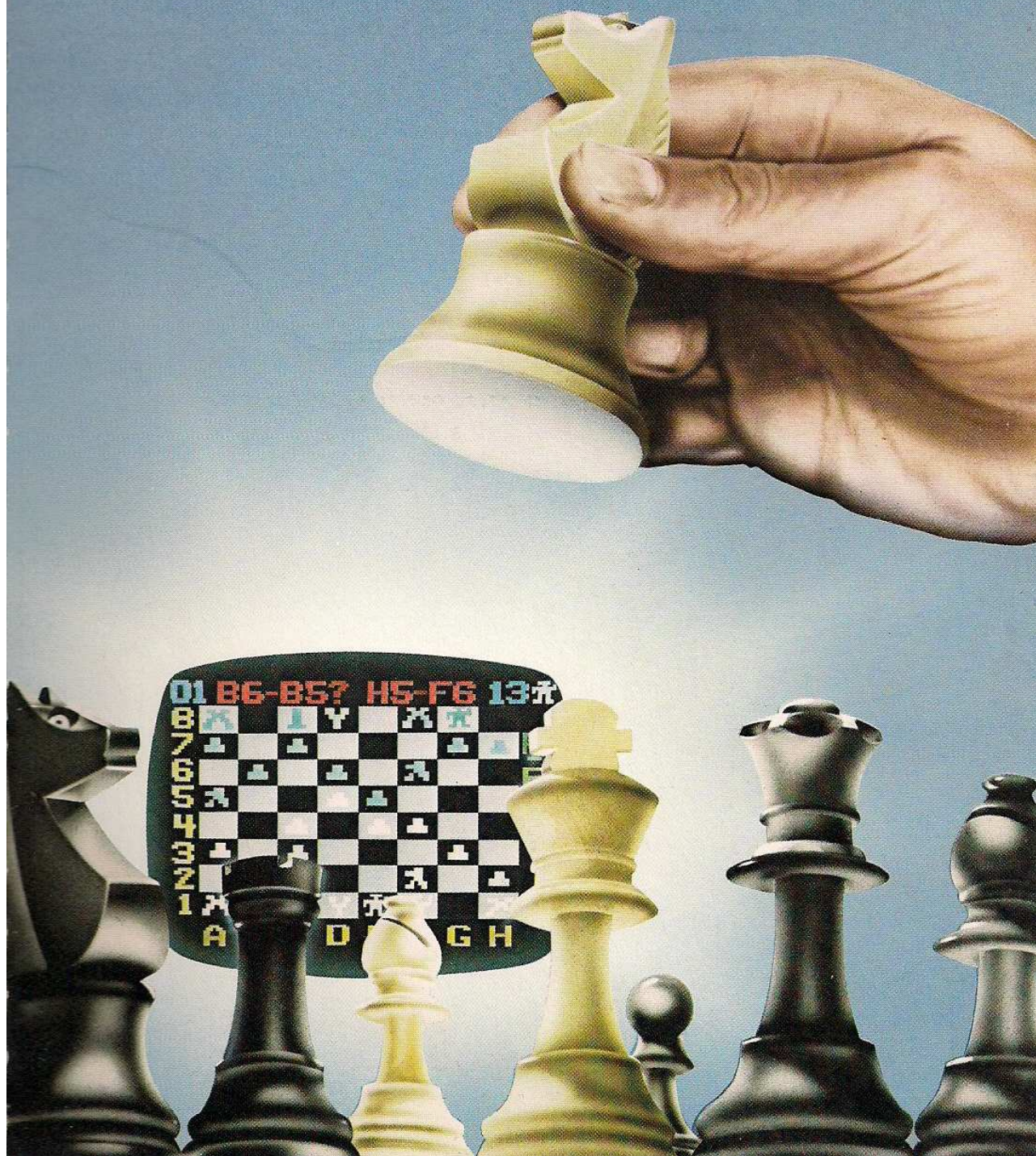


VIDEOPAC C 7010



VIDEOPAC C 7010

JEU D'ECHEC

Depuis toujours, scientifiques et historiens discutent de l'origine et de l'âge des échecs. Aujourd'hui, il est généralement admis que le jeu trouve son origine aux Indes où il fût développé par des moines Bouddhistes, comme alternative de paix à la guerre.

"TSJATOERANGA" était le nom d'origine de ce jeu. C'était en fait le nom d'une armée indienne, composée de fantassins, de cavaliers, d'éléphants et de chariots. Nous trouvons la première référence au "TSJATOERANGA" dans certaines lignes en vers du Sanscrit, écrites par le fameux BANA, qui était un poète à la Cour du Roi SRIHARSHA (604-647).

Des chercheurs prétendent que le jeu était déjà connu aux Indes, 5 siècles avant J.C.

Le jeu d'échec est un jeu complexe et sophistiqué qui s'est répandu dans le monde entier par l'intermédiaire des Pays Arabes. Les termes "Echec et Mat" seraient dérivés du Persan "Shah Mat", qui signifie "Le roi est mort".

Les échecs ont traversé les siècles et il ne fait aucun doute qu'ils défieront les générations futures, car ils semblent représenter l'ultime défi à l'ingéniosité de l'intelligence humaine.

N.B.

Dans tout ce qui suit, dans le cas d'utilisation d'une cartouche C 7010/00, ou du jeu G 7000, il faut utiliser les termes anglais entre parenthèse ().

BIENVENUE AUX ECHECS VIDEOPAC! (*)

Si vous savez jouer aux échecs, vous êtes sans doute impatient de commencer à jouer, aussi nous vous suggérons de sauter les pages 1 à 8, et de commencer à lire ce mode d'emploi à partir de la page 9. Suivez les instructions soigneusement et vous aurez de nombreuses heures agréables en jouant avec un adversaire de haut niveau!

Si vous êtes débutant, nous vous conseillons de lire tout d'abord les règles de base du jeu et de les étudier soigneusement avant de défier l'ordinateur.

Vous constaterez, comme des millions de joueurs avant vous, que le jeu d'échecs est un jeu fascinant, avec d'innombrables possibilités.

Nous nous sommes limités aux règles de base du jeu d'échec. Il aurait été présomptueux de notre part d'essayer de vous donner un cours complet. Mais vous trouverez une grande variété de livres d'échecs dans les librairies et les magasins spécialisés.

Le Vidéopac Echecs vous offre la possibilité de vous entraîner et de vous perfectionner seul contre l'ordinateur, en choisissant la force de votre opposant.

(*) Le concept stratégique du Vidéopac Echecs est identique au programme "Gambit" développé par WIM RENS et diffusé par MICROTREND INTERNATIONAL B.V.

Le Vidéopac Echecs répond à toutes les règles connues des échecs, à l'exception de la règle des 3 déplacements consécutifs identiques, et de la règle des 50 derniers coups de la partie, où aucun des camps n'a effectué de prise ou de mouvement de pion.

Attention!

