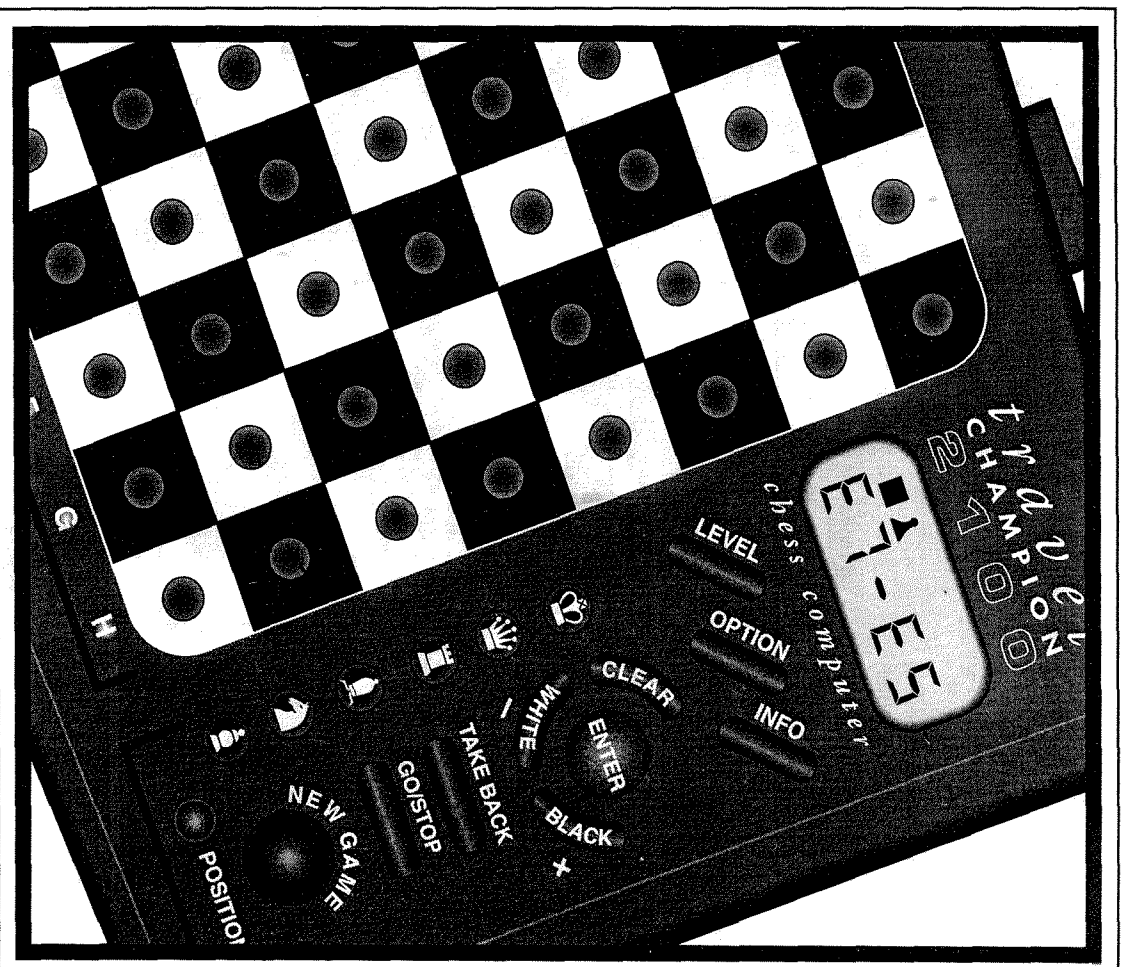




KASPAROV

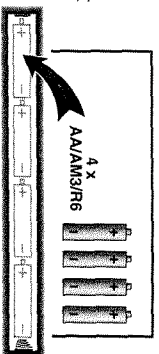
TRAVEL CHAMPION

2100

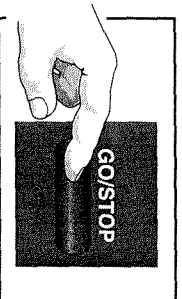
MISE EN ROUTE RAPIDE

Pour commencer d'emblée une partie, sans avoir à lire la totalité de ce manuel, procédez comme suit.

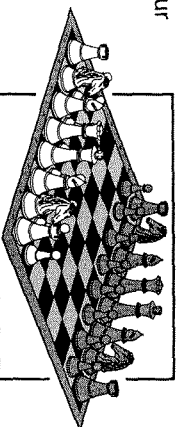
1 Introduisez 4 piles "AA" (type AM3/R6) dans l'ordinateur, en respectant la polarité des piles.



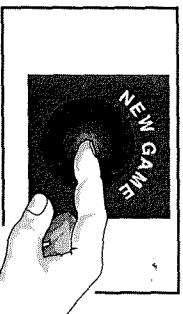
2 Appuyez sur **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur. Si l'ordinateur ne réagit pas, introduisez une pointe dans l'orifice **ACL** sous l'appareil, comme indiqué dans la section 1.1.



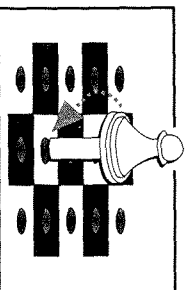
3 Disposez les pièces sur leur case initiale, les Blancs de votre côté.



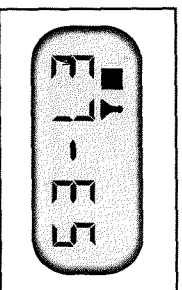
4 Appuyez sur **NEW GAME** pour initialiser l'ordinateur.



5 Enregistrez les coups sur l'échiquier en appuyant pour chaque coup légèrement la pièce sur sa case de départ puis sur sa case d'arrivée.



6 Quand l'ordinateur joue, il affiche son coup à l'écran et deux diodes s'allument et signalent la rangée et la colonne de la pièce concernée. Appuyez légèrement cette pièce sur sa case de départ puis sur sa case d'arrivée pour conclure le coup de l'ordinateur.



Faites vos coups suivants de la même manière. Appuyez sur **GO/STOP** lorsque vous désirez 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 réaliseraient 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.

Sattek 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 parler des produits Sattek 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.

Sattek 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 l'espère avoir de longues et fructueuses relations avec Sattek, 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 rencontrerons peut-être un jour prochain lors d'un affrontement autour d'un échiquier!

Bonne chance!

Kasparov

Garry Kasparov

KASPAROV TRAVEL CHAMPION 2100

MANUEL D'INSTRUCTIONS

TABLE DES MATIÈRES

TOUCHES ET FONCTIONS

INTRODUCTION

1. POUR COMMENCER : L'ESSENTIEL

- 1 Installation des piles
- 2 Prêt à jouer ? Voici comment faire
- 3 Les coups de l'ordinateur
- 4 Vous changez d'avis ? Revenez-en-arrière !
- 5 La partie est finie ? Commencez une nouvelle partie quand bon vous semble
- 6 Trop facile ou trop difficile ? Changez de niveau !

2. D'AUTRES CARACTERISTIQUES DE

BASE

- 2.1 Indication du camp qui a le trait
- 2.2 Prises et coups spéciaux
En Passant
Roi que
Promotion des pions
- 2.3 Coups illégaux/Erreurs
- 2.4 Echec, mat et nul
- 2.5 Interruption de la recherche de l'ordinateur
- 2.6 Changement de camp avec l'ordinateur
- 2.7 Bibliothèque d'ouvertures
- 2.8 Réflexion sur le temps de l'adversaire
- 2.9 Mémorisation de la partie

3. NIVEAUX DE DIFFICULTES

- Pour sélectionner un niveau de jeu
- 3.1 Niveaux Classiques (A1-B8)
 - 3.2 Niveaux Tournoi (C1-C8)
 - 3.3 Niveaux Echecs Rapides (D1-D8)
 - 3.4 Niveaux Divertissement (E1-E7)
 - 3.5 Niveau Infini (E8)
 - 3.6 Niveaux Résolution de Problèmes (F1-F8)
 - 3.7 Niveaux Entraînement (G1-H8)

