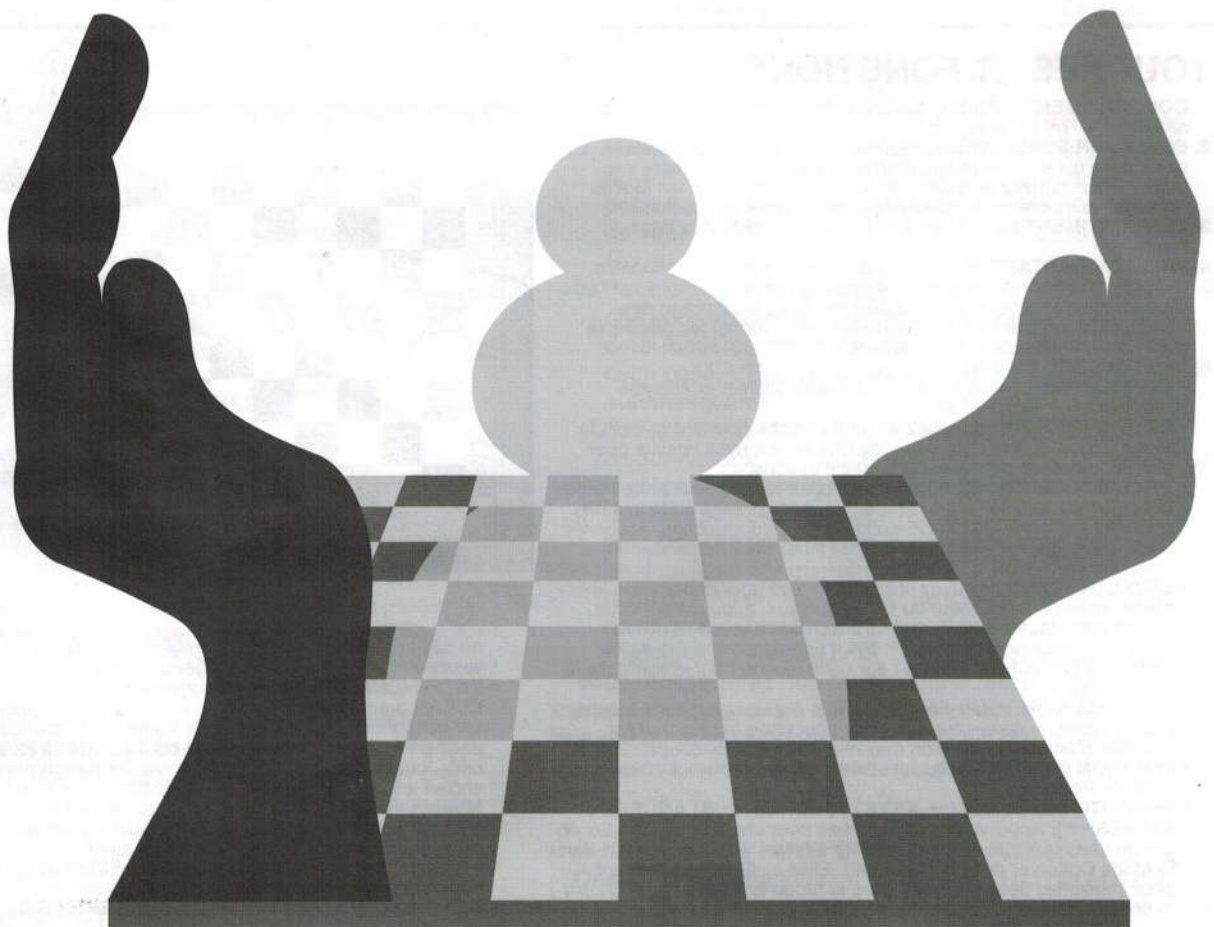


CENTURION

KASPAROV™

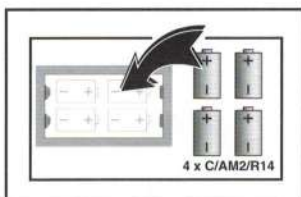
Mode d'emploi



MISE EN ROUTE RAPIDE

Pour commencer à jouer tout de suite, sans lire d'abord le manuel entièrement, il suffit de suivre ces étapes de Mise en Route Rapide!

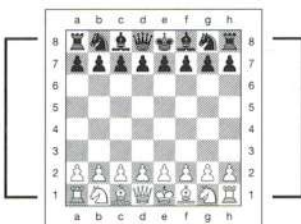
- 1** Poussez le couvercle pour ouvrir la glissière du compartiment des piles. Insérez quatre piles alcalines "C" (AM2/R14), en vous assurant de respecter la polarité correcte. Refermez le couvercle du compartiment. Si vous utilisez un adaptateur AC-DC (voir Section 9), branchez le à la prise de terre et ensuite à l'ordinateur.



- 2** Appuyez sur **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur. Si l'ordinateur ne répond pas, remettez le à zéro comme indiqué dans la Section 9.1.



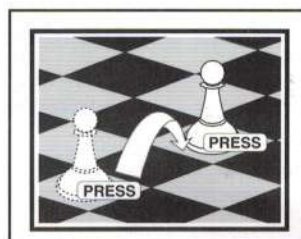
- 3** Installez les pièces d'échecs dans leurs positions initiales de début de jeu, avec les pièces Blanches de votre côté de l'échiquier, comme indiqué sur le schéma.



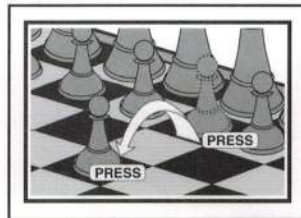
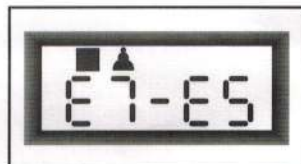
- 4** Afin de remettre l'ordinateur à zéro pour un **NEW GAME** d'échecs, appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER**.



- 5** Enregistrez vos coups en les réalisant sur l'échiquier, en poussant doucement les pièces sur les cases **origine** et **destination** pour chaque coup. L'échiquier reconnaît automatiquement les pièces que vous déplacez!



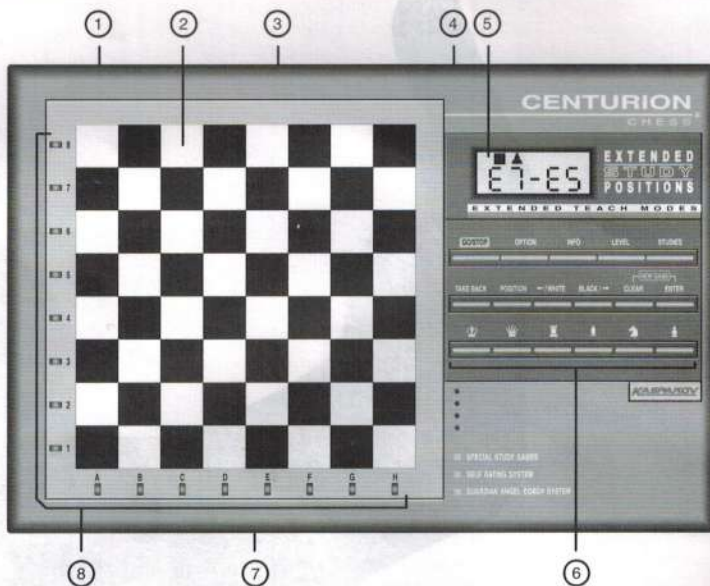
- 6** Dès que l'ordinateur joue un coup, celui-ci est indiqué sur l'écran. Deux lumières s'allument également, indiquant ainsi la colonne et la rangée de la pièce à bouger. Poussez doucement la pièce de l'ordinateur sur les cases **origine** et **destination** indiquées pour enregistrer le coup de l'ordinateur. Ça y est! Jouez votre prochain coup comme indiqué ci-dessus. Amusez-vous!



Appuyez sur **GO/STOP** à n'importe quel moment pour éteindre l'ordinateur. Votre position actuelle et votre partie (jusqu'à 50 demi-coups) resteront en mémoire. Quand vous allumerez de nouveau l'ordinateur, vous pourrez continuer la partie là où vous l'aviez laissée!

TOUCHES ET FONCTIONS

- COMPARTIMENT A PILES:** A la base de l'unité. Utilisez quatre piles alcalines "C" (AM2/R14).
- ECHIQUEUR SENSORIEL:** Chaque case comporte une cellule sensorielle qui enregistre automatiquement les mouvements des pièces. Vous pouvez appuyer sur certaines cases dans les Modes Niveaux et Options pour sélectionner les niveaux et options.
- COMPARTIMENT DE RANGEMENT DES PIECES:** A la base de l'unité.
- PRISE D'ADAPTATEUR:** Pour les adaptateurs AC-DC optionnels.
- ECRAN:** S'utilise pour montrer les coups et les informations sur ceux-ci pendant une partie. S'utilise également pour la sélection des Modes Niveaux, Options, et des Jeux d'Etudes, pour vérifier les pièces, la position sur l'échiquier, et plus encore.
- LES TOUCHES DU JEU**
 - GO/STOP:** Appuyez sur cette touche pour allumer et éteindre l'ordinateur.
 - OPTION (OPTION):** Appuyez sur cette touche pour entrer dans le Mode Option; à l'intérieur du mode Option, appuyez dessus pour alterner entre les principaux groupes d'options.
 - INFO (INFORMATION):** Appuyez sur cette touche pour entrer dans le Mode Info; à l'intérieur du Mode Info, appuyez sur cette touche pour alterner entre les principaux groupes d'informations. Actionnez cette touche quand c'est votre tour de jouer pour demander un conseil.
 - LEVEL (NIVEAU):** Appuyez sur cette touche pour entrer dans le Mode Niveaux; à l'intérieur du Mode Niveaux, appuyez sur cette touche pour sauter 8 niveaux d'un coup. Cette touche s'utilise également pour accéder aux Modes d'Enseignement Extensifs.
 - STUDIES (ETUDES):** Appuyez sur cette touche pour entrer dans le Mode Etudes.
 - TAKE BACK (RETOUR-EN-ARRIERE):** Appuyez sur cette touche pour annuler un demi-coup (un coup pour chaque camp). Il est possible d'annuler jusqu'à un maximum de 50 demi-coups.
 - POSITION (POSITION):** Appuyez sur cette touche pour entrer dans le Mode Position.
 - ←/WHITE and BLACK/→ KEYS (TOUCHES ←/BLANCHES et NOIRES/→):** Appuyez sur ces touches pour changer de niveaux un par un dans le Mode Niveaux, et pour alterner entre les options dans le Mode Option et dans le Mode Info. Elles s'utilisent également pour choisir les Jeux d'Etudes dans le Mode Etudes, et pour choisir la couleur dans le Mode Position.
 - CLEAR (EFFACER):** Appuyez sur cette touche simultanément avec **ENTER** pour remettre l'ordinateur à zéro pour un **NEW GAME**. Appuyez sur cette touche pour sortir des Modes Option, Vérification et Position. S'utilise également pour effacer les Ecrans d'Info et pour annuler les demandes d'Echiquier Vide dans le Mode Position. Appuyez sur cette touche pour annuler le Mode Etudes (à moins que vous ayez déjà appuyé sur **ENTER**), et appuyez sur cette touche pour annuler le Mode Niveaux si vous décidez au bout du compte de



ne pas faire de changement (à moins que vous ayez appuyé sur des cases de l'échiquier pour changer de niveaux).

- ENTER (ENTRER):** Appuyez sur cette touche simultanément avec **CLEAR** pour remettre l'ordinateur à zéro pour un **NEW GAME**. Appuyez sur cette touche pour changer de camp avec l'ordinateur, et actionnez la pendant que l'ordinateur réfléchit pour le forcer à jouer. Appuyez sur cette touche pour activer et désactiver les paramètres des Options, pour choisir les paramètres des pendules Bronstein, et pour sortir du Mode Niveaux en ayant choisi votre nouveau niveau ou votre partie du Mode d'Enseignement. Appuyez sur cette touche pour sortir du Mode d'Etudes en ayant choisi une nouvelle partie d'Etudes. Appuyez dessus pour effacer l'Echiquier dans le Mode Position, puis appuyez dessus à nouveau pour confirmer.
- PIECE SYMBOL KEYS (TOUCHES SYMBOLES DE PIECES):** Elles s'utilisent dans les Modes Vérification, Position. S'utilisent également pour la promotion de pions.
- 7. ACL (ACL=Remise à zéro):** A la base de l'unité. S'utilise pour éliminer les décharges électriques après avoir inséré des piles neuves ou l'adaptateur optionnel.
- 8. BOARD LIGHTS (LUMIERES DE L'ECHIQUEUR):** S'utilisent pour montrer les coups d'une partie, les retours en arrière, et pour vérifier/mettre en place les positions sur l'échiquier.

INDEX

MISE EN ROUTE RAPIDE TOUCHES ET CARACTERISTIQUES

INTRODUCTION

1. COMMENÇONS!

- 1.1 D'abord, Installez les Piles/Adaptateur AC-DC optionnel.
- 1.2 Prêt à jouer? Voici comment bouger!
- 1.3 Maintenant c'est à l'ordinateur de jouer!
- 1.4 Vous changez d'avis? Retour en Arrière!
- 1.5 La partie est terminée? Pourquoi ne pas recommencer!
- 1.6 Trop Facile/Difficile? Changez de niveaux!

2. D'AUTRES CARACTERISTIQUES A EXPLORER

- 2.1 A qui de jouer? Vérifiez l'écran!
- 2.2 Coups d'éches spéciaux
- 2.3 Coups illégaux
- 2.4 Echec, Mat et Nul
- 2.5 Interrompre la Recherche de l'Ordinateur
- 2.6 Changer de Camp avec l'Ordinateur
- 2.7 Ouvertures Incorporées
- 2.8 Penser pendant le Temps de l'Adversaire
- 2.9 Mémoire du Jeu

3. NIVEAUX DE JEU

Etablir un Niveau de Jeu

- 3.1 Niveaux de Jeu Normaux (Cases A1-B7)
- 3.2 Niveau Infini (Case B8)
- 3.3 Niveaux Tournoi (Cases C1-C8)
- 3.4 Niveaux Blitz (Cases D1-D8)
- 3.5 Niveaux Divertissement (Cases E1-E8)
- 3.6 Niveaux de Recherche de Mat (Cases F1-F8)
- 3.7 Niveaux d'Entraînement (Cases G1-G8)
- 3.8 Niveaux Faibles Auto-Adaptables (Cases H1-H8)

4. MODE INFO: OBSERVEZ L'ORDINATEUR PENSER!

Utilisation du Mode Info

- 4.1 Variation Principale
- 4.2 Information sur la Recherche
- 4.3 Information sur les Pendules d'Echecs
- 4.4 Compteur de Coups/Nombre de Coups par Partie
- 4.5 Vous voulez un conseil? Il suffit de demander!

5. OPTIONS POUR LE DIVERTISSEMENT ET LA VARIETE

Sélection des Options de Jeu

- 5.1 Options du Mode d'Opération (Cases A1-H1)
- 5.2 Options d'Alternance de l'Ecran (Cases A3-H3)
- 5.3 Options des Pendules Bronstein (Case A4)

6. MODE D'ENSEIGNEMENT: APPRENEZ SUR LES TACTIQUES!!

Utilisation des Modes d'Enseignement

7. MODE D'ETUDES: ESSAYEZ DE VOUS EVALUER!

Comprendre les classements ELO

Utiliser le Mode Etudes

8. VERIFICATION/MISE EN PLACE DES POSITIONS

- 8.1 Verification des Positions
- 8.2 Changement et Mise en Place des Positions

9. DETAILS TECHNIQUES

- 9.1 La fonction ACL
- 9.2 Soins et Entretien
- 9.3 Spécificités Techniques

GUIDE DE SOLUTIONS DE PROBLEMES

ANNEXE: 20 PARTIES D' ETUDES

INTRODUCTION

Nous sommes heureux de vous accueillir dans le monde excitant des Echecs! Que vous ayez juste commencé à étudier ce jeu passionnant, ou que vous soyez un joueur habitué, en utilisant votre nouvel ordinateur d'échecs, vous aurez l'opportunité de découvrir bien plus sur les échecs que vous n'auriez pu l'imaginer! Lisez ce manuel pour avoir une vision des capacités de votre ordinateur - de toutes les caractéristiques et modes spéciaux, de toutes les options uniques et des niveaux de jeu. Et tirez en avantage, l'une après l'autre! Vous vous amuserez beaucoup - et vous ne regarderez plus jamais les échecs de la même façon!