Le module Vidéopac Echecs contient un circuit à microprocesseurs très complexe et très sophistiqué, pour couvrir intégralement toutes les situations de jeu. Bien que le Vidéopac Echecs ait été testé intensivement, il se peut que dans un très petit nombre de cas, dans une situation imprévue, l'ordinateur ne réponde pas. Dans ce cas, le jeu se bloquera, la seule solution sera alors d'appuyer sur "RESET" (départ) et de recommencer une nouvelle partie.

LES REGLES DE BASE DU JEU D'ECHECS

1. Aux échecs, les joueurs blancs ont le privilège de jouer les premiers.
2. Le but du jeu est de capturer le Roi adverse.
3. Si le Roi est attaqué directement par une pièce ennemie, il est dit "En Echec".
4. Si le défenseur ne peut déplacer son Roi ou déplacer une autre pièce pour repousser l'attaque, il est dit "Echec et Mat", ou "Mat". Il a alors perdu la partie.

L'EGALITE OU NULLITE

Il y a plusieurs possibilités pour qu'une partie se termine par une égalité, sans gain ni pour l'un, ni pour l'autre.

1. Par manque de matériel des 2 joueurs.
Ceci signifie que les 2 joueurs n'ont plus assez de pièces sur l'échiquier pour espérer que l'un ou l'autre remporte la victoire.

2. Par déplacement impossible: "PAT".
Le "Pat" est atteint lorsque le Roi n'étant pas directement attaqué, le défenseur ne peut déplacer aucune de ses pièces sans mettre son Roi en "Echec".

3. L'échec perpétuel.
Si un des joueurs peut démontrer qu'il peut mettre en échec le Roi adverse, à chacun de ses coups, quels que soient les mouvements de celui-ci, le jeu est considéré comme égal.

4. Répétition de déplacement.
Si toutes les pièces sur l'échiquier, qu'elles soient blanches ou noires, se présentent exactement 3 fois dans les mêmes positions, au cours d'une partie, et à condition que ce soit au même joueur de jouer, celui-ci peut demander "Egalité".

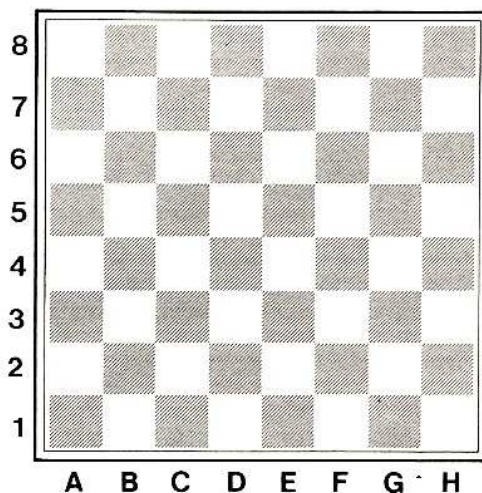
5. Règle des cinquante déplacements.
Si aucun pion n'a été déplacé et aucune capture n'a été faite au cours des 50 derniers coups, l'égalité peut être demandée par n'importe quel joueur.

6. Par convention.

Si l'un des joueurs estime à n'importe quel moment du jeu, qu'aucun des deux joueurs n'a de chance de gagner, il peut proposer à son adversaire l'égalité. Celui-ci peut accepter ou refuser cette égalité, et dans ce dernier cas, le jeu continue.

N.B.

Aux échecs, contrairement à d'autres jeux, comme le "jeu de dames", il n'y a aucune obligation de prendre une pièce adverse.



L'ECHIQUEUR

Les échecs se jouent sur un plateau carré "l'échiquier", composé de 64 cases divisées en 8 lignes de 8 cases carrées chacune. Ces petites cases sont alternativement blanches et noires.

Le plateau est placé entre les 2 joueurs de telle sorte que chacun voit de son côté, une case blanche en bas et à droite du plateau.

Pour faciliter la notation d'une partie, chaque case est identifiée par la combinaison d'une lettre et d'un chiffre, partant du coin gauche inférieur. Les nombres vont verticalement de 1 à 8 et indiquent une ligne ou rangée, tandis que les lettres vont horizontalement de A à H, et indiquent une colonne. La case dans le coin inférieur gauche est ainsi désignée par A1, tandis que celle du coin supérieur droit est désignée par H8.

Par convention, ce sont les joueurs blancs qui jouent en bas de l'échiquier et les joueurs noirs en haut.

LES PIECES



Chaque joueur à 16 pièces à sa disposition: un Roi - une Dame - 2 tours - 2 fous - 2 cavaliers et 8 pions.

Chaque pièce représente une certaine force stratégique, déterminée par ses possibilités de mouvement à travers l'échiquier. Une bonne indication est donnée par les chiffres suivants:

- pion 1
- cavalier 3
- fou 3
- tour 5
- Dame 10

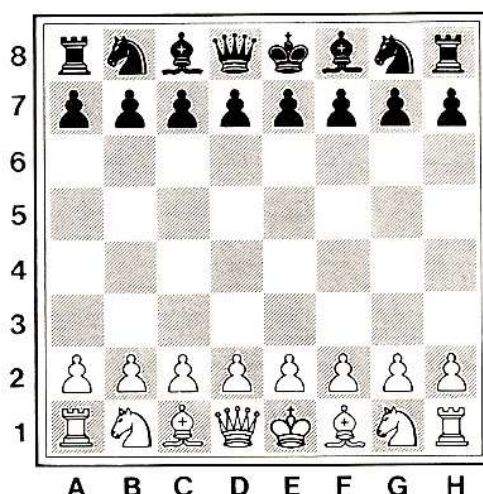
Le Roi est exclu de cette liste, car il joue un rôle différent dans la partie comme nous le verrons plus loin.

Ces valeurs ne servent que d'indication et ne doivent pas être considérées comme absolues. Il est tout à fait possible de gagner une partie avec une force plus faible que son adversaire. Tout dépend de la position stratégique des pièces et non de leur liberté de mouvement.

Les symboles utilisés dans cette introduction aux échecs sont internationalement utilisés et vous les retrouverez dans toutes les littératures sur les échecs.

Les pièces d'échecs les plus couramment utilisées actuellement et prescrites dans les tournois par la Fédération Internationale d'Echecs furent dessinées par le Britannique HOWARD STAUNTON qui a vécu de 1810 à 1874.

DISPOSITION DES PIECES



A chaque nouvelle partie, les pièces sont toujours disposées de la même façon, comme l'indique le diagramme ci-dessus.

Les blancs, en bas, se rangent de gauche à droite: une tour - un cavalier - un fou - la Dame - le Roi - un fou - un cavalier et une tour. La rangée au-dessus est occupée uniquement par les pions.

Rappelez-vous cette règle mnémotechnique: **qu'au début de la partie, la Dame est toujours placée sur la case de sa couleur:** la Dame blanche sur une case blanche, la Dame noire sur une case noire.

LE ROI

Le Roi est la pièce centrale du jeu d'échecs.

Le but du jeu est de capturer le Roi opposé. Si vous y arrivez, vous avez gagné la partie.

