ordinateur joue des déplacements qui seront mémorisés dans sa bibliothèque d'ouvertures. Il connaît un grand nombre d'ouvertures que les Grands Maîtres ont découvert au fil des siècles.

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

3.8 Interruption de la réflexion de l'ordinateur

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

Veillez garder en mémoire

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

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

4. Caractéristiques avancées

Tous les choses qu'on a vu jusqu'à présent sont suffisantes pour vous procurer de nombreuses heures de plaisir avec votre ordinateur d'échecs Kasparov Team-Mate. Vous pouvez jouer des parties contre lui, corriger vos erreurs et ajuster son niveau à vos besoins. Mais il peut faire bien d'autres choses qui vous apporteront un plaisir supplémentaire. Ce chapitre vous présente ces possibilités.

4.1 Non Auto

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

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

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

Jouer des parties de Maître

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

4.2 L'ordinateur : un arbitre

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

4.3 Informations communiquées par l'ordinateur

Aimeriez-vous savoir ce que fait votre partenaire électronique pendant qu'il cherche sa réponse? Votre ordinateur d'échecs Kasparov sera ravi de vous communiquer de nombreuses informations sur sa façon de réfléchir. Il vous montrera le déplacement

qu'il envisage actuellement et son évaluation de la position à ce stade de la partie. Cette possibilité n'a pas qu'un intérêt passager, elle peut vous permettre d'accroître vos connaissances échiquéennes.

Appuyez sur **INFO** durant la réflexion de l'ordinateur. Il vous montrera le meilleur déplacement qu'il a trouvé jusqu'à présent. Marquez que la lumière **INFO** sera allumée.

Si vous appuyez une seconde fois sur **INFO** (durant la réflexion de l'appareil), les lumières situées sur la gauche de l'échiquier vous indiqueront son évaluation de la position. Cette évaluation est graduée de 1 à 8. Voici comment vous pouvez l'interpréter:

Lumière Signification

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

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

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

Expérience avec la fonction INFO

Appuyez sur **NEW GAME** et **NON AUTO** puis entrez les déplacements suivants: 1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 d7-d6 3. Ff1-c4 h7-h6 4. Cb1-c3 Fc8-g4. A présent mettez l'ordinateur sur le niveau 8 et appuyez sur **PLAY**. Pressez **INFO**, vous verrez les différentes possibilités envisagées par l'ordinateur jusqu'à ce qu'il trouve un coup vraiment bon (5. Cf3xe5!). Nous vous recommandons d'appuyer à nouveau sur **INFO** pour voir l'évolution de son évaluation.

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

4.4 Conseils donnés par l'ordinateur

Durant une partie, il se peut que vous atteignez une position ou vous ne trouvez pas de bon déplacements à effectuer. Dans ce cas, pressez **INFO**. L'ordinateur vous suggérera un déplacement en utilisant les lumières afin de vous signaler qu'il s'agit uniquement d'un conseil. Vous pouvez accepter cette recommandation ou faire un autre déplacement.

Utilisation de la fonction INFO

Durant la réflexion de l'ordinateur:

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

Appuyez à nouveau sur **INFO** pour voir l'évaluation

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

A votre tour de jouer:

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

4.5 Vérification de la position sur l'échiquier

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

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

4.6 Comment modifier la position sur l'échiquier

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

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

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

Essayez l'expérience suivante: Appuyez sur **NEW GAME** et **SET UP**. Appuyez sur la case où se trouve la Dame noire et enlevez-la de l'échiquier. Appuyez sur **SET UP** à nouveau pour arrêter cette fonction. Vous pourrez jouer une partie contre l'ordinateur sans sa Dame. Essayez d'ajouter à cette position un second Roi noir. L'ordinateur refusera de jouer cette partie car la position est illégale.