Votre ordinateur connaît toutes les règles d'échecs - et il ne trichera jamais! Pour ceux d'entre vous qui n'ont jamais joué avant, nous avons inclus un bref aperçu des règles pour vous permettre de commencer. Pour des informations plus détaillées, pourquoi ne pas vous rendre dans votre bibliothèque locale, où vous êtes certain de trouver de nombreux livres intéressants sur les échecs!

1. COMMENÇONS!

1.1 En premier, installez les Piles/adaptateur AC/DC Optionnel

Votre ordinateur fonctionne avec quatre piles "C" (Type AM2/R14) Insérez les piles dans le compartiment à la base de l'unité, en vous assurant de respecter la bonne polarité. Utilisez des piles alcalines neuves pour une meilleure durée de vie des piles.

Si vous préférez que votre ordinateur ne fonctionne pas avec des piles, vous pouvez acheter un adaptateur AC-DC optionnel. Nous vous recommandons fortement de n'utiliser que l'adaptateur spécifié dans Section 9.3. Utiliser tout autre adaptateur peut endommager l'ordinateur et annuler votre garantie. Nous vous prions également de lire les informations préventives sur l'utilisation de l'adaptateur dans la Section 9.2. Si vous utilisez un adaptateur, branchez le d'abord à la prise de terre et ensuite à votre ordinateur.

Important: Pour vous assurer de ne pas perdre le contenu de la mémoire de l'ordinateur, gardez de bonnes piles dans l'ordinateur même si vous utilisez un adaptateur AC-DC.

Allumez l'ordinateur en appuyant sur **GO/STOP**, et un bip signalera que le jeu est prêt à commencer. Si l'ordinateur ne répond pas (une décharge statique a pu le bloquer), utilisez un trombone ou tout autre objet pointu pour appuyer dans le trou indiqué par **ACL** à la base de l'unité pour au moins une seconde. Ceci remet l'ordinateur à zéro.

Astuce: Pour économiser l'énergie et prolonger la vie des piles, allumez l'option de Mise Hors Tension Automatique (voir Section 5.1).

1.2 Prêt à jouer? Voici comment bouger!

D'accord, maintenant il est temps de commencer une partie! C'est tellement facile - il suffit de suivre les étapes suivantes:

- Appuyez sur **GO/STOP** pour allumer l'ordinateur, si vous ne l'avez pas déjà fait.
- Appuyez sur les touches **CLEAR** et **ENTER** en même temps pour remettre l'ordinateur à zéro pour un **NEW GAME** d'échecs. Mettez les pièces en place sur leur positions de partie, avec les Blanches les plus proches de vous sur l'Echiquier, comme indiqué dans *Mise en Route Rapide*.
- Pour jouer un coup, appuyez doucement sur la pièce que vous voulez bouger jusqu'à entendre un bip et que deux lumières sur l'échiquier s'allument pour indiquer cette case. L'Echiquier sensible reconnaîtra votre pièce automatiquement. Vous ne le croyez pas? Il vous suffit de regarder l'écran, qui d'un seul coup se remplit d'informations - il indique votre pièce, avec la couleur de la pièce et la case que vous venez de presser!
- Prenez cette pièce et appuyez la doucement sur la case vers laquelle vous voulez la déplacer. Vous entendrez un deuxième bip quand l'ordinateur confirmera votre coup. Ça y est - vous venez de jouer votre premier coup de la partie! Ensuite, c'est aux Noirs de jouer - et l'ordinateur joue son premier coup.

Vous remarquerez que l'ordinateur a tendance à jouer de manière instantanée au début d'une partie, au lieu de prendre du temps pour réfléchir. Ceci est dû au fait qu'il joue de mémoire, utilisant un "livre" incorporé de coups (pour plus d'informations, voir Section 2.7).

1.3 Maintenant c'est à l'Ordinateur de Jouer

Quand l'ordinateur joue un coup, il émet un bip et deux lumières s'allument sur l'échiquier pour indiquer la case de la pièce qu'il veut déplacer. Il montre également son coup entier sur l'écran. Vérifiez - vous verrez les cases **origine** et **destination** du coup de l'ordinateur, avec la couleur et le type de pièce qu'il est en train de bouger. Notez que la case **origine** clignote sur l'écran. Appuyez sur la pièce indiquée

dans la case **origine** jusqu'à entendre un bip. La case **destination** clignote alors sur l'écran - déplacez cette même pièce vers la case **destination** indiquée et appuyez pour terminer le coup de l'ordinateur. Et c'est encore à votre tour de jouer...

A propos, pendant que vous réfléchissez à votre prochain coup, remarquez que les symboles des pièces d'échecs sont affichés sur l'écran, l'un après l'autre, depuis le plus "bas" pion jusqu'au Roi. Ceci signifie que la pendule d'échecs incorporée est en mode normal, comptant le temps écoulé. Si l'Horloge de Compte à Rebours est activée, comme indiqué dans la Section 5.1, les symboles affichés apparaîtront en sens inverse. Vous trouverez des détails sur les caractéristiques des pendules d'échecs dans la Section 4.3!

1.4 Changement d'avis? Retour en Arrière!

Quand vous jouez aux échecs contre cet ordinateur, rien n'est définitif, vous pouvez changer d'avis ou décider de jouer un coup différent quand vous le désirez! Quand c'est votre tour de jouer, appuyez simplement sur **TAKE BACK**. L'écran montre le coup à annuler, avec la case de **destination** initiale qui clignote et qui est indiquée par des lumières sur l'échiquier. Appuyez doucement la touche sur la case indiquée, et l'ordinateur vous indique **d'où** vient cette pièce en faisant clignoter cet écran et en utilisant des lumières sur l'échiquier pour indiquer cette case. Appuyez sur la pièce dans la case **origine** pour terminer le retour en arrière. Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous le désirez, annulant jusqu'à 50 coups (ou 25 coups pour chaque camp). Pour continuer à jouer à n'importe quel moment, il vous suffit de jouer un autre coup sur l'échiquier.

Après avoir annulé une prise, l'ordinateur s'assurera que votre échiquier est toujours correctement installé en vous rappelant de remettre la pièce prise sur l'échiquier. Il le fait en montrant le symbole de la pièce et sa localisation, en même temps qu'un symbole "+", et en allumant les lumières sur l'échiquier pour cette case. Remettez cette pièce sur l'échiquier et appuyez dessus pour terminer le retour en arrière.

1.5 La Partie est terminée? Pourquoi ne pas recommencer!

A chaque fois que vous terminez un jeu (ou si vous abandonnez pendant votre partie en cours), c'est facile de recommencer à jouer! Réinitialisez l'ordinateur pour un **NEW GAME** en appuyant sur les touches **CLEAR** et **ENTER** en même temps. Une série de bips vous indiquent que l'ordinateur est prêt. Le même niveau de jeu sera activé, mais vous pouvez le changer si vous le désirez, comme indiqué dans la Section 3.

IMPORTANT: Réinitialiser l'ordinateur pour une nouvelle partie efface la partie en cours de la mémoire de l'ordinateur - faites attention à ne pas appuyer sur ces touches par erreur!!

1.6 Trop Facile? Difficile? Changez de niveau!

Quand vous allumez votre ordinateur pour la première fois, il se trouve automatiquement programmé sur le Niveau de Jeu Normal A4 (cinq secondes par coup). Cependant, il y a 64 niveaux entre lesquels choisir - vous aurez envie de tous les essayer! Pour les descriptions des niveaux de jeu et sur la façon de changer de niveaux, voir Section 3.

2. D'AUTRES CARACTERISTIQUES A EXPLORER

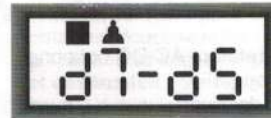
2.1 C'est à qui de jouer? Vérifiez l'écran!

Quand l'ordinateur joue pour les Noirs, une case noire clignote sur l'écran pendant qu'il réfléchit. Après qu'il ait joué, une case blanche indique que maintenant c'est au tour des Blancs. D'un seul coup d'oeil, vous pouvez dire si l'ordinateur est en train de penser, et à qui c'est le tour de jouer!

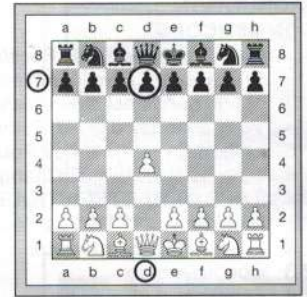
2.2 Coups Spéciaux d'Echecs

Prises: Pour prendre une pièce, appuyez sur la pièce

JOUER LE COUP DE L'ORDINATEUR: UN EXEMPLE!



Après que l'ordinateur ait joué, c'est à vous d'effectuer le coup sur l'échiquier! Ici, l'écran indique que l'ordinateur veut déplacer son pion Noir (♜♞) de **d7** à **d5**. Prenez ce pion en **d7** (indiqué par les lumières sur l'échiquier) et appuyez le doucement sur la **Case d7**. Les lumières de l'échiquier indiquent alors la **Case d5**. Appuyez le pion sur la **Case d5** pour terminer le coup de l'ordinateur. Maintenant, c'est à vous de jouer!



que vous voulez prendre, retirez la de l'échiquier, et appuyez votre pièce sur la case de la pièce prise. Les prises sont indiquées comme en E5*F4.

Les Prises en Passant: Dans ce type de prises, l'ordinateur vous rappelle de retirer le pion pris en indiquant la position du pion, avec un signe moins, et en utilisant deux lumières sur l'échiquier pour signaler cette case. Appuyez sur le pion pris avant de le retirer de l'échiquier.

Le Roque: L'ordinateur reconnaît automatiquement un roque après que le Roi ait été déplacé. Après que vous ayez appuyé le Roi sur ses cases **origine** et **destination**, l'ordinateur utilise l'écran et les lumières de l'échiquier pour vous rappeler de déplacer la Tour. Appuyez sur la Tour dans ses cases **origine** et **destination** pour terminer le coup. Notez que le Petit roque est indiqué par ♖-♗-♖, et le Grand roque par ♖-♖-♖.

Promotion de pions: Quand vous promouvez un pion, d'abord jouez votre coup comme d'habitude, en pressant votre pion sur ses cases **origine** et **destination**. Ensuite, appuyez sur la Touche de Symbole de Pièce de la pièce que vous désirez promouvoir (♙, ♚, ♛, ou ♜). L'ordinateur reconnaît votre nouvelle pièce immédiatement, et commence à penser à son prochain coup. N'oubliez pas de changer votre pièce sur l'échiquier! Quand l'ordinateur promouvoit un pion, l'écran indique le pion et la pièce promue. N'oubliez pas de remplacer le pion de l'ordinateur par sa nouvelle pièce.

2.3 Coups Illégaux

Votre ordinateur n'acceptera jamais un coup illégal! Si vous essayez d'en faire un, vous entendrez un double bip grave, et les lumières de l'échiquier ainsi que l'écran continueront simplement à indiquer la case **d'où** vient la pièce. Déplacez cette pièce vers une autre case, ou appuyez à nouveau sur cette pièce dans la case **origine** initiale et déplacez une pièce différente.

Si vous ne jouez pas le coup de l'ordinateur correctement, vous entendrez également un bip d'erreur. Cela signifie que vous êtes en train de bouger une pièce incorrecte, ou que vous êtes en train de déplacer la pièce de l'ordinateur vers une mauvaise case. Si l'ordinateur désire déplacer son pion de C7 à C5, par exemple, et que vous appuyez sur C7 et ensuite C8, l'écran indiquera ♜5 un court instant, pour

Schéma de Niveaux. Les Niveaux sont décrits également dans cette Section.

Déterminer un Niveau de Jeu

Voir " **UTILISEZ CE SCHEMA POUR CHOISIR UN NIVEAU DE JEU!** " pour une vision illustrative sur la manière de déterminer un niveau et pour un schéma montrant tous les niveaux d'un seul coup d'oeil.

Il y a deux méthodes pour fixer les niveaux - en utilisant les touches du jeu ou en appuyant sur les cases de l'échiquier. Quelle que soit la méthode que vous choisissiez, appuyez toujours d'abord sur **LEVEL** pour entrer dans le Mode Niveau, et l'ordinateur indiquera le niveau de jeu actuel. Quand vous entrez dans le Mode Niveau pour la première fois, l'ordinateur est programmé sur le Niveau de Jeu Normal A4 (avec un temps moyen de réponse de cinq secondes pour chaque coup), et l'écran indique L 0:05.

• Choisir un niveau en utilisant les touches du jeu:

Après être entré dans le mode Niveaux en appuyant **LEVEL**, changez de niveau un par un en utilisant les touches **BLACK/→** et **←/WHITE**. Pour un raccourci, appuyez sur **LEVEL** plusieurs fois pour sauter huit niveaux d'un coup. Quand l'écran indique votre niveau désiré, appuyez sur **ENTER** pour valider votre nouveau niveau dans l'ordinateur et pour sortir du Mode Niveau.

• Choisir un niveau en appuyant sur les cases de l'échiquier:

Comme indiqué dans le Schéma de Niveaux, chacune des 64 cases correspond à un niveau. Après être entré dans le Mode Niveau en appuyant sur **LEVEL**, appuyez sur une case afin d'activer un niveau, en utilisant le schéma comme guide. Quand vous appuyez sur la case désirée et que ce niveau est affiché sur l'écran, appuyez sur **ENTER** pour valider votre nouveau niveau dans l'ordinateur et pour sortir du Mode Niveaux. *Notez que quand vous faites une sélection en utilisant les cases de l'échiquier, appuyer sur **CLEAR** est pareil qu'appuyer sur **ENTER** - cela valide votre niveau dans l'ordinateur.*

• Vérifier un niveau sans le changer:

Si vous appuyez sur **LEVEL** pour vérifier le niveau mais que vous ne désirez pas changer de niveau, appuyez sur **CLEAR**. Ceci vous ramènera au jeu normal sans changer de niveau ni d'options de pendule, même quand l'ordinateur est en train de penser. Points supplémentaires importants à mémoriser au sujet des niveaux:

• Changer de niveaux remet toujours à zéro les pendules d'échecs.

• Nous ne vous conseillons pas de changer de niveaux pendant que l'ordinateur pense, car cela remettra à zéro la pendule et annulera la recherche de l'ordinateur. Si vous devez le faire, appuyez d'abord sur **ENTER** pour annuler la recherche de l'ordinateur, et pour jouer son coup sur l'échiquier. Ensuite, annulez le coup de l'ordinateur et changez de niveaux. Pour finir, appuyez sur **ENTER** pour que l'ordinateur commence à penser dans le nouveau niveau.

• La touche **LEVEL** s'utilise aussi pour entrer dans le Mode Enseignement, comme vous le verrez dans la Section 6. Si vous appuyez par erreur sur une **PIECE SYMBOL KEY** alors que vous êtes en Mode Niveau, vous entrez dans le Mode Enseignement et vous perdrez la partie en cours après être sorti du Mode Niveau. Pour éviter cela et pour conserver votre position en cours sur l'échiquier, appuyez sur **CLEAR** pour annuler le Mode Niveau.

