

Professeur d'échecs et partenaire de jeu

416 X L

MODE D'EMPLOI

YENO®

TABLE DES MATIERES

1.	Introduction.....	p. 1
2.	Les touches et leur fonctionnement	p. 2
3.	Alimentation	p. 3
4.	Pour commencer à jouer	p. 4
5.	Pour jouer un coup.....	p. 4
6.	Coups de l'ordinateur	p. 5
7.	Coups particuliers	p. 5
8.	Coups illégaux	p. 6
9.	Echec, échec et mat, pat.....	p. 6
10.	Nouvelle Partie	p. 6
11.	Niveaux.....	p. 6
12.	Son	p. 9
13.	Mode "Learning"	p. 9
14.	Fonction "Show Move"	p. 9
15.	Pour changer de côté.....	p. 10
16.	Pour inverser l'échiquier	p. 10
17.	Pour revenir en arrière	p. 10
18.	Pour interrompre la réflexion de l'ordinateur	p. 11
19.	Vérification des positions	p. 11
20.	Mode "Set up"	p. 11
21.	Mode "Multi move"	p. 12
22.	Mode "Exercices"	p. 12
23.	Soins et entretien.....	p. 17
24.	Données techniques	p. 18

1. INTRODUCTION

Nous vous félicitons pour votre acquisition d'un **ORDINATEUR D'ECHECS YENO 416 XL**.

Cet ordinateur est à la fois un professeur et un partenaire idéal pour les joueurs débutants comme pour les joueurs confirmés.

Comme professeur, il guide le profane dans le monde du jeu d'échecs en lui montrant comment on déplace chaque pièce et en l'avertissant quand une de ses pièces est en danger. D'autre part, il propose 320 exercices d'initiation et de perfectionnement inclus dans 40 parties. Il est accompagné d'un livre complet et détaillé comportant 2 sections:

- La première section familiarise le joueur avec les règles et les principes du jeu d'échecs.
- La seconde section comporte les 40 parties avec leurs exercices et les commentaires accompagnant la solution à chacun d'eux.

Ce livre comporte également plus de 400 diagrammes afin de faciliter l'étude et l'assimilation des différents points traités.

Le 416 XL donne au joueur son score après chaque série d'exercices afin qu'il puisse mesurer sa force et ses progrès.

Comme partenaire d'échecs, grâce à ses 64 différents niveaux de jeu, il convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé. Son programme lui permet de s'adapter parfaitement à la force de son adversaire.

2. LES TOUCHES ET LEUR FONCTIONNEMENT

INTERRUPTEUR OFF/ON/SAVE

La position **ON** permet de mettre l'ordinateur en marche. La position **OFF** permet d'éteindre l'ordinateur. Tout ce qui était en mémoire est alors effacé et l'ordinateur commencera une nouvelle partie quand vous le remettrez en marche. La position **SAVE** permet de sauvegarder la dernière partie jouée. L'ordinateur reprendra la partie là où vous l'avez interrompue quand vous le remettrez en marche.

NEW GAME

Permet de commencer une nouvelle partie. Le niveau reste le même que celui qui a été sélectionné précédemment. Dans le mode **SET UP** la touche **NEW GAME** sert à "vider" l'échiquier.

LEVEL

Permet de sélectionner l'un des 64 niveaux en appuyant dessus puis sur la case correspondant au niveau souhaité. Il faut appuyer à nouveau sur cette touche pour mettre fin à cette fonction et revenir au jeu.

SET-UP

Permet de modifier une position en enlevant ou en ajoutant des pièces, ou de programmer une position particulière (pour un problème de mat, par exemple). La même touche permet de mettre fin à cette fonction pour revenir au jeu.

LEARNING

Permet de demander à l'ordinateur de vous avertir quand une de vos pièces est en danger ou si votre dernier coup est une faute grossière.

Permet aussi l'accès à un mode "exercices", mode spécial d'initiation et de perfectionnement au jeu d'échecs. Une série d'exercices peut ainsi être choisie, après avoir enfoncé la touche **SET UP** puis cette touche, en appuyant sur une des cases A1 à E8. Appuyez alors sur **PLAY** pour commencer la série d'exercices.

PLAY

Permet de faire jouer l'ordinateur à votre place (vous changez alors de couleur) ou d'interrompre la réflexion de l'ordinateur pour le forcer à jouer.