4.7 Mise en place d'une position spéciale

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

Exemple: Pour mettre en place une position avec le Roi blanc en e1, la Tour blanche en a1, le Roi noir en d5 et la Tour noire en b2, placez tout d'abord les pièces sur l'échiquier. Puis enfoncez **SET UP** et **NEW GAME** pour ôter toutes les pièces de la mémoire de l'échiquier. Appuyez sur **COLOR** (si nécessaire) pour allumer la lumière WHITE. Pressez la touche valeur Roi, puis appuyez sur la case où se trouve le Roi blanc. Appuyez sur la touche valeur Tour, puis sur la case où se trouve la Tour blanche. Maintenant, appuyez sur la touche **COLOR** pour allumer la lumière BLACK. Pressez la touche valeur Roi puis sur la case où se trouve le Roi noir. Appuyez sur la touche valeur Tour puis, sur la case où se trouve la Tour noire. Enfin, pressez **COLOR** (la lumière blanche allumée signifie que les Blancs vont faire le premier déplacement) et sur **SET UP** pour revenir au mode de jeu normal.

Note: Dans la position ci-dessus, l'ordinateur autorisera le Roque. Si vous appuyez sur **PLAY**, il roquera et capturera la Tour noire au déplacement suivant.

5. Fonctions pédagogiques

Votre Kasparov Team-Mate possède plusieurs fonctions pédagogiques uniques qui encouragent le joueur débutant à améliorer sa façon de jouer et sa compréhension du jeu. Il vous préviendra quand une de vos pièces est menacée, quand vous avez commis une erreur et il vous fera découvrir certaines des plus belles parties de l'histoire des échecs, au cours desquelles il vous questionnera sur les déplacements clés et vous attribuera un classement selon vos résultats.

5.1 Niveau pédagogique G: Partie normales

Quand vous mettez l'ordinateur en marche pour la première fois le niveau pédagogique G est automatiquement mis en place. Vous pouvez vérifier en appuyant sur COACH, la lumière G, située sur la partie inférieure de l'échiquier s'allumera. Les parties sont jouées d'une façon classique.

5.2 Niveau pédagogique F: Demi entraînement

Si vous pressez **COACH** à nouveau, la lumière F sur la partie inférieure du plateau clignotera et la lumière COACH sera allumée. Sur ce niveau, l'ordinateur vous préviendra, si il estime que vous avez commis une erreur, de la façon suivante:

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

5.3 Niveau pédagogique E: Entraînement total

Si vous pressez **COACH** à nouveau, la lumière F sur la partie une troisième fois sur COACH (la lumière E clignotera). Non seulement l'ordinateur attirera votre attention sur les erreurs que vous avez commises, mais aussi il vous préviendra si vous courez le risque de perdre une pièce. De façon plus spécifique, quand une de vos pièces est attaquée par une pièce de moindre valeur, l'ordinateur émettra un double bip d'alerte et fera clignoter la case où se trouve la pièce menacée durant 10 secondes. Bien évidemment, il s'agit ainsi avant que vous ne fassiez votre déplacement.

5.4 Niveau pédagogique H: Silence

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

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

5.5 Sommaire des niveaux pédagogiques

Niveau	COACH	
	Lumière	Effêt
F : Demi entraînement	Allumée	Alerte erreur
E : Entraînement total	Allumée	Alerte erreur et pièce attaquée
H : Silence	Eteinte	Ni son ni entraînement
G : Normal	Eteinte	Sons mais pas d'entraînement

Quand vous changez de niveaux pédagogiques, regardez avec attention les lumières situées sur le bas du plateau. Meme si vous appuyez sur **NEW GAME**, le niveau pédagogique restera inchangé.

5.6 Etude spéciale de parties

Votre Kasparov Team-Mate connaît 8 des plus belles et plus passionnantes parties de l'histoire des échecs. Elles sont décrites dans un livret joint à votre ordinateur. Vous trouverez les explications concernant le chargement de ces parties dans la mémoire de l'appareil et la façon de les jouer avec l'aide de l'ordinateur. L'ordinateur évaluera meme votre performance en fonction du nombre de déplacements que vous aurez correctement trouvés.

La fonction étude de parties a été créée pour vous divertir, améliorer votre connaissance des échecs et vous apporter de nombreuses heures supplémentaires de plaisir avec votre ordinateur d'échecs. C'est une opportunité unique de revivre certains des moments les plus passionnants de l'histoire de ce jeu.