3.1 Niveaux de Jeu Normal (Cases A1-B7)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	ECRAN
A1	1 seconde	L 0:01
A2	2 secondes	L 0:02
A3	3 secondes	L 0:03

A4	5 secondes	L 0:05
A5	10 secondes	L 0:10
A6	15 secondes	L 0:15
A7	20 secondes	L 0:20
A8	30 secondes	L 0:30
B1	45 secondes	L 0:45
B2	1 minute	L 1:00
B3	1.5 minutes	L 1:30
B4	2 minutes	L 2:00
B5	3 minutes	L 3:00
B6	5 minutes	L 5:00
B7	10 minutes	L 10:00

Quand vous choisissez un des Niveaux de Jeu Normal, vous choisissez un temps de réponse moyen pour l'ordinateur. Notez que les moyennes des temps sont calculées à partir d'un grand nombre de coups. Au début et à la fin d'une partie, l'ordinateur a tendance à jouer plus rapidement, mais dans les positions compliquées au milieu du jeu, il peut prendre plus de temps pour bouger.

3.2 Niveau Infini (Case B8)

NIVEAU	TEMPS DU COUP	ECRAN
B8	Pas de limite de temps	9:99:99

Dans le Niveau Infini, l'ordinateur cherchera sans limite, jusqu'à ce qu'il rencontre un mat forcé ou un coup forcé, jusqu'à ce qu'il cherche la position dans sa profondeur maximale, ou jusqu'à ce que vous arrêtez la recherche en appuyant sur **ENTER**. Si vous arrêtez la recherche, l'ordinateur jouera le coup qu'il pense être le meilleur à ce moment. Essayez d'expérimenter avec ce niveau - mettez en place des positions intéressantes sur l'échiquier et laissez l'ordinateur les analyser pour vous! Il réfléchira pendant des heures ou même des jours sans s'arrêter, en essayant de trouver le meilleur coup possible. Et n'oubliez pas d'observer l'ordinateur pendant qu'il réfléchit - profitez de l'option d'Alternance de l'Ecran décrite dans la Section 5.2!

3.3 Niveaux Tournoi (Cases C1-C8)

NIVEAU	TEMPS TOTAL/NOMBRE DE COUPS	ECRAN
C1	1 hr. 30 min. / 40 coups	1:30:40
C2	1 hr. 45 min. / 35 coups	1:45:35
C3	1 hr. 45 min. / 40 coups	1:45:40
C4	1 hr. 30 min. / 35 coups	1:30:35
C5	2 hrs. / 40 coups	2:00:40
C6	2 hrs. 30 min. / 45 coups	2:30:45
C7	2 hrs. / 50 coups	2:00:50
C8	3 hrs. / 40 coups	3:00:40

Les Niveaux Tournoi impliquent qu'un certain nombre de coups soit joué dans un temps donné. Si un joueur dépasse le temps donné pour un nombre déterminé de coups, l'ordinateur fait clignoter "temps" (⏰) avec le temps écoulé, pour indiquer que la partie est terminée. Si vous le désirez, vous pouvez continuer à jouer même après que le temps soit écoulé.

Si vous choisissez un Niveau Tournoi, vous pouvez désirer programmer les pendules d'échecs pour qu'elles indiquent le compte à rebours au lieu du temps écoulé (voir Section 5.1). Quand le temps de la partie est terminé, la pendule de compte à rebours retourne à une pendule normale.

Votre ordinateur offre également l'option d'utiliser les contrôles de temps de Pendules Bronstein quand vous jouez des parties de Tournoi! Pour plus d'informations, voir Section 5.3.

3.4 Niveaux Blitz (Cases D1-D8)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	ECRAN
D1	5 minutes	0:05:99
D2	10 minutes	0:10:99
D3	15 minutes	0:15:99
D4	20 minutes	0:20:99
D5	30 minutes	0:30:99
D6	45 minutes	0:45:99

UTILISEZ CE SCHEMA POUR CHOISIR UN NIVEAU DE JEU!

1.  Appuyez sur LEVEL pour entrer dans le Mode Niveau.

2. Ensuite, choisissez votre niveau, en vous servant du schéma ci-dessous. Il y a deux méthodes pour le faire.

- Alternez à travers les niveaux jusqu'à ce que votre niveau soit indiqué:
Appuyez sur **BLACK/→** pour **monter** de niveaux **un par ↑ un**.
Appuyez sur **←/WHITE** pour **descendre** de niveaux **un par ↓ un**.
Appuyez sur **LEVEL** pour **monter ↑ 8** niveaux à la fois.
- **Ou bien**, localisez simplement la case de votre niveau et appuyez dessus pour afficher ce niveau!

3.  Enfin, appuyez sur ENTER pour sortir du Mode Niveau, en utilisant votre nouveau niveau!

30 sec. par coup L 0:30	Niveau Infini 9:99:99	40 coups en 3:00 3:00:40	90 min. par partie 1:30:99	*8 sec. par coup F un: 8	Mat en 8 coups F in: 8	Recherche de 8 ply PLY: 8	Auto- Adaptable 8 Rdt: 8
A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
20 sec. par coup L 0:20	10 min. par coup L 10:00	50 coups en 2:00 2:00:50	60 min. par partie 1:00:99	7 sec. par coup F un: 7	Mate en 7 coups F in: 7	Recherche de 7 ply PLY: 7	Auto- Adaptable 7 Rdt: 7
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
15 sec. par coup L 0:15	5 min. par coup L 5:00	45 coups en 2:30 2:30:45	45 min. par partie 0:45:99	6 sec. par coup F un: 6	Mate en 6 coups F in: 6	Recherche de 6 ply PLY: 6	Auto- Adaptable 6 Rdt: 6
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
10 sec. par coup L 0:10	3 min. par coup L 3:00	40 coups en 2:00 2:00:40	30 min. par partie 0:30:99	5 sec. par coup F un: 5	Mate en 5 coups F in: 5	Recherche de 5 ply PLY: 5	Auto- Adaptable 5 Rdt: 5
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
5 sec. par coup L 0:05	2 min. par coup L 2:00	35 coups en 1:30 1:30:35	20 min. par partie 0:20:99	4 sec. par coup F un: 4	Mate en 4 coups F in: 4	Recherche de 4 ply PLY: 4	Auto- Adaptable 4 Rdt: 4
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3 sec. par coup L 0:03	1.5 min. par coup L 1:30	40 coups en 1:45 1:45:40	15 min. par partie 0:15:99	3 sec. par coup F un: 3	Mate en 3 coups F in: 3	Recherche de 3 ply PLY: 3	Auto- Adaptable 3 Rdt: 3
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2 sec. par coup L 0:02	1 min. par coup L 1:00	35 coups en 1:45 1:45:35	10 min. par partie 0:10:99	2 sec. par coup F un: 2	Mate en 2 coups F in: 2	Recherche de 2 ply PLY: 2	Auto- Adaptable 2 Rdt: 2
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1 sec. par coup L 0:01	45 sec. par coup L 0:45	40 coups en 1:30 1:30:40	5 min. par partie 0:05:99	1 sec. par coup F un: 1	Mate en 1 coup F in: 1	Recherche de 1 ply PLY: 1	Auto- Adaptable 1 Rdt: 1
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

*Ajouté comme temps utilisé par coup
Pour plus de détails,
voir Section 3.

						
NIVEAUX NORMAUX + NIVEAU INFINI	NIVEAUX TOURNOI	NIVEAUX BLITZ	NIVEAUX DE DIVERTISSE- MENT	NIVEAUX DE RECHERCHE DE MAT	NIVEAUX D'ENTRAÎNE- MENT	NIVEAUX AUTO- ADAPTABLES FAIBLES

D7 60 minutes 1:00:99
D8 90 minutes 1:30:99

Dans les niveaux Blitz (appelés aussi Echecs Rapides ou "Mort Subite"), vous déterminez le temps total pour la partie entière. Si le temps de la partie est dépassé, l'ordinateur fait clignoter "temps" (⏱) avec le temps écoulé, pour indiquer que la partie est terminée.

Si vous choisissez un Niveau Tournoi, vous désirerez peut être programmer les pendules d'échecs pour qu'elles indiquent le compte à rebours au lieu du temps écoulé (voir Section 5.1). Quand le temps de la partie est terminé, la pendule de compte à rebours retourne automatiquement à une pendule normale.

Votre ordinateur offre également la possibilité d'utiliser les contrôles de temps de Pendule Bronstein dans les parties

Blitz! Pour plus de détails, voir Section 5.3.

3.5 Niveaux de Divertissement (Cases E1-E8)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	ECRAN
E1	1 seconde	F un: 1
E2	2 secondes	F un: 2
E3	3 secondes	F un: 3
E4	4 secondes	F un: 4
E5	5 secondes	F un: 5
E6	6 secondes	F un: 6
E7	7 secondes	F un: 7
E8	*8 secondes	F un: 8

*Ajouté comme temps utilisé par coup

Etes-vous un novice aux échecs ou un débutant? Si oui, ces niveaux sont spécialement faits pour vous! Ici,

l'ordinateur limite sa recherche de telle sorte qu'il joue délibérément avec plus de faiblesse en vous donnant plus d'opportunités de gagner!

Les Niveaux de Divertissement commencent facilement et deviennent un peu plus difficiles au cours du jeu. La force de jeu de l'ordinateur passe graduellement du Niveau E1 à E6- mais soyez prêt pour une compétition plus dure quand il atteindra les Niveaux E7 et E8! Ces deux Niveaux de Divertissement, les plus élevés, représentent un grand pas en avant dans la force du jeu, et vous remarquerez qu'ils sont plus défiants! Essayez tous les Niveaux de Divertissement - et au fur et à mesure que vous gagnez dans chacun d'eux, passez au niveau supérieur! Quand vous atteindrez les Niveaux E7 et E8, votre habileté pour les échecs, devenue meilleure, devrait vous rendre ces niveaux beaucoup plus faciles à contrôler!

3.6 Niveaux de Recherche de Mat (Cases F1-F8)

NIVEAU	PROBLEME	ECRAN
F1	Mat en 1	F1: 1
F2	Mat en 2	F2: 2
F3	Mat en 3	F3: 3
F4	Mat en 4	F4: 4
F5	Mat en 5	F5: 5
F6	Mat en 6	F6: 6
F7	Mat en 7	F7: 7
F8	Mat en 8	F8: 8

En sélectionnant un des ces niveaux vous activez un Programme Spécial de Recherche de Mat. Si vous êtes dans une position où il pourrait y avoir un mat et que vous désirez que l'ordinateur le trouve, positionnez l'ordinateur sur un des Niveaux de Recherche de Mat. Votre ordinateur peut résoudre des mat jusqu'en huit coups. Les mats de un à cinq coups sont souvent trouvés rapidement, alors que les solutions qui demandent de six à huit coups peuvent être plus longues à trouver. Si il n'y a pas de mat présent ou que l'ordinateur ne puisse pas le trouver, il émettra un bip d'erreur et il affichera une série de (----). Pour continuer à jouer, il suffit de passer à un autre niveau.

3.7 Niveaux d'Entraînement (Cases G1-G8)

NIVEAU	PROFONDEUR DE LA RECHERCHE	ECRAN
G1	1 coup	PL: 1
G2	2 coups	PL: 2
G3	3 coups	PL: 3
G4	4 coups	PL: 4
G5	5 coups	PL: 5
G6	6 coups	PL: 6
G7	7 coups	PL: 7
G8	8 coups	PL: 8

Dans les Niveaux d'Entraînement, la profondeur de recherche de l'ordinateur est limitée à un certain nombre de coups, comme indiqué ci-dessus. En alternant à travers les niveaux, l'ordinateur indique PL: # pour chaque niveau. Un "ply" est un demi-coup (un coup joué par chaque camp), et # est le numéro représentant la profondeur de recherche. Par exemple, dans le Niveau G1, l'ordinateur cherche jusqu'à une profondeur d'un ply (PL: 1), et c'est pour cela qu'il n'anticipe qu'un seul coup futur. Pour cette raison, il ratera souvent un mat en un coup. Cela donne un jeu plus faible, et plus d'opportunités pour les débutants de battre l'ordinateur!

3.8 Niveaux Auto-Adaptables Faibles (Cases H1-H8)

NIVEAU	TYPE	ECRAN
H1	Auto-Adaptable 1	Rdt: 1
H2	Auto-Adaptable 2	Rdt: 2
H3	Auto-Adaptable 3	Rdt: 3
H4	Auto-Adaptable 4	Rdt: 4
H5	Auto-Adaptable 5	Rdt: 5
H6	Auto-Adaptable 6	Rdt: 6
H7	Auto-Adaptable 7	Rdt: 7
H8	Auto-Adaptable 8	Rdt: 8

Les Niveaux Auto-Adaptables Faibles sont parfaits pour les

joueurs qui viennent de commencer. Ici, les débutants ont l'opportunité de réagir avec l'ordinateur sur huit niveaux affaiblis de forces de classement ELO variables, et la force de l'ordinateur est ajustée pour correspondre à celle du joueur.

Au niveau le plus bas (H1), l'ordinateur programmera sa force de jeu à un niveau délibérément affaibli d'environ - 350 ELO. Au niveau le plus haut, le Niveau H8 s'adapte à la force du joueur en fixant la différence d'ELO à zéro. Pendant le jeu, l'ordinateur essaiera de garder cette différence constante. C'est-à-dire que si vous ne jouez pas bien, l'ordinateur ne jouera pas bien lui non plus - mais il luttera pur récupérer le matériel qu'il a perdu en votre faveur, si nécessaire. Au contraire, si vous jouez avec plus d'habileté, l'ordinateur jouera mieux également. Etudiez et devenez un meilleur joueur!

Pour plus d'informations sur les classements ELO, référez vous à la Section 7.

4. MODE INFO: OBSERVER L'ORDINATEUR PENDANT QU'IL PENSE!

Imaginez la chose suivante: Vous jouez aux échecs avec un ami et c'est son tour de jouer. Vous aimeriez savoir à quel coup il pense, et vous aimeriez savoir ce qu'il pense des positions sur l'échiquier. Mais, bien sûr, vous ne lui demanderez rien - simplement parce que ça ne se fait pas! Et bien, devinez - quand vous jouez aux échecs contre cet ordinateur, vous pouvez lui demander ce que vous voulez, et vous obtiendrez toutes les réponses! En fait, vous pouvez obtenir une quantité incroyable d'informations sur le processus de réflexion de l'ordinateur. Si vous le lui demandez, il vous montrera le coup auquel il est en train de penser, la ligne de jeu à laquelle il s'attend après ce coup, son évaluation de la position en cours sur l'échiquier, la profondeur à laquelle il recherche, et plus encore. Comme vous pouvez imaginer, étudier ces informations peut vous aider à apprendre beaucoup plus sur les échecs.

Utilisation du Mode Info

Comment accède-t-on à toute cette information? En utilisant le Mode Info à n'importe quel moment! Si vous le faites pendant que l'ordinateur réfléchit, vous remarquerez que l'information affichée sur l'écran change alors que l'ordinateur considère des coups différents et qu'il cherche avec plus de profondeur!

Voir "MODE INFO D'UN COUP D'OEIL!" pour un schéma résumant tout sur les écrans du Mode Info.

L'information sur le jeu se divise en 4 groupes et en appuyant sur **INFO**, vous passez d'un groupe à un autre. Les touches **BLACK/→** et **←/WHITE** peuvent être utilisées pour alterner les écrans respectivement en avant et en arrière à l'intérieur de chaque groupe. Appuyez sur **CLEAR** pour sortir du Mode Info et pour revenir à la pendule d'échecs normale.

Après avoir appris sur le Mode Info, lisez la Section 5.2 pour une description de la caractéristique d'Alternance de l'Ecran. Quand vous choisissez cette option, l'ordinateur alterne automatiquement l'information demandée à des intervalles de presque une seconde à chaque fois qu'il pense à son coup - vous pouvez littéralement écouter l'ordinateur réfléchir à voix haute!

A chaque fois qu'une information requise n'est pas disponible, l'écran affiche une série de (----).