SOUND/CHANGE DIRECTION

Permet de mettre ou de couper le son alternativement. Après avoir appuyé sur la touche **SET UP**, permet d'inverser l'échiquier.

TAKE BACK

Permet d'annuler un coup.

MULTI MOVE

Permet de jouer pour les 2 couleurs sans que l'ordinateur intervienne. La même touche sert à mettre fin à cette fonction.

SHOW MOVE

Permet de voir le meilleur coup possible dans la position (selon l'ordinateur) pour la couleur qui a le trait.

CHANGE COLOR

Dans le mode **SET UP**, cette touche permet de sélectionner la couleur de la pièce que vous voulez ajouter sur l'échiquier et de déterminer quelle couleur aura le trait quand le jeu reprendra.

TOUCHES-SYMBOLES



Ce sont les touches qui portent le symbole des différentes pièces. Quand on appuie dessus, l'ordinateur montre la position de toutes les pièces correspondantes sur l'échiquier. Dans le mode **SET UP** ces touches servent également à définir quel type de pièce est placé sur l'échiquier. En cas de promotion de pion, elles servent à indiquer à l'ordinateur quelle pièce vous avez choisi pour la promotion de votre pion.

3. ALIMENTATION

Piles: Ouvrez le compartiment à piles situé sous l'appareil et placez 4 piles alcalines LR6 en respectant le sens des polarités indiqué.

NOTE: Veillez à ôter les piles en cas de non-utilisation prolongée. Ne mélangez pas piles neuves et piles usagées ou piles de marques différentes. Toute détérioration découlant du non-respect de ces instructions invaliderait la garantie.

N'utilisez pas de piles rechargeables. Nous recommandons l'usage de piles alcalines pour un fonctionnement optimum.

Adaptateur: Utilisez un adaptateur pour jouet  9V \equiv , 300mA à centre négatif + —  — Nous vous recommandons l'adaptateur GA391 spécialement conçu pour cet appareil. Assurez-vous que l'appareil est éteint. Brancher la fiche de l'adaptateur dans la prise correspondante située à l'arrière de l'appareil. Branchez l'adaptateur sur le secteur.

NOTE: Toute détérioration découlant de l'utilisation d'un autre adaptateur que celui qui est recommandé pour l'appareil invaliderait la garantie. Débranchez l'adaptateur en cas de non-utilisation prolongée. Si vous souhaitez sauvegarder la dernière partie jouée, mettez des piles dans l'appareil avant de débrancher l'adaptateur.

4. POUR COMMENCER A JOUER

Placez les pièces sur l'échiquier en position de début de partie et mettez l'ordinateur en marche.

Les diodes G et H s'allument, indiquant que le trait est à vous (c'est-à-dire que c'est à vous de jouer).

5. POUR JOUER UN COUP

Votre ordinateur d'échecs est équipé de senseurs qui enregistrent le déplacement des pièces. Pour jouer un coup, appuyez doucement avec la pièce au centre de la case qu'elle occupe (case de départ du coup). Les diodes marquant les coordonnées de cette case s'allument. L'ordinateur indique qu'il a bien enregistré les coordonnées de la case en émettant un bip. Placez alors la pièce sur la case que vous voulez lui voir occuper en appuyant légèrement dessus (case d'arrivée du coup). Les diodes de la case de départ s'éteignent et celles de la case d'arrivée s'allument. L'ordinateur émet un nouveau bip pour indiquer qu'il a enregistré votre coup et commence aussitôt à réfléchir à sa réponse. Si vous tentez d'effectuer un coup impossible ou illégal, l'ordinateur émet 2 bips consécutifs. Jouez alors simplement un coup autorisé, sans autre manipulation particulière.

6. COUPS DE L'ORDINATEUR

Quand l'ordinateur réfléchit à sa réponse, le voyant de la couleur pour laquelle il joue clignote. Au début de la partie, l'ordinateur sera capable de répondre immédiatement grâce à sa bibliothèque d'ouvertures de plus de 2000 coups. Quand l'ordinateur a trouvé sa réponse, il émet 2 bips consécutifs et les diodes de la case de départ de son coup s'allument. Appuyez doucement sur cette case avec la pièce qui l'occupe. Les diodes de la case s'éteignent et celles de la case d'arrivée du coup de l'ordinateur s'allument. Placez la pièce sur cette case en appuyant doucement dessus. Les diodes G et H s'allument indiquant que le trait est à vous. Si vous vous trompez de pièce ou de case en effectuant le coup de l'ordinateur, il émet 2 bips consécutifs et les diodes de la case (de départ si vous vous trompez de pièce, ou d'arrivée ou si vous vous trompez de case d'arrivée) restent allumées. Jouez alors simplement le coup de l'ordinateur tel qu'il est indiqué, sans autre manipulation particulière.