4. INFORMATIONS SUR LA PARTIE

L'utilisation du mode Info

- 4.1 Variante principale

- 4.2 Informations sur la recherche

- 4.3 Pendules d'échecs

- 4.4 Décompte des coups

- 4.5 Suggestions de coups

5. VERIFICATION / MISE EN PLACE DE POSITIONS

- 5.1 Vérification de la position des

pièces sur l'échiquier

- 5.2 Changement et installation de la position des pièces

6. OPTIONS DE JEU

Sélection des options de jeu

- 6.1 Options mode de

fonctionnement

Réponse automatique

Signal sonore

Mode silencieux

Mode entraînement

Tic tac de la pendule

Compte à Rebours

Pièces Blanches en haut

Mise hors tension automatique

- 6.2 Les options mode de jeu

Recherche sélective

Mode de jeu facile

Mode de jeu aléatoire

Avec/Sans bibliothèque

Bibliothèque intégrale

Bibliothèque passive

Bibliothèque active

Bibliothèque de tournoi

- 6.3 Options Affichage Cyclique

7. DETAILS TECHNIQUES

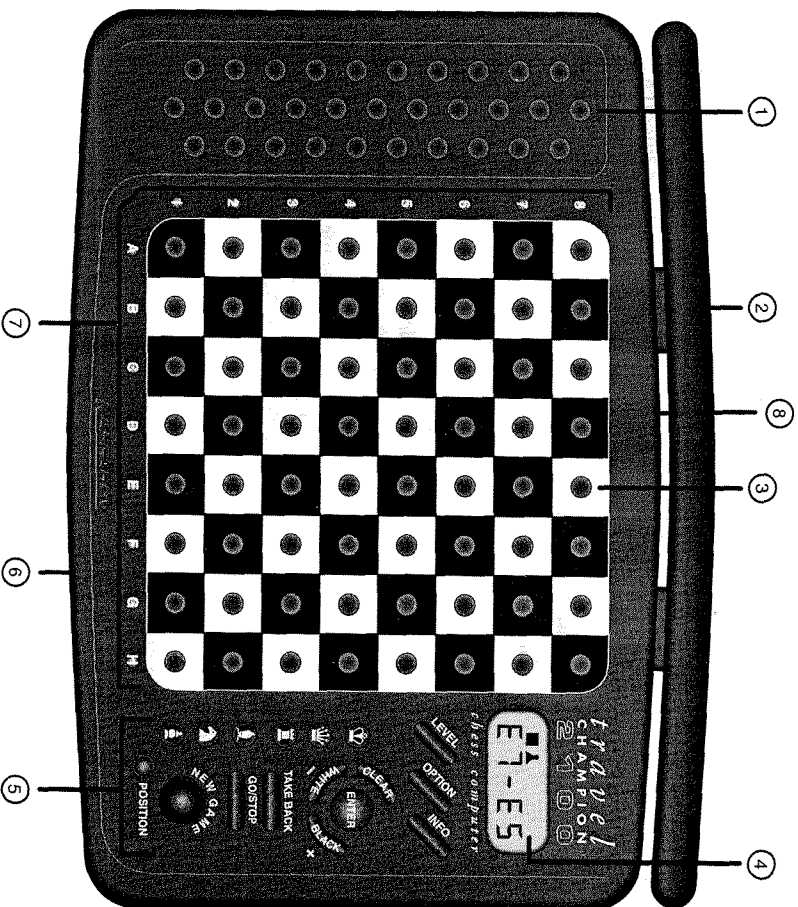
- 7.1 La fonction ACL

- 7.2 Soins et entretien

- 7.3 Spécifications techniques

GUIDE DE DEPANNAGE

Les règles du jeu d'échecs



TOUCHES ET FONCTIONS

- ① **RANGEMENT DES PIECES** : Compartiment commode pour stocker les pièces prises, sert aussi au rangement des pièces.
- ② **COUVERCLE DE PROTECTION** : Un couvercle à charnières protège votre appareil de la poussière et maintient vos pièces en place lors de déplacements.
- ③ **ECHIQUEUR A PLATEAU SENSITIF** : Chaque case est munie d'un capteur qui détecte les déplacements des pièces.
- ④ **AFFICHAGE A CRYSTAUX LIQUIDES (LCD)** : Sert à montrer les coups et donner toute information relative à la partie. Sert aussi à sélectionner les niveaux de jeu, la vérification des pièces, leur disposition, la sélection des options, l'affichage cyclique et autres informations sur le jeu.
- ⑤ **TOUCHES DE JEU** :
 - a. **TOUCHE LEVEL (niveaux)** : Appuyez-dessus pour accéder au mode Niveaux.
 - b. **TOUCHE OPTION** : Appuyez-dessus pour accéder au mode Option.
 - c. **TOUCHE INFO** : Appuyez-dessus pour accéder au mode Info (pour voir les informations relatives à la partie et observer le processus de réflexion de l'ordinateur).
 - d. **TOUCHE CLEAR (effacement)** : Appuyez-dessus pour quitter les modes Option (options), Verify (vérifications) et Position (positions). Sert aussi à quitter le mode Level (niveaux) sans changer de niveau (à moins que vous n'ayez utilisé les cases de l'échiquier pour le faire, auquel cas la touche **CLEAR** fait office de touche de validation (**ENTER**) et accède au niveau demandé).
 - e. **TOUCHE WHITE/- (Blancs/-) et BLACK/+ (Noirs/+)** : Sert à changer de niveau en mode Level et à passer d'une option à l'autre en modes Option et Info. Sert aussi à sélectionner la couleur en mode Position.
 - f. **TOUCHE ENTER (validation)** : Appuyez-dessus pour
- ⑥ **changer de camp avec l'ordinateur, appuyez-dessus quand l'ordinateur réfléchit pour le forcer à jouer**. Sert également à débarrasser l'échiquier de ses pièces en mode Position, à activer ou désactiver les options en mode Option et Info et à quitter le mode Level après avoir changé de niveau.
- ⑦ **TOUCHE TAKE BACK (Retour-en-arrière)** : Appuyez-dessus pour revenir en arrière sur un demi-coup (un coup pour l'un des deux camps). Vous pouvez reprendre 50 demi-coups ("C" est -à- dire 25 coups par camp).
- ⑧ **TOUCHE GO/STOP** : Appuyez-dessus pour éteindre l'ordinateur. Lorsqu'il est éteint, l'ordinateur garde les positions en mémoire.
- ⑨ **TOUCHE NEW GAME (nouvelle partie)** : Appuyez-dessus pour commencer une nouvelle partie. On peut également commencer une nouvelle partie en appuyant simultanément sur **ENTER** et **CLEAR**.
- ⑩ **TOUCHE SYMBOLE DE PIECES (♔, ♚, ♜, ♞, ♝, ♛, ♡, ♠)** : Sert à vérifier/établir la position des pièces sur l'échiquier. Sert également pour la promotion des pions.
- ⑪ **TOUCHE POSITION** : Appuyez-dessus pour accéder au mode Position.
- ⑫ **ACL (pour réinitialiser l'ordinateur)** : Sous l'appareil. Sert à éliminer les décharges statiques après l'insertion de nouvelles piles.
- ⑬ **DIODES DE PLATEAU** : Servent à indiquer le déplacement des pièces, les retours-en-arrière, ainsi qu'à vérifier/établir des positions.
- ⑭ **COMPARTIMENT DES PILES** : Au dos de l'appareil. Alimentation par 4 piles "AA" (type AM3/R6).

INTRODUCTION

Toutes nos félicitations pour l'acquisition du Kasparov Travel Champion 2100, ordinateur d'échecs offrant une large gamme de fonctions fascinantes et un très puissant programme d'échecs. D'un usage particulièrement simple, il enregistre tous les coups automatiquement grâce à son plateau sensible

Une liste impressionnante de fonctions spéciales !

- 64 niveaux de jeu différents, dont *Entraînement, Tournoi, Echecs Rapides, Résolution de Problèmes*, et même des niveaux *Divertissement pour les débutants*.
- Plateau sensible pour enregistrer facilement les coups.
- Affichage sur écran et avec 16 diodes de plateau.
- Pendules échiquées avec compte à rebours et tic tac de pendule en option exceptionnelle.
- L'ordinateur pense pendant le temps qui vous est imparti, ce qui améliore son jeu.
- Recherche sélective ultra-rapide, dernier cri.
- Option d'affichage cyclique programmable.
- Observation détaillée du raisonnement de l'ordinateur - évaluation des positions, profondeur de la recherche, variante principale, coup considéré, nombre de noeuds recherchés par seconde, et plus encore !
- Suggestions de coups sur simple demande.
- Grande bibliothèque d'ouvertures, avec options sélectionnables par l'utilisateur !
- Un système de transposition automatique incorporé facilite les transpositions de la bibliothèque d'ouvertures.
- Peut jouer avec les Blancs du haut de l'échiquier.
- Contrôle et mise en place des positions et des problèmes d'échecs.
- Revient-en-arrière jusqu'à 50 demi-coups (25 coups par camp)
- Possibilité de jouer avec une autre personne, l'ordinateur servant alors d'arbitre et contrôlant le temps écoulé.
- Modes de jeu sélectionnables par l'utilisateur.
- Applique toutes les règles classiques des échecs, y compris le roque, la promotion d'un pion, la prise en passant et les différents types de nuls (pat, nul par triple répétition de la position, nul par la règle des 50 coups).
- Résout des problèmes complexes - jusqu'à mat en 8 coups !
- Coupe automatique de l'alimentation avec mise en mémoire.

Les règles du jeu d'échecs

Le Kasparov Travel Champion 2100 connaît toutes les règles du jeu d'échecs, y compris le roque, la promotion d'un pion, la prise en passant et les différents types de nuls. Si vous ne connaissez pas bien ces règles, reportez-vous à la fin de ce manuel où elles sont résumées. Vous pourrez trouver des informations complémentaires sur les échecs dans la bibliothèque de votre ville qui possède sûrement des livres sur ce sujet.

1. POUR COMMENCER : L'ESSENTIEL

1 Installation des piles

Votre ordinateur fonctionne avec 4 piles "AA" (1y AM3/R6). Pour une plus longue autonomie des piles, utilisez des piles alcalines (jusqu'à 75 heures). Assurez-vous que l'ordinateur est éteint puis insérez les piles comme indiqué au début de ce manuel. Appuyez ensuite sur **GO/STOP** pour allumer votre ordinateur. Signal sonore indique que la partie peut commencer. L'ordinateur ne réagit pas (une décharge statique peu provoquer ce blocage), insérez une pointe ou tout au objet pointu dans l'orifice marqué **ACL** sous l'appareil en appuyant pendant au moins une seconde. Ceci remet l'ordinateur en route.

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) et l'ordinateur s'éteindra automatiquement si vous ne jouez pas et n'appuyez sur aucune touche pendant 15 minutes.

2 Prêt à jouer ? Voici comment faire

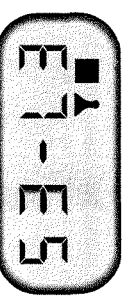
Suivez ces étapes pour commencer une partie

- a. Appuyez sur **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur.
- b. Appuyez sur **NEW GAME** et disposez les pièces en position de départ, les Blancs de votre côté (voir les règles du jeu d'échecs à la fin de ce manuel si vous avez des doutes).
- c. Pour jouer, appuyez doucement sur la pièce à déplacer jusqu'à produire un bip sonore. Le plateau sensible enregistre votre coup et les diodes des coordonnées de la pièce s'allument. L'écran affiche également la couleur, la pièce et la case sur laquelle vous avez appuyé.
- d. Prenez la pièce et posez-la en l'appuyant légèrement sur la case où vous la déplacez. Un second bip sonore retentit et l'ordinateur comme immédiatement sa réflexion.

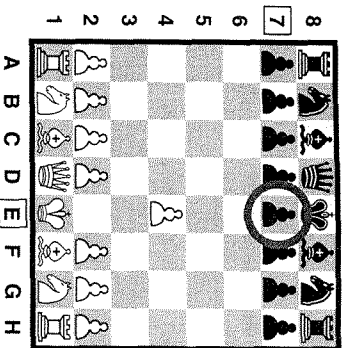
En début de partie, la réponse de l'ordinateur est généralement instantanée à de nombreux niveaux à ce stade, il joue des ouvertures mémorisées dans bibliothèque d'ouvertures (pour plus de détails, cf section 2.7).