Echec

Si le Roi est attaqué par une pièce adverse, mais qu'il a la possibilité de s'échapper ou de contrer l'attaque en manoeuvrant une de ses autres pièces, ceci est appelé "Echec".

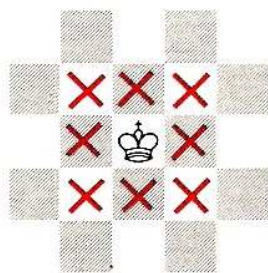
Echec et Mat

Si le Roi n'a aucune possibilité de s'échapper ou de contrer l'attaque, cette situation est désignée "Echec et Mat", ce qui signifie que l'adversaire a gagné la partie.

Déplacement et capture

Le Roi se déplace d'une seule case à la fois, dans n'importe quelle direction, pourvu que la case ne soit pas occupée par une autre pièce de son équipe ou menacée par l'adversaire.

Si la case est occupée par une pièce adverse, le Roi peut se déplacer sur cette case et capturer la pièce, à condition que cette pièce ne soit pas protégée par une autre pièce.



Le Roi ne se déplace que d'une case, dans n'importe quelle direction, sur une ligne, sur une colonne, diagonalement, en avant ou en arrière.

Le Roque

Il y a une exception à la liberté de mouvement du Roi, décrite ci-dessus, c'est "Le Roque", ce qui revient à déplacer le Roi de 2 cases vers la tour, après quoi la tour vient se placer directement à côté du Roi de l'autre côté. **Ceci n'est compté que pour un coup.**

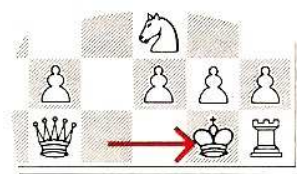
Il y a cependant plusieurs conditions à respecter pour jouer ce coup :

- Toutes les cases entre la tour et le Roi doivent être libres.
- Le coup ne peut être exécuté que si, ni le Roi, ni la tour choisie, n'ont été déplacés de leur position d'origine.
- Le Roque n'est pas possible quand le Roi est en situation d'échec, quand le Roi doit passer par une case couverte par une pièce ennemie, ou quand le Roi s'expose lui-même à une position d'échec.

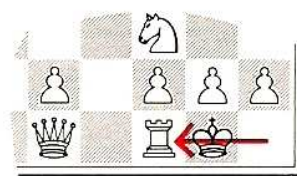
Le Roque peut être fait d'un côté ou de l'autre du Roi.

Le Petit Roque: Le Roque est effectué avec la tour côté Roi.

Phase 1

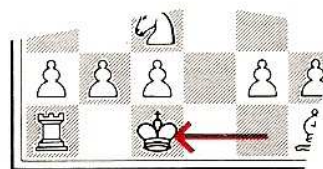


Phase 2

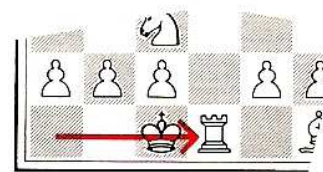


Le Grand Roque: Le Roque est effectué avec la tour côté Reine.

Phase 1



Phase 2



Il y a deux raisons très importantes de "roquer" durant une partie. La première raison et la principale est un mouvement défensif dans le but de protéger le Roi en plaçant celui-ci dans un coin mieux gardé qu'au centre de la ligne de base souvent à découvert. L'autre raison est "Le Roque" de caractère offensif, puisqu'il permet à deux pièces de se déplacer ensemble, l'une couvrant l'autre. (Voir également "Déplacement et capture de la tour").

LA DAME

La Dame, comme nous l'avons déjà vu, est la plus forte et la plus importante pièce de l'équipe, surpassant toutes les autres pièces de l'équipe, à l'exception du Roi lui-même. Si votre Dame est prise, vous subissez une lourde perte, mais vous n'aurez pas nécessairement perdu la partie.

Déplacement et prise

La force de la Dame provient du fait qu'elle peut se déplacer dans n'importe quelle direction, et de n'importe quelle distance, à condition qu'elle ne rencontre pas d'obstruction sur son chemin.

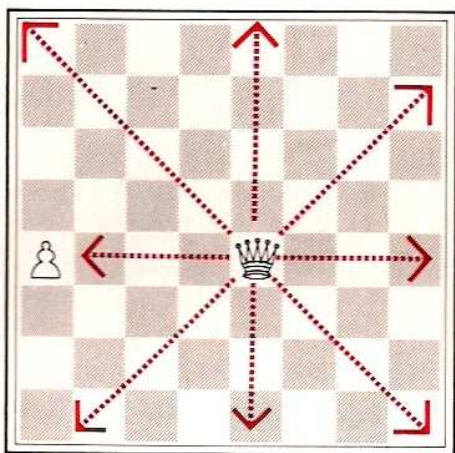
Deux obstructions sont possibles:

- **Par une pièce de son équipe**

Dans ce cas, elle peut occuper toutes les cases entre sa position initiale et l'autre pièces.

- **Par une pièce adverse**

Dans ce cas, elle peut prendre cette pièce en se mettant à sa place, la pièce adverse étant alors retirée de l'échiquier.



LA TOUR

Les tours sont considérées comme les pièces les plus importantes après la Dame. Au départ, elles se situent dans les deux coins de la ligne de base (position A1 - H1 ou A8 - H8).

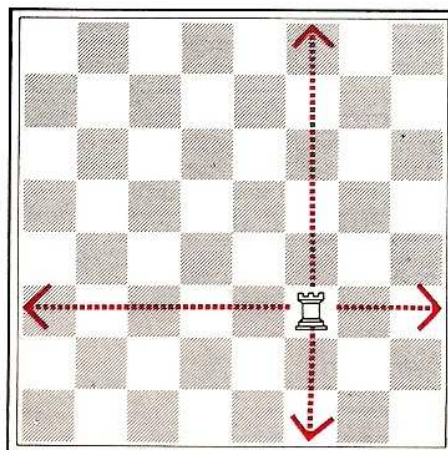
Déplacement et prise

La tour peut se déplacer d'un nombre quelconque de cases, horizontalement ou verticalement, jusqu'à ce qu'elle rencontre une autre pièce de sa couleur.

Si l'obstacle rencontré est une pièce adverse, la tour prend cette pièce en se mettant à sa place. La pièce capturée est retirée de l'échiquier.

Une seule exception à ces mouvements, "Le Roque" déjà décrit avec le Roi. Un des

avantages du "Roque" est que les 2 tours sur la même ligne peuvent se protéger, l'une, l'autre, leur donnant une force supplémentaire durant la partie.



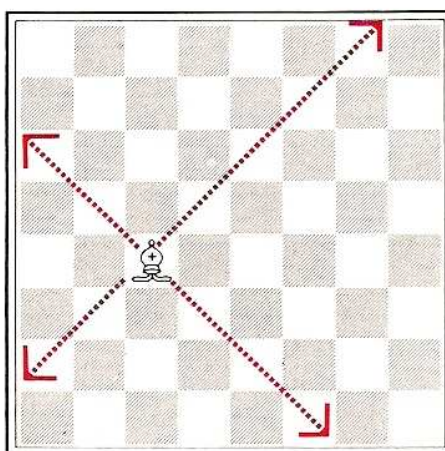
La tour peut se déplacer sur l'échiquier d'un nombre quelconque de cases, horizontalement ou verticalement.