7. COUPS PARTICULIERS

La PRISE d'une pièce s'effectue comme un coup normal. Otez la pièce prise de l'échiquier sans appuyer et effectuez normalement le déplacement de la pièce qui prend en appuyant sur les cases de départ et d'arrivée.

Pour faire une PRISE EN PASSANT, effectuez normalement le déplacement du pion qui prend et ôtez le pion pris en appuyant sur la case qu'il occupe (l'ordinateur vous rappellera de le faire en allumant les diodes de la case qu'il occupe).

Pour effectuer un ROQUE vous devez d'abord effectuer le déplacement du Roi de la manière habituelle. L'ordinateur vous rappellera alors de déplacer la Tour en allumant les diodes des cases de départ puis d'arrivée de celle-ci.

Pour la PROMOTION de vos pions, l'ordinateur attend que vous lui indiquiez quelle pièce vous avez choisi pour la promotion en appuyant sur la case-symbole correspondante après avoir joué normalement pour amener votre pion "à dame". L'ordinateur, quant à lui, choisira toujours une Dame pour la promotion des ses pions.

8. COUPS ILLEGAUX

Si vous tentez de faire un coup illégal ou impossible, vous entendrez un signal d'erreur (2 bips consécutifs) vous indiquant que l'ordinateur juge votre coup illégal ou impossible et qu'il l'ignore. Jouez alors un coup autorisé.

9. ECHEC, ECHEC ET MAT, PAT

Quand l'ordinateur vous met en échec, les diodes A et B s'allument.

Si vous êtes échec et mat, les diodes C et D s'allument également.

Pour un pat ou une partie nulle, les diodes E et F s'allument. Si les 2 Rois se retrouvent seuls sur l'échiquier, l'ordinateur déclarera la partie nulle et refusera de continuer à jouer.

10. NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez simplement sur la touche NEW GAME et remplacez les pièces en position de début de partie. Vous pouvez commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment du jeu. Dans le mode SET UP cette touche sert à "vider" l'échiquier.

11. NIVEAUX

Vous remarquerez que l'ordinateur joue plutôt bien alors qu'il n'est qu'au niveau A5 (voir tables des différents niveaux), niveau choisi automatiquement par défaut. A ce niveau, l'ordinateur a un temps d'analyse moyen de 10 secondes. Si vous donnez à l'ordinateur davantage de temps pour réfléchir à sa réponse, il trouvera de meilleurs coups et jouera mieux encore. Ainsi, la force de l'ordinateur dépend du niveau de jeu choisi. Vous pouvez changer de niveau au cours du jeu.

Appuyez sur la touche LEVEL pour sélectionner un niveau. L'ordinateur vous indiquera le niveau courant en allumant les diodes correspondantes. Quand vous mettez l'ordinateur en marche à partir de la position OFF l'ordinateur se règle automatiquement sur le niveau A5 par défaut. Vous pouvez sélectionner un autre niveau en appuyant simplement sur la case correspondante. Appuyez alors à nouveau sur LEVEL pour valider votre choix et revenir au jeu. Le niveau de jeu peut être changé à tout moment de la partie quand le trait est à vous.

Votre ordinateur offre 64 différents niveaux de jeu.

NIVEAUX STANDARD A1-B4

Les 12 premiers niveaux, A1 à B4, sont les niveaux standard. En choisissant l'un d'eux, vous déterminez un temps d'analyse moyen pour l'ordinateur.

NIVEAU	TEMPS DE REPONSE
A1	1 sec.
A2	2 sec.
A3	3 sec.
A4	5 sec.
A5	10 sec.
A6	20 sec.
A7	30 sec.
A8	1 min.
B1	2 min.
B2	3 min.
B3	5 min.
B4	10 min.
B5	20 min.
B6	30 min.
B7	60 min.
B8	infini

Notez que le temps de réponse moyen indiqué peut être beaucoup plus long dans le cas de positions complexes. Votre ordinateur est doté d'une grande bibliothèque d'ouvertures qui lui permet de jouer les premiers coups de la partie très vite, quel que soit le niveau sélectionné.