3 Les coups de l'ordinateur

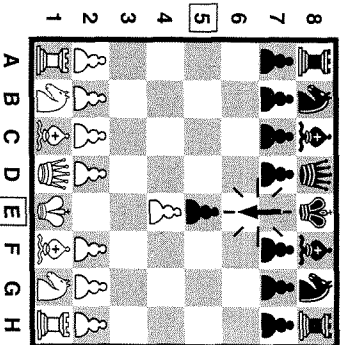
Quand l'ordinateur joue, il émet un bip sonore et affiche son coup à l'écran. Les diodes de plateau s'allument pour indiquer les coordonnées de rangée horizontale et de colonne verticale de la pièce à déplacer. Appuyez cette pièce doucement sur sa case jusqu'à entendre un bip sonore. L'ordinateur utilise ses diodes de plateau pour indiquer où la pièce doit rendre. Déplacez la pièce sur la case concernée et appuyez dessus pour achever le coup de l'ordinateur



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



Ici, l'ordinateur veut déplacer son pion E7. Appuyez d'abord sur E7



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

4 Vous changez d'avis ? Revenez-en-arrière

Durant vous avez le trait, vous pouvez revenir-en-arrière sur un coup en appuyant sur la touche **TAKE BACK**. L'écran affiche le coup à reprendre et la case d'arrivée du coup est également indiquée par les diodes de plateau. Appuyez la pièce indiquée sur sa case et l'ordinateur vous indiquera d'où elle provenait. Appuyez alors sur la case de départ de cette pièce pour achever le retour-en-arrière de ce coup. Répétez cette opération pour revenir en arrière sur d'autres coups.

Vous pouvez revenir-en-arrière jusqu'à 50 demi-coups dans n'importe quelle position. Vous pouvez donc reprendre 25 coups par camp.

A l'issue d'un retour-en-arrière sur une prise, l'ordinateur vous rappelle de remettre sur l'échiquier la pièce capturée : la pièce et sa case sont affichées et les diodes de plateau correspondent à la case s'allument. Remplacez la pièce sur l'échiquier en appuyant sur sa case pour achever le retour-en-arrière.

5 La partie est finie ? Commencez une nouvelle partie quand bon vous semble

Quand vous avez fini une partie (ou si vous désirez abandonner la partie en cours), vous pouvez recommencer une nouvelle partie en appuyant simplement sur **NEW GAME**. Le bip sonore d'une nouvelle partie signifie que l'ordinateur est prêt à jouer une autre partie au niveau de jeu précédemment sélectionné.

IMPORTANT : Le fait d'appuyer sur **NEW GAME** efface la partie en cours de la mémoire de l'ordinateur - faites donc bien attention de ne pas appuyer sur cette

touche par erreur ! En appuyant simultanément sur **CLEAR** et **ENTER**, l'ordinateur est aussi prêt pour une nouvelle partie.

6 Trop facile ou trop difficile ? Changez de niveau !

Quand l'ordinateur est mis en marche pour la première fois, il est réglé sur le niveau 4 (cinq secondes par coup). Cependant, vous pouvez choisir n'importe lequel des 64 niveaux décrits en section 3. Pour changer de niveau, utilisez l'une ou l'autre de ces deux méthodes :

- Appuyez sur **LEVEL** (niveau) et l'ordinateur affichera le niveau de jeu en cours. Changez de niveau l'un après l'autre en utilisant les touches + et -. Pour aller plus vite, appuyez sur la touche **LEVEL** de façon répétitive pour franchir 8 niveaux à la fois. Appuyez sur **ENTER** pour valider votre sélection.
- Appuyez sur **LEVEL** (niveau) puis sur une case pour activer un niveau, en vous reportant au tableau figurant en Section 3. Appuyez sur **ENTER** pour valider votre sélection.

2. D'AUTRES CARACTERISTIQUES DE BASE

2.1 Indication du comp qui a le trait

Quand l'ordinateur joue avec les Noirs, un carré noir clignote à l'écran tandis que l'ordinateur réfléchit. Après avoir joué, un carré blanc apparaît à l'écran sans clignoter pour indiquer que c'est aux Blancs de jouer. Cette fonction permet de reconnaître d'un simple coup d'oeil si l'ordinateur est en phase de réflexion et qui doit jouer.

2.2 Prises et coups spéciaux

Pour prendre une pièce, appuyez sur la pièce à déplacer, retirez la pièce capturée de l'échiquier et appuyez votre pièce sur la case de la pièce prise. Les prises sont affichées par exemple ainsi: Lb *H5.

En passant

Dans une prise en passant, l'ordinateur utilise deux diodes de plateau pour vous rappeler de retirer le pion capturé. Vous devez appuyer sur le pion pris avant de le retirer de l'échiquier.

Roque

Travel Champion 2100 identifie automatiquement une manœuvre de roque après déplacement du Roi. Après avoir appuyé le Roi sur sa case de départ puis d'arrivée, l'ordinateur utilise les diodes de plateau pour vous rappeler de déplacer la Tour. Appuyez la Tour sur ses cases de départ et de destinations indiquées pour compléter le coup. Le Petit Roque est affiché R - R à l'écran alors que le Grand Roque est affiché R - R - R.

Promotion des pions

Pour promouvoir un pion, appuyez d'abord votre pion sur sa case de départ comme d'habitude. Pour promouvoir une Dame, appuyez-la sur sa case d'arrivée puis appuyez sur le symbole de pièce de la Dame. L'ordinateur transformera votre pion en Dame.

Pour une sous-promotion (en Tour, Fou ou Cavalier), suivez la même procédure. Appuyez d'abord votre pion sur sa case de départ puis sur sa case d'arrivée.

Appuyez ensuite sur le symbole de la pièce sélectionnée pour votre promotion afin d'enregistrer votre choix. L'ordinateur identifie aussitôt la pièce choisie et commence à réfléchir à son prochain coup. L'ordinateur peut également promouvoir et sous-promouvoir une pièce. Lors d'une promotion, l'ordinateur affiche en même temps le pion et la pièce qui le remplace. Après la promotion d'un pion, n'oubliez pas de changer la pièce sur l'échiquier.

2.3 Coups illégaux / Erreurs

Le Kasparov Travel Champion 2100 n'accepte jamais de coups illégaux. Si vous en tentez un, l'ordinateur fera retentir un double bip de tonalité grave et les diodes de plateau comme l'affichage indiqueront la case d'où provient la pièce. Comme l'ordinateur ne permettra pas que vous vous déplaciez sur une case non autorisée, il refusera d'en considérer l'éventualité et attendra qu'une case autorisée lui soit indiquée. Vous devez soit déplacer cette même pièce sur une autre case soit appuyer à nouveau cette même pièce sur sa case de départ et entreprendre le déplacement d'une autre pièce.

Si vous n'exécutez pas correctement un coup de l'ordinateur, vous entendrez également un bip sonore d'erreur et un message d'erreur apparaîtra à l'écran. Cela signifie que vous déplaciez la mauvaise pièce ou que vous déplaciez la pièce de l'ordinateur sur une mauvaise case. Par exemple, si l'ordinateur veut déplacer son pion en de d7 en d5 et que vous appuyez sur la case d7 puis sur d6, vous verrez brièvement s'afficher E- : d5, vous signalant ainsi votre erreur. Ensuite, l'écran affiche à nouveau le coup (d7 - d5) et l'ordinateur attend que vous acheviez le coup en appuyant sur d5.

Si vous appuyez sur une pièce et que, la case de départ s'affichant à l'écran, vous décidez de ne pas effectuer ce coup, il suffit d'appuyer sur cette même case pour annuler l'opération. Faites à présent un autre coup de votre choix. Si vous changez d'idée après avoir effectué la totalité du 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 [HELE (échec) clignote pendant quelques secondes à l'écran ainsi que le coup de mise-en-échec. L'affichage revient ensuite à l'indication des temps.

Si l'ordinateur découvre un mat forcé contre son adversaire, il commence par afficher le coup comme à l'accoutumée. Après accomplissement du coup sur l'échiquier, l'ordinateur affiche en clignotant l'annonce du mat et du coup pendant quelques secondes (par ex. f1 - n2 pour un mat en 2 coups). L'affichage revient ensuite à l'indication des temps.

Quand une partie se termine en échec et mat, l'ordinateur affiche le coup comme d'ordinaire, puis affiche en clignotant #HEE (mat) en même temps que le coup du mat pendant un court instant après l'accomplissement du mat. L'affichage revient ensuite à l'indication des temps.

Le Travel Champion 2100 reconnaît les nuls par pat, par triple répétition de la position et par la règle des 50 coups. Si vous ne connaissez pas bien ces types de

nul, reportez-vous à la section Règles des Echecs, en fin de manuel. A l'issue d'un nul, l'écran affiche E n d pour un pat, E n d : 3 pour un nul par triple répétition de la position et E n d : 50 pour un nul par la règle des 50 coups.

2.5 Interruption de la recherche de l'ordinateur

Pour interrompre l'ordinateur dans sa recherche, appuyez sur **ENTER**. Cela le forcera à jouer le meilleur coup qu'il aura trouvé à ce stade. Cette fonction peut être particulièrement utile aux niveaux élevés, notamment au niveau infini, où l'ordinateur réfléchit indéfiniment si on ne l'arrête pas.

Au niveau *Résolution de Problèmes*, le fait d'appuyer sur **ENTER** ne fait pas jouer l'ordinateur. La réponse de l'ordinateur sera celle d'un bip sonore d'erreur et l'affichage de - - - - - indiquant qu'il a été interrompu avant de trouver un mat. Pour continuer la partie, passez à un autre niveau de jeu.

2.6 Changement de camp avec l'ordinateur

Vous pouvez changer de camp à tout moment en appuyant simplement sur **ENTER** quand ce sera votre tour de jouer. L'ordinateur jouera ainsi pour votre camp. Vous pouvez changer de camp en cours de partie aussi souvent que vous le souhaitez.

2.7 Bibliothèque d'ouvertures

En début de partie, la réponse de l'ordinateur est généralement instantanée à de nombreux niveaux car le Travel Champion 2100 joue des coups répertoriés dans sa *bibliothèque d'ouvertures*. La bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur comprend de nombreuses positions tirées de parties de grands maîtres. Si la position en cours existe dans sa bibliothèque, l'ordinateur jouera en réponse un coup directement issu de son répertoire au lieu d'y consacrer sa réflexion.

Votre ordinateur peut aussi traiter des transpositions de sa bibliothèque d'ouvertures grâce à son système de transpositions automatiques intégré. Une transposition est une position résultant d'un certain nombre de coups lorsque cette même position peut également se réaliser dans un enchaînement différent.