LE FOU

Déplacement et prise

Le fou se déplace d'un nombre quelconque de cases, toujours le long des lignes diagonales, c'est-à-dire sur toutes les cases de même couleur que sa case de départ initiale.

Si l'obstruction provient d'une pièce adverse, le fou peut capturer cette pièce en prenant sa place. Cette pièce est alors retirée de l'échiquier.



Le fou est libre de se déplacer d'autant de cases qu'il désire sur les diagonales, tant qu'il n'est pas arrêté par une autre pièce.

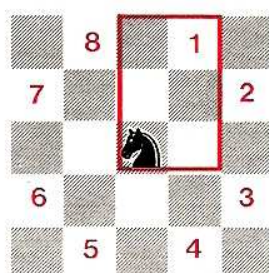
LE CAVALIER

Le cavalier est une pièce intéressante pour deux raisons:

- Le cavalier fait des mouvements erratiques et est la seule pièce qui peut passer au-dessus d'une obstruction, qu'elle soit due à une pièce de son équipe ou de l'adversaire.

Déplacement et prise

Le cavalier, contrairement aux autres pièces, ne se déplace pas en ligne droite, mais effectue des déplacements en forme de "L", limités à deux cases: une case en horizontale ou en verticale et une case en diagonale. Le mouvement est plus facile à expliquer en considérant un rectangle de 2 carrés sur 3 carrés. Le cavalier se trouvant dans un coin ne peut atteindre que le coin opposé, soit en exécutant un bond en diagonale, puis un bond vertical, soit en effectuant un bond vertical, puis un bond en diagonale, comme le montre la figure ci-dessous:



Pour plus de clarté, un des rectangles a été encadré dans le diagramme ci-dessus, mais le mouvement peut être effectué dans n'importe quelle direction. Ceci signifie que le cavalier couvre toute une zone et peut faire 8 mouvements, à condition naturellement qu'il ait assez de liberté de mouvement.

Nous avons déjà mentionné le fait que le cavalier a la possibilité de passer au-dessus d'un autre pion.

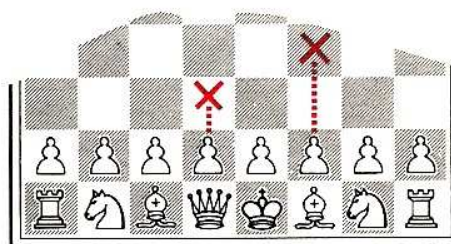
Il capture les pièces adverses en prenant leur place, la pièce capturée étant alors retirée de l'échiquier.

LE PION

Le simple fait que le pion ait la plus faible valeur, n'empêche pas que celui-ci est très intéressant durant une partie. La perte d'un simple pion peut décider de l'issue d'une partie.

Marche d'un pion

Le pion ne se déplace que d'une seule case à la fois, toujours en avant, il ne peut pas reculer. Cependant, il y a une exception. Au premier mouvement de sa position d'origine le pion a la possibilité de se déplacer de 2 cases en avant.



Le pion se déplace d'une case en avant. Quand on le déplace la première fois de sa case d'origine, le joueur a la possibilité de se déplacer de deux cases en avant.

Prise par un pion

Tandis que les autres pièces continuent leur mouvement régulièrement, en prenant la place des pièces adverses qui se trouvent sur leur chemin, le pion prend les pièces d'une manière différente.

Alors que son déplacement se fait en ligne droite (1 case à la fois), le pion ne capture qu'en diagonale, à gauche ou à droite; il change donc de colonne.



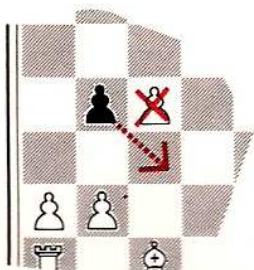
Le pion capture un adversaire en faisant un déplacement en diagonale. Ceci signifie qu'un pion peut attaquer 2 cases en même temps sur l'échiquier.

La prise "en passant".

Cela signifie qu'un pion peut capturer un pion adverse sous certaines conditions, s'il n'est pas situé en diagonale par rapport à lui, mais situé juste à côté de lui.

Ceci s'applique seulement à la situation où un pion opposant a été déplacé de 2 cases en avant, à partir de sa case de départ. Le pion attaquant peut alors capturer celui-ci "en passant", en ignorant le fait que le pion a été déplacé de 2 cases et considère qu'il n'a avancé que d'une case, ce qui le placerait en diagonale.

La prise "en passant" n'est pas obligatoire, **et doit se faire immédiatement** après que le pion adverse ait avancé de 2 cases.



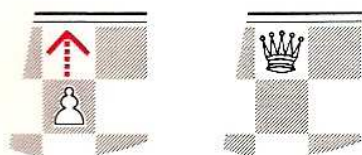
Le pion blanc s'est déplacé de 2 cases en avant. Au coup suivant, le pion noir capture le pion blanc, en se plaçant sur la case en diagonale, comme si le pion blanc n'avait avancé que d'une case.

Promotion d'un pion

Si un pion atteint le bord opposé de l'échiquier, il est promu "officier".

Ceci signifie qu'un pion doit être remplacé par une autre pièce de plus haute valeur. Dans la majorité des cas, le joueur choisira de transformer le pion en Dame, auquel cas, le même joueur pourra avoir plusieurs Dames sur l'échiquier.

Le joueur peut également, pour des raisons stratégiques, décider de promouvoir leur pion en tour, fou ou cavalier (excepté en Roi, chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Roi).



Un pion atteignant le côté est promu en Dame.

NOTATION

La notation des échecs est importante pour de nombreuses raisons.

Premièrement et principalement, vous pouvez désirer conserver les parties que vous avez jouées, coup par coup.

Vous pouvez ensuite analyser comment vous avez gagné ou pourquoi vous avez perdu.

Deuxièmement, nous avons déjà fait référence à la nombreuse littérature qui existe sur les échecs, et vous aimerez lire et étudier des ouvrages de stratégie ou la description des parties et les théories des Grands Maîtres.

Il est donc important de se familiariser avec la notation.

Le Vidéopac Echecs utilise la "notation algébrique" qui est la plus largement répandue. Cela consiste, pour chaque mouvement, à indiquer en premier les coordonnées de la case de départ, puis celles de la case d'arrivée, ainsi que la notation séparée par un trait d'union: G 1 - F 3 indique que la pièce située initialement sur la case G 1 (colonne G - ligne 1) se déplace à F 3 (colonne F - ligne 3).

Pour identifier les pièces qui opèrent un mouvement, on fait précéder les coordonnées de départ et d'arrivée par leur initiale;

R pour Roi

D pour Dame

T pour tour

F pour fou.

C pour cavalier*

Exemple : C G 1 - F 3

Lorsqu'aucune initiale ne précède les coordonnées, il s'agit automatiquement d'un pion.