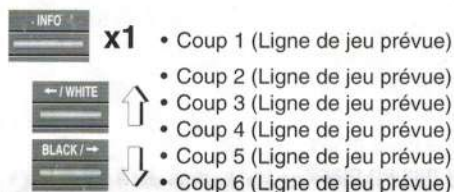
4.1 Variation Principale

Appuyez sur **INFO** la première fois pour obtenir des informations sur la variation (la ligne de jeu prévue, ou la séquence de coups qui vont se produire selon l'ordinateur). Le premier écran que vous verrez, ce sera le coup que l'ordinateur pense jouer. Notez que le coup est affiché sur l'écran, et les lumières des cases **origine** et **destination** de

MODE INFO D'UN COUP D'OEIL!

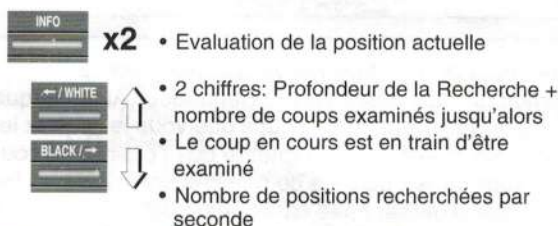
Pour plus de détails, voir Section 4.

INFO SUR LA VARIATION PRINCIPALE:



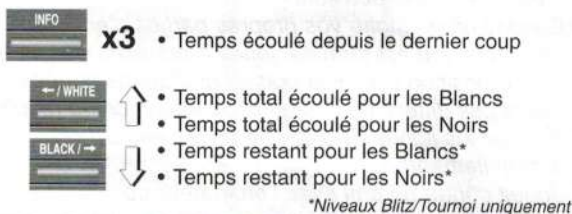
- Coup 1 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 2 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 3 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 4 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 5 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 6 (Ligne de jeu prévue)

INFO SUR LA RECHERCHE:



- Evaluation de la position actuelle
- 2 chiffres: Profondeur de la Recherche + nombre de coups examinés jusqu'alors
- Le coup en cours est en train d'être examiné
- Nombre de positions recherchées par seconde

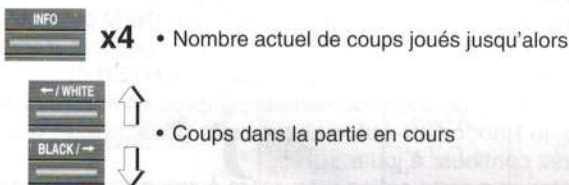
INFO SUR LA PENDULE D'ECHECS:



- Temps écoulé depuis le dernier coup
- Temps total écoulé pour les Blancs
- Temps total écoulé pour les Noirs
- Temps restant pour les Blancs*
- Temps restant pour les Noirs*

*Niveaux Blitz/Tournoi uniquement

INFO SUR LE NOMBRE DE COUPS:



- Nombre actuel de coups joués jusqu'alors
- Coups dans la partie en cours

ce coup clignotent également en alternance. Cette variation principale est indiquée jusqu'à une profondeur de six coups individuels. Appuyez sur **BLACK/→** plusieurs fois pour alterner à travers tous coups.

- Coup 1 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 2 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 3 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 4 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 5 (Ligne de jeu prévue)
- Coup 6 (Ligne de jeu prévue)

Appuyez sur **←/WHITE** pour revenir d'avant et en arrière et pour revoir des écrans antérieurs. Appuyez sur **CLEAR** pour revenir à l'écran de pendule normale.

Etant donné que le premier coup de la ligne de jeu prévue est celui que l'ordinateur croit que vous allez jouer, vous pouvez également considérer ce coup comme un tuyau! Donc - à chaque fois que vous avez besoin d'aide, appuyez sur **INFO** quand c'est votre tour de jouer!

4.2 Information sur la Recherche

Appuyez sur **INFO** une deuxième fois pour obtenir des informations sur la recherche de l'ordinateur! Appuyez sur **BLACK/→** plusieurs fois pour alterner en avant à travers ces quatre écrans:

- Evaluation de la position actuelle (basée sur le fait qu'un pion vaut 1.0 point; un nombre positif indique que les Blancs sont en tête)

- Deux chiffres: Le premier représente la profondeur de recherche actuelle, ou le nombre de coups individuels que l'ordinateur anticipe, le deuxième est le nombre de coups que l'ordinateur a examiné jusqu'alors
- Le coup sous examen au moment présent
- La rapidité de recherche, ou le nombre de positions (nœuds) recherchées à chaque seconde

Appuyez sur **←/WHITE** pour revenir en arrière et revoir des écrans antérieurs. Appuyez sur **CLEAR** pour retourner à la pendule d'échecs normale.

4.3 Information sur la Pendule d'Échecs.

Appuyez sur **INFO** une troisième fois pour obtenir des informations sur la pendule d'échecs. La pendule d'échecs garde les temps en mémoire pour chaque camp. Appuyez sur **BLACK/→** plusieurs fois pour alterner à travers les écrans de pendule:

- Temps écoulé depuis le dernier coup.
- Temps total écoulé pour les Blancs
- Temps total écoulé pour les Noirs
- Temps restant pour les Blancs (*seulement pour les Niveaux Blitz/Tournoi*)
- Temps restant pour les Noirs (*seulement pour les Niveaux Blitz/Tournoi*)

Appuyez sur **←/WHITE** pour revenir d'avant en arrière et pour revoir des écrans antérieurs. Appuyez sur **CLEAR** pour retourner à l'écran de pendule normale.

La pendule s'arrête à chaque fois que vous revenez en arrière sur un coup, ou que vous mettez en place une nouvelle position. Cependant, les temps restent en mémoire, et la pendule reprend quand vous continuez à jouer. A chaque fois que vous changez de niveaux ou que vous remettez l'ordinateur à zéro pour une nouvelle partie en appuyant sur **CLEAR** et **ENTER** en même temps, les pendules d'échecs sont toujours réinitialisées.

Pendant une partie, une pendule qui montre le temps écoulé indiquera les symboles des pièces un par un, depuis le pion jusqu'au Roi. Une pendule de compte à rebours montrera les symboles dans le sens contraire, depuis le Roi jusqu'au pion.

4.4 Nombre de Coups/Coups par Partie

Appuyez sur **INFO** une quatrième fois pour voir le nombre de coups joués jusqu'alors dans la partie. Ensuite, vous pouvez appuyer sur **←/WHITE** plusieurs fois pour revenir en arrière sur les coups antérieurs de votre jeu (jusqu'à 50 coups individuels).

- Nombre de coups actuels effectués.
- Coups de la partie en cours

Appuyez sur **BLACK/→** pour revenir en avant sur les coups à n'importe quel moment. Appuyez sur **CLEAR** pour revenir à l'écran de pendule normale.

4.5 Voulez-vous un tuyau? Il suffit de demander!

Au cas où vous auriez raté cette caractéristique quand nous l'avons mentionnée dans la Section 4.1, nous voulions vous en parler à nouveau - si à n'importe quel moment vous avez besoin d'un conseil au sujet d'un coup, vous pouvez toujours demander à l'ordinateur qu'il vous le donne. Il suffit d'appuyer sur **INFO** quand c'est votre tour de jouer, et l'ordinateur vous suggérera un coup pour votre camp!

5. OPTIONS POUR LE DIVERTISSEMENT ET LA VARIETE

En plus de toutes les caractéristiques que vous avez apprises jusqu'ici, votre ordinateur d'échecs offre de nombreuses autres options de jeu excitantes! Toutes ces options peuvent être sélectionnées par l'utilisateur à n'importe quel instant pendant une partie. Elles sont décrites individuellement dans cette Section, et sous forme résumée dans le Schéma de Mode d'Options.

Sélection des Options de Jeu

Il y a deux méthodes pour choisir les options, comme décrit plus bas - en se servant des touches de jeu ou en appuyant sur les cases de l'échiquier.

Voir " **LES BASES DU MODE OPTION: VOICI COMMENT FAIRE!**" pour un schéma résumé sur la manière d'utiliser le Mode Option, et pour une vision générale de toutes les options.

Les Options de Jeu se divisent en trois groupes: *Mode Opération, Mode d'Alternance de l'Ecran, et Options de Pendule Bronstein*. En appuyant sur **OPTION** vous passez d'un groupe à l'autre, et chaque groupe comporte un ensemble différents d'options.

- **Pour les options de Mode Opération et de Mode d'Alternance de l'Ecran**, les touches **BLACK/→** et **←/WHITE** sont utilisées pour alterner à travers les options de chaque groupe. Pour chaque groupe, un plus (+) sur l'écran indique que l'option est **ACTIVÉE**, et un signe moins (-) signifie que l'option est **DÉSACTIVÉE**. Appuyez sur **ENTER** pour activer ou désactiver chaque option affichée.
- **Pour les Options de Pendules Bronstein**, appuyez sur **ENTER** pour alterner à travers les différentes options de pendule. L'option de pendule que vous choisissez sera le contrôle de temps choisi quand vous sortirez du Mode Option. Si vous décidez pour finir de ne pas activer la Pendule Bronstein, vous n'avez qu'à appuyer sur **ENTER** plusieurs fois jusqu'à ce que l'écran indique à nouveau **BRON**. (voir Section 5.3)

Après avoir choisi toutes vos options dans un ou dans tous les groupes d'options, appuyez sur **CLEAR** pour retourner à un jeu normal.

Une autre méthode pour choisir les options de jeu est **d'appuyer sur les cases des options**. Comme indiqué dans le Schéma d'Options, les Cases A1-H1, A3-H3, et A4 peuvent être utilisées pour activer ou désactiver les options. D'abord, appuyez sur **OPTION** pour entrer dans le Mode Option, ensuite appuyez sur une case pour accéder à une option, en vous servant du schéma comme guide.

- **Pour les options de Mode Opération et de Mode d'Alternance d'Ecran**, appuyez sur la case plusieurs fois active et désactive cette option, avec un plus (+) pour **ACTIVÉE** et moins (-) pour **DÉSACTIVÉE**.
- **Pour les Options de Pendule Bronstein**, appuyez sur la Case A4 plusieurs fois sélectionne votre type de pendule désiré.

Une fois que vous avez effectué toutes vos sélections, appuyez sur **CLEAR** pour recommencer à jouer.

Quand l'ordinateur est allumé pour la première fois, certaines options sont programmées par défaut. Les options qui sont automatiquement activées la première fois que l'ordinateur est allumé sont indiquées dans le schéma avec un plus et celles qui sont désactivées avec un moins. Quand vous remettez l'ordinateur à zéro pour une nouvelle partie, la majorité des options que vous avez choisies sont transférées à votre nouvelle partie. Quelques exceptions sont le Répondeur Automatique, qui s'active automatiquement quand on commence une nouvelle partie et Jouer les Blancs à partir du haut, qui se désactive automatiquement.

5.1 Options du Mode d'Opération (Cases A1-H1)

Appuyez une fois sur **OPTION** pour sélectionner les Options du Mode Opération. Ensuite utilisez les touches **BLACK/→** et **←/WHITE** pour choisir des options dans ce groupe, et appuyez sur **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (-) les options. **Ou bien**, appuyez simplement sur les cases d'option pour activer et désactiver les options.

a. Mode Répondeur-Automatique (Case A1)

Activée: +RUT0 Désactivée: -RUT0

Normalement, l'ordinateur répond automatiquement par un

JOUER LES NOIRS A PARTIR DU BAS? VOICI LA POSITION!

Quand l'ordinateur joue les Blancs à partir du haut de l'échiquier (Section 5.1, Option G1), assurez vous de mettre les pièces en place correctement! Notez que les Rois et les Dames sont mis en place de manière différente et que la notation sur l'échiquier est inversée.



contre-coup à chaque fois que vous jouez un coup. Cependant, si vous désactivez le Répondeur-Automatique, vous pouvez jouer autant de coups que vous le désirez les uns après les autres, sans permettre que l'ordinateur vous réponde! Vous verrez qu'il y a de nombreuses manières très intéressantes d'utiliser cette caractéristique!

- **Jouez les parties de maître entièrement.** Appuyez sur **ENTER** pour voir ce que l'ordinateur ferait dans n'importe quelle position!
- **Gardez en mémoire vos propres parties d'échecs.** Quand un jeu est terminé, jouez à nouveau n'importe quelle position pour voir comment d'autres coups ou des stratégies différentes auraient pu influencer le résultat.
- **Etudiez les lignes d'ouverture en les entrant manuellement!**
- **Jouez contre un ami avec l'ordinateur pour arbitre.** Il guidera la partie, vérifiant la légalité de tous les coups et contrôlant le temps pour chaque camp!

Quand vous jouez contre une autre personne, si l'un des deux camps a besoin d'aide, appuyez sur **INFO** pour qu'un coup vous soit suggéré. Pour voir ce que l'ordinateur ferait dans une certaine position, appuyez sur **ENTER** et l'ordinateur jouera le prochain coup. Après qu'il ait joué son coup, le Répondeur-Automatique reste désactivé, et vous pouvez continuer à jouer.

Notez que cette option retournera à son paramètre par défaut **ACTIVÉE** à chaque fois que vous commencerez une nouvelle partie ou une partie du mode d'enseignement.

b. Son et pression de touche (Case B1)

Activée: +5n4 Désactivée: -5n4

Cette option vous laisse désactiver le son qui accompagne chaque pression de touche. Vous continuerez à entendre des bips quand l'ordinateur joue un coup, ou quand un coup illégal est effectué ou qu'une mauvaise touche est pressée, ou quand **NEW GAME** ou une partie du mode d'enseignement est choisie.

c. Mode Silencieux (Case C1)

Activée: +5 il Désactivée: -5 il

Normalement, l'ordinateur émet toujours un bip quand il a trouvé son coup. Pour obtenir des opérations complètement silencieuses, activez le Mode Silencieux.

d. Mode d'Entraînement (Case D1)

Activée: +L0:ch Désactivée: -L0:ch

Sélectionner +L0:ch active des caractéristiques spéciales entraînement qui vous poussent à vous concentrer sur votre planification stratégique! Dans le mode Entraînement, l'ordinateur regarde par dessus votre épaule pendant que vous jouez, observant ce que vous faites et vous aidant quand vous avez besoin d'aide! Dans cette option unique "d'Ange Gardien", l'ordinateur vous avertira par une Alerte de Prise si vous courez le risque de perdre une pièce. Si l'une de vos pièces est menacée par une pièce de valeur

LES BASES DU MODE OPTION: VOICI COMMENT FAIRE!


1. Appuyez sur  plusieurs fois pour choisir un Mode:

x1 = MODE OPERATION (Ruto...)
 x2 = MODE D'ALTERNANCE D'ECRANS (rd: l...)
 x3 = MODE DE PENDULE BRONSTEIN (bron)
 x4 = retour au MODE OPERATION...

2. Ensuite, choisissez votre(vos) option(s), en vous servant du schéma ci-dessous. Il y a deux méthodes pour le faire:

- Déplacez vous à l'intérieur de ces options dans ce mode:
 Appuyez sur **BLACK/→** pour aller en **→ avant**.
 Appuyez sur **←/WHITE** pour aller en **← arrière**.
 Quand votre option apparaît, appuyez sur **ENTER** pour l'enclencher sur **activée (+)** ou sur **désactivée (-)**.
 (Pour la Pendule Bronstein, appuyez sur **ENTER** plusieurs fois pour sélectionner une option de pendule.)
- Ou bien, localisez simplement la case de votre option et appuyez dessus pour enclencher l'option sur **activée (+)** ou **désactivée (-)**.
 (Pour la Pendule Bronstein, appuyez sur la Case A4 plusieurs fois pour choisir une option de temps.)

