



**Jeu d'échecs électronique**

**ChessGenius**

**(M810)**

---

**Notice d'utilisation et règle du jeu**

# SOMMAIRE

1. Informations importantes .....	3
1.1 Consignes de sécurité .....	3
1.2 Consignes sur la manipulation des piles .....	3
1.3 Consignes de nettoyage .....	4
1.4 Contenu de la livraison .....	4
1.5 Utilisation des figures de jeu.....	4
1.6 Description de l'appareil .....	5
1.7 Les touches et leurs fonctions .....	5
2. Avant de commencer .....	6
2.1 Insérer les piles .....	6
2.2 Sélectionner la langue.....	7
2.3 Allumer et éteindre.....	7
2.4 Éclairage de l'écran .....	7
3. Jouer contre l'ordinateur .....	7
3.1 Généralités.....	7
3.2 Coups spéciaux.....	8
3.3 Informations sur le processus de réflexion de l'ordinateur (INFO) .....	8
3.4 Commencer un nouveau jeu (NEW) .....	9
3.5 Conseils (HINT).....	9
3.6 Annuler les coups ou les rejouer (↵ / ⇨).....	9
3.7 Fonction d'aide (HELP) .....	9
4. Le menu principal.....	10
4.1 Niveaux de difficulté (NIVEAU) .....	10
4.2 Coups alternatifs (2e COUP) .....	11
4.3 Tourner l'échiquier (ENVERS).....	11
4.4 Horloge d'échecs marche/arrêt (HORLOGE).....	12
4.5 Mode analyse (ANALYSE).....	12
4.6 Fonctions spécifiques (OPTIONS).....	12
4.6.1 LANGUE.....	13
4.6.2 SON (Volume).....	13
4.6.3 TUTEUR .....	13
4.6.4 ÉCON. ....	14
4.6.5 CONTRASTE .....	14
4.7 Saisie de positions (POSITION).....	14
5. Élimination .....	15
6. Garantie, service et importation .....	15
7. Caractéristiques techniques.....	16

# 1. Informations importantes

Avant la mise en service de l'appareil, veuillez lire toutes les consignes de sécurité suivantes et la notice d'utilisation en entier. Veuillez observer soigneusement toutes les instructions correspondantes et conserver celles-ci avec votre appareil pour pouvoir les consulter ultérieurement. Si vous transmettez l'appareil à un tiers, veuillez aussi lui remettre cette notice avec.

## 1.1 Consignes de sécurité

Veuillez noter que ce produit n'est pas un jouet pour enfant au sens de la directive 2009/48/CE. Si vous laissez vos enfants utiliser l'appareil, donnez-leur les instructions nécessaires et veillez à ce que l'appareil soit uniquement utilisé de manière conforme.

**AVERTISSEMENT !** Cet appareil contient des aimants ou des composants magnétiques. Les aimants attirant dans le corps humains d'autres aimants ou un objet métallique peuvent provoquer des blessures graves voire mortelles. Consultez immédiatement un médecin si vous avez ingéré inhalé des aimants.

- Le sachet et le film plastique d'emballage doivent être tenus à l'écart des nourrissons et des enfants en bas âge, car il existe un risque d'étouffement !
- N'exposez pas l'appareil à une source de chaleur comme p. ex. des corps chauffants ou le rayonnement direct du soleil, et à l'humidité sous peine de l'endommager.
- N'utilisez pas l'appareil sur ou à proximité immédiate d'appareils générant un champ magnétique ou électromagnétique, comme p. ex. des téléviseurs, des caissons de hautparleurs, des téléphones radio, des équipements Wifi, etc. sous peine de l'endommager.
- N'ouvrez en aucun cas l'appareil, car celui-ci ne contient aucune pièce à entretenir. En cas de dysfonctionnement, adressez-vous au service après-vente indiqué.

## 1.2 Consignes sur