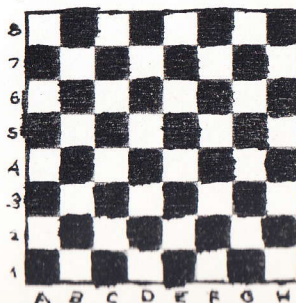


- Cassette N°25 -

Avant de commencer à jouer poser votre propre échiquier auprès de votre vidéo ordinateur afin de suivre le déplacement des pièces au fur et à mesure du déroulement de la partie.

Les pièces blanches doivent être placées sur les lignes 1 et 2 et les pièces noires sur les lignes 7 et 8.



Pour commencer à jouer, branchez votre vidéo ordinateur comme indiqué dans la notice d'utilisation. Branchez la cassette et mettez l'interrupteur en position marche. Il faut aussi appuyer sur la touche remise à zéro (RAO). Lorsque vous aurez mis en marche votre jeu et brancher votre cassette vous verrez apparaître sur la ligne supérieure le chiffre 3 et le chiffre 1, le premier chiffre est le niveau et le deuxième chiffre le numéro de mode. Sur la ligne du milieu vous verrez apparaître au milieu des cases bleues claires et le symbole (-) va clignoter. Sur la ligne inférieure vous verrez apparaître des carrés bleus. Vous pouvez alors choisir le niveau de jeu grâce au bouton "sélect" et le mode de jeu grâce au bouton "start".

Il y a 9 niveaux de jeux, le niveau 1 étant le plus facile et le niveau 9 le plus difficile.

Il y a 4 modes de jeux différents qui sont les suivants :

- Mode 1 -

Partie d'échec normale.

Jeu dont les coups doivent être conformes aux règles du jeu d'échec.

- Mode 2 -

Tous les coups sont permis y compris les coups illégaux (on utilise la touche EXEC sur les commandes à distance).

- Mode 3 -

Ce mode permet au joueur après avoir utilisé le mode 4 de recommencer à jouer.

- Mode 4 -

Il permet au joueur de revenir en arrière et d'annuler les coups déjà joués. Puis grâce au mode numéro 3 de jouer des coups différents, (il faut utiliser la touche EXEC des commandes à distance).

En mode 3 et 4, vous verrez apparaître sur l'écran, le coup joué précédemment.

Comment commencer à jouer

- Mode 1 -

LE JOUEUR JOUE LES BLANCS ET L'ORDINATEUR LES NOIRS.

Dans ce cas il faut utiliser uniquement la commande à distance de gauche.

Pour enregistrer les coups que vous voulez jouer vous devez jouer le premier coup en appuyant sur les touches de la commande de gauche correspondant aux coordonnées de la case de départ et à ceux de la case d'arrivée du coup que vous voulez jouer.

Commande à distance de gauche



Commande à distance de droite



EXCO = permet d'enregistrer le coup joué par le joueur et de demander à l'ordinateur de jouer le prochain coup.

EXEC = permet d'enregistrer un coup et permet au joueur de jouer un nouveau coup.

CLEAR = une erreur faite dans la programmation d'un coup peut être corrigée en annulant le coup grâce à cette touche.

COMP = si vous êtes dans l'embarras et que vous désiriez savoir quel coup l'ordinateur jouera à votre place, vous pouvez le lui demander grâce à cette touche.

Vous voyez apparaître les coordonnées de ces cases sur l'écran, il faut appuyer sur la touche EXCO de la commande de gauche pour l'enregistrer dans l'ordinateur. L'ordinateur confirmera votre coup en faisant apparaître à gauche de l'écran le numéro du coup joué ainsi que le symbole de la pièce jouée.

Après une période de réflexion l'ordinateur aura choisi le coup qu'il veut jouer et émettra un signal sonore. Vous verrez alors apparaître sur l'écran le numéro du coup, les coordonnées de la case de départ et d'arrivée et le symbole de la pièce jouée.

Si au cours d'une partie l'un des joueur est en échec, une croix apparaît sur la gauche de l'écran.

S'il y a lieu le symbole échec et mat apparaît sur l'écran à côté du coup gagnant, la partie est alors terminée.

Si vous faites une erreur de programmation vous pouvez effacer ce que vous avez enregistré en appuyant sur le bouton CLEAR et vous pouvez programmer un autre coup normalement.

Lorsque qu'un coup illégal est joué, le carré correspondant à la ligne ou est inscrit le coup va clignoter, vous devrez alors programmer un nouveau coup. La partie continuera lorsque l'ordinateur aura accepté un coup légal.

Le joueur peut demander à l'ordinateur de lui suggérer un coup en appuyant sur le bouton COMP de sa commande à distance. Si le joueur veut jouer le coup suggéré, il lui suffit d'appuyer sur le bouton EXCO, si par contre il ne veut pas jouer le coup proposé il faut appuyer sur le bouton CLEAR et programmer le coup que l'on veut jouer.

- Mode 1 -

L'ORDINATEUR JOUE LES BLANCS ET LE JOUEUR JOUE LES NOIRS.