OPTIONS DE PENDULE BRONSTEIN	A5	Pendule Bronstein -bron													
	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4							
OPTIONS D'ALTERNANCE D'ECRANS	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3							
	Variation a ply 1 -rd:1		Variation a ply 2 -rd:2		Variation a ply 3 -rd:3		Variation a ply 4 -rd:4		Evaluation de Position -rd:E		Profondeur & Coups -rd:d		Nœuds Recherchés -rd:n		Temps par coup -rd:t
PAS D'OPTION DANS CES CASES															
OPTIONS DU MODE OPERATION	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2							
	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1	Répondeur Automatique +Ruto	Son avec Pression de Touche +Snd	Mode Silencieux -Sil	Mode d'Entraînement -Co:ch	Pendule Tic Tac -t ic	Pendule avec compte à rebours -c:dn	Jouer les Blancs à partir du haut -top

3. Finalement, appuyez sur  pour sortir du Mode Option, en conservant votre(vos) nouvelle(s) option(s)!

Pour plus de détails, voir Section 5.

inférieure, par exemple, l'ordinateur émettra une série de bips d'alerte et fera clignoter sur l'échiquier les lumières de la pièce menacée pendant quelques secondes. Pour continuer le jeu, jouez votre prochain coup (ou annulez votre dernier coup et jouez en un autre).

Quand le Mode Entraînement est activé, l'ordinateur émet également une alerte de Tactique s'il pense que vous avez commis une erreur et que votre coup est sur le point de vous faire perdre du matériel, ce qui pourrait être évité. Il réalise ceci en émettant une série de bips sonores graves d'alerte et en faisant clignoter le coup qu'il a l'intention de jouer. Vous pouvez valider le coup de l'ordinateur, ou annuler votre propre coup et en jouer un autre.

e. Pendule Tic Tac (Case E1)

Activée: +t ic Désactivée: -t ic

Quand vous activez cette option, vous activez un tic tac qui fait que la pendule de l'ordinateur ressemble à une véritable pendule d'échecs! Contemplez ceci: vous vous pouvez recréer l'ambiance d'un championnat d'échecs dans votre propre salle à manger!

f. La Pendule de Compte-à-Rebours (Case F1)

Activée: +c:dn Désactivée: -c:dn

En activant cette option, l'ordinateur indique le compte-à-rebours au lieu du temps écoulé. Notez que les symboles des pièces changent également de sens, défilant vers le bas, du pion vers le Roi. Cette option est disponible également en combinaison avec les Niveaux Tournoi et Blitz.

g. Jouer les Blancs depuis le Haut (Case G1)

Activée: +top Désactivée: -top

Vous voulez abandonner les standards habituels et laisser l'ordinateur jouer pour les Blancs par le haut de l'échiquier? Vous pouvez alors essayer cette option intéressante! Choisissez Top au début d'un jeu (nouvelle partie ou nouvelle partie du Mode d'Entraînement), et mettez en place l'échiquier avec les pièces Noires les plus proches de vous. La mise en place des pièces pour une nouvelle partie, avec les Blancs se jouant depuis le haut de l'échiquier, est indiquée dans le schéma de cette section. Ensuite, appuyez sur **ENTER** pour commencer la partie. Regardez l'ordinateur alors qu'il joue le premier coup pour les Blancs depuis le haut de l'échiquier!

Voir **"JOUER LES NOIRS DEPUIS LE BAS? VOICI LA POSITION!"** Pour un schéma indiquant la mise en place correcte des pièces quand cette option est utilisée.

Quand l'ordinateur joue les Blancs depuis le haut, la notation de l'échiquier est automatiquement inversée. De plus, cette option revient à son paramètre par défaut **DÉSACTIVÉE** quand commence une nouvelle partie ou une partie dans le mode enseignement.

h. Mise Hors Tension Automatique (Case H1)

Activée: +3P3 Désactivée: -3P3

L'option de Mise Hors Tension Automatique est pratique pour économiser l'énergie des piles. Quand cette option est activée, l'ordinateur s'éteint automatiquement si aucune touche n'est pressée ou si aucun coup n'est effectué pour plus de 15 minutes. Pour reprendre la partie où elle fût laissée, appuyez sur **GO/STOP** pour rallumer l'ordinateur. Notez que l'ordinateur ne s'éteindra pas pendant qu'il pense à un coup.

5.2 Options d'Alternance de l'Écran (Cases A3-H3)

Normalement, l'écran de l'ordinateur indique le temps que le joueur peut utiliser pour jouer un coup. Cependant, l'ordinateur peut aussi indiquer d'autres informations, tel qu'il est décrit dans la Section 4 (Mode Info). L'option d'Alternance de l'Écran fonctionne avec le Mode Info, puisqu'elle vous permet de choisir lequel des écrans d'information vous désirez voir, et ensuite elle affiche vos choix à des intervalles de presque une seconde. Vous pouvez activer une ou toutes les options d'Alternance de l'Écran, comme vous le désirez.

IMPORTANT: L'Option d'Alternance de l'Écran n'est activée que **PENDANT QUE L'ORDINATEUR PENSE**.

Appuyez sur **OPTION** deux fois pour choisir les Options d'Alternance de l'Écran. Ensuite, utilisez les touches **BLACK/→** et **←/WHITE** pour choisir les options que vous désirez voir alternativement sur l'écran. Les options sont décrites ci dessous et sont résumées dans le Schéma de Mode Option dans cette section. Appuyez sur **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (-) ces options, **ou bien**, appuyez simplement sur les cases d'option pour activer ou désactiver ces options.

Si vous pensez que l'information sur l'écran défile trop rapidement quand elle est alternée, appuyez **INFO** pour geler l'écran. Appuyer à plusieurs reprises sur les touches **INFO** et **BLACK/→** et **←/WHITE** vous permettra de naviger entre tous les écrans manuellement, comme décrit dans la Section 4. Pour naviger à nouveau entre les écrans, appuyez sur **OPTION** suivi de **CLEAR**. Dans tous les cas, quand l'ordinateur commence à penser à son prochain coup, l'écran recommence automatiquement à alterner.

Les informations sur le jeu que vous pouvez voir **pendant que l'ordinateur pense** comprennent les informations suivantes:

- r d : l to r d : 4 = la ligne de jeu prévue (jusqu'à 4 coups individuels)
- r d : É = une évaluation de la position actuelle
- r d : d = la profondeur de recherche de l'ordinateur, et le nombre de coups examinés jusqu'alors dans la partie
- r d : n = le nombre de nœuds recherchés par seconde
- r d : t = le temps écoulé pour le coup jusqu'alors.

Quand l'information désirée n'est pas disponible, l'écran indique une série de tirets (-----).











Pour une description complète de toutes ces options et pour des détails sur la manière d'interpréter exactement ces écrans, voir la Section 4.

5.3 Les Options de Pendule Bronstein (Case A4)

Dans les niveaux Blitz et Tournoi, vous disposez d'un temps déterminé pour chaque partie, et le temps qui reste

UN COUP D'OEIL AUX MODES D'ENSEIGNEMENT!

1. Appuyez sur **LEVEL**, et le niveau de jeu actuel est affiché.
2. Si vous désirez changer de niveaux, appuyez sur une case pour choisir un niveau différent.
3. Pour entrer dans le Mode d'Enseignement, appuyez sur n'importe quelle **PIECE SYMBOL KEY** (sauf **ROI**):

Appuyez sur	Pour étudier	Pièces de l'échiquier	Ecran
	DAMES	Dames + Rois	
	TOUR	Tours + Rois	
	FOUS	Fous + Rois	
	CAVALIER	Cavaliers + Rois	
	PIONS	Pions + Rois	

Note: Appuyez sur plus d'une touche pour étudier n'importe quelle combinaison de pièces! Pour annuler une pièce, appuyez à nouveau sur cette pièce. En appuyant sur **ROI** vos choisissez une nouvelle position de jeu - toutes les 32 pièces (♠♣♞♟♠♣♞♟).

4. Appuyez sur **ENTER**. L'ordinateur se remettra à zéro pour une nouvelle partie, en n'utilisant que les pièces que vous avez choisi d'étudier! Assurez vous de n'installer que ces pièces sur l'échiquier! Pour une remise à zéro et revenir au jeu standard, appuyez sur **CLEAR** et **ENTER** en même temps.

Pour plus de détails, voir Section 6.

diminue au fur et à mesure que vous réfléchissez. Dans ces niveaux, les joueurs manquent souvent de temps à la fin d'une partie, s'efforçant de jouer de bons coups à toute vitesse, et finissent souvent par jouer des coups inférieurs.

L'option de Pendule Bronstein offre des contrôles de temps spéciaux qui peuvent régler de tels problèmes. Ceci est réalisé en ajoutant un temps donné au temps qui vous reste **après** chaque coup, alors que le temps restant pour la partie entière n'est **réduit** que si vous dépassez ce niveau de temps fixé.

Voici un exemple: disons que vous jouez au niveau Blitz D4, où vous disposez d'un total de 20 minutes pour la partie entière. Activer l'option Bronstein +50: 10 vous donnera une compensation maximum de 10 secondes par coup (ajoutées après que vous exécutiez le coup). Notez que vous ne pouvez pas acquérir de temps supplémentaire ou augmenter le temps de réflexion total en jouant chaque coup plus rapidement, puisque:

- Si vous prenez 7 secondes pour jouer votre coup, 7 secondes uniquement seront ajoutées au temps total qu'il vous reste, et non pas 10 secondes.
- Si vous prenez 10 secondes ou plus pour jouer votre coup, 10 secondes uniquement seront ajoutées au temps total qu'il vous reste.

Appuyez sur **OPTION** trois fois pour sélectionner le Mode De Pendule Bronstein. Ensuite, appuyez sur **ENTER** plusieurs fois pour choisir votre option de Pendule Bronstein, tel qu'il est décrit ci-dessous:

PARAMETRES DE PENDULE BRONSTEIN	ECRAN
Pendule Bronstein désactivée	-bron
Maximum de 1 sec. ajoutée après chaque coup	+b0:01
Maximum de 2 sec. ajoutées après chaque coup ...	+b0:02
Maximum de 3 sec. ajoutées après chaque coup ...	+b0:03
Maximum de 5 sec. ajoutées après chaque coup ...	+b0:05
Maximum de 10 sec. ajoutées après chaque coup ..	+b0:10

Maximum de 20 sec. ajoutées après chaque coup .. +b0:20
Maximum de 30 sec. ajoutées après chaque coup .. +b0:30

6. MODE D'ENTRAÎNEMENT: APPRENEZ SUR LES TACTIQUES!

Les Modes d'Enseignement Extensifs offrent un merveilleux environnement d'apprentissage, vous permettant d'étudier des coups de bases et de dominer les tactiques des pièces individuelles d'échecs. Pour chaque partie du Mode d'Enseignement, les seules pièces sur l'échiquier sont les Rois et le(s) type(s) de pièces choisis. Ceci vous permettra de vous concentrer sur une pièce à la fois, sans perdre votre attention ou être distrait par d'autres pièces de l'échiquier! Cette option est idéale pour les débutants ou pour tout autre personne qui désire améliorer ses connaissances de base.

Voir "**UN COUP D'OEIL AUX MODES D'ENSEIGNEMENT**" pour un exemple pas à pas sur la manière d'utiliser cette option!

Utilisation des Modes d'Enseignement

Pour entrer dans le Mode d'Enseignement, appuyez d'abord sur **LEVEL**, et l'ordinateur vous indiquera le niveau de jeu en cours. Si vous désirez changer de niveau, appuyez sur une case de l'échiquier comme décrit dans la Section 3. Si vous ne changez pas le niveau, le niveau en cours restera activé. Quand vous utilisez n'importe lequel des Modes d'Enseignement, la force de jeu de l'ordinateur sera déterminée par le niveau que vous choisissez - exactement comme dans un jeu normal. Après avoir décidé quel niveau choisir, vous êtes prêt pour activer le Mode d'Enseignement!

Choisir une pièce à étudier est facile - il suffit d'appuyer sur n'importe quelle **PIECE SYMBOL KEY** (♔, ♚, ♜, ♞, ou ♠) sauf **ROI** (♔). Notez que le symbole de la pièce à étudier choisie s'affiche sur l'écran dès que vous appuyez sur sa touche! Vous verrez également le symbole du Roi s'indiquer automatiquement, puisque les parties ne peuvent pas se jouer sans les Rois. Enfin, quittez le Mode Enseignement en appuyant sur **ENTER**. L'ordinateur est alors prêt pour une nouvelle partie, avec pour uniques pièces celles que vous avez choisies. Assurez vous de ne mettre aucune autre pièce sur l'échiquier!

Si vous désirez étudier une *combinaison* de pièces (Tours, Fous par exemple), suivez les instructions ci-dessus, et appuyez sur plus d'une **PIECE SYMBOL KEY** (♚ et ♜, dans ce cas). Si vous changez d'avis au sujet de la pièce à étudier après avoir appuyé sur **PIECE SYMBOL KEY**, appuyez de nouveau sur cette même touche pour annuler la pièce. Quelques points supplémentaires à retenir sur les Modes d'Enseignement.

- Si vous appuyez sur **LEVEL** et que vous décidez ensuite de ne pas changer de niveau de Mode d'Enseignement, appuyez sur **CLEAR** pour annuler.
- Si vous appuyez sur **LEVEL** et une **PIECE SYMBOL KEY**, et que vous décidez ensuite de ne pas utiliser le Mode d'Enseignement, appuyez sur **LEVEL**, **←/WHITE** ou **BLACK/→** pour annuler le Mode d'Enseignement et pour continuer à choisir les niveaux.
- Si vous appuyez par erreur sur une **PIECE SYMBOL KEY** dans le Mode Niveaux, vous perdrez votre partie en cours après être sorti du Mode Niveau. Pour éviter cela et pour conserver votre position en cours sur l'échiquier, appuyez sur **CLEAR** pour annuler.
- Si vous réinitialisez l'ordinateur pour une nouvelle partie en appuyant en même temps sur **CLEAR** et **ENTER**, l'ordinateur retournera au jeu standard, avec le niveau en cours toujours effectif.
- La touche **ROI** est réservée pour le jeu standard, en utilisant les 32 pièces. Si vous appuyez sur ♔ dans le Mode d'Enseignement, les six symboles de pièces sont affichés, indiquant l'échiquier de 32 pièces. Si vous appuyez sur **ENTER** pour sortir du Mode Enseignement

à ce stade, vous reviendrez simplement sur un nouveau niveau de jeu, en jouant avec toutes les pièces.

- L'ordinateur n'utilisera pas sa bibliothèque d'ouverture dans les jeux de Mode d'Enseignement.

7. MODE D'ETUDES: ESSAYEZ DE VOUS EVALUER!

Vous voulez expérimenter un outil d'apprentissage merveilleux? Alors le Mode d'Etudes est exactement ce que vous recherchez! Vingt jeux excitants et connus de l'histoire des échecs sont inclus dans votre ordinateur, comprenant 413 parties différentes d'échecs énigmatiques! Voyons si vous pouvez jouer les parties entièrement et exécuter les coups corrects qui furent réalisés par le gagnant des parties originales! Cette option vous offre un vaste champs où améliorer votre connaissance en matière d'échecs, en vous permettant d'exercer vos talents et de tout apprendre sur la manière de jouer le meilleur coup possible dans une situation particulière! Et pour que cette option soit encore plus excitante, vous pourrez déterminer votre propre classement ELO à la fin de chaque Jeu d'Etudes!

Comprendre les classements ELO

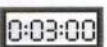
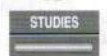
Avant d'aborder l'utilisation du Mode d'Etudes, passons brièvement sur le concept de classement aux échecs. Un "classement" est une manière de mesurer votre performance aux échecs ou de décrire une habileté relative au jeu. L'entité internationale qui gouverne les échecs s'appelle *FIDE*, ou *Fédération Internationale des Echecs*, et les classements *FIDE* sont appelés également quelquefois classements *ELO*. La United States Chess Federation (*USCF*) (Fédération des Echecs des Etats-Unis) utilise un système de classement similaire. Les classements ont en général quatre chiffres, et les joueurs les plus forts ont des classements plus élevés. Tout en haut de l'échelle, les maîtres se classent avec 2200 et plus, et les grands maîtres internationaux se classent avec 2500+. Voulez vous savoir où vous vous classez? Essayez donc le Mode d'Etudes!

Utiliser le Mode d'Etudes

Voir "**COMMENCER AVEC LE MODE D'ETUDES!**" Pour un exemple sur les bases du Mode d'Etudes.