NIVEAUX D'ANALYSE B5-B8

Les niveaux B5 à B8 sont des niveaux d'analyse. Les temps plus longs permettent à l'ordinateur de trouver des combinaisons qui lui auraient échappé à un niveau standard. Ces niveaux sont particulièrement utiles pour l'analyse de positions complexes.

Le niveau B8 est le niveau infini. A ce niveau, l'ordinateur analysera la position indéfiniment jusqu'à ce que vous lui demandiez de jouer en appuyant sur la touche PLAY (à moins qu'il n'ait trouvé la position dans sa bibliothèque d'ouvertures). Ce niveau peut être utilisé pour une partie jouée par correspondance, ce qui vous permet de laisser l'ordinateur réfléchir plusieurs jours à chaque coup.

NIVEAUX FACILES C1-D8

Ces niveaux donnent à l'ordinateur le même temps moyen de réponse que les niveaux A1 à B8. Normalement, l'ordinateur continue à analyser la position pendant que vous réfléchissez à votre coup. C'est ce qui fait de votre ordinateur un partenaire coriace. En sélectionnant l'un de ces 16 niveaux, vous l'empêcherez de continuer son analyse pendant votre temps de réflexion. Le jeu de l'ordinateur sera donc plus faible.

NIVEAUX DEBUTANT E1-F8

Les niveaux E1 à F8 sont destinés aux débutants. L'ordinateur limite son analyse de façon à jouer à un niveau de débutant.

NIVEAUX A PROFONDEUR D'ANALYSE DETERMINEE G1-G8

Les niveaux G1 à G8 ont une profondeur d'analyse déterminée. La profondeur d'analyse est limitée à un nombre de coups égal au numéro du niveau choisi. Par exemple, au niveau G1, l'ordinateur ne réfléchira pas plus loin que le coup suivant. Ces niveaux affaiblissent l'ordinateur et donnent à un joueur moyen de meilleures chances de battre l'ordinateur.

NIVEAUX DE RECHERCHE DE MATS H1-H8

Les niveaux H1 à H8 sont utilisés pour la recherche de mats. Par exemple pour une recherche de mat en 3 coups, vous devez sélectionner le niveau H3. Le temps de recherche peut être assez long (plus de 10 minutes) si le niveau est élevé. La recherche du mat ne se fait pas dès le début de la partie mais après quelques coups. Si l'ordinateur ne trouve pas le mat, il vous demandera de jouer à sa place (les diodes G et H s'allument : "your move" ainsi que la diode indiquant la couleur de son camp). Lorsque vous aurez joué, il essaiera à nouveau de faire mat. La partie se poursuit ainsi, l'utilisateur la faisant évoluer à son gré dans les deux camps, et l'ordinateur effectuant une recherche alternativement sur un camp puis sur l'autre, jusqu'à ce qu'il ait trouvé le mat.

12. SON

Si vous préférez que votre ordinateur n'émette pas de signaux sonores, vous pouvez couper le son en appuyant sur la touche SOUND. Appuyez à nouveau sur cette touche pour remettre le son. Vous pouvez utiliser cette touche à tout moment de la partie. Quand vous commencez une nouvelle partie, le son est automatiquement remis.

13. MODE "LEARNING"

Appuyez sur la touche LEARNING pour sélectionner ce mode. Dans ce mode, l'ordinateur vous avertira chaque fois que vous êtes en danger, par exemple s'il peut vous mater au coup suivant ou si l'une de vos pièces est menacée. L'ordinateur émettra alors 2 bips et fera clignoter les diodes des cases de départ et d'arrivée du coup qui vous menace.

Dans ce mode, l'ordinateur vous avertira également s'il considère que votre dernier coup est une faute grave. Il fera alors clignoter les cases de départ et d'arrivée de sa réponse pour vous indiquer que votre dernier coup est une erreur grossière et que sa réponse en est la sanction. Vous pouvez alors soit jouer le coup de l'ordinateur tel qu'il l'indique ou annuler votre dernier coup à l'aide de la fonction TAKE BACK (voir ce paragraphe).