6. Détails techniques

6.1 La touche ACL

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

6.2 Soin et entretien

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

6.3 Spécifications techniques

Microprocesseur:	6301
Vitesse du processeur:	8MHz
Lumières LED:	24 couleurs verts
Touches:	17
Consommation:	0,12mW
Piles:	4 "C" (AM2/R14)
Durée de vie des piles:	250 heures (avec des piles alcaline)
AC adaptateur:	9V DC, 300 mA avec une fiche 2.1mm ID/5.5mm
Dimensions:	335 x 252 x 37 mm
Poids:	1 kg (sans les piles)

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

6.4 Guide en cas de panne

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUOI FAIRE
1. L'ordinateur ne fonctionne pas, se comporte de façon étrange ou se bloque au cours d'une partie.	Piles faibles ou usées.	Changez les piles.
	Les piles sont mal positionnées.	Voir figure 1.
	Une décharge électrostatique ou une saute de courant ont bloqué l'ordinateur.	Appuyez sur ACL , comme décrit section 6.1.
2. L'ordinateur refuse d'accepter un déplacement ou une pression sur une des touches, et émet un bip erreur.	Est-ce votre tour de jouer? (vérifiez la couleur des lumières) Votre Roi est-il en échec? (lumière CHECK) Est-ce que votre déplacement mettra votre Roi en échec? Essayez-vous de roquer de façon incorrecte? (vérifier les règles) Lors du roque, avez-vous déplacé votre tour en premier.	Contrôlez que vous savez bien vous servir des touches valeurs pour vérifier la position sur l'échiquier. Utilisez la touche TAKE BACK pour revoir le dernier déplacement.
	L'ordinateur réfléchit toujours (le témoin lumineux clignote).	Appuyez sur PLAY pour interrompre la réflexion de l'ordinateur.
	L'ordinateur vous propose un coup à jouer (peut-être ce coup provient de la dernière partie).	Mettez une pièce sur la case indiquée.
3. L'ordinateur triche ou joue des déplacements illégaux.	Il a joué un déplacement spécial — une prise en passant — un Rogue (côté du Roi ou de la Reine) — la promotion d'une pion	Vérifiez bien sur votre connaissance échiquéennes; relisez le livret Règles des Echecs. Utilisez les touches valeurs pour vérifier la position sur l'échiquier. Utilisez la touche TAKE BACK pour revoir le dernier déplacement.
	La position des pièces sur l'échiquier est incorrecte, certaines pièces ont été déplacées.	Vérifier la position sur l'échiquier (voir section 4.5).
	Les piles sont usées.	Changez les piles.
4. L'ordinateur ne joue pas un déplacement.	La fonction NON AUTO est en marche.	Appuyez sur NON AUTO pour arrêter cette fonction puis sur PLAY .
	Vous êtes sur le niveau pédagogique F et vous avez fait un déplacement qui n'est pas dans l'ouverture (voir chapitre 5).	Appuyez sur PLAY pour continuer ou sur TAKE BACK pour essayer un autre déplacement (voir section 5.5).
	Vous êtes en train de jouer une étude de position et vous avez fait un déplacement incorrect (voir section 5.6).	Appuyez sur PLAY pour continuer ou sur TAKE BACK pour essayer un autre déplacement (voir section 5.6).
5. L'ordinateur est silencieux.	Le niveau pédagogique H est en marche (voir section 5.4).	Appuyez une fois sur COACH pour passer au niveau pédagogique G.

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUOI FAIRE
6. Une case de l'échiquier ou une touche ne répond pas correctement. Une lumière ne fonctionne pas bien.	Mauvais contact. Procédez comme suit: enlevez les piles, puis remettez-les en place. Appuyez sur la touche NEW GAME en mettant l'ordinateur en marche. Vous pouvez à présent test les cases et les touches. Appuyez sur la touche ACL pour revenir au mode de jeu normal.	Si le problème persiste, consultez le Centre de Services Après-Vente.