* Quand un pion est promu, vous verrez que sur le Vidéopac Echecs, il suffit d'appuyer sur l'initiale correspondant à la promotion, pour transformer le pion en la pièce choisie.

Quand on capture une pièce adverse, le trait d'union séparant les 2 coordonnées est remplacé par "x".

Exemple : C G 1 x F 3 - le cavalier situé en G 1 prend la pièce située en F 3.

Dans la littérature anglaise, les pièces sont désignées par:

K King

Q Queen

B Bishop

N Knight

R Rook

Petit Roque (côté Roi) est indiqué par "O-O".

Grand Roque (côté Dame) est indiqué par "O-O-O".

Quand un mouvement est considéré très fort, du point de vue stratégique, il est indiqué par un point d'exclamation (!).
Quand un coup est faible ou douteux, on trouve un point d'interrogation (?).

Une position d'Echec est indiquée par une croix: +

Un "Echec et Mat" par deux croix: ++

Un exemple:

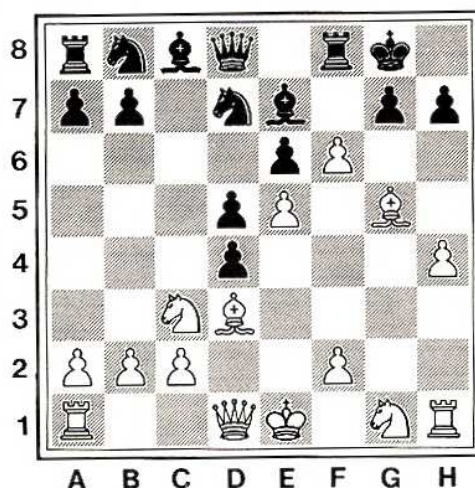
Les blancs

1. e2-e4
2. d2-d4
3. Nb1-c3
4. Bc1-g5
5. e4-e5
6. h2-h4
7. Bf1-d3
8. g2-g4
9. g4-f5
10. f5-f6

Les noirs

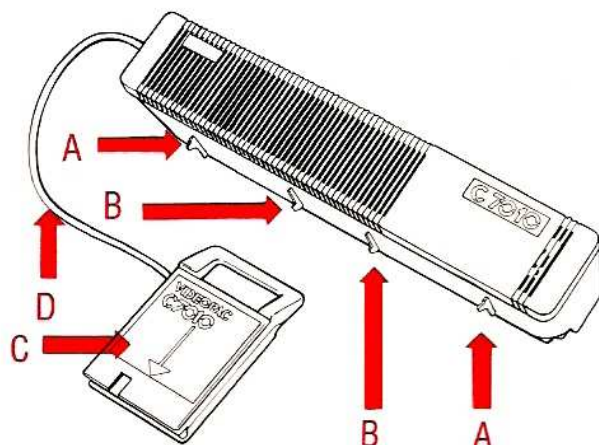
- e7-e6
- d7-d5
- Ng8-f6
- Lf8-e7
- Nf6-d7
- O-O
- f7-f5
- c7-c5
- c5-d4

Après quoi, la situation sur l'échiquier est celle présentée ci-dessous.



MISE EN PLACE DU MODULE ECHEC VIDEO PAC

Le module C 7010 Echec Vidéopac est facile à relier sur la console ordinateur.

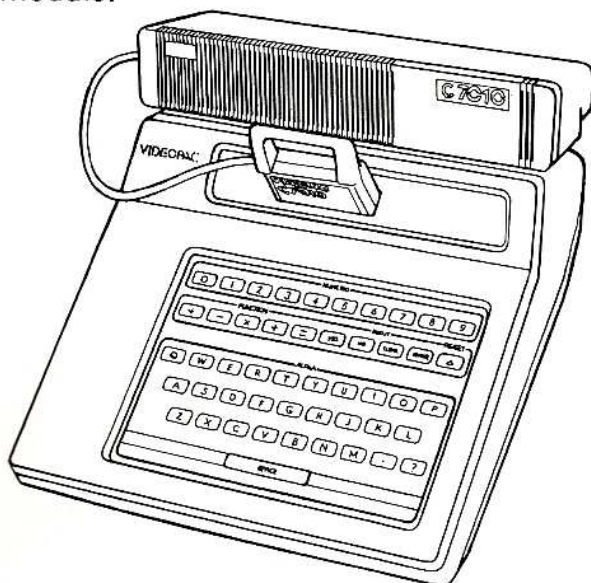


1. Introduire les pions de positionnement dans les fentes d'aération situées sur le dessus de la console, en engageant ensemble les pions (A) gauche et droite.

2. Glisser le module de bas en haut, jusqu'à ce que les 2 pions (B) entrent également dans les fentes.

3. Introduire la cartouche (C) dans la console.

Le câble (D) assure la liaison électrique entre la console ordinateur et le microprocesseur situé dans le module C 7010. Il permet également d'alimenter le module.



N.B.
Suivre la même procédure pour fixer le module C 7010 sur les autres modèles de console Vidéopac.

MISE EN MARCHÉ DU VIDEO PAC "ECHEC"

L'ordinateur Vidéopac, ainsi que le module "Echec" contiennent tous les deux une électronique complexe. Aussi est-il important que la communication des ordres se fassent entre eux d'une manière très sûre. Le moyen d'y arriver est de toujours appuyer très soigneusement et franchement sur les touches du clavier.

En premier, appuyez toujours sur "départ" (RESET)

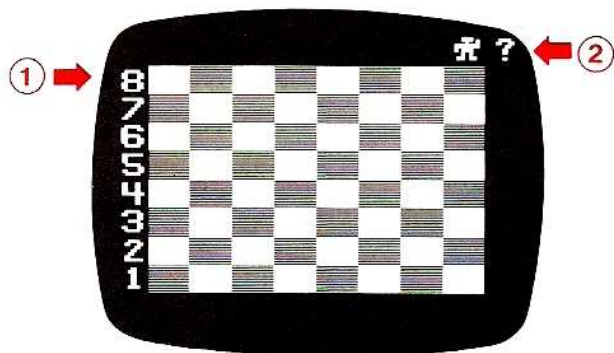
Même si vous voyez apparaître sur votre écran "Quel Jeu ?" sans avoir enfoncé la touche, appuyez quand même sur "départ" (RESET).

Ceci vous assure que tous les circuits de votre jeu ont été mis au départ.

"Quel Jeu ?" apparaît sur l'écran et un son se fait entendre.

Appuyez sur la touche 1

Sur votre écran apparaissent des cases blanches et noires, c'est votre échiquier.



1. A gauche de l'échiquier, les chiffres 1 à 8 repèrent les lignes horizontales, en commençant par le bas.

N.B.

Sur certains téléviseurs, les chiffres 1 à 8 ne sont pas entièrement visibles, ceci n'a aucune conséquence sur la partie, et **n'est pas dû** à votre Vidéopac.