Mettez les pièces en place pour un nouveau jeu, et appuyez sur **STUDIES** pour entrer dans le Mode d'Etudes. L'écran indiquera le Jeu d'Etudes en cours (comme dans

COMMENCER AVEC LE MODE D'ETUDES!



1. Mettez les pièces en place pour un nouveau jeu.
2. Appuyez sur **STUDIES**. L'écran indique le Jeu d'Etudes en cours (♔♚:♜ = Jeu d'Etudes 1).
3. Appuyez sur **BLACK/→** ou **←/WHITE** pour alterner entre les 20 écrans de Jeu d'Etudes, un par un.
4. Quand l'écran indique le Jeu d'Etudes que vous désirez essayer, appuyez sur **ENTER**.
5. Jouez chaque coup sur l'échiquier comme indiqué. Quand vous arriverez au premier coup à problèmes, la pendule commencera un compte à rebours de 3 minutes. Essayez de deviner quel est le coup correct!
6. A la fin de la partie, vous obtiendrez un score en points et votre propre classement ELO!

Pour tous les détails, voir Section 7.

Étape 1 pour le Jeu d'Études 1). Appuyez sur **BLACK/→** ou **←/WHITE** pour naviger parmi les 20 écrans de Jeu d'Études, un par un, depuis Étape 1 jusqu'à Étape 20. Quand votre Jeu d'Études est indiqué, appuyez sur **ENTER** pour le sélectionner. (Notez qu'appuyer sur **CLEAR** à ce stade annulera le Mode d'Études et vous ramènera à un jeu normal.)

Après avoir appuyé sur **ENTER**, l'ordinateur se remet automatiquement à zéro pour le Jeu d'Études sélectionné. Vous verrez **PLY** affiché un court instant sur l'écran, puis le premier coup est indiqué. Continuez à jouer, en effectuant les coups sur l'échiquier au fur et à mesure qu'ils sont indiqués. Quand vous arrivez au premier **coup à problèmes**, vous entendrez une série de bips et la pendule commencera un compte à rebours de trois minutes. Il est temps pour vous de deviner le coup pour les Blancs qui fut joué dans cette position lors de la partie originale!

Voici comment cela fonctionne:

- Il y a seulement un coup "correct" pour chaque position d'études.
- Les coups à problèmes seront toujours pour les Blancs (le camp qui gagne dans tous les cas). L'ordinateur jouera pour les Noirs, et vous devrez jouer ses coups sur l'échiquier.
- **Si vous jouez le coup correct**, l'ordinateur indiquera les points que vous obtenez par ce coup, comme avec **Points**. Selon la difficulté du coup, vous obtiendrez de 1 à 8 points. Ensuite, l'ordinateur passera au coup suivant.
- **Si vous jouez un coup incorrect**, vous entendrez un bip d'erreur et vous verrez ----- un court instant sur l'écran. Des points vous seront retirés automatiquement pour le coup incorrect, et vous pouvez remettre votre pièce sur sa case originale. Pour les coups difficiles, vous aurez droit à plus d'un essai. Après avoir effectué le nombre d'essais incorrects maximum, le coup correct sera affiché automatiquement.
- **Si vous n'avez toujours pas trouvé le coup au temps référence d'une minute**, vous entendrez trois bips d'alerte. Ensuite au temps référence de 10 secondes, vous entendrez un tic tac. A la fin de ce temps imparti, le coup correct est indiqué. Jouez ce coup sur l'échiquier.
- A partir de ce coup, tous les coups blancs suivants vous soumettront à un problème. Vous devrez donc deviner chaque coup pour les Blancs, jusqu'à la fin de la partie!

A la fin de la partie, l'ordinateur vous soumettra votre score final pour ce jeu d'études (comme dans Étape 14), jusqu'à un maximum de 50 points. Ensuite, vous découvrirez votre classement ELO, basé sur la façon dont vous avez joué! L'écran fait alterner les points et le classement ELO jusqu'à ce que vous appuyiez sur **CLEAR** ou que vous commenciez une nouvelle partie! Si vous n'êtes pas satisfait de ce premier score, continuez à jouer avec les jeux d'Études - et vous verrez votre classement augmenter à chaque progrès de votre apprentissage!

Bonus: L'annexe à la fin de ce manuel fournit une liste complète des 20 Jeux d'Études. Ces jeux ont été inclus pour votre référence à leur valeur historique, et fournissent des détails sur les joueurs, la localité et les dates de chaque partie. N'oubliez pas que les listes sont incluses pour votre référence - vous vous méprendriez si vous les lisiez avant d'essayer de résoudre seul les problèmes!

8. VERIFIER ET METTRE EN PLACE DES POSITIONS

8.1 Vérifier les Positions

Voir "**C'EST FACILE DE VERIFIER LES POSITIONS!**" Pour un exemple pas à pas sur la manière d'utiliser le Mode Vérification.

Si vous renversez les pièces de l'échiquier ou si vous

pensez que le positionnement sur l'échiquier puisse être incorrecte, l'ordinateur peut vérifier pour vous les positions de toutes les pièces!

Quand c'est à vous de jouer, appuyez sur une des **PIECE SYMBOL KEYS** (♖, ♗, ♘, ♙, ♚, ♛, ou ♜). L'ordinateur indiquera l'endroit où la première pièce de ce type se trouve sur l'échiquier - l'écran indique le symbole de la pièce, l'indicateur de couleur, et la case destinée qui est également signalée par des lumières sur l'échiquier. Appuyez sur la même **PIECE SYMBOL KEY** à nouveau pour voir la localisation de la pièce suivante du même type. Ce sont d'abord les pièces Blancs qui sont indiquées, puis les Noires. Quand il ne reste plus aucune pièce de ce type sur l'échiquier, seul le symbole de la pièce reste affiché sur l'écran.

Vous voulez vérifier d'autres pièces? Répétez les étapes décrites ci-dessus en vous servant des autres **PIECE SYMBOL KEYS**, et vérifiez l'échiquier entier si vous le désirez! Appuyez sur **CLEAR** pour retourner au jeu normal.

8.2 Changement et Mise en Place de Positions

Voir "**ESSAYEZ LE MODE POSITIONS!**" pour avoir un aperçu de la manière dont fonctionne cette option.

Le Mode Position offre une option excitante en vous permettant d'établir vous-même les problèmes levés par une configuration de jeu que vous souhaitez voir l'ordinateur résoudre! **Attention:** *Tous les coups antérieurs de votre partie en cours seront effacés de la mémoire de l'ordinateur si vous effectuez des changements de positions pendant une partie.*

Appuyez sur **POSITION** pour entrer dans le Mode Position, et l'écran indiquera **POS**. Vous pouvez changer de position ou la renouveler à chaque fois que c'est votre tour de jouer. Après avoir mis en place votre nouvelle position, appuyez **CLEAR** pour sortir du Mode Position.

- **Pour enlever une pièce de l'échiquier**, appuyez sur cette pièce dans sa case et retirez la. Notez que l'écran

C'EST FACILE DE VERIFIER LES PIECES!



1. Appuyez sur **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur, et mettez les pièces en place sur leurs positions initiales.
Ecran : □ 0:00:00.



2. Appuyez sur la touche **KNIGHT**.
Ecran : □, ♖, ♗ (Premier Chevalier Blanc)
L'échiquier s'allume sur: B+1



3. Appuyez à nouveau sur **KNIGHT**.
Ecran : □, ♖, ♗, ♘ (Deuxième Chevalier Blanc)
L'échiquier s'allume sur: G+1



4. Appuyez à nouveau sur **KNIGHT**.
Ecran : ♜, ♙, ♚ (Premier Chevalier Noir)
L'échiquier s'allume sur: B+8



5. Appuyez à nouveau sur **KNIGHT**.
Ecran : ♜, ♙, ♚, ♛ (Deuxième Chevalier Noir)
L'échiquier s'allume sur: G+8



6. Appuyez à nouveau sur **KNIGHT**.
Ecran : ♚ (il ne reste plus de Chevalier sur l'échiquier).



7. Répétez les opérations ci-dessus pour chaque pièce que vous désirez vérifier! Appuyez sur **CLEAR** pour sortir du Mode Vérification.

Pour plus de détails, voir Section 8.1.

ESSAYEZ LES MODES DE POSITIONS!



1. Appuyez sur **CLEAR** et **ENTER** pour réinitialiser l'ordinateur, et mettre en place les pièces dans leurs positions initiales.
Ecran: □, 0:00:00.



2. Appuyez sur **POSITION** pour entrer dans le Mode Position.
Ecran: -POS-



3. Appuyez sur le pion Blanc en la Case E2, et retirez le de l'échiquier.
Ecran: □, ▲, -E2.



4. Appuyez sur cette même pièce en Case E3 pour l'ajouter à l'échiquier.
Ecran: □, ▲, +E3.



5. Appuyez sur la Dame Noire en Case D8, et retirez la de l'échiquier.
Ecran: ■, ♚, -D8.



6. Appuyez sur cette même Dame en Case H5 pour l'ajouter à l'échiquier.
Ecran: ■, ♚, +H5.



7. Appuyez sur **←/WHITE** pour changer la couleur qui doit jouer au prochain coup.



8. Appuyez sur **CLEAR** pour sortir et revenir à un jeu normal.

Pour plus de détails, voir Section 8.2.

indique le type et la couleur de la pièce, avec un signe moins (-) ainsi que la position de la pièce.

- **Pour bouger une pièce d'une case à l'autre**, appuyez sur la pièce dans sa case originale, retirez-la et ensuite appuyez-la sur la nouvelle case. Pendant que vous faites ceci, l'écran affiche le signe moins (-) pour la première case, et plus (+) pour la seconde case.
- **Pour ajouter une pièce à l'échiquier**, appuyez d'abord sur une **PIECE SYMBOL KEY** pour cette pièce (♚, ♗, ♘, ♙, ♜, ♝, ♞, ou ♟). Assurez vous que l'écran indique le symbole de couleur correct pour la pièce que vous désirez ajouter. Dans le cas contraire, appuyez sur **BLACK/→** ou **←/WHITE** pour changer de couleur. Quand l'écran affiche le type de pièce et la couleur correcte, mettez cette pièce en place sur la case désirée et appuyez doucement. *L'écran indique un signe plus (+), avec la localisation de cette pièce.* Pour ajouter une autre pièce du même type, il vous suffit d'appuyer sur une autre case. Pour ajouter une pièce différente, appuyez sur une **PIECE SYMBOL KEY** différente et suivez les étapes décrites ci-dessus.
- **Pour effacer l'échiquier**, appuyez sur **ENTER** pendant que vous êtes dans le Mode Position. L'écran indiquera [] symbolisant un échiquier vide. Appuyez à nouveau sur **ENTER** pour confirmer que vous désirez effacer l'échiquier. Puis ajoutez des pièces tel que décrit précédemment. Si vous désirez ne pas effacer l'échiquier, appuyez sur **CLEAR** pour annuler. Cette caractéristique peut se révéler pratique quand vous désirez mettre en place une position avec simplement peu de pièces, quand il serait plus facile de commencer avec un échiquier vide!
- **Quand vous avez changé la position sur l'échiquier tel que décrit ci dessus**, assurez vous que l'indicateur de couleur sur l'écran indique la couleur correcte du camp qui doit jouer. Changez la couleur, si nécessaire, en appuyant sur **BLACK/→** ou **←/WHITE**.
- **Pour sortir du Mode Position**, appuyez sur **CLEAR**. Vous retournerez à un jeu normal, avec votre nouvelle position sur l'échiquier!

Notez que toutes les positions légales peuvent être mises en place en utilisant le procédé décrit ci-dessus. L'ordinateur ne vous laissera pas mettre en place une position illégale, comme par exemple plus de pièces que le nombre permis pour un jeu normal, ou bien votre Roi en échec et bloqué. Dans ces cas-ci, l'ordinateur émet simplement un bip quand vous appuyez sur **CLEAR**, et vous ne pourrez pas sortir du Mode Position. Vérifiez les pièces en utilisant les **PIECE SYMBOL KEYS**, si nécessaire, et corrigez le positionnement (en ajoutant une pièce, en enlevant une pièce, ou en déplaçant une pièce mise en place de manière incorrecte). Ensuite appuyez sur **CLEAR** pour sortir du Mode Position.

9. DETAILS TECHNIQUES

9.1 La fonction ACL

Les ordinateurs restent quelquefois inertes à cause de décharges électriques ou d'autres perturbations électriques. Si cela arrivait, utilisez un trombone ou tout autre objet pointu pour appuyer dans l'orifice marqué **ACL** à la base de l'unité durant au moins une seconde. Ceci remettra l'ordinateur à zéro.

9.2 Entretien et Maintenance

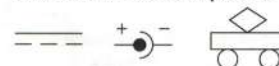
Votre ordinateur d'échecs est un instrument électronique de précision et ne doit pas être soumis à un maniement brutal, ni ne doit être exposé à des températures extrêmes ou à l'humidité. Assurez-vous de débrancher l'adaptateur (s'il y a lieu) et d'enlever les piles avant de nettoyer l'unité. N'utilisez pas d'agents chimiques ou détergents liquides car ils risqueraient d'endommager le plastique.

Les piles faibles doivent être rapidement changées, car elles peuvent présenter des fuites et endommager l'ordinateur. Prière de prendre note de ce qui suit quant à l'utilisation des piles: **Attention: N'utilisez que des piles alcalines ou carbone zinc. Ne mélangez pas des types de piles différents ou des piles neuves avec des piles usagées. Ne rechargez pas des piles non rechargeables. N'utilisez que les piles recommandées ou leur équivalent. Assurez vous d'observer la polarité correcte quand vous installez les piles. Les piles usées devraient être retirées de l'unité rapidement. Ne provoquez pas de court-circuit dans l'alimentation des terminaux.**

Si vous utilisez un adaptateur AC/DC avec cette unité, il doit être comme spécifié dans la Section 9.3. Un adaptateur n'est pas un jouet et doit être traité avec soin. Prière de prendre note également de ce qui suit concernant l'utilisation d'un adaptateur. **Attention: Utilisez un adaptateur de centre positif avec un transformateur d'isolation pour la sécurité. Les symboles de polarité confirmant le centre de positivité doivent être indiqués clairement sur l'adaptateur, et l'adaptateur doit correspondre à la norme EN60742. L'adaptateur doit être examiné régulièrement en prévision de dommages potentiels, puissent-ils être dans la prise, le câble ou le fil, le boîtier ou toute autre endroit. En cas de dommages, l'adaptateur ne doit pas être utilisé.**

9.3 Spécificités Techniques

Fréquence de la pendule:	10 MHz
Touches:	17
Ecran LCD	48-segments, 5 Chiffres
Piles:	4 piles x C/AM2/R14 (1.5V)
Consommation d'Energie:	330 mW maximum
Dimensions:	336 x 252 x 40 mm
Poids:	1 kg (sans les piles)
AC-DC adaptador:	9V/300mA centre-positif
(en Option)	



Prière de conserver cette information pour références futures.

Le fabricant se réserve le droit d'effectuer des changements techniques sans avis préalable afin d'améliorer le produit.