7. Sommaire de toutes les fonctions

Mise en route:

Mettez les piles en place, positionnez les pièces et appuyez sur **NEW GAME**. Appuyez sur **STOP** pour arrêter l'ordinateur et sur **GO** pour le remettre en marche.

Vos déplacements:

Appuyez sur la case de départ ou se trouve la pièce que vous souhaitez déplacer et sur sa case d'arrivée.

Déplacements de l'ordinateur:

Les lumières du plateau vous indiquent la case de départ de la pièce à déplacer puis sa case d'arrivée.

Déplacements spéciaux:

Prise: Faites uniquement le déplacement de la pièce qui capture.

Roque: Faites d'abord le déplacement du Roi, puis celui de la Tour.

Promotion d'un pion: Déplacez le pion jusqu'à la dernière rangée et appuyez sur la touche valeur correspondante afin d'indiquer à l'ordinateur le type de la pièce que vous avez choisie (ou pour trouver le type de pièce que l'ordinateur a choisie).

Déplacements illégaux:

Bip erreur (aigu-grave). Mettez la pièce sur une case légale ou sur sa case de départ pour annuler le déplacement.

Signaux de partie:

Lumière CHECK = Le Roi est en échec

Lumière END = Nul

Lumières END + CHECK = Echec et Mat

Retour en arrière:

Appuyez sur **TAKE BACK**. Vous pouvez revenir en arrière sur un maximum de 8 déplacements.

Changement de côté:

Appuyez sur **PLAY** au lieu de faire un déplacement.

Partie avec les pièces noires:

Appuyez sur **NEW GAME, COLOR** et **PLAY**. L'ordinateur jouera le premier coup des Blancs en se déplaçant à partir de la partie supérieure de l'échiquier.

Nouvelle partie:

Appuyez sur **NEW GAME**.

Mémoire:

A tous moments, vous pouvez interrompre la partie en appuyant sur **STOP**. Si vous appuyez sur **GO**, la partie sera reprise à partir de l'endroit où vous l'avez arrêtée. La dernière position et tous les paramètres sont gardés en mémoire jusqu'à 24 mois.

Niveaux de jeu:

Niveaux 1 à 8 sont des niveaux classiques, A à D des niveaux tournois, E = échecs rapides, F = 10 secondes par coup, G = niveau infini, H = niveau problèmes, 0 = niveau handicap. Pour changer de niveau, appuyez sur **LEVEL**, jusqu'à ce que les lumières du plateau indiquent le niveau choisi.

Arrêt de la réflexion de l'ordinateur:

Appuyez sur **PLAY** durant la réflexion de l'ordinateur.

Non Auto:

Appuyez sur **NON AUTO** et entrez les déplacements pour les deux camps (pour entrer une ouverture forcée ou une séquence forcée). La lumière NON AUTO sera allumée. Appuyez à nouveau sur **NON AUTO** pour revenir au mode de jeu classique.

INFO:

Pendant la réflexion de l'ordinateur:

Appuyez sur **INFO** pour voir le meilleur coup trouvé jusqu'à présent.

Appuyez à nouveau sur **INFO** pour avoir une évaluation de la position.

Appuyez une troisième fois sur **INFO** pour arrêter l'affichage de ces informations.

Quand c'est au joueur de jouer:

Appuyez sur **INFO** pour avoir un conseil de l'ordinateur.

Vérification de la position:

Appuyez sur les touches "valeur". Appuyez sur **COLOR** pour changer de couleur.

Mise en place d'une position:

Appuyez sur **SET UP**, puis:

Appuyez sur **NEW GAME** pour vider la mémoire.

Enlevez les pièces en appuyant sur leurs cases.

Ajoutez de nouvelles pièces en choisissant le type de pièce et la couleur (avec les touches "valeur" et la touche **COLOR**) et appuyez sur la case où vous avez mis la pièce.

Appuyez sur **COLOR** pour choisir le camp jouant en premier.

Appuyez sur **SET UP** pour revenir au mode de jeu normal.

Fonction pédagogique:

Appuyez sur **COACH** pour choisir le niveau pédagogique (regardez les lumières du plateau E à H).