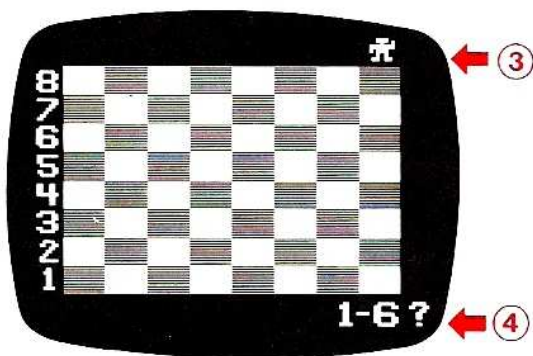
2. Dans le coin droit en haut, vous voyez un petit bonhomme blanc suivi d'un point d'interrogation. Ceci signifie que l'ordinateur vous demande avec quelle couleur de pièce vous voulez jouer: les

blancs ou les noirs. En choisissant les blancs, vous aurez l'avantage de commencer à jouer.

Si vous désirez jouer avec les blancs, appuyez sur "OUI" (YES).

Si vous désirez jouer avec les noirs, appuyez sur "NON" (NO).

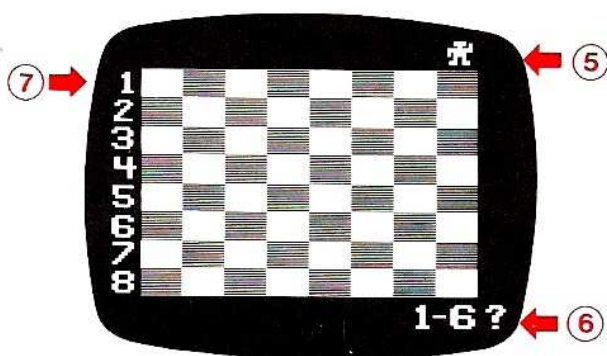
Si vous choisissez de jouer avec les blancs:



3. Le point d'interrogation disparaît, indiquant que l'ordinateur a bien enregistré votre demande.

4. Dans le coin droit, en bas, vous lisez "1 - 6 ?". L'ordinateur vous demande à quel niveau de force vous désirez vous mesurer à lui.

Si vous choisissez de jouer avec les noirs:



5. Le point d'interrogation disparaît, un petit bonhomme gris foncé remplacera le blanc, ce qui indique que vous avez bien choisi de jouer avec les noirs. C'est l'ordinateur qui jouera avec les blancs et qui commencera la partie.

6. L'ordinateur vous demande de sélectionner un niveau de force.

7. En regardant sur le côté gauche de

l'échiquier, vous constaterez que les chiffres repérant les lignes sont inversés, démarrant avec le 1 en haut de l'écran.

Ceci est fait pour votre commodité et pour se conformer à la notation internationale qui stipule que les blancs sont toujours positionnés sur les lignes 1 et 2. Jouer de bas en haut est naturellement plus facile.

QUEL NIVEAU DE FORCE CHOISIR

Cela dépend de votre propre force à jouer aux échecs.

L'ordinateur est capable d'analyser ses mouvements six coups en avance.

En terme d'échec, on dit six coups en profondeur. Ceci signifie que l'ordinateur, pour chaque mouvement de pièce, va étudier ses conséquences durant les 5 coups à venir, en se mettant à la place de son adversaire.

Au commencement d'une partie, ceci est relativement simple, mais au fur et à mesure que le jeu progresse, la complication s'accroît à chaque mouvement de pièce.

Ainsi, chaque nouvelle situation (déplacement d'une pièce), offre en moyenne 30 possibilités. L'ordinateur, quand il joue à sa pleine capacité (6 niveaux de profondeur) doit analyser $30 \times 30 \times 30 \times 30 \times 30 \times 30 = 729.000.000$ situations, avant de faire le choix final.

Lorsque vous sélectionnez un niveau inférieur à 6, l'ordinateur étudie un ou plusieurs coups en profondeur en moins. Il perd alors de sa force mais demande moins de temps de réflexion.

Au niveau 2:

L'ordinateur fonctionne avec deux coups en profondeur. Il déplace une de ses pièces 10 secondes environ après que vous ayez joué votre propre coup.

C'est le niveau débutant.

Il convient aussi pour une arrivée rapide à l'échec.

Au niveau 3:

L'ordinateur "réfléchit" sur 3 coups en profondeur et son temps de réponse moyen est de 1 minute environ.

Ce niveau convient également au débutant.

Au niveau 4:

L'ordinateur joue 4 coups en profondeur.

Son temps de réponse moyen est de 10 minutes environ.

Il peut être considéré comme le niveau qui permet d'étudier le jeu.

Au niveau 5:

L'ordinateur pense 5 coups en profondeur. Son temps de réponse moyen est de 20 minutes environ.

A ce niveau, l'ordinateur sera capable de faire, sur une situation donnée, "Echec et Mat" en 2 coups.

Le niveau 5 est destiné au joueur expérimenté.

Au niveau 6:

A ce niveau, l'ordinateur fonctionne à pleine capacité : 6 coups en profondeur. Il sera capable de trouver toutes les situations "d'Echec et Mat" en 3 coups.

Ce niveau est destiné aux bons joueurs. Il est comparable à un joueur CLASSE 1650 dans le système de points ELO.

N.B.

Le classement "ELO" a été imaginé par un Américain, Professeur de Physiques, ARPAD ELO, et adopté en 1972 par la F.I.D.E. (Fédération Internationale d'Echecs).

Au niveau 1:

C'est le niveau qui simule à peu près un tournoi puisque l'ordinateur s'impose une limite de temps à ses mouvements.

Il fonctionne à 6 coups en profondeur, mais le processus est réduit en temps, ainsi l'ordinateur joue environ 30 coups par heure.

C'est une durée agréable pour un joueur expérimenté.

Le niveau 1 est considéré comme plus fort que le niveau 4.

CHOIX DE NIVEAU DE FORCE

Le choix de niveau de force s'effectue en appuyant sur la touche correspondante du clavier - de 1 à 6.

Après quoi, l'ordinateur est prêt à vous affronter.

N.B.

Supposons que vous ayez décidé de jouer avec les blancs et que vous envisagiez d'essayer en premier le niveau 2.

Appuyez sur la touche 2



8. Les pièces font leur apparition sur l'échiquier. Vous constaterez que leur représentation diffère des symboles graphiques utilisés dans la littérature, ou des pièces "Staunton" communément employées avec les jeux d'échec.

Etudiez-les et vous verrez qu'en moins d'une partie, vous vous serez familiarisé avec elles.

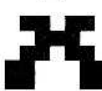
Dans le Vidéopac Echec, les pièces sont représentées par les graphiques suivants:



le Roi (King)



la Dame (Queen)



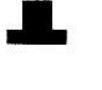
la tour (Rook)



le fou (Bishop)



le cavalier (Knight)



le pion (Pawn)

9. Le petit bonhomme blanc clignotant indique que c'est à votre tour de jouer. C'est à vous de commencer.

N.B.