Le Kasparov Travel Champion 2100 est doté d'une *fonction de sélection exceptionnelle d'ouvertures*, vous permettant de choisir différents types d'ouvertures, ou même de fermer l'accès à cette bibliothèque si vous le désirez. Pour plus de détails, cf Section 6.2

2.8 Réflexion sur le temps de l'adversaire

En jouant, vous remarquerez que l'ordinateur répond parfois instantanément à vos coups, même en milieu de partie à des niveaux très élevés. Ceci est dû au fait que l'ordinateur raisonne en même temps que vous, mettant à profit le temps que vous mettez à jouer pour réfléchir et planifier sa stratégie de jeu. Pendant que vous êtes toujours en train de réfléchir à votre coup, il anticipe les coups probables que vous pourriez faire et prépare sa réponse. S'il a deviné juste, il n'a aucune raison de poursuivre sa réflexion - il lui suffit de jouer aussitôt le coup qu'il avait prévu.

Vous pouvez désactiver cette fonction en choisissant l'option *Easy Mode* (mode de jeu facile), comme indiqué à la Section 6.2.

2.9 Mémorisation de la partie

Vous pouvez interrompre une partie à tout instant en appuyant sur **GO/STOP**. Le jeu est alors interrompu et l'ordinateur gardera en mémoire la position en cours pendant un an (avec des piles alcalines neuves). Quand vous rallumerez votre ordinateur, il sera prêt à reprendre la partie là où elle en était.

DES PROBLEMES ? QUELQUES TRUCS ET TUYAUX :

- **Est-ce vraiment à vous de jouer ?** Vérifiez le symbole de couleur à l'écran. Si  ou  clignotent, c'est à l'ordinateur de jouer et votre Travel Champion 2100 réfléchit à son coup.
- **Avez-vous exécuté correctement le dernier coup de l'ordinateur ?** Si l'affichage indique un message d'erreur, **E r : d5** par exemple, appuyez votre pièce sur la case indiquée (dans ce cas d5) pour rectifier l'erreur et achever le coup de l'ordinateur.
- **L'ordinateur produit-il un bip d'erreur et continue-t-il à afficher votre case de départ alors que vous essayez de jouer ?** Vous essayez de faire un coup illégal. Vous devez soit déplacer la pièce sur une autre case, soit appuyer de nouveau sur la case indiquée comme case de départ pour annuler le coup et en faire un autre. Faites confiance à l'ordinateur - il connaît toutes les règles et n'autorisera jamais un coup illégal !
- **Vous n'êtes pas sûr des positions des pièces sur l'échiquier ? Avez-vous bougé des pièces par inadvertance ?** Utilisez le mode Verity (vérification) pour contrôler la position des pièces. Pour plus de détails, cf Section 5.1.
- **Votre Roi est-il en échec ?** Si votre Roi est en échec, vous devez le soustraire à l'échec, avant d'effectuer tout autre coup (voir les règles du jeu).
- **L'ordinateur refuse d'exécuter un coup ?** L'option Auto-Answer (réponse automatique) est peut-être désactivée - Réactivez-la en la mettant sur **ON** pour que l'ordinateur réponde automatiquement à nos coups (cf Section 6.1).

3. NIVEAUX DE DIFFICULTES

Le Travel Champion 2100 possède 64 niveaux de jeu différents, dont des niveaux pour joueurs occasionnels, des niveaux tournoi, échecs rapides et résolution de problèmes, ainsi que des niveaux spécialement conçus pour débutants. Quand vous sélectionnez votre niveau de jeu, n'oubliez pas que lorsque l'ordinateur dispose de plus de temps pour réfléchir, il devient plus fort et joue mieux - tout comme un joueur humain !

Pour sélectionner un niveau de jeu

Il y a deux méthodes pour choisir un niveau de jeu. Vous pouvez sélectionner les niveaux en utilisant les

touches de jeu ou les cases de l'échiquier. Quelle que soit la méthode utilisée, vous devez toujours appuyer d'abord sur la touche **LEVEL** pour accéder au mode de niveau. Veuillez noter qu'en changeant de niveau, vous remettez les pendules à zéro.

Pour sélectionner un niveau en utilisant les touches de jeu, appuyez d'abord sur **LEVEL** et l'ordinateur affichera le niveau en cours. Quand vous allumez l'ordinateur pour la première fois, il est réglé au niveau 4 (5 secondes par coup), et l'écran affiche **L 4 : 05**. Changez de niveau, un à un, en utilisant les touches **+** et **-**. Pour aller plus vite, appuyez de façon répétitive sur **LEVEL** pour franchir 8 niveaux à la fois. Quand le niveau désiré apparaît à l'écran, appuyez sur **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. Ceci vous permet de quitter le mode niveau sans changer de niveau ni toucher au chronométrage.

Un autre moyen pour changer de niveau 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 une case pour activer un niveau, en utilisant le tableau comme guide. Quand vous appuyez sur la case choisie, le niveau correspondant s'affiche à l'écran; appuyez sur **ENTER** pour valider votre sélection et quitter le mode niveau.

Quand vous opérez votre sélection de niveau par l'intermédiaire des cases de l'échiquier, le fait d'appuyer sur **CLEAR** aura exactement le même effet que d'appuyer sur **ENTER** - cela enregistrera le niveau requis.

3.1 Niveaux Classiques (cases A1-B8)

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
16	15 minutes	L 15 : 00

Les 16 premiers niveaux sont des niveaux de jeu classiques. En choisissant l'un de ces niveaux, vous sélectionnez un temps de réponse moyen de l'ordinateur.

Ces temps représentent des moyennes sur un grand nombre de coups. En ouverture et en finale, l'ordinateur a tendance à jouer plus vite, mais dans des positions complexes en milieu de partie, il pourra prendre beaucoup plus longtemps pour jouer.

3.2 Niveaux Tournoi (Cases C1-C8)

NIVEAU	coups	TEMPS	AFFICHAGE
17	40	1 h 30 min.	[:30:40]
18	35	1 h 45 min.	[:45:35]
19	40	1 h 45 min.	[:45:40]
20	35	1 h 30 min.	[:30:35]
21	40	2 h	[:00:40]
22	45	2 h 30 min.	[:30:45]
23	50	2 h	[:00:50]
24	40	3 h	[:00:40]

Le niveau tournoi exige l'exécution d'un certain

nombre de coups dans un laps de temps limité. Si un joueur excède le temps imparti pour un certain nombre de coups, l'ordinateur met un bip sonore et le [ITE] clignote à l'écran ainsi que le temps écoulé, indiquant ainsi que la partie est terminée.

Si vous choisissez un niveau tournoi, vous pouvez préférer l'affichage du compte-à-rebours au lieu de celui

du temps écoulé (cf Section 6.1). Quand le temps imparti pour le jeu est écoulé, le compte-à-rebours laisse automatiquement place à l'affichage normal de la pendule.

3.3 Niveaux Echecs Rapides (Cases D1-D8)

NIVEAU	TEMPS PAR PARTIE	AFFICHAGE
25	5 minutes	[:05:99]
26	10 minutes	[:10:99]
27	15 minutes	[:15:99]
28	20 minutes	[:20:99]
29	30 minutes	[:30:99]
30	45 minutes	[:45:99]
31	60 minutes	[:00:99]
32	90 minutes	[:30:99]

Aux niveaux échecs rapides (également appelés niveaux K.O.), vous réglez la durée de jeu totale pour toute la partie. Si le temps de jeu est dépassé,

SELECTIONNEZ UN NIVEAU DE JEU PARMI CEUX REPRESENTES PAR LES CASES DE L'ECHIQUEIR

A	B	C	D	E	F	G	H
Niveaux de jeu normaux	Niveaux tournois	Niveaux parties rapides	Niveaux d'amusement et infini	Niveaux de résolution de problèmes	Niveaux d'entraînement		
30 secondes par coup [L 0:30]	15 minutes par coup [L15:00]	40 coups en 3h [3:00:40]	90 minutes par partie [1:30:99]	Niveau infini [9:99:99]	Mat en 8 coups [≠ in: 8]	Profondeur de recherche 8 demi-coups [PLY: 8]	Profondeur de recherche 16 demi-coups [PLY: 16]
20 secondes par coup [L 0:20]	10 minutes par coup [L10:00]	50 coups en 2h [2:00:50]	60 minutes par partie [1:00:99]	Niveau d'amusement #7 [Fun: 7]	Mat en 7 coups [≠ in: 7]	Profondeur de recherche 7 demi-coups [PLY: 7]	Profondeur de recherche 15 demi-coups [PLY: 15]
15 secondes par coup [L 0:15]	5 minutes par coup [L 5:00]	45 coups en 2h 30mn [2:30:45]	45 minutes par partie [0:45:99]	Niveau d'amusement #6 [Fun: 6]	Mat en 6 coups [≠ in: 6]	Profondeur de recherche 6 demi-coups [PLY: 6]	Profondeur de recherche 14 demi-coups [PLY: 14]
10 secondes par coup [L 0:10]	3 minutes par coup [L 3:00]	40 coups en 2h [2:00:40]	30 minutes par partie [0:30:99]	Niveau d'amusement #5 [Fun: 5]	Mat en 5 coups [≠ in: 5]	Profondeur de recherche 5 demi-coups [PLY: 5]	Profondeur de recherche 13 demi-coups [PLY: 13]
5 secondes par coup [L 0:05]	2 minutes par coup [L 2:00]	35 coups en 1h 30mn [1:30:35]	20 minutes par partie [0:20:99]	Niveau d'amusement #4 [Fun: 4]	Mat en 4 coups [≠ in: 4]	Profondeur de recherche 4 demi-coups [PLY: 4]	Profondeur de recherche 12 demi-coups [PLY: 12]
3 secondes par coup [L 0:03]	1,5 minute par coup [L 1:30]	40 coups en 1h 45mn [1:45:40]	15 minutes par partie [0:15:99]	Niveau d'amusement #3 [Fun: 3]	Mat en 3 coups [≠ in: 3]	Profondeur de recherche 3 demi-coups [PLY: 3]	Profondeur de recherche 11 demi-coups [PLY: 11]
2 secondes par coup [L 0:02]	1 minute par coup [L 1:00]	35 coups en 1h 45mn [1:45:35]	10 minutes par partie [0:10:99]	Niveau d'amusement #2 [Fun: 2]	Mat en 2 coups [≠ in: 2]	Profondeur de recherche 2 demi-coups [PLY: 2]	Profondeur de recherche 10 demi-coups [PLY: 10]
1 seconde par coup [L 0:01]	45 secondes par coup [L 0:45]	40 coups en 1h 30mn [1:30:40]	5 minutes par partie [0:05:99]	Niveau d'amusement #1 [Fun: 1]	Mat en 1 coup [≠ in: 1]	Profondeur de recherche 1 demi-coup [PLY: 1]	Profondeur de recherche 9 demi-coups [PLY: 9]

l'ordinateur émet un bip sonore et le [1]E clignote à l'écran (ainsi que le temps écoulé), indiquant ainsi que la partie est terminée.