G : Partie normale

F : Demi entraînement

E : Entraînement total

H : Silence

Etude de parties:

Consultez le livret ci-joint.

Touche ACL:

Pour la faire fonctionner, utilisez une aiguille ou tout autre objet pointu.

Jouer contre un ordinateur d'échecs Kasparov est le moyen idéal d'apprendre les tactiques des échecs et d'améliorer votre jeu. La littérature des échecs est très importante et de qualité. Voici quelques livres que nous vous recommandons:

'HOW TO GET THE MOST FROM YOUR CHESS COMPUTER'

Julio Kaplan
R.H.M. Press

'CHESS OPENINGS (BCO)'

Garry Kasparov & Raymond D. Keene
Batsford Books

'LEARN FROM THE GRAND MASTERS'

Raymond D. Keene
Batsford Books

'OPENING REPERTOIRE FOR WHITE'

Raymond D. Keene
Batsford Books

B.T. Batsford Ltd.
4 Fitzhardinge Street
London W1H 0AH
United Kingdom

RHM in
U.S., Canada, Mexico
Puerto Rico
R.H.M. Press
417 Northern Blvd.
Great Neck
N.Y. 11021
United States of America

RHM in
Europe and
elsewhere
R.H.M. Europe
110 Strand
London WC2R 0AA
United Kingdom

Authorized Service Centers

AUSTRIA

Kasparov Chess Computer Center
Theuretzbacher & Co.
Sonnleithnergasse 20
A-1100 Wien

AUSTRALIA

Kasparov Chess Computer Center
Wheelrite Pty. Ltd.
16 Hertford Crescent
Wheeler Hill 3150
Melbourne

DENMARK

Kasparov Chess Computer Center
Finn Andersen en Gros
Hoenaesvej 42
DK-2610 Roedovre

FINLAND

Kasparov Chess Computer Center
Mantrim Oy
P.O. Box 97
SF-02211-Espoo

FRANCE

Kasparov Chess Computer Center
Transecom S.A.
Avenue des Morillons
Parc d'Activités des Doucettes
F-95140 Garges-Les-Gonesses

GERMANY

Kasparov Chess Computer Center
Siso KG Postfach 4751
Duisburger Straße 57
8500 Nürnberg 60, West Germany

HOLLAND, BELGIUM, LUXEMBOURG

Kasparov Chess Computer Center
Electronics Nederland B.V.
Tijmuiden 15/17/19
NL-1046 AK Amsterdam
Holland

HONG KONG

Kasparov Chess Computer Center
Bondwell Trading Limited
2/F, Chung Nam Centre
414 Kwun Tong Road
Kwun Tong, Kowloon

ITALY

Kasparov Chess Computer Center
Intelligent Games Srl.
Via Germanico 107
I-00195 Roma

JAPAN

Kasparov Chess Computer Center
Sakura Trading Co., Ltd.
2nd Floor, Toko Bldg.
3-3, Yanagibashi 1-chome
Taito-Ku
Tokyo

NEW ZEALAND

Kasparov Chess Computer Center
Commodore Computer (NZ) Limited
250 Forrest Hill Road
P.O. Box 33 - 847
Takapuna
Auckland

SAUDI ARABIA

Kasparov Chess Computer Center
Universal Electronics Apl.
P.O. Box 2154,
Al-Khobar 31952

SINGAPORE

Kasparov Chess Computer Center
INC Enterprises (Pte) Ltd.
Raffles City
P.O. Box 684
Singapore 9117

SPAIN

Kasparov Chess Computer Center
Umossa
Compas de la Victoria No. 3
E-29012 Malaga

SWEDEN

Måstarting AB
Box 6002
S-172 06 Sundbyberg

SWITZERLAND

Kasparov Chess Computer Center
Küpfer Electronic AG
Soodstrasse 53
CH-8134 Adliswil

UNITED KINGDOM

Systema (UK) Ltd.
12 Albury Close
Lowerock Road
Reading RG3 1BB

U.S.A.

Kasparov Chess Computer Center
Saitek Industries Ltd.
Suite 108
2301, West 205th Street
Torrance, CA 90501

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