Quand l'ordinateur joue avec les blancs, le petit bonhomme est gris foncé. L'ordinateur joue le premier. Après quoi, le petit bonhomme gris se met à clignoter, ce qui indique que c'est à vous de jouer avec les noirs.

10. A cet endroit, l'ordinateur indique le nombre de coups qui ont été joués. On a coutume aux échecs de compter un coup lorsque les deux joueurs ont fait chacun un mouvement. C'est ce que fait l'ordinateur.

11. Juste en-dessous de l'échiquier, vous voyez une série de lettres capitales de A à H qui repèrent les 8 colonnes.

N.B.

Si vous jouez avec les noirs, ces lettres apparaissent dans l'ordre alphabétique inverse pour compenser le fait que l'échiquier a été retourné.

12. Dans le coin bas à droite, vous voyez en gris μP , suivi d'un nombre en rouge (2).

μP représente l'ordinateur (microprocesseur) et a la même fonction que le petit bonhomme en haut de l'écran. Quand le μP clignote, l'ordinateur réfléchit au prochain coup qu'il va jouer.

N.B.

Quand l'ordinateur joue avec les blancs, ces symboles apparaissent en blanc.

Le chiffre 2 en rouge confirme le choix que vous avez fait sur la force de l'ordinateur.

DEPLACEMENT DES PIECES

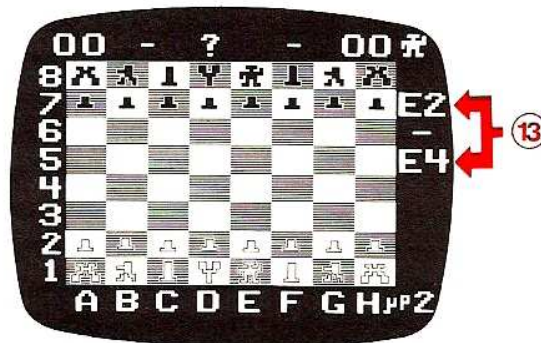
Pour déplacer une pièce, tout d'abord, vous appuyez sur les touches correspondant aux coordonnées de la pièce que vous désirez déplacer. Commencez par la lettre indiquant la colonne, puis par le chiffre indiquant la ligne.

Puis, vous appuyez sur les touches

indiquant les coordonnées de la case où vous désirez amener votre pièce.

Supposons que vous vouliez ouvrir le jeu en déplaçant le pion de Roi de 2 cases en avant.

Vous appuyez sur les touches: E-2 – E-4.



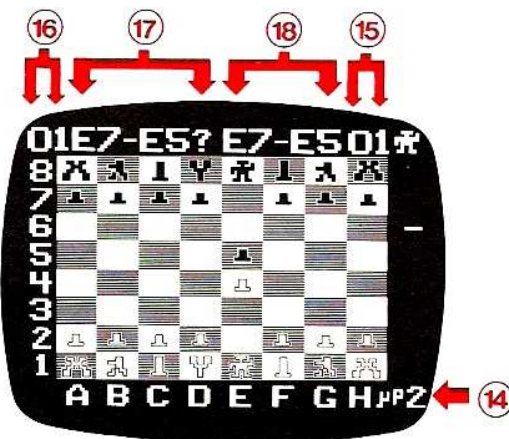
13. Les coordonnées que vous avez programmées s'affichent sur le côté droit de l'échiquier. L'ordinateur n'exécute pas encore le mouvement que vous avez ordonné, ce qui vous laisse la possibilité de modifier une erreur.

Pour faire une correction, appuyez sur "Effacement" (EFFT – CLEAR), jusqu'à ce que les coordonnées incorrectes disparaissent.

Vous pouvez alors reconsidérer votre déplacement et frapper d'autres coordonnées au clavier.

Pour exécuter votre mouvement, appuyez sur "ENTREE" (ENTER)

Lorsque vous appuyez sur "ENTREE" (ENTER), votre choix est définitif, le mouvement est effectué et il est impossible de vous reprendre, ce qui est une règle de base du jeu d'échec où "toute pièce touchée doit être jouée".



Quand vous faites une erreur ou un coup illégal:

Il peut arriver que vous fassiez une erreur de déplacement de pièce et que vous ayez appuyé sur "ENTREE" (ENTER), demandant à l'ordinateur d'exécuter votre déplacement sur une case déjà occupée par une pièce de votre équipe, ou un déplacement anormal de pièces: déplacement d'un cavalier en ligne droite, ou encore que vous mettiez après le déplacement d'une pièce votre Roi en échec direct par un pion ennemi.

Dans tous ces cas, l'ordinateur refuse d'exécuter le déplacement prévu et émet un court grognement, et les coordonnées que vous aviez programmées à droite de l'échiquier s'effacent. Vous devez reconsidérer votre tactique, et refrapper d'autres coordonnées.

14. Le symbole gris de l'ordinateur commence à clignoter pour indiquer qu'il est en train de calculer son déplacement. En jouant au niveau 2, cela ne dure qu'un instant.

15. Le compteur de mouvement a enregistré le fait que le premier coup a été joué.

Vous pouvez suivre le "processus de pensée" de l'ordinateur

Une caractéristique du Vidéopac Echec est qu'il vous indique le processus de pensée de l'ordinateur qui étudie son prochain mouvement.

16. Le chiffre bleu dans le coin haut à gauche, indique le nombre de coups qui restent à analyser par l'ordinateur avant de jouer.

17. Les coordonnées rouges à gauche du point d'interrogation indiquent à quel coup l'ordinateur est en train de réfléchir.

18. Les coordonnées rouges à droite, indiquent quel est le coup le meilleur que l'ordinateur a trouvé jusqu'à présent. Quand le compteur atteint "01", l'ordinateur effectuera le mouvement indiqué en 18.

Vous apprécierez rapidement cette caractéristique du Vidéopac Echec. Au cours d'une partie, vous pouvez vous trouver rapidement dans une situation complexe. Dans une partie d'échec normal, vous suivez facilement le déplacement des pièces de votre adversaire. Avec l'ordinateur, (particulièrement au niveau 2), le déplacement se fait très rapidement et presque imperceptiblement. Vous pouvez alors "voir" le coup qui a été joué en regardant les coordonnées sur l'écran.

N.B.

En jouant au niveau 2, le processus est difficile à suivre à cause de la réponse ultra rapide de l'ordinateur. Vous verrez beaucoup mieux le processus en jouant au niveau 3 ou 4, puisque l'ordinateur prend beaucoup plus de temps pour évaluer ses coups.

LE ROQUE (Castling)

Le Petit Roque (côté Roi).

Appuyez sur „00" (2 fois 0) (non pas zéro mais la lettre O).

Le Grand Roque (côté Dame).

Appuyez sur "000" (3 fois 0) (non pas zéro mais la lettre O)
Puis, appuyez sur "ENTREE" (ENTER).

Attention: Quand vous "roquez", prenez soin d'appuyer sur la touche O très franchement, et comptez le nombre de fois que vous appuyez, spécialement quand vous êtes dans une situation où il vous est possible de "roquer" d'un côté ou de l'autre.

N.B.