GUIDE DE SOLUTIONS DE PROBLEMES

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	ACTIONS A PRENDRE
L'ordinateur ne répond pas, se comporte de manière erratique, ou "gèle" pendant une partie.	<ul style="list-style-type: none"> • Piles mal installées. • Piles faibles ou mauvaises. • Une décharge électrique a pu causer une perturbation électrique et bloquer l'ordinateur 	<ul style="list-style-type: none"> • Réinstallez les piles, en vous assurant de respecter la polarité correcte. • Changez de piles. • Appuyez dans le trou ACL pour réinitialiser l'ordinateur (voir Section 9.1).
L'écran est difficile à lire.	<ul style="list-style-type: none"> • Piles faibles ou mauvaises. 	<ul style="list-style-type: none"> • Remplacez les piles par de nouvelles piles alcalines.
L'ordinateur ne joue pas son coup.	<ul style="list-style-type: none"> • L'option Répondeur-Automatique peut être désactivée. • Vous pouvez vous trouver dans un niveau où l'ordinateur prend beaucoup de temps pour penser. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'ordinateur ne répond automatiquement que si le Répondeur-Automatique est activé (voir Section 5.1). • Pour interrompre l'ordinateur et l'obliger à jouer, appuyez sur ENTER
L'ordinateur n'accepte pas votre coup.	<ul style="list-style-type: none"> • Est-ce bien à vous de jouer? Votre Roi est-il en Echec? Est-ce que votre coup mettra votre Roi en Echec? Etes-vous en train d'essayer de roquer incorrectement? Etes-vous en train de vous déplacer vers une case illégale? • L'ordinateur est en train de penser (son symbole de couleur clignote sur l'écran). 	<ul style="list-style-type: none"> • Revoyez les règles des échecs. Vérifiez la position pour vous assurer qu'elle est correcte (voir Section 8.1). • Pour interrompre l'ordinateur, appuyez sur ENTER.
Un bip d'erreur est émis quand vous pressez une touche.	<ul style="list-style-type: none"> • Vous n'avez pas joué le dernier coup de l'ordinateur correctement (case origine ou destination éronnée). 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez l'écran, et appuyez sur la bonne case pour valider le coup de l'ordinateur.
Vous entendez une série de bips, et des lumières clignotantes indiquent l'une de vos pièces.	<ul style="list-style-type: none"> • Le Mode Entraînement est activé, et une alerte de Prise vous avise qu'une de vos pièces est en danger. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jouez votre prochain coup, ou annulez votre dernier coup et jouez-en un autre (voir Section 5.1).
Vous entendez une série de bips, et des lumières clignotantes indiquent l'une de vos pièces.	<ul style="list-style-type: none"> • Le Mode Entraînement est activé et une alerte de Tactique vous avise que vous êtes en train de faire une erreur 	<ul style="list-style-type: none"> • Validez le coup de l'ordinateur, ou annulez votre dernier coup et jouez en un autre (voir Section 5.1).
Vous ne pouvez pas sortir du Mode Position avec CLEAR - l'ordinateur ne fait qu'émettre des bips.	<ul style="list-style-type: none"> • Vous avez mis en place une position illégale. Un Roi est peut être en échec mais c'est à son adversaire de bouger, il peut y avoir trop de pièces sur l'échiquier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez votre position, et procédez aux changements nécessaires (voir Section 8.2). Ensuite appuyez sur CLEAR à nouveau pour sortir du Mode Position.
L'écran indique []].	<ul style="list-style-type: none"> • Vous êtes en Mode Position, et avez appuyé sur ENTER pour effacer l'échiquier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pour effacer l'échiquier, appuyez sur ENTER à nouveau; pour annuler, appuyez sur CLEAR (voir Section 8.2).
L'ordinateur semble effectuer des coups illégaux.	<ul style="list-style-type: none"> • L'ordinateur a effectué un coup spécial, tel qu'en passant, un roque ou une promotion de pion. • Votre position sur l'échiquier est incorrecte - des pièces ont été bougées. • Les piles sont usées 	<ul style="list-style-type: none"> • Revoyez les règles des échecs. Vérifiez la position tel que décrit dans Section 8.1. • Vérifiez la position (voir Section 8.1). • Remplacez les piles par des piles alcalines neuves.
L'ordinateur joue des coups instantanés ou irrationels.	<ul style="list-style-type: none"> • L'ordinateur est peut-être sur un niveau bas, où il joue rapidement et moins bien que d'habitude parce que sa profondeur de recherche est limitée. • Les piles sont usées. 	<ul style="list-style-type: none"> • Appuyez sur LEVEL pour voir quel niveau est choisi (voir Section 3). Si désiré, passez à un autre niveau. • Remplacez les piles par des piles alcalines neuves.
L'ordinateur est silencieux.	<ul style="list-style-type: none"> • L'option de Mode Silencieux est peut-être activée. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez les paramètres de l'option (voir Section 5.1).
Vous utilisez un adaptateur AC/DC optionnel, mais l'ordinateur ne fonctionne pas.	<ul style="list-style-type: none"> • Mauvais type d'adaptateur, puissance de voltage incorrecte, ou adaptateur défectueux. 	<ul style="list-style-type: none"> • N'utilisez que l'adaptateur AC-DC recommandé, comme spécifié dans Section 9.3.

ANNEXE 20: 20 JEUX D'ETUDES

(Voir Section 7)

Jeu #1 - 55: 1

**Morphy - Compte
Isouard + Duc de
Brunswick
Paris, 1858**

1. e2-e4 e7-e5
2. ♖g1-f3 d7-d6
3. d2-d4 ♗c8-g4
4. d4xe5 ♗g4xf3
5. ♖d1xf3 d6xe5
6. ♗f1-c4 ♗g8-f6
7. ♖f3-b3 ♖d8-e7
8. ♗b1-c3 c7-c6
9. ♗c1-g5 b7-b5
10. ♗c3xb5 c6xb5
11. ♗c4xb5+ ♗b8-d7
12. 0-0-0 ♗a8-d8
13. ♗d1xd7 ♗d8xd7
14. ♗h1-d1 ♖e7-e6
15. ♗b5xd7+ ♗f6xd7
16. ♖b3-b8+ ♗d7xb8
17. ♗d1-d8# 1-0

Jeu #2 - 55: 2

**Kasparov - Ivanovic
Niksic, 1983**

1. d2-d4 ♗g8-f6
2. c2-c4 e7-e6
3. ♗b1-c3 ♗f8-b4
4. e2-e3 c7-c5
5. a2-a3 ♗b4xc3+
6. b2xc3 0-0
7. ♗f1-d3 d7-d5
8. c4xd5 e6xd5
9. ♗g1-e2 b7-b6
10. f2-f3 ♗f8-e8
11. 0-0 ♗c8-a6
12. ♗e2-g3 ♗a6xd3
13. ♖d1xd3 ♗b8-c6
14. ♗c1-b2 c5-c4
15. ♖d3-d2 ♖d8-d7
16. ♗a1-e1 h7-h5
17. e3-e4 g7-g6
18. ♗b2-c1 ♗f6-h7
19. ♖d2-h6 ♗e8-e6
20. f3-f4 ♗c6-e7
21. f4-f5 g6xf5
22. ♖h6xh5 d5xe4
23. ♗g3xf5 ♗e7xf5
24. ♗f1xf5 ♗a8-e8
25. ♗e1-e3 ♗e6-g6
26. ♗e3-h3 1-0

Jeu #3 - 55: 3

**Petrosian - Nielsen
Copenhagen, 1960**

1. d2-d4 f7-f5
2. ♗c1-g5 g7-g6
3. ♗b1-d2 ♗f8-g7
4. c2-c3 ♗g8-f6
5. e2-e3 d7-d6
6. ♗g1-f3 ♗b8-c6
7. ♖d1-b3 h7-h6
8. ♗g5xf6 ♗g7xf6
9. e3-e4 e7-e5

10. ♗f1-b5 ♗e8-f8
11. ♗b5xc6 b7xc6
12. d4xe5 d6xe5
13. ♖b3-a4 ♖d8-d6
14. ♗d2-b3 ♗c8-d7
15. ♗a1-d1 ♖d6-e7
16. ♗b3-c5 ♗d7-e8
17. b2-b4 ♗f8-g7
18. 0-0 ♗h8-f8
19. ♖a4-a6 f5xe4
20. ♗f3-d2 e4-e3
21. ♗d2-e4 e3xf2+
22. ♗f1xf2 ♗f6-g5
23. ♗f2xf8 ♗g7xf8
24. ♗e4xg5 h6xg5
25. ♖a6-b7 1-0

Jeu #4 - 55: 4

**Botvinnik - Donner
Amsterdam, 1963**

1. c2-c4 ♗g8-f6
2. ♗g1-f3 e7-e6
3. g2-g3 d7-d5
4. ♗f1-g2 ♗f8-e7
5. 0-0 0-0
6. b2-b3 b7-b6
7. ♗c1-b2 ♗c8-b7
8. c4xd5 ♗f6xd5
9. d2-d4 c7-c5
10. d4xc5 ♗e7xc5
11. ♗b1-d2 ♗b8-d7
12. a2-a3 ♗d5-f6
13. b3-b4 ♗c5-e7
14. ♗f3-d4 ♗b7xg2
15. ♗g1xg2 ♖d8-c7
16. ♖d1-b3 ♗f8-c8
17. ♗f1-c1 ♖c7-b7+
18. ♖b3-f3 ♗f6-d5
19. e2-e4 ♗d5-f6
20. b4-b5 a7-a6
21. ♗d4-c6 ♗e7-f8
22. a3-a4 a6xb5
23. a4xb5 ♗a8xa1
24. ♗c1xa1 ♗c8-a8
25. ♗a1-d1 ♗f6-e8
26. ♗d2-c4 ♗d7-c5
27. e4-e5 ♗a8-c8
28. ♗d1-a1 ♗c8-c7
29. ♗a1-a7 ♖b7xa7
30. ♗c6xa7 ♗c7xa7
31. ♗c4xb6 1-0

Jeu #5 - 55: 5

**Rubinstein -
Bogolyubov
Vienna, 1922**

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 c7-c6
3. e2-e3 ♗g8-f6
4. ♗b1-c3 g7-g6
5. ♗g1-f3 ♗f8-g7
6. ♗f1-e2 0-0
7. 0-0 ♗b8-d7
8. c4xd5 ♗f6xd5
9. ♗c3xd5 c6xd5

10. ♖d1-b3 ♗d7-f6
11. ♗c1-d2 ♗f6-e4
12. ♗f1-d1 ♗e4xd2
13. ♗d1xd2 ♖d8-d6
14. ♗a1-c1 b7-b6
15. ♗d2-c2 ♗c8-b7
16. ♖b3-a4 a7-a6
17. ♗c2-c7 b6-b5
18. ♖a4-a5 ♗a8-b8
19. ♗c1-c5 ♗f8-d8
20. ♗f3-e5 ♗g7-f6
21. ♗e5-c6 e7-e6
22. g2-g3 ♗d8-c8
23. ♗c6xb8 ♗c8xb8
24. ♗e2xb5 ♗f6-d8
25. ♗b5-e8 ♖d6-f8
26. ♗c7xb7 ♗d8xa5
27. ♗b7xb8 ♖f8-d6
28. ♗b8-b7 ♗a5-b6
29. ♗c5-c6 ♖d6-b4
30. ♗e8xf7+ 1-0

Jeu #6 - 55: 6

**Rossolimo -
Reissmann
San Juan, 1967**

1. e2-e4 e7-e5
2. ♗g1-f3 ♗b8-c6
3. ♗f1-c4 ♗f8-c5
4. c2-c3 ♗g8-f6
5. d2-d4 e5xd4
6. c3xd4 ♗c5-b4+
7. ♗c1-d2 ♗b4xd2+
8. ♗b1xd2 d7-d5
9. e4xd5 ♗f6xd5
10. ♖d1-b3 ♗c6-e7
11. 0-0 0-0
12. ♗f1-e1 c7-c6
13. a2-a4 b7-b6
14. ♗f3-e5 ♗c8-b7
15. a4-a5 ♗a8-c8
16. ♗d2-e4 ♖d8-c7
17. a5-a6 ♗b7-a8
18. ♖b3-h3 ♗d5-f4
19. ♖h3-g4 ♗e7-d5
20. ♗a1-a3 ♗f4-e6
21. ♗c4xd5 c6xd5
22. ♗e4-f6+ ♗g8-h8
23. ♖g4-g6 ♖c7-c2
24. ♗a3-h3 1-0

Jeu #7 - 55: 7

**Alekhine - Lasker
Zürich, 1934**

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 e7-e6
3. ♗b1-c3 ♗g8-f6
4. ♗g1-f3 ♗f8-e7
5. ♗c1-g5 ♗b8-d7
6. e2-e3 0-0
7. ♗a1-c1 c7-c6
8. ♗f1-d3 d5xc4
9. ♗d3xc4 ♗f6-d5
10. ♗g5xe7 ♖d8xe7
11. ♗c3-e4 ♗d5-f6

12. ♗e4-g3 e6-e5
13. 0-0 e5xd4
14. ♗g3-f5 ♖e7-d8
15. ♗f3xd4 ♗d7-e5
16. ♗c4-b3 ♗c8xf5
17. ♗d4xf5 ♗d8-b6
18. ♖d1-d6 ♗e5-d7
19. ♗f1-d1 ♗a8-d8
20. ♖d6-g3 g7-g6
21. ♖g3-g5 ♗g8-h8
22. ♗f5-d6 ♗h8-g7
23. e3-e4 ♗f6-g8
24. ♗d1-d3 f7-f6
25. ♗d6-f5+ ♗g7-h8
26. ♖g5xg6 1-0

Jeu #8 - 55: 8

**Tal - Gurgenzidze
Alma Ata, 1968**

1. e2-e4 c7-c6
2. d2-d4 d7-d5
3. ♗b1-c3 b7-b5
4. a2-a3 d5xe4
5. ♗c3xe4 ♗c8-f5
6. ♗f1-d3 ♗f5xe4
7. ♗d3xe4 ♗g8-f6
8. ♗e4-d3 e7-e6
9. ♗g1-f3 ♗f8-e7
10. ♖d1-e2 ♗b8-d7
11. 0-0 0-0
12. ♗f1-e1 ♗f8-e8
13. ♗f3-e5 ♗d7xe5
14. d4xe5 ♗f6-d5
15. ♖e2-g4 a7-a5
16. h2-h4 ♗e7xh4
17. g2-g3 ♗h4-e7
18. ♗g1-g2 g7-g6
19. ♗e1-h1 ♗e7-f8
20. ♗c1-g5 ♖d8-c7
21. ♗h1xh7 ♖c7xe5
22. ♗h7xf7 ♗g8xf7
23. ♗d3xg6+ ♗f7-g8
24. ♗g6xe8 ♗f8-g7
25. ♗e8-d7 ♗d5-c7
26. ♗d7xc6 ♗a8-f8
27. ♗a1-d1 ♖e5-c5
28. ♗c6-f3 ♖c5xc2
29. ♗d1-d7 ♗f8-f7
30. ♗d7-d8+ ♗f7-f8
31. ♗g5-f6 ♖c2-h7
32. ♗f3-e4 ♖h7-h6
33. ♗f6-g5 ♖h6-h8
34. ♗d8-d7 1-0

Jeu #9 - 55: 9

**Spassky - Petrosian
Moscou, 1969**

1. c2-c4 ♗g8-f6
2. ♗b1-c3 e7-e6
3. ♗g1-f3 d7-d5
4. d2-d4 c7-c5
5. c4xd5 ♗f6xd5
6. e2-e4 ♗d5xc3
7. b2xc3 c5xd4
8. c3xd4 ♗f8-b4+

9. ♗c1-d2 ♗b4xd2+
10. ♖d1xd2 0-0
11. ♗f1-c4 ♗b8-c6
12. 0-0 b7-b6
13. ♗a1-d1 ♗c8-b7
14. ♗f1-e1 ♗a8-c8
15. d4-d5 e6xd5
16. ♗c4xd5 ♗c6-a5
17. ♖d2-f4 ♖d8-c7
18. ♖f4-f5 ♗b7xd5
19. e4xd5 ♖c7-c2
20. ♖f5-f4 ♖c2xa2
21. d5-d6 ♗c8-d8
22. d6-d7 ♖a2-c4
23. ♖f4-f5 h7-h6
24. ♗d1-c1 ♖c4-a6
25. ♗c1-c7 b6-b5
26. ♗f3-d4 ♖a6-b6
27. ♗c7-c8 ♗a5-b7
28. ♗d4-c6 ♗b7-d6
29. ♗c6xd8 ♗d6xf5
30. ♗d8-c6 1-0