Si vous choisissez un niveau "échecs rapides", vous pouvez préférer l'affichage du compte-à-rebours au lieu de celui du temps écoulé (cf Section 6.1). Quand le temps imparti pour la partie est écoulé, le compte-à-rebours laisse automatiquement place à l'affichage normal de la pendule.

3.4 Niveaux Divertissement (Cases E1-E7)

NIVEAUX AFFICHAGE
33-39 F un : 1 - F un : 7

Ces niveaux exceptionnels de "divertissement" conviennent tout spécialement aux débutants et joueurs inexpérimentés - ces niveaux leur permettent pour une fois de gagner alors qu'ils ne pourraient y arriver autrement ! Au niveau "divertissement", votre Kasparov Travel Champion 2100 est bien plus "humain" que la plupart des ordinateurs d'échecs - il laisse à chacun sa chance de gagner, dans un monde où les ordinateurs d'échecs sont absolument imployables et en général très difficiles à battre. Bien que le consensus général soit que l'ordinateur ne fait jamais d'erreur, à ce niveau, cet ordinateur en fait !

Différents handicaps ont été conçus à ce niveau, montrant ainsi les erreurs habituelles commises par des débutants. Les livres sur les échecs donnent souvent des conseils sur les règles de base - vous recommandant de ne pas perdre de matériel, de ne pas sortir votre Dame trop tôt, et vous donnant même des conseils sur le développement de vos pièces avant de tenter une attaque. Cependant, les joueurs réalisent que leurs adversaires peuvent ne pas suivre ces règles et néanmoins s'en sortir ! Ce niveau vous donne l'opportunité de vous exercer sur les conséquences de ces erreurs typiques, donnant ainsi la possibilité au débutant de consolider son jeu face à des adversaires humains qu'il est susceptible d'affronter.

Même lorsque vous maîtrisez le niveau "divertissement", il peut encore être un instrument précieux. Par exemple, vous pouvez commencer une partie à ce niveau et, lorsque l'ordinateur fait un mauvais coup, vous pouvez passer à un niveau normal en essayant de transformer votre avantage et gagner, tout en jouant ainsi des positions des plus ardues à des niveaux très élevés.

Le niveau 33 (F un : 1) est le niveau le plus faible. A ce niveau, la valeur du matériel est déterminée de telle façon que l'ordinateur non seulement ne protégera pas ses pièces (en les laissant sans défense), mais encore **essayera** de les perdre. Il ne sera pas rare de voir l'ordinateur faire cadeau de sa Dame. Les niveaux 34, 35 et 36 sont semblables au niveau 33 en ce qu'ils feront également cadeau de matériel mais pas de façon aussi systématique. Ils prendront progressivement de plus en plus la valeur du matériel en considération, et le niveau 36 ne fera cadeau de ses pièces

qu'occasionnellement. Aux niveaux 37 à 39, l'ordinateur ne donnera plus de matériel - ici, le Travel Champion 2100 jouera plus comme un débutant qui connaît les bases du jeu, et les niveaux deviennent meilleurs en ce qui concerne la défense du matériel. A ces niveaux, l'ordinateur commet des erreurs telles que sortir sa Dame trop tôt, laisser ses pièces sans défense, et s'exposer à des menaces d'échec ou d'échec et mat.

Ainsi, bien que les niveaux 37 à 39 soient réellement "meilleurs" que les niveaux 33 à 36, ils restent néanmoins des niveaux de "divertissement", donnant aux débutants leur chance de gagner !

3.5 Niveau Infini (Case E8)

NIVEAU TEMPS AFFICHAGE
40 Infinie 9:59:59

Au niveau infini, l'ordinateur recherche indéfiniment, jusqu'à ce qu'il trouve un mat forcé ou que vous arrêtez la recherche en appuyant sur **ENTER**. Si la recherche est ainsi interrompue, l'ordinateur jouera le coup qu'il considère le meilleur à ce stade.

Vous pouvez utiliser ce niveau en lançant l'ordinateur dans l'analyse de positions complexes qui lui prendront des heures, voire des jours entiers !

3.6 Niveau Résolution de Problèmes (Cases F1-F8)

NIVEAU	PROBLEME	AFFICHAGE
41	Mat in 1	F un : 1
42	Mat in 2	F un : 2
43	Mat in 3	F un : 3
44	Mat in 4	F un : 4
45	Mat in 5	F un : 5
46	Mat in 6	F un : 6
47	Mat in 7	F un : 7
48	Mat in 8	F un : 8

Le fait de sélectionner l'un de ces niveaux active un programme spécial de recherche de mat. Si vous êtes dans une position qui pourrait conduire à un mat et que vous désirez que l'ordinateur le trouve, réglez-le sur l'un de ces niveaux de recherche de mat. Le Kasparov Travel Champion 2100 recherchera la résolution de problèmes de mat la plus rapide, pouvant résoudre des problèmes jusqu'à des mats en 8 coups. Les mats de 1 à 5 coups sont en général résolus facilement tandis que ceux de 6 à 8 coups peuvent prendre beaucoup de temps.

S'il n'y a pas de mat possible ou si l'ordinateur ne le trouve pas, il fera retentir un bip sonore et affichera -----. Vous pouvez continuer à jouer si vous le souhaitez en changeant simplement de niveau.

3.7 Niveaux Entraînement (Cases G1-H8)

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

A chaque niveau d'entraînement, la profondeur de recherche de l'ordinateur est limitée à un certain nombre de coups, comme indiqué ci-dessus. Lorsque vous passez d'un niveau à l'autre, l'ordinateur affiche pour chaque niveau PL Y : n avec un chiffre désignant la profondeur de la recherche. "PLY" désigne un demi-coup (un coup pour l'un des camps). Par exemple, au niveau 49, l'ordinateur fait sa recherche jusqu'à une profondeur d'un demi-coup (PL Y : 1), se contentant alors de n'anticiper qu'un seul coup. Ainsi, à ce niveau, il lui arrivera de laisser passer un mat. Le jeu s'en trouvera affaibli, donnant au débutant sa chance de gagner !

COMMENT CHOISIR UN NIVEAU DE JEU:

- **Etes-vous débutant ?** Commencez par les niveaux Divertissement ou Entraînement aux degrés inférieurs. Ces niveaux restreignent la profondeur de la recherche de l'ordinateur, affaiblissant ainsi le jeu et vous permettant alors d'apprendre et peut-être même de gagner ! Pour gagner plus facilement encore, associez un de ces niveaux à l'option Easy Mode (mode de jeu facile), de telle sorte que l'ordinateur ne puisse réfléchir sur votre temps! Pour plus de détails cf Section 6.2.
- **Etes-vous un joueur moyen ou chevronné ?** Essayez les niveaux Classiques ou Tournoi, ou le plus élevé des niveaux Entraînement. Les niveaux Classiques possèdent toute une gamme, du facile au plus difficile où le temps de réponse est de 15 minutes par coup au niveau 16. Les niveaux Entraînement vous permettent de régler la profondeur de recherche requise - dès que vous maîtrisez un niveau, passez au suivant ! Les niveaux Tournoi sont en général les plus exigeants.
- **Voulez-vous tenter une expérience ?** Essayez les niveaux Echecs Rapides pour des parties rapides et passionnantes. Ou alors, passez aux niveaux de Recherches de Mat pour résoudre des problèmes jusqu'aux en 8 coups - lancez la recherche sur une position complexe d'une de vos parties ou sur une position que vous aurez élaborée vous-même.

4. INFORMATIONS SUR LA PARTIE

Lors d'une partie d'échecs normale, vous ne demanderez jamais à votre adversaire quel coup il prépare, ni même comment il évalue la position en cours. Le Travel Champion 2100 vous le permet ! En fait, l'ordinateur est prêt à fournir une mine d'informations sur son jeu. Il peut indiquer le coup qu'il envisage, la variante qu'il en attend, l'évaluation de la position en cours, la profondeur de la recherche, et plus encore. L'étude de l'ensemble de ces informations développera votre habileté aux échecs.

L'utilisation du mode Info

Vous pouvez accéder à ces informations à tout moment en cours de partie en activant le mode Info. Si vous le faites alors que la réflexion de l'ordinateur est en cours, l'affichage de l'information se modifie au fur et à mesure que l'ordinateur envisage différents coups et approfondit sa recherche. L'affichage de l'information peut également changer même si vous accédez au mode Info lorsque c'est votre tour de jouer car l'ordinateur n'arrête pas sa réflexion, même pendant que vous réfléchissez !

Les informations sur la partie sont divisées en quatre catégories que vous pouvez parcourir en appuyant sur **INFO**. Les touches **+** et **-** peuvent servir pour passer d'une catégorie à l'autre, comme indiqué 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. En sélectionnant cette fonction, l'ordinateur

donne automatiquement, pendant qu'il réfléchit à son coup, toutes les catégories d'informations de jeu décrites ci-après, à intervalles d'une seconde - vous pouvez en quelque sorte observer l'ordinateur "penser à haute voix" !

Dans certains cas, certaines informations du jeu ne seront pas disponibles, auquel cas, l'écran affichera - - - - -.

4.1 Variante principale

Appuyez sur **INFO** une première fois pour connaître le premier coup de la variante principale (la ligne de jeu prévue). Ce premier coup est celui que l'ordinateur envisage de jouer. Servez-vous des touches **+** et **-** pour connaître la suite des coups. La variante apparaîtra jusqu'à une profondeur maximale de 6 demi-coups (ou coups par camp).