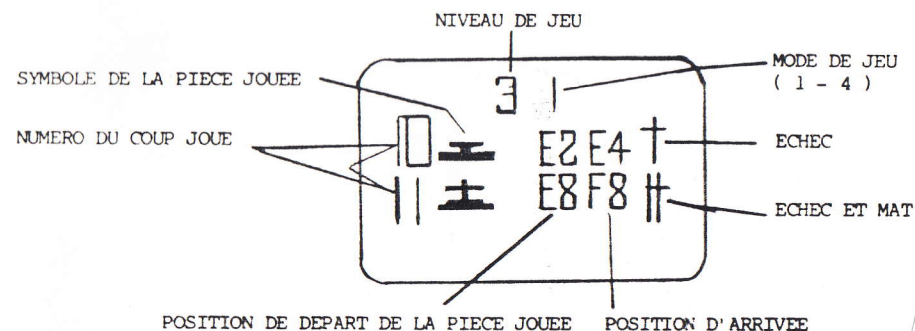
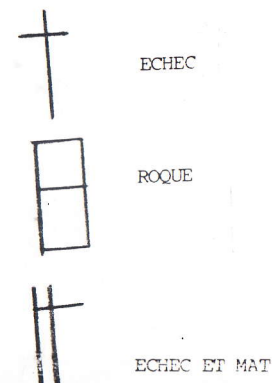
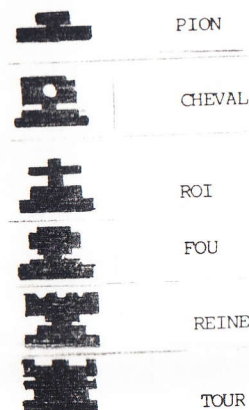
Dans ce cas, il faut utiliser les 2 commandes à distance.

Pour que l'ordinateur joue les blancs il faut appuyer sur le bouton COMP de la commande de gauche. Dès que le coup apparaît à l'écran il faut appuyer sur le bouton EXEC de la commande de gauche, vous pouvez alors jouer les noirs en utilisant la commande à distance de droite de façon habituelle. Ensuite vous continuez de jouer le reste de votre partie normalement, simplement en utilisant la commande à distance de droite.

- Mode 1 -

PARTIE ENTRE DEUX JOUEURS HUMAINS.

Vous avez la possibilité avec cette cassette de jouer contre un autre joueur tout en demandant à l'ordinateur de vérifier la légalité des coups et de vous suggérer le prochain coup.



Le joueur jouant les blancs utilise la commande à distance de gauche et celui jouant les noirs, la commande à distance de droite.
Chaque joueur doit programmer ses coups comme précédemment mais pour les enregistrer dans l'ordinateur il faut appuyer sur le bouton EXEC et non pas sur le bouton EXCO.

Il est possible en changeant de mode de revenir en arrière sur les coups déjà joués.

Pour cela il faut appuyer sur le bouton START jusqu'à ce qu'apparaisse en haut et à droite de l'écran le chiffre 4 : vous pouvez alors voir se dérouler la partie en sens inverse en appuyant sur le bouton EXEC de la commande à distance de gauche. Vous pouvez interrompre le retour en arrière à l'endroit où vous le désirez et voir la partie se dérouler en marche avant jusqu'au point où vous étiez arrêté de jouer. Pour cela il faut passer en mode 3 grâce au bouton SELECT et appuyer sur le bouton EXEC de la commande de gauche.

Si les joueurs désirent refaire la partie depuis le début et éviter le retour en arrière coup par coup que permet le mode 4, il suffit d'appuyer sur le bouton remise à zéro, de sélectionner le mode 3 grâce au bouton SELECT et d'appuyer sur le bouton EXEC de la commande de gauche afin qu'apparaissent sur l'écran tous les coups joués depuis le début jusqu'à la fin de la partie.

Les deux joueurs peuvent demander à l'ordinateur de leur suggérer des coups simplement en appuyant sur le bouton COMP de leurs commandes à distance lorsque c'est à eux de jouer.

Lorsque le joueur ne veut pas jouer le coup suggéré par l'ordinateur, il doit appuyer sur la touche CLEAR puis programmer son coup s'il veut jouer le coup proposé il doit appuyer sur la touche EXEC de sa commande à distance.

- Mode 1 -

L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MEME.

Vous pouvez demandé à l'ordinateur de jouer contre lui-même, il faut pour cela en début de partie appuyer sur le bouton COMP de la commande de gauche puis lorsque le coup apparaît sur l'écran appuyer sur le bouton EXCO. L'ordinateur jouera ensuite le coup des noirs puis vous pourrez lui demander de jouer les blancs grâce aux boutons COMP et EXCO.

Coups spéciaux

LE ROQUE

Si le joueur veut roquer, il suffit d'enregistrer le déplacement du roi ce que l'ordinateur acceptera puis appuyer sur le bouton EXEC ou EXCO selon le type de partie choisie.

Vous voyez alors apparaître le symbole du roque à droite de l'écran. Lorsque l'ordinateur roque, il indiquera de la même manière le déplacement du Roi et le symbole du roque.

N'oubliez pas de déplacer la tour sur votre échiquier !

PRISE EN PASSANT

Pour faire une prise en passant, il faut passer en mode 2 grâce au bouton START. Le mode 2 permettra le déplacement en diagonale du pion. Lorsque ce déplacement aura été effectué, il faut repasser en mode 1 :

Exemples : E2 - E4 : C7 - C5
E4 - E5 : F7 - F5
Passage en mode 2,
E5 - F5
Puis en mode 1
F5 - F6

PROMOTION DES PIONS

Lorsqu'un pion atteint l'extrémité opposée de l'échiquier, l'ordinateur va le promouvoir automatiquement en Reine.

Le pion se déplacera à partir de ce moment là comme une Reine.

Lorsque l'ordinateur bat le joueur, une musique funèbre est jouée. Lorsque le joueur bat l'ordinateur, une mélodie de victoire est jouée.

La dernière partie jouée reste dans la mémoire de l'ordinateur et peut être jouée en marche avant où arrière comme indiqué précédemment.