Jeu #10 - 55: 10

**Fischer - Geller
Bled, 1961**

1. e2-e4 e7-e5
2. ♗g1-f3 ♗b8-c6
3. ♗f1-b5 a7-a6
4. ♗b5-a4 d7-d6
5. 0-0 ♗c8-g4
6. h2-h3 ♗g4-h5
7. c2-c3 ♖d8-f6
8. g2-g4 ♗h5-g6
9. d2-d4 ♗g6xe4
10. ♗b1-d2 ♗e4-g6
11. ♗a4xc6+ b7xc6
12. d4xe5 d6xe5
13. ♗f3xe5 ♗f8-d6
14. ♗e5xg6 ♖f6xg6
15. ♗f1-e1+ ♗f8-f8
16. ♗d2-c4 h7-h5
17. ♗c4xd6 c7xd6
18. ♗c1-f4 d6-d5
19. ♖d1-b3 h5xg4
20. ♖b3-b7 g4xh3+
21. ♗f4-g3 ♗a8-d8
22. ♖b7-b4+ 1-0

Jeu #11 - 55: 11

**Najdorf - Portisch
Varna, 1962**

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 e7-e6
3. ♗b1-c3 ♗g8-f6
4. ♗g1-f3 c7-c5
5. c4xd5 ♗f6xd5
6. e2-e3 c5xd4
7. e3xd4 ♗f8-b4
8. ♗d1-c2 ♗b8-c6
9. ♗f1-d3 ♗d5xc3
10. b2xc3 ♗c6xd4
11. ♗f3xd4 ♖d8xd4
12. ♗d3-b5+ ♗e8-e7
13. 0-0 ♖d4xc3

FRANÇAIS

14. ♖c2-e2 ♜b4-d6
15. ♜c1-b2 ♖c3-a5
16. ♜f1-d1 ♜h8-d8
17. ♖e2-h5 f7-f6
18. ♜h5xh7 ♜e7-f7
19. ♜b5-e2 ♖a5-g5
20. ♜b2-c1 ♜d6xh2+
21. ♜g1xh2 ♖g5-e5+
22. f2-f4 1-0

Jeu #12 - 55: 12

Karpov - Korchnol
Moscou, 1974

1. e2-e4 c7-c5
2. ♜g1-f3 d7-d6
3. d2-d4 c5xd4
4. ♜f3xd4 ♜g8-f6
5. ♜b1-c3 g7-g6
6. ♜c1-e3 ♜f8-g7
7. f2-f3 0-0
8. ♖d1-d2 ♜b8-c6
9. ♜f1-c4 ♜c8-d7
10. h2-h4 ♜a8-c8
11. ♜c4-b3 ♜c6-e5
12. 0-0-0 ♜e5-c4
13. ♜b3xc4 ♜c8xc4
14. h4-h5 ♜f6xh5
15. g2-g4 ♜h5-f6
16. ♜d4-e2 ♖d8-a5
17. ♜e3-h6 ♜g7xh6
18. ♖d2xh6 ♜f8-c8
19. ♜d1-d3 ♜c4-c5
20. g4-g5 ♜c5xg5
21. ♜d3-d5 ♜g5xd5
22. ♜c3xd5 ♜c8-e8
23. ♜e2-f4 ♜d7-c6
24. e4-e5 ♜c6xd5
25. e5xf6 e7xf6
26. ♖h6xh7+ ♜g8-f8
27. ♖h7-h8+ 1-0

Jeu #13 - 55: 13

Capablanca -
Yanovski
St. Petersburg, 1914

1. e2-e4 e7-e5
2. ♜g1-f3 ♜b8-c6
3. ♜f1-b5 a7-a6
4. ♜b5xc6 d7xc6
5. ♜b1-c3 ♜f8-c5
6. d2-d3 ♜c8-g4
7. ♜c1-e3 ♜c5xe3
8. f2xe3 ♖d8-e7
9. 0-0 0-0-0
10. ♖d1-e1 ♜g8-h6
11. ♜a1-b1 f7-f6
12. b2-b4 ♜h6-f7
13. a2-a4 ♜g4xf3
14. ♜f1xf3 b7-b6
15. b4-b5 c6xb5
16. a4xb5 a6-a5
17. ♜c3-d5 ♖e7-c5
18. c2-c4 ♜f7-g5
19. ♜f3-f2 ♜g5-e6
20. ♖e1-c3 ♜d8-d7

21. ♜b1-d1 ♜c8-b7
22. d3-d4 ♖c5-d6
23. ♜f2-c2 e5xd4
24. e3xd4 ♜e6-f4
25. c4-c5 ♜f4xd5
26. e4xd5 ♖d6xd5
27. c5-c6+ ♜b7-b8
28. c6xd7 ♖d5xd7
29. d4-d5 ♜h8-e8
30. d5-d6 c7xd6
31. ♖c3-c6 1-0

Jeu #14 - 55: 14

Anand - Yusupov
Wijk aan Zee, 1994

1. e2-e4 e7-e5
2. ♜g1-f3 ♜b8-c6
3. ♜f1-b5 a7-a6
4. ♜b5-a4 d7-d6
5. c2-c3 f7-f5
6. e4xf5 ♜c8xf5
7. 0-0 ♜f5-d3
8. ♜f1-e1 ♜f8-e7
9. ♜a4-c2 ♜d3xc2
10. ♖d1xc2 ♜g8-f6
11. d2-d4 0-0
12. d4-d5 e5-e4
13. ♜f3-g5 ♜c6-e5
14. ♜g5-e6 ♖d8-d7
15. ♜b1-d2 e4-e3
16. ♜e1xe3 ♜f6xd5
17. ♜e6xf8 ♜d5xe3
18. ♖c2xh7+ ♜g8xf8
19. f2xe3 ♜a8-e8
20. e3-e4 d6-d5
21. ♜d2-b3 d5xe4
22. ♜c1-e3 ♜e7-f6
23. ♜a1-f1 ♜e5-g4
24. ♜e3-d4 ♖d7-c6
25. ♜d4-c5+ 1-0

Jeu #15 - 55: 15

Tarrasch - Lasker
Munich, 1908

1. e2-e4 e7-e5
2. ♜g1-f3 ♜b8-c6
3. ♜f1-b5 ♜g8-f6
4. 0-0 ♜f6xe4
5. d2-d4 ♜f8-e7
6. ♖d1-e2 ♜e4-d6
7. ♜b5xc6 b7xc6
8. d4xe5 ♜d6-b7
9. ♜b1-c3 0-0
10. ♜f1-e1 ♜b7-c5
11. ♜f3-d4 ♜c5-e6
12. ♜c1-e3 ♜e6xd4
13. ♜e3xd4 c6-c5
14. ♜d4-e3 d7-d5
15. e5xd6 ep ♜e7xd6
16. ♜c3-e4 ♜c8-b7
17. ♜e4xd6 c7xd6
18. c2-c4 ♖d8-f6
19. ♜a1-d1 ♜f8-e8
20. ♖e2-g4 ♜b7-c6
21. ♜e1-e2 ♜e8-e4

22. ♖g4-g3 ♖f6-e6
23. h2-h3 ♜a8-d8
24. ♜e2-d2 ♜e4-e5
25. ♜e3-h6 ♖e6-g6
26. ♜h6-f4 ♜e5-e6
27. ♜f4xd6 ♖g6-h5
28. ♖g3-g4 ♖h5xg4
29. h3xg4 ♜e6-e4
30. ♜d6xc5 ♜d8xd2
31. ♜d1xd2 h7-h5
32. ♜d2-d6 1-0

Jeu #16 - 55: 16

Stein - Keres
Paernu, 1971

1. c2-c4 ♜g8-f6
2. ♜g1-f3 g7-g6
3. ♜b1-c3 d7-d5
4. c4xd5 ♜f6xd5
5. ♖d1-a4+ c7-c6
6. ♖a4-d4 ♜d5-f6
7. ♜d4xd8+ ♜e8xd8
8. e2-e4 ♜f8-g7
9. d2-d4 ♜h8-f8
10. h2-h3 b7-b6
11. g2-g4 h7-h5
12. g4-g5 ♜f6-e8
13. ♜c1-f4 ♜b8-d7
14. 0-0-0 ♜c8-b7
15. h3-h4 ♜e8-c7
16. ♜f1-h3 ♜c7-e6
17. ♜f4-e3 ♜d8-e8
18. ♜h1-e1 ♜a8-d8
19. d4-d5 c6xd5
20. e4xd5 ♜e6-c7
21. ♜e3-f4 ♜d8-c8
22. ♜e1xe7+ ♜e8xe7
23. d5-d6+ ♜e7-e8
24. d6xc7 f7-f5
25. g5xf6 ep ♜d7xf6
26. ♜h3xc8 ♜b7xc8
27. ♜d1-d8+ ♜e8-f7
28. ♜f3-g5+ ♜f7-g8
29. ♜f4-d6 ♜f8-e8
30. ♜c3-d5 1-0

Jeu #17 - 55: 17

Bronstein - Trifunovic
Hastings, 1995

1. c2-c4 ♜g8-f6
2. ♜b1-c3 g7-g6
3. d2-d4 ♜f8-g7
4. g2-g3 0-0
5. ♜f1-g2 d7-d6
6. ♜g1-f3 ♜b8-d7
7. 0-0 e7-e5
8. e2-e4 c7-c6
9. ♜a1-b1 a7-a6
10. d4xe5 d6xe5
11. b2-b4 b7-b5
12. c4-c5 ♖d8-e7
13. ♜c1-b2 ♜f8-d8
14. ♖d1-c2 ♜f6-e8
15. ♜f3-d2 a6-a5
16. a2-a3 a5-a4

17. ♜b1-e1 ♜d7-f8
18. f2-f4 ♜c8-e6
19. f4-f5 ♜g7-h6
20. ♜c3-d5 c6xd5
21. f5xe6 ♜e7xe6
22. e4xd5 ♜d8xd5
23. ♜d2-f3 ♜a8-d8
24. ♜b2xe5 ♖e6-c8
25. ♖c2-e4 ♜f8-e6
26. ♜e5-b2 ♜e6-g5
27. ♜f3xg5 ♜h6xg5
28. ♖e4xd5 ♜d8xd5
29. ♜g2xd5 ♜e8-f6
30. ♜f1xf6 1-0

Jeu #18 - 55: 18

Kramnik - Korchnoi
Monaco, 1994

1. ♜g1-f3 ♜g8-f6
2. c2-c4 e7-e6
3. d2-d4 b7-b6
4. a2-a3 ♜c8-b7
5. ♜b1-c3 d7-d5
6. c4xd5 ♜f6xd5
7. e2-e3 g7-g6
8. ♜c3xd5 ♖d8xd5
9. ♖d1-c2 ♜f8-g7
10. ♜f1-c4 ♖d5-d7
11. e3-e4 ♜b8-c6
12. d4-d5 e6xd5
13. ♜c4xd5 ♜c6-d8
14. 0-0 ♜b7xd5
15. e4xd5 ♖d7xd5
16. ♜f1-d1 ♖d5-b7
17. ♖c2-a4+ b6-b5
18. ♖a4-h4 ♜d8-e6
19. ♜c1-h6 0-0
20. ♜h6xg7 ♜e6xg7
21. ♜f3-g5 h7-h5
22. ♜g5-e4 ♜g7-e8
23. ♜e4-c5 ♖b7-c8
24. ♜c5-d7 ♜e8-d6
25. ♜d7-f6+ ♜g8-g7
26. ♜d1-d5 ♜f8-h8
27. ♖h4-d4 ♜g7-h6
28. g2-g4 ♖c8-e6
29. g4-g5+ 1-0

Jeu #19 - 55: 19

Reti - Bogolyubov
New York, 1924

1. ♜g1-f3 ♜g8-f6
2. c2-c4 e7-e6
3. g2-g3 d7-d5
4. ♜f1-g2 ♜f8-d6
5. 0-0 0-0
6. b2-b3 ♜f8-e8
7. ♜c1-b2 ♜b8-d7
8. d2-d4 c7-c6
9. ♜b1-d2 ♜f6-e4
10. ♜d2xe4 d5xe4
11. ♜f3-e5 f7-f5
12. f2-f3 e4xf3
13. ♜g2xf3 ♖d8-c7
14. ♜e5xd7 ♜c8xd7

15. e2-e4 e6-e5
16. c4-c5 ♜d6-f8
17. ♖d1-c2 e5xd4
18. e4xf5 ♜a8-d8
19. ♜f3-h5 ♜e8-e5
20. ♜b2xd4 ♜e5xf5
21. ♜f1xf5 ♜d7xf5
22. ♖c2xf5 ♜d8xd4
23. ♜a1-f1 ♜d4-d8
24. ♜h5-f7+ ♜g8-h8
25. ♜f7-e8 1-0

Jeu #20 - 55: 20

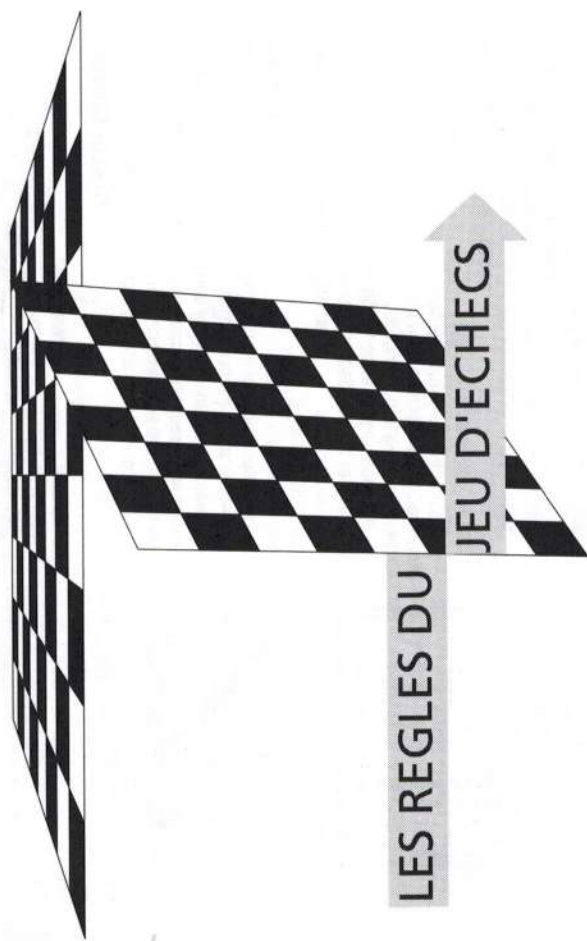
Miles - Beliavsky
Tilburg, 1986

1. d2-d4 ♜g8-f6
2. c2-c4 e7-e6
3. ♜g1-f3 b7-b6
4. ♜b1-c3 ♜f8-b4
5. ♜c1-g5 ♜c8-b7
6. e2-e3 h7-h6
7. ♜g5-h4 g7-g5
8. ♜h4-g3 ♜f6-e4
9. ♖d1-c2 d7-d6
10. ♜f1-d3 ♜b4xc3+
11. b2xc3 f7-f5
12. d4-d5 ♜e4-c5
13. h2-h4 g5-g4
14. ♜f3-d4 ♖d8-f6
15. 0-0 ♜c5xd3
16. ♖c2xd3 e6-e5
17. ♜d4xf5 ♜b7-c8
18. f2-f4 ♖f6xf5
19. e3-e4 ♖f5-h5
20. f4xe5 d6xe5
21. c4-c5 ♜e8-d8
22. d5-d6 ♖h5-e8
23. d6xc7+ ♜d8xc7
24. ♖d3-d5 ♜b8-c6
25. ♜a1-f1 ♜c8-d7
26. ♜a1-f1 ♜a8-d8
27. ♜f1-f6 ♜c7-c8
28. c5xb6 a7xb6
29. ♖d5-b5 1-0

© 1998 Saitek Ltd
5/F Lladro Centre
72 Hoi Yuen Road
Kwun Tong
Hong Kong



0798
Art. No. K08
Printed in China
P/N: 41K080-03000
法+



© 1997 Saitek Ltd.
5/F Liadro Centre
72 Hoi Yuen Road
Kwun Tong
Hong Kong



0197
Printed in China
P/N 430157-03000 法