14. FONCTION "SHOW MOVE"

La touche SHOW MOVE vous permet de voir quel coup l'ordinateur considère comme le meilleur à tout moment du jeu. Si vous appuyez sur cette touche pendant que l'ordinateur réfléchit à sa réponse, le coup qu'il indiquera alors est celui qu'il jouerait si vous interrompiez sa réflexion à ce moment-là en appuyant sur PLAY. Si vous appuyez sur SHOW MOVE quand c'est vous qui avez le trait, l'ordinateur indiquera le coup qu'il s'attend à vous voir jouer. Vous pouvez jouer ce coup ou tout autre coup à la place. Pour indiquer ce coup, l'ordinateur fait clignoter alternativement les diodes des cases de départ et d'arrivée.

15. POUR CHANGER DE COTE

Si vous appuyez sur la touche PLAY l'ordinateur joue. Ainsi, si vous voulez changer de côté avec l'ordinateur et jouer pour la couleur qu'il est en train de jouer, appuyez simplement sur PLAY quand vous avez le trait. L'ordinateur jouera à votre place et assumera que vous jouerez à la sienne.

Si vous voulez jouer avec les Noirs, appuyez sur PLAY dès le début du jeu. L'ordinateur commencera à jouer les Blancs à votre place, en partant du bas de l'échiquier, et vous pourrez jouer les Noirs en partant du haut de l'échiquier (c'est-à-dire des rangées 8 et 7).

16. POUR INVERSER L'ECHIQUIER

Si vous souhaitez jouer les Noirs en partant du bas de l'échiquier, de façon à les avoir devant vous sans devoir retourner l'échiquier, il vous faut inverser l'échiquier interne de l'ordinateur. Pour ce faire, appuyez d'abord sur la touche SET UP, puis sur SOUND/CHANGE DIRECTION. Appuyer à nouveau sur SET UP pour sortir de ce mode, puis appuyez sur PLAY. L'ordinateur commencera à jouer les Blancs en partant du haut de l'échiquier. Il vous faudra, bien sûr, disposer les pièces blanches sur les rangées 8 et 7, et les pièces noires sur les rangées 1 et 2.

Procédez de la même façon pour remettre l'échiquier interne dans sa position normale au cours du jeu, si vous le souhaitez. Notez qu'après avoir éteint l'appareil en mettant l'interrupteur sur OFF l'échiquier se trouvera dans sa position normale quand vous rallumerez l'appareil.

17. POUR REVENIR EN ARRIERE

Si vous avez déjà appuyé sur la case de départ d'un coup et que vous voulez l'annuler, reposez tout simplement la pièce sur sa case de départ en appuyant dessus. Si vous souhaitez annuler votre dernier coup une fois qu'il a été enregistré, vous devez attendre que l'ordinateur ait donné sa réponse (ou le forcer à répondre tout de suite en appuyant sur PLAY), exécuter son coup, puis appuyer une première fois sur la touche TAKE BACK. L'ordinateur allume alors les diodes de la case d'arrivée de son coup. Exécutez alors le coup de l'ordinateur à l'envers. Les diodes G et H s'allument indiquant que vous avez le trait. Appuyez une seconde fois sur TAKE BACK. Les diodes de la case d'arrivée de votre dernier coup s'allument.

Exécutez votre dernier coup à l'envers. Vous pouvez maintenant rejouer votre coup différemment ou continuer d'annuler les coups précédents (jusqu'à 5 coups en arrière).

Si un coup comportait la prise d'une pièce, n'oubliez pas de remettre la pièce sur l'échiquier.

18. POUR INTERROMPRE LA REFLEXION DE L'ORDINATEUR

Vous pouvez à tout moment interrompre l'analyse de l'ordinateur quand celui-ci réfléchit à son coup en appuyant sur la touche PLAY. L'ordinateur jouera alors le meilleur coup qu'il aura trouvé.

19. VERIFICATION DES POSITIONS

A tout moment, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer la position des diverses pièces sur l'échiquier. Cela est très pratique quand, par exemple, des pièces sont tombées de l'échiquier. Appuyez une fois sur la touche-symbole de l'une des pièces. L'ordinateur indiquera la position des pièces de ce type sur la première rangée à partir du bas de l'échiquier où il s'en trouve. Les diodes de colonnes sont fixes quand il s'agit de pièces blanches et clignotantes quand il s'agit de pièces noires. Appuyez une deuxième fois sur la même touche et l'ordinateur passera à la rangée suivante où il y a d'autres pièces de même type et ainsi de suite. Quand il n'y a plus de pièces de ce type, une pression supplémentaire sur la même touche vous ramènera au jeu.