Quand l'ordinateur fait un "Roque", son mouvement n'est pas indiqué par "O-O" ou "O-O-O", mais par les coordonnées du mouvement de la tour seulement.

LES PRISES

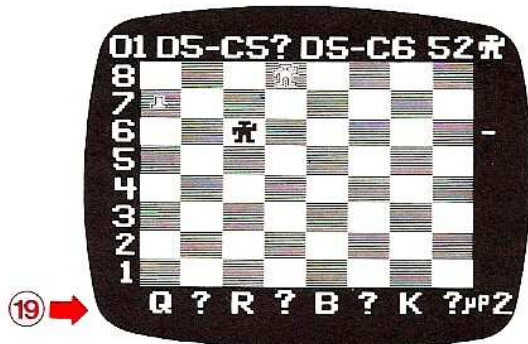
Si vous désirez prendre une pièce ennemie, appuyez simplement sur les touches des coordonnées de la pièce à prendre, comme si c'était un coup normal.

LA PRISE "EN PASSANT"

Déplacer le pion dans la case que le pion adverse aurait occupé s'il n'avait avancé que d'une case au lieu de deux.

PROMOTION

Lorsqu'un de vos pions a atteint le point où il peut être promu, tapez sur le clavier les coordonnées nécessaires pour effectuer le déplacement de promotion. Puis appuyez sur "ENTREE" (ENTER).



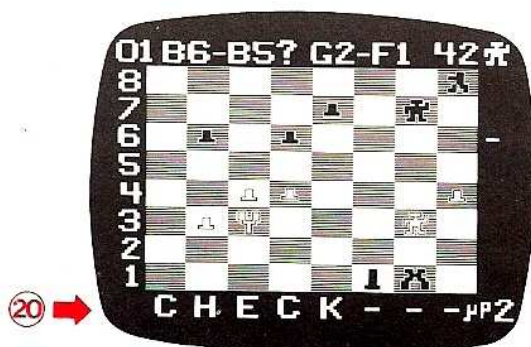
19. L'ordinateur désire savoir en quelle place votre pion doit être promu. Les lettres A à H indiquant les colonnes sont remplacées par:
"D? - F? - C? - T?"

D? : Dame (Q pour Queen)
T? : Tour (R pour Rook)
F? : Fou (B pour Bishop)
C? : Cavalier (K pour Knight)

Appuyez sur la touche du clavier correspondant à la promotion "D" pour Dame, "T" pour tour, etc...

N.B.

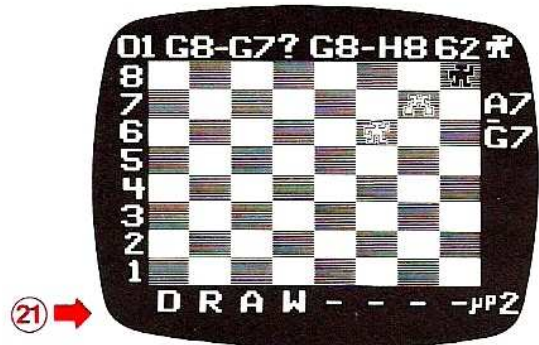
Lorsque c'est l'ordinateur qui fait la promotion d'un de ses pions, le choix s'effectue automatiquement.



Echec

20. Quand l'un ou l'autre Roi est exposé à une attaque directe, l'ordinateur annonce "Echec". Ce mot apparaît en bas de l'échiquier, à la place des coordonnées A à H. Si vous désirez les faire réapparaître, appuyez sur la touche "Espace" (SPACE).

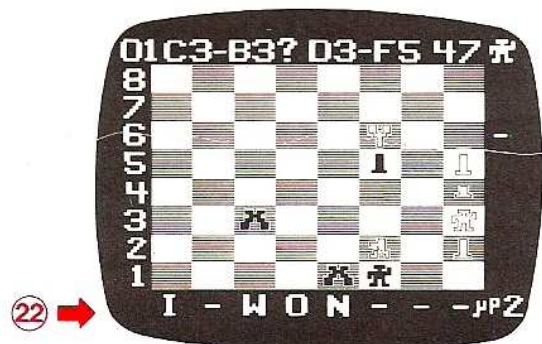
Puis, faire le nécessaire pour échapper à cette situation "d'ECHEC".



Egalité

21. L'ordinateur est plutôt obstiné et ne reconnaîtra que la partie est égale ou nulle que lorsqu'une situation de "PAT" sera atteinte. La situation de PAT a lieu quand vous ou l'ordinateur êtes incapable de faire un déplacement de quelque pièce que ce soit, sans mettre votre Roi en position d'échec. Dans ce cas, la partie est déclarée nulle.

Dans ce cas, le texte "PAT" (DRAW) apparaît sur l'écran et la partie est terminée.



Quand l'ordinateur gagne

22. Quand l'ordinateur vous a placé en situation "d'Echec et Mat", l'ordinateur annonce que vous avez perdu et "PERDU" (I WON) apparaît au bas de l'écran.

Quand vous gagnez

23. Tôt ou tard, vous aurez le plaisir de battre l'ordinateur, après un combat dur et excitant. Il est cependant très obstiné, et il faudra que vous alliez jusqu'au bout de la partie pour qu'il admette „l'Echec et Mat". Vous verrez apparaître alors sur l'écran simplement : "GAGNÉ" (YOU WON).

Lorsque vous aurez gagné une partie, passez à un niveau plus fort, et si vous réussissez à gagner régulièrement au niveau 6, alors nous vous présentons tous nos compliments!



Lorsqu'une partie est terminée.

Que vous ayez gagné ou perdu, le clavier est bloqué. Vous pouvez le débloquent en recommençant une autre partie. Appuyez alors sur "départ" (RESET), puis sur 1, etc...

Il en est de même quand vous coupez l'alimentation momentanément, ou lorsque vous déconnectez la cartouche du module Vidéopac Echec.

Nous vous souhaitons de nombreuses heures de réflexion avec notre Vidéopac Echec!

ATTENTION

Interruption de jeu

Quand vous jouez aux échecs sur l'écran de télévision familial, vous pouvez en cours de partie avoir envie de regarder la télévision, sans pour autant perdre la partie en cours. Dans ce cas, appliquez soigneusement les instructions suivantes:

1. Déconnecter seulement le câble antenne qui va du jeu au téléviseur, ou la prise péritélévision (G 7200).

2. Laisser l'ordinateur avec le module Vidéopac Echec sous tension.

(Ne coupez pas l'alimentation). Ceci a pour but de ne pas détruire les données qui sont dans la mémoire de l'ordinateur.

Après avoir regardé le programme télévisé, si vous désirez reprendre la partie:

3. Reconnecter l'antenne du jeu sur le téléviseur (ou la prise péritélévision SCART PLUG).

4. Régler le téléviseur sur la position choisie pour votre ordinateur Vidéopac.

5. Surtout, n'appuyez pas sur "départ" (RESET)!

© 1982 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken – Holland
© 1982 Wim Rens, Microtrend International – Holland
Printed in France