POUR DES INFORMATIONS SUR LA VARIANTE PRINCIPALE :

TOUCHE A User	AFFICHAGE
INFO (x1)	1er coup de la variante principale
+	2ème coup de la variante principale
+	3ème coup de la variante principale
+	4ème coup de la variante principale
+	5ème coup de la variante principale
+	6ème coup de la variante principale

4.2 Informations sur la recherche

Appuyez sur **INFO** une seconde fois pour obtenir des informations sur la recherche de l'ordinateur. Servez-vous des touches **+** et **-** pour passer d'une information à l'autre, tel qu'indiqué ci-après.

POUR DES INFORMATIONS SUR LA RECHERCHE :

TOUCHE A Appuyer INFO (x2)	AFFICHAGE
+	Evaluation de la position en cours par l'ordinateur (le chiffre est basé sur la valeur du pion de 1.0 point; un chiffre positif indique que les Blancs sont mieux 2 chiffres : profondeur de la recherche en cours (nombre de demi-coups anticipés par l'ordinateur); et nombre de coups examinés jusqu'à-là
+	coup en cours d'analyse
+	nombre de positions (nœuds) que l'ordinateur examine à chaque seconde

4.3 Pendules d'échecs

Appuyez sur **INFO** une troisième fois pour obtenir les pendules d'échecs. Servez-vous des touches **+** et **-** pour passer en revue les cinq affichages des pendules, comme indiqué ci-après.

Les pendules contrôlent le temps imparti des deux camps. La pendule s'arrête lors d'un retour-en-arrière, d'un changement de niveau de jeu, d'une sélection d'options, d'une vérification des positions ou mise en place de pièces, ou lorsque l'on appuie sur **GO/STOP** pour éteindre l'appareil. Dans tous ces cas, le temps est conservé en mémoire et le chronométrage reprend dès que la partie recommence. A chaque fois que vous appuyez sur **NEW GAME** (nouvelle partie), les pendules sont remises à zéro : 00 : 00 : 00.

POUR DES INFORMATIONS SUR LES PENDULES ECHIQUEENNES :

TOUCHE A UTILISER	AFFICHAGE
INFO(x3)	Temps écoulé depuis l'exécution du dernier coup sur l'échiquier
+	Temps écoulé pour les Blancs
+	Temps écoulé pour les Noirs
+	Lors des deux affichages ci-dessus, Les symboles de pièces défilent un à un pour indiquer que ce temps va en augmentant
+	Temps restant pour les Blancs*
+	Temps restant pour les Noirs*
	Lors des deux affichages ci-dessus, Les symboles de pièces défilent un à un pour indiquer que ce temps va en diminuant.
	*Pour les niveaux Blitz et Tournoi seulement. Pour les autres niveaux, l'écran affichera - - - - -

4.4 Décompte des coups

Appuyez sur **INFO** une quatrième fois pour connaître le nombre de coups joués par les Blancs jusqu'à présent. A ce stade, vous pouvez vous servir des touches **+** et **-** pour revoir les derniers coups effectués dan la partie en cours (jusqu'à 50 demi coups).

POUR DES INFORMATIONS SUR LE DECOMPTE DES COUPS

TOUCHE A UTILISER	AFFICHAGE
INFO(x4)	Nombre de coups joués par les Blancs jusque là
+ / -	Coups de la partie en cours

4.5 Suggestions de coups

Si vous désirez obtenir des conseils de l'ordinateur sur un coup particulier, il vous fera une suggestion. Appuyez sur **INFO** quand ce sera à vous de jouer et l'ordinateur vous suggérera un déplacement de pièce.

POUR DES SUGGESTIONS DE COUPS

TOUCHE A UTILISER	AFFICHAGE
INFO (à 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 principale
APPUYEZ SUR + :	3ème coup de la variante principale
APPUYEZ SUR + :	4ème coup de la variante principale
APPUYEZ SUR + :	5ème coup de la variante principale
APPUYEZ SUR + :	6ème coup de la variante principale
• APPUYEZ SUR INFO :	évaluation de la position de l'ordinateur
APPUYEZ SUR + :	Profondeur de la recherche et coups examinés

APPUYEZ SUR + : coups en cours d'analyse
APPUYEZ SUR + : Noeuds examinés-par seconde

*APPUYEZ SUR INFO :	temps écoulé depuis le dernier coup
APPUYEZ SUR + :	temps écoulé pour les Blancs
APPUYEZ SUR + :	temps écoulé pour les Noirs
APPUYEZ SUR + :	temps restant pour les Blancs*
APPUYEZ SUR + :	temps restant pour les Noirs*
*APPUYEZ SUR INFO :	* Niveaux Blitz et Tournoi seulement
APPUYEZ SUR + :	nombre de coups joués par les Blancs
*APPUYEZ SUR INFO :	cours suggestion de coups (quand vous avez le trait)

5. VERIFICATION / MISE EN PLACE DE POSITIONS

5.1 Vérification des positions des pièces sur l'échiquier

Si vous renversez des pièces ou si vous pensez que la position de vos pièces est incorrecte, l'ordinateur contrôlera pour vous la position de chacune de vos pièces.*

ESSAYEZ LE MODE VERIFICATION !

TOUCHE A UTILISER	AFFICHAGE
NEW GAME	□, □ : □ : □ : □ (nouvelle partie, trait aux Blancs)
➡	□, ➡, b ! (1ère case occupée par un cavalier Blanc)
➡	□, ➡, [1 (2ème case occupée par un cavalier Blanc)
➡	■, ➡, [B (1ère case occupée par un cavalier Noir)
➡	■, ➡, [B (2ème case occupée par un cavalier Noir)
➡	➡ (plus de cavalier sur l'échiquier)
CLEAR	Pour sortir du mode vérification

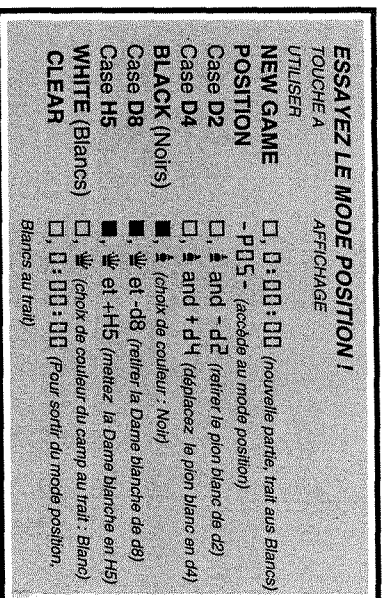
Quand c'est à vous de jouer, appuyez sur l'une des touches symbole des pièces (♘, ♙, ♚, ♛, ♜, ou ♝). L'ordinateur utilisera les diodes de plateau et l'écran d'affichage pour vous indiquer où se trouve situé le premier élément de cette catégorie de pièce. Les diodes de plateau indiquent les cases de l'échiquier et l'écran affiche le symbole de la pièce, la couleur et la désignation de la case. Appuyez à nouveau sur la même touche symbole de pièce pour voir la situation des autres éléments de cette catégorie de pièces. L'ordinateur indiquera la position de toutes les pièces blanches de ce type, puis des noires. Quand il ne reste plus de pièces de ce type, les diodes du plateau s'éteignent et seul le symbole de la pièce reste à l'affichage.

Répétez la procédure ci-dessus avec les autres symboles de pièces pour vérifier, si vous le désirez,

toutes les pièces de l'échiquier. Appuyez ensuite sur **CLEAR** pour revenir au mode de jeu normal.

5.2 Changement et entrée de positions

Le Travel Champion 2100 vous permet de composer facilement des positions échiquéennes spéciales à partir desquelles jouer ou des problèmes à soumettre à l'ordinateur.



Appuyez sur **POSITION** pour accéder au mode position et l'écran affichera - P05 -. Vous pouvez changer la position sur l'échiquier à tout moment en cours de partie, à chaque fois que c'est à vous de jouer. Après avoir mis-en-place la position souhaitée, appuyez sur **CLEAR** pour sortir du mode position.

Pour retirer une pièce de l'échiquier, appuyez doucement la pièce sur sa case et retirez-la. Notez que l'écran affiche le type de pièce et sa couleur ainsi qu'un signe moins accompagnant les coordonnées de la case.

Pour déplacer une pièce sur l'échiquier, appuyez la pièce sur sa case d'origine, retirez-la puis posez-la en appuyant sur sa case de destination. Ce faisant, un signe moins apparaîtra pour la première case tandis qu'un signe plus apparaîtra pour la seconde case.

Pour ajouter une pièce sur l'échiquier, appuyez d'abord sur la touche symbole de la pièce (♔, ♚, ♜, ♞, ♠, ♡, ou ♢). Assurez-vous que le symbole de couleur affichée à l'écran indique la bonne couleur de la pièce que vous voulez ajouter. Si tel n'est pas le cas, appuyez sur les touches **WHITE** (Blancs) ou **BLACK** (Noirs) pour changer la couleur. Quand l'écran indique la pièce de type et de couleur corrects, posez la pièce sur la case choisie et appuyez doucement dessus. Pour ajouter une autre pièce de même type, il vous suffit d'appuyer sur une autre case. Pour ajouter une pièce différente, appuyez sur une touche de symbole de pièce différente et suivez la procédure décrite ci-dessus.

Pour vider l'échiquier, appuyer sur **ENTER** lorsque vous êtes en mode Position. L'écran affiche [---]. Appuyez à nouveau sur **ENTER** pour valider votre choix de vider l'échiquier. Vous pouvez ensuite ajouter des pièces comme décrit ci-dessus.

Note : cette fonction est particulièrement utile si vous voulez mettre-en-place une position spécifique ne comportant que quelques pièces; il devient alors bien plus simple de les disposer sur l'échiquier vide.

Quand vous avez modifié les positions de l'échiquier comme expliqué ci-dessus, assurez-vous que la couleur affichée à l'écran est bien celle du camp qui a le trait. Si nécessaire, changez la couleur en appuyant sur la touche **WHITE** (Blancs) ou **BLACK** (Noirs).

Appuyez sur CLEAR pour sortir du mode Position.

Toute position légale peut être composée en utilisant les procédures décrites ci-dessus. L'ordinateur ne vous laissera pas mettre-en-place une position illégale telle que, par exemple, celle où il y aurait un nombre de pièce supérieur à celui prescrit pour une partie normale, ou celle où le Roi serait en position d'échec.

ATTENTION : Tous les coups précédents de la partie en cours seront effacés de la mémoire de l'ordinateur si vous modifiez la position en cours de partie.