20. MODE "SET UP"

Dans ce mode vous pouvez changer la position en cours en ôtant, en déplaçant ou en ajoutant des pièces, ou bien vous pouvez installer une position particulière en vue de résoudre un problème d'échecs.

- Pour changer la position en cours : Appuyez sur la touche SET UP. Ensuite pour ôter une pièce, appuyez simplement sur la case qu'elle occupe et enlevez la pièce de l'échiquier. Pour déplacer une pièce, effectuez le déplacement comme un coup normal. Les diodes de la case d'arrivée s'allumeront. Pour ajouter une pièce, appuyez d'abord sur la touche-symbole correspondante. Vérifiez ensuite que l'indicateur de couleur indique bien la bonne couleur, sinon changez en

appuyant sur la touche **CHANGE COLOR**. Quand le type et la couleur de la pièce sont définis, placez la pièce sur la case voulue en appuyant dessus. Les diodes de la case s'allument. Celle de la colonne est fixe s'il s'agit d'une pièce blanche, clignotante s'il s'agit d'une pièce noire.

- Pour installer une position particulière : Appuyez sur la touche **SET UP**, puis sur la touche **NEW GAME**.

Quand vous avez enregistré les positions de toutes les pièces, vérifiez que l'indicateur de couleur indique bien la couleur qui aura le trait quand vous reviendrez au jeu. Sinon, changez en appuyant sur la touche **CHANGE COLOR**. Appuyez ensuite sur **SET UP** à nouveau pour mettre fin à cette fonction et revenir au jeu.

NOTE : Vous ne pourrez pas quitter ce mode si la position ainsi enregistrée comporte une illégalité comme par exemple, 2 Rois de même couleur.

Quand vous quittez le mode **SET UP**, le trait est à vous. Jouez le coup ou demandez à l'ordinateur de le faire en appuyant sur **PLAY**.

Les positions peuvent être changées à tout moment de la partie, quand le trait est à vous, mais notez que l'entrée dans le mode **SET UP** efface de la mémoire toutes les données précédentes. Vous ne pourrez donc pas revenir en arrière dans la partie.

21. MODE "MULTI MOVE"

Appuyez sur la touche **MULTI MOVE** pour entrer dans ce mode dans lequel l'ordinateur ne joue pas mais agit comme un arbitre en vérifiant la légalité des coups. Ce mode vous permet de jouer contre un autre joueur, ou de jouer vous-même pour les 2 couleurs, par exemple pour exécuter une ouverture particulière ou pour rejouer une partie jusqu'à un certain point.

La fonction **SHOW MOVE** est utilisable à tout moment dans ce mode.

Appuyez à nouveau sur la touche **MULTI MOVE** pour mettre fin à ce mode.

22. MODE "EXERCICES"

Votre ordinateur vous propose 320 exercices d'initiation et de perfectionnement au jeu d'échecs. Ces exercices sont compris dans 40 parties à raison de 8 exercices par partie.

Les parties 1 à 12 proposent des exercices allant du simple déplacement de pièces à l'application des diverses règles d'échecs. Les parties 13 à 40 proposent des exercices de plus en plus difficiles sur tous les aspects tactiques et stratégiques du jeu d'échecs.

Le livre qui accompagne votre ordinateur comporte 2 sections. La première concerne la théorie du jeu d'échecs qui vous est expliquée en détails avec de nombreux diagrammes. La seconde section comporte les 40 parties avec leurs exercices. Vous pouvez vous y reporter pour voir les commentaires et les explications concernant la solution de tous les exercices.

Pour sélectionner une partie, appuyez d'abord sur **SET UP**, puis sur **LEARNING**. Appuyez ensuite sur l'une des cases A1 à E8 pour sélectionner les parties 1 à 40 selon le tableau suivant:

CASE	PARTIE	CASE	PARTIE	CASE	PARTIE
A1	01	B1	09	C1	17
A2	02	B2	10	C2	18
A3	03	B3	11	C3	19
A4	04	B4	12	C4	20
A5	05	B5	13	C5	21
A6	06	B6	14	C6	22
A7	07	B7	15	C7	23
A8	08	B8	16	C8	24

CASE	PARTIE	CASE	PARTIE
D1	25	E1	33
D2	26	E2	34
D3	27	E3	35
D4	28	E4	36
D5	29	E5	37
D6	30	E6	38
D7	31	E7	39
D8	32	E8	40

Placez les pièces en position de début de partie et appuyez sur **PLAY**. L'ordinateur indiquera le premier coup des Blancs en allumant les diodes de la case de départ du coup. Appuyez sur la case désignée avec la pièce qui l'occupe. Les diodes de la case d'arrivée du coup s'allument. Placez la pièce sur la case désignée en appuyant dessus. Procédez de la même façon pour tous les coups indiqués par l'ordinateur jusqu'à ce que vous arriviez au premier exercice de la partie.

PARTIES 1 A 12

Lorsque vous arrivez au premier exercice de la partie (dans la partie 1, le premier exercice concerne le premier coup de la partie), l'ordinateur émet un bip aigu et les diodes de la case de départ du coup se mettent à clignoter. Connaissant donc la pièce qu'il faut déplacer, vous devez trouver sur quelle case elle peut aller. Pour ce faire, appuyez avec la pièce sur sa case de départ. Les diodes deviennent fixes. Placez la pièce sur la case voulue en appuyant dessus. Les diodes de la case d'arrivée s'allument.

Il y a 3 cas de figure: Vous jouez le coup de la partie, vous jouez un coup aussi valable que celui de la partie ou vous jouez un mauvais coup.

Si vous jouez le coup de la partie, vous marquez 2 points et l'ordinateur continue la partie jusqu'à l'exercice suivant.

Si vous trouvez un coup aussi valable que celui de la partie, vous marquez aussi 2 points. Un bip se fait entendre, les diodes de la case d'arrivée s'éteignent et se rallument. Vous devez alors rejouer le coup à l'envers comme l'indique l'ordinateur en appuyant sur les cases. Les diodes de la case de départ du coup se rallument alors, mais sans clignoter. Exécutez le coup de la partie tel que vous l'indique l'ordinateur qui continuera ensuite la partie normalement.

Si vous placez la pièce sur une mauvaise case, vous ne marquez aucun point. Un bip d'erreur retentit et les diodes de la case d'arrivée restent allumées. Exécutez alors le coup à l'envers comme l'indique l'ordinateur en appuyant sur les cases. Les diodes de la case de départ du coup se remettent à clignoter. Vous avez droit à un second essai pour trouver le bon coup.

Si vous vous trompez une deuxième fois, vous ne marquez toujours pas de point et la même procédure que ci-dessus se répète, mais cette fois, les diodes de la case de départ du coup sont fixes et vous pouvez exécuter le coup de la partie comme l'indique l'ordinateur qui continuera alors la partie jusqu'à l'exercice suivant. Si vous trouvez le bon coup ou un coup aussi valable au deuxième essai, vous marquez 1 point et la même procédure que ci-dessus se répète.

Vous pouvez appuyer sur **PLAY** pour obtenir la réponse immédiate à l'exercice. Bien entendu, vous ne marquerez aucun point.

NOTE: Les exercices peuvent aussi bien porter sur un coup des Blancs que sur un coup des Noirs.

IMPORTANT: Dans les parties 1 et 2, deux exercices consistent en une promotion de pion. Vous ne devez pas oublier, après avoir avancé votre pion, d'indiquer à l'ordinateur la pièce choisie pour la promotion du pion en appuyant sur la touche-symbole correspondante. Toute promotion légale serait récompensée par le nombre de points adéquat mais seule la promotion en Dame convient pour la logique de la partie, notamment dans la partie 2 (si vous choisissez une autre pièce que la Dame, la suite de la partie n'aura aucun sens et il vous faudra rejouer la partie en entier en choisissant cette fois la Dame pour pouvoir continuer à jouer).

Après le huitième exercice, l'ordinateur émet une série de bips et affiche votre score de la façon suivante:

Aucune diode allumée:	0 points
Diodes 1 à 8:	1 à 8 points
Diode A seule:	9 points
Diode H seule:	10 points
Diode H + diodes 1 à 6:	11 à 16 points

Les diodes s'allument l'une après l'autre pour s'arrêter sur l'indication du score final. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour voir la correspondance de votre score avec un classement Elo.

Appuyez sur **NEW GAME** pour quitter ce mode.

PARTIES 13 A 40

Lorsque vous arrivez au premier exercice, l'ordinateur émet un bip aigu et les diodes G et H s'allument. Vous devez alors jouer le coup suivant (pour les Blancs ou pour les Noirs). Pour ce faire, procédez comme pour jouer un coup normal en appuyant sur les cases de départ et d'arrivée du coup (si vous changez d'avis après avoir appuyé sur la case de départ seulement, appuyez à nouveau sur cette même case et jouez votre nouveau coup).

Il y a 3 cas de figure: Vous jouez le coup de la partie, vous jouez un coup aussi bon ou vous jouez un mauvais coup.

Si vous jouez le coup de la partie, vous marquez 3 points. Deux bips aigus se font entendre et l'ordinateur continue la partie jusqu'à l'exercice suivant.

Si vous jouez un coup aussi bon que celui de la partie, vous marquez aussi 3 points. Un bip aigu retentit et les diodes de la case d'arrivée de votre coup s'allument à nouveau. Vous devez alors rejouer votre coup à l'envers comme l'indique l'ordinateur en appuyant sur les cases. Les diodes de la case de départ du coup de la partie s'allument alors fixement. Exécutez le coup comme l'indique l'ordinateur qui continuera ensuite la partie jusqu'à l'exercice suivant.

Si vous jouez un mauvais coup, vous ne marquez aucun point. Un bip grave se fait entendre et les diodes de la case d'arrivée de votre coup s'allument à nouveau. Vous devez alors rejouer votre coup à l'envers comme l'indique l'ordinateur en appuyant sur les cases. Les diodes G et H s'allument à nouveau vous invitant à jouer un autre coup.

Si à votre deuxième essai, vous jouez le coup de la partie ou un coup aussi bon, vous marquez 2 points et la même procédure que ci-dessus se répète.

Si vous jouez un second mauvais coup, vous ne marquez toujours pas de point et la même procédure que ci-dessus se répète. Les diodes de la case de départ du coup de la partie se mettent alors à clignoter. Connaissant maintenant la pièce que vous devez jouer, vous devez trouver la case d'arrivée du coup.

Si vous jouez le coup de la partie ou un coup aussi bon, vous marquez 1 point et la même procédure que ci-dessus se répète.

Si vous jouez à nouveau un mauvais coup, vous ne marquez toujours pas de point. Rejouez le coup à l'envers comme l'indique l'ordinateur en appuyant sur les cases. L'ordinateur vous indique alors le coup à jouer avant de continuer la partie jusqu'à l'exercice suivant.

Vous pouvez appuyer sur PLAY pour obtenir la réponse immédiate à l'exercice. Bien entendu, vous ne marquerez aucun point. Après le huitième exercice, l'ordinateur émet une série de bips et affiche votre score de la façon suivante:

Aucune diode allumée:	0 points
Diodes 1 à 8:	1 à 8 points
Diode A seule:	9 points
Diode H seule:	10 points
Diode H + diodes 1 à 8:	11 à 18 points
Diodes H + A:	19 points
Diode G seule:	20 points
Diode G + diodes 1 à 4:	21 à 24 points

Les diodes s'allument l'une après l'autre pour s'arrêter sur l'indication du score final.

Le tableau ci-dessous vous donne la correspondance de votre score avec un classement Elo.

Points	Classement Elo	Définition
0 - 4	1000 - 1270	Débutant
5 - 8	1280 - 1540	Faible joueur de club
9 - 12	1550 - 1810	Joueur moyen de club
13 - 16	1820 - 2080	Fort joueur de club
17 - 20	2090 - 2350	Joueur de tournoi
21 - 24	2360 - 2620	Maître ou Grand Maître

23. SOINS ET ENTRETIEN

1. Ne laissez jamais votre ordinateur à la lumière solaire directe.
2. N'exposez jamais votre ordinateur à des températures extrêmes.
3. Pour nettoyer votre appareil, utilisez un chiffon doux légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout autre liquide.
4. Ne tentez pas de démonter votre ordinateur.
5. Evitez toute chute de l'appareil ou tout choc brutal.
6. En cas de non-utilisation prolongée, ôtez les piles.

Le non-respect de ces instructions invaliderait automatiquement votre garantie.

24. DONNEES TECHNIQUES

Microprocesseur :	HD 6301 Y
Vitesse :	8 MHz
Programme :	16 Ko
RAM :	256 octets
Niveaux ELO	1800
Niveaux :	12 niveaux standard 4 niveaux d'analyse 16 niveaux faciles 16 niveaux débutant 8 niveaux profondeur d'analyse 8 niveaux de recherche de mats
Bibliothèque d'ouvertures :	2000 coups
Annulation de coups :	10 demi-coups
Adaptateur :	220 V AC/ 9 V DC Minimum : 250 mA Centre négatif