6. OPTIONS DE JEU

Outre les fonctions décrites jusqu'ici, le Travel Champion 2100 possède un grand nombre d'autres options de jeu. Elles sont sélectionnables à tout moment en cours de partie par l'utilisateur.

Sélection des options de jeu

Les options de votre ordinateur se divisent en 3 groupes : mode opérations, mode jeu et mode affichage cyclique. Appuyez sur la touche **OPTION** pour passer d'un groupe à l'autre. Chaque groupe comprend 8 options différentes et les touches **+** et **-** servent à passer d'une option à l'autre dans chaque groupe. Pour chaque option, le signe **+** à l'écran indique que l'option est activée alors que le signe **-** signifie qu'elle est désactivée. Appuyez sur la touche **ENTER** pour activer ou désactiver chaque option au fur et à mesure de leur apparition à l'écran. Après avoir effectué toutes vos sélections d'options, appuyez sur **CLEAR** pour revenir au mode de jeu normal.

Quand l'ordinateur est mis en marche pour la première fois ou que de nouvelles piles y sont introduites, certaines options, pré-réglées par défaut, sont activées automatiquement. Celles-ci figurent dans le tableau affectées du signe **+**. Les options non activées automatiquement sont affectées du signe **-**. Quand vous appuyez sur **NEW GAME** (nouvelle partie la plupart des options que vous avez sélectionnées restent activées. Seules les options Auto Answer (réponse automatique) et Play White from the Top (les Blancs jouent du haut de l'échiquier) reviennent au pré réglage par défaut quand vous commencez une nouvelle partie.

6.1 Options mode de fonctionnement

Ces 8 options modifient la façon d'utiliser votre ordinateur. **Appuyez sur OPTION une fois pour sélectionner ce groupe**, puis utilisez les touches **+** et **-** pour sélectionner vos options. Appuyez sur **ENTER** pour valider (+) ou invalider (-) les options choisies.

Réponse automatique

Normalement, dès que vous avez joué, l'ordinateur répond automatiquement par un déplacement de pièce. Cependant, en désactivant la fonction Auto Answer (réponse automatique) en réglant l'option sur - Rul o

VUE D'ENSEMBLE DES OPTIONS DANS LA PARTIE*

OPTIONS DE MODE OPERATOIRE	Mode Réponse Automatique [+Auto]	Signal Sonore [+Snd]	Mode Silencieux [-SIL]	Mode Entraîneur [-Co:ch]	Pendule Sonore [-tic]	Pendule en Compte à Rebours [-c:dn]	Pièces Blanches en haut [-TOP]	Interrupteur Automatique [-aPd]
OPTIONS DE MODE DE JEU	Recherche Sélective [+SEL]	Mode Facile [-EASY]	Mode Aléatoire [-rAND]	Bibliothèque En fonction/ Éteinte [+book]	Bibliothèque Complète [-bk:FL]	Bibliothèque Passive [-bk:Pa]	Bibliothèque Active [-bk:at]	Bibliothèque de Tournoi [-bk:tn]
OPTIONS D'AFFICHAGE ROTATIF	Variante principale 1e demi-coup [-rd: 1]	Variante principale 2e demi-coup [-rd: 2]	Variante principale 3e demi-coup [-rd: 3]	Variante principale 4e demi-coup [-rd: 4]	Évaluation de la Position [-rd: E]	Profondeur de Recherche & Compte de coups [-rd: d]	Nombre de Noeuds analysés par seconde [-rd: n]	Temps par coup [-rd: t]

*Option fonctionnant = +, Option éteinte = - (Les options par défaut sont affichées)

vous pouvez opérer n'importe quel nombre de coups un à un sans que l'ordinateur y réponde. Cette fonction peut servir à opérer une série de coups pour les deux camps ou à rejouer une partie à partir d'une position particulière. Le fait de désactiver la fonction Auto-Answer peut aussi vous permettre de jouer contre un adversaire humain, l'ordinateur servant alors d'arbitre, contrôlant la légalité des coups.

Quand vous jouez contre une autre personne, si l'un ou l'autre des camps requiert l'assistance de l'ordinateur, appuyez sur **INFO** pour connaître sa suggestion. Si vous désirez savoir ce que ferait l'ordinateur dans une position particulière, appuyez sur **ENTER** et le Travel Champion 2100 jouera le coup suivant. Une fois le coup effectué, l'option réponse automatique restera désactivée et vous pourrez poursuivre la partie.

ESSAYEZ DE DESACTIVER LA REPONSE AUTOMATIQUE !

- Jouez des parties de maître. Pour connaître l'analyse de l'ordinateur sur n'importe quelle position, appuyez sur **ENTER**.
- Rejouez jusqu'à une position particulière pour en retracer l'étude.
- Etudiez les variantes de la bibliothèque en y accédant manuellement.
- Jouez avec un ami, l'ordinateur s'assurant de la légalité de tous vos coups et vous chronométrant.

Signal sonore

Cette option permet de désactiver le bip sonore qui accompagne chaque pression de touche en réglant l'option sur - 511d. Cependant, le bip sonore retentira toujours lorsqu'il s'agira d'un coup de l'ordinateur ou d'un coup illégal.

Mode silencieux

Normalement, l'ordinateur met un bip sonore quand il a trouvé le coup qu'il doit jouer. Il est possible de supprimer complètement ce bip sonore en réglant cette option sur + 5 11, de manière à rendre la partie parfaitement silencieuse.

Mode entraînement

En sélectionnant + L a : c h, vous activez la fonction entraînement qui vous incite à vous concentrer sur votre stratégie de jeu. L'ordinateur vous avertit si vous commettez une erreur (sauf aux niveaux Divertissement). Il vous avertira F en faisant retentir un double bip sonore et en faisant clignoter le coup qu'il propose. Vous aurez alors le choix entre son coup ou reprendre votre coup et en jouer un autre.

En mode entraînement, l'ordinateur vous préviendra également si vous risquez de perdre une de vos pièces. Par exemple si l'une de vos pièces est menacée par une pièce de moindre valeur, le Kasparov Travel Champion 2100 fera retentir un double bip sonore et les diodes de plateau de la pièce menacée clignoteront pendant quelques secondes. Pour continuer la partie, vous pouvez soit jouer le coup suivant soit revenir-en-arrière sur votre dernier coup sans appuyer sur **TAKE BACK** (retour-en-arrière) puis en rejouer un autre.

Tic tac de pendule

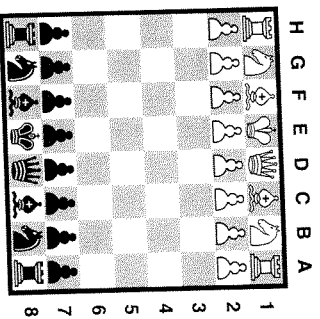
Si vous activez l'option particulière du tic tac de pendule en la réglant sur + L : c, vous déclencherez un bruit de tic tac qui fait ressembler l'ordinateur à une véritable pendule, recréant ainsi l'ambiance d'un tournoi international dans votre salon !

Compte-à-rebours

Activez cette option en sélectionnant + c : d n. L'ordinateur affichera alors le compte-à-rebours du temps et non le temps de jeu écoulé. Veuillez noter que cette option n'est disponible qu'aux niveaux Tournoi et Blitz.

Pièces Blanches en haut

Vous pouvez vouloir sortir de l'ordinaire et faire en sorte que l'ordinateur joue les Blancs du haut de l'échiquier. Activez cette option en sélectionnant + L a P au début d'une nouvelle partie. Mettez les pièces en disposant les Noirs de votre côté, comme indiqué dans la figure ci-après. Veuillez notamment remarquer que, dans cette disposition, les Rois et Dames occupent des positions différentes.



Position des pièces avec les Blancs en haut

Mise hors tension automatique

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

L'ordinateur ne s'éteint lorsqu'il est en train d'analyser un coup jamais.

6.2 Options mode de jeu

Ces 8 options agissent sur la manière dont l'ordinateur sélectionne ses coups. **Appuyez deux fois sur OPTION pour sélectionner ce groupe**, puis utilisez les touches **+** et **-** pour sélectionner les options. Appuyez sur **ENTER** pour valider (+) ou invalider (-) les options choisies.

Recherche sélective

Le Travel Champion 2100 utilise normalement un algorithme de recherche sélective. Ceci permet à l'ordinateur de voir des combinaisons qui seraient sans cela trop longues à calculer. En désactivant cette fonction par un réglage sur - 5EL, le programme passe à un algorithme de force brute. Ceci minimise le risque de rater parfois une combinaison.

Mode de jeu facile

Activez le mode de jeu facile en affichant + ERSY si vous voulez éviter que l'ordinateur ne réfléchisse pendant votre temps de réflexion. Cela a pour effet d'affaiblir tous les niveaux sans pour cela affecter les chronométrages de l'ordinateur. Normalement, comme expliqué à la Section 2.8, l'ordinateur réfléchit pendant votre temps, mettant ainsi à profit le temps que vous mettez à réfléchir pour anticiper et élaborer des stratégies. C'est cette fonction qui fait de votre ordinateur un adversaire si coriace. En utilisant le mode de jeu facile pour affaiblir tous les niveaux, vous en élargissez l'éventail.

Mode de jeu aléatoire

Sélectionnez + r Ⓜ pour obtenir une plus grande variété de jeu. Au lieu de choisir le seul meilleur coup, l'ordinateur choisira entre les meilleurs coups possibles d'après son répertoire de jeu aléatoire.

Avec/Sans bibliothèque

Une fois activée, cette option a pour effet de fermer totalement l'accès à la bibliothèque d'ouvertures.

Lorsque vous agissez ainsi en sélectionnant -book, l'ordinateur est contraint de prendre le temps de réflexion nécessaire à ses coups dès le début de la partie au lieu d'utiliser des coups répétés.

Bibliothèque intégrale

Activez l'option bibliothèque intégrale avec + bL : FL afin de donner à l'ordinateur la liberté de choisir un coup dans toute sa bibliothèque d'ouvertures, ce qui vous permet de le voir jouer un plus grand choix de variantes tirées de sa bibliothèque.

Lorsque cette option est activée, l'ordinateur est susceptible de jouer des coups discutables. Cela parce que sa bibliothèque contient des réponses à certaines lignes de jeu discutables au cas où elles seraient jouées. Ce sont des variantes que l'ordinateur ne jouerait pas de lui-même mais auxquelles il doit savoir répondre du mieux possible. Quand vous activez la bibliothèque intégrale, l'ordinateur pourrait alors jouer l'un de ces coups.

Bibliothèque passive

Si vous sélectionnez + bL : P Ⓜ, l'ordinateur est contraint de donner la préférence aux ouvertures passives et aux positions fermées lorsqu'il doit décider de son ouverture. Pour plus de détails sur la bibliothèque d'ouvertures, voir Section 2.7.

Bibliothèque active

Si vous sélectionnez + bL : ⓂL, l'ordinateur est contraint de donner la préférence aux ouvertures actives et aux gambits lorsqu'il doit décider de son ouverture.

Bibliothèque de tournoi

Si vous sélectionnez + bL : L n pour activer l'option bibliothèque de tournoi, l'ordinateur est contraint de toujours jouer la meilleure variante de jeu dans toutes les positions d'ouvertures. Bien qu'il en résulte un meilleur jeu, cela restreint également le choix des coups de l'ordinateur en limitant les variantes disponibles de sa bibliothèque.

6.3 Options Affichage Cyclique

Normalement, l'écran de l'ordinateur affiche le temps de jeu de celui qui est en train de jouer. Cependant, l'ordinateur peut également afficher d'autres informations, comme expliqué dans la Section 4 (mode Info). L'affichage cyclique fonctionne conjointement avec le mode Info et vous permet ainsi de faire votre choix parmi les informations que vous désirez voir et ensuite de passer de l'une à l'autre de seconde en seconde. Vous pouvez activer plusieurs fois toutes les options de l'affichage cyclique.

Si vous trouvez que l'affichage des différentes informations change trop vite, appuyez sur **INFO** pour figer l'affichage. Vous pourrez manuellement parcourir les différentes informations en appuyant de façon répétée sur **INFO** et sur les touches de flèches, comme indiqué en Section 4. Pour revenir à nouveau à l'affichage cyclique automatique, appuyez sur **OPTIC** puis sur **CLEAR**. Quel qu'il en soit, lorsque l'ordinateur commence à réfléchir à son coup, l'affichage revient au mode cyclique automatique.

IMPORTANT : La fonction d'affichage cyclique s'active que lorsque l'ordinateur entreprend sa réflexion.

Pour sélectionner l'affichage cyclique, appuyez d'abord trois fois sur **OPTION** afin de sélectionner ce groupe d'options. Utilisez ensuite les touches **+** and **-** pour sélectionner les options que vous voulez voir s'afficher cycliquement. Appuyez sur **ENTER** pour valider (+) ou non (-) ces options.

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

Variante principale - 1er coup	+ r d : 1
Variante principale - 2ème coup	+ r d : 2
Variante principale - 3ème coup	+ r d : 3
Variante principale - 4ème coup	+ r d : 4
Evaluation de la position	+ r d : E
Profondeur de recherche /	
Décompte de coups	+ r d : d
Noeuds par seconde	+ r d : n
Temps par coup	+ r d : t

7. DETAILS TECHNIQUES

7.1 La fonction 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 de l'appareil et, à l'aide d'une épingle ou de tout autre objet pointu, appuyer pendant au moins une seconde dans l'orifice marqué **ACL** situé sous l'appareil. Cela a pour effet de ré-initialiser l'ordinateur et de vider sa mémoire.

7.2 Soins et entretien

L'ordinateur d'échecs Travel Champion 2100 est un appareil électronique de précision. Il doit être manipulé avec précaution et ne doit pas être soumis à des températures extrêmes ou exposé à l'humidité.

N'utilisez pas de produits chimiques pour le nettoyer car cela pourrait endommager le plastique. Veuillez remplacer rapidement les piles qui faiblissent car sinon elles risqueraient de couler et d'endommager l'appareil.

7.3 Spécifications techniques

Vitesse du processeur	10MHz
Mémoire du programme	ROM 32768 octets
Mémoire vive	1024 octets
Touches	17
Diodes LED	16
Affichage	48 segments LCD
Son	vibreux piezo-électrique
Piles	4 "AA" (AM3/R6)
Durée des piles	75 h. (avec des piles alcalines neuves)
Dimensions	179 x 230 x 32 mm
Poids : (approx)	480g

N'utilisez que des piles alcalines ou au zinc de carbone.

Satek se réserve le droit d'apporter, sans préavis, toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits.

GUIDE DE DEPANNAGE

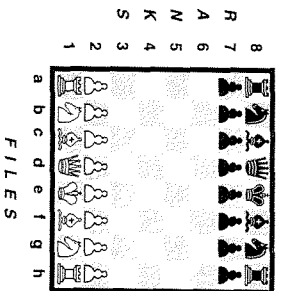
SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE ?
1. L'ordinateur ne réagit pas correctement, se comporte de façon étrange ou se bloque en cours de partie	Les pilies ne sont pas insérées correctement	Lisez les instructions sur l'insertion des pilies en Section 1
	Les pilies sont faibles ou usagées	Remplacez les pilies (cf Section 1)
2. L'affichage à cristaux liquides n'est pas lisible	Pilies faibles	Remplacez les pilies (cf Section 1)
3. L'ordinateur ne joue pas de coup	La fonction Réponse Automatique est désactivée	L'ordinateur ne joue des réponses automatiques à vos coups que si l'option Auto Answer est activée (cf Section 6.1)
4. L'ordinateur n'accepte pas votre coup	Vous êtes peut-être à un niveau qui oblige l'ordinateur à une longue réflexion (par ex. les niveaux Infini ou Résolution de Problèmes)	Vous pouvez interrompre la réflexion de l'ordinateur et le forcer à jouer, si vous le souhaitez, en appuyant sur ENTER
5. Un message d'erreur apparaît à l'écran quand vous appuyez sur une case	Est-ce à vous de jouer ? (vérifiez le témoin de couleur à l'écran). Votre Roi est-il en échec ? Votre coup ne met-il pas votre Roi en échec ? Ne tentez-vous pas de roquer dans une position incorrecte ? Lors du roque, avez-vous pensé à déplacer d'abord votre Roi ?	Consultez les règles du jeu d'échecs. Utilisez les touches des pièces pour vérifier les positions sur l'échiquier (cf Section 5.1) et appuyez sur TAKE BACK pour rejouer le dernier coup
6. L'ordinateur semble jouer des coups illégaux	L'ordinateur réfléchit (sa couleur clignote à l'écran)	Pour interrompre le processus de réflexion de l'ordinateur, appuyez sur ENTER
	Vous n'avez pas enregistré correctement le dernier coup de l'ordinateur	Appuyez sur la case indiquée pour achever le coup de l'ordinateur et effacer le message d'erreur
	L'ordinateur a fait un coup spécial comme une prise en passant, un roque, la promotion/sous-promotion d'un pion	Vérifiez les règles du jeu d'échecs. Contrôlez la position des pièces sur l'échiquier comme décrit en Section 5.1. et servez-vous de TAKE BACK pour rejouer le dernier coup
	La position des pièces sur l'échiquier n'est pas correcte (des pièces ont été déplacées)	Vérifiez les positions sur l'échiquier (cf Section 5.1)
7. L'ordinateur joue de manière instantanée ou irrationnelle	Les pilies s'épuisent	Remplacez les pilies
	L'ordinateur est peut-être réglé sur l'un des plus bas niveaux. Entraînement ou Divertissement où il joue avec rapidité, un jeu plus faible qu'à l'ordinateur car la profondeur de sa recherche est limitée	Appuyez sur LEVEL pour vérifier quel est le niveau sélectionné (cf Section 3)
8. Une diode de l'échiquier ne s'allume pas	Composant électronique ou contact défectueux	Consultez votre distributeur Kasparov-Satiek

LES RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS

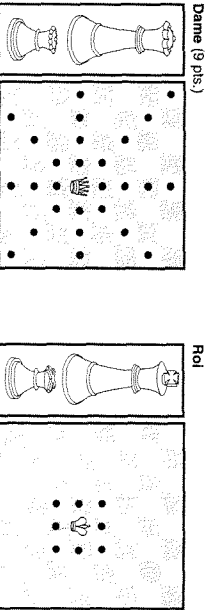
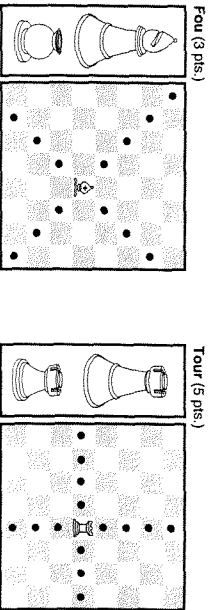
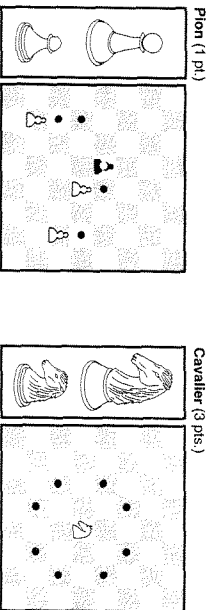
Le but du jeu est de piéger le Roi du camp adverse. Ceci est réalisé en jouant un coup qui devrait vous permettre de capturer le Roi au coup suivant - on dit "Échec". Le Roi doit alors immédiatement sortir de sa position d'échec en s'éloignant de la ligne d'attaque, en capturant la pièce qui attaque, 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.

POSITION INITIALE ET DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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.



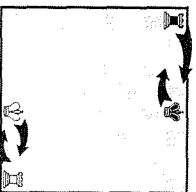
LES PIÈCES DU JEU D'ÉCHECS ET LES COUPS AUTORISÉS



COUPS SPÉCIAUX.

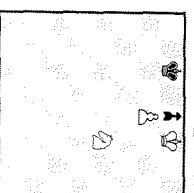
LE ROQUE

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.

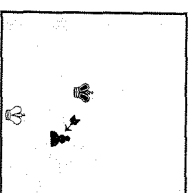
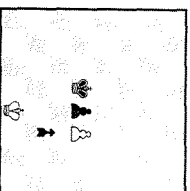


LA PROMOTION DES PIONS

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



EN PASSANT EN PASSANT



Si un pion avance de deux cases au premier coup et se pose sur une colonne contiguë 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.

LES PARTIES NULLES

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.

QUELQUES SUGGESTIONS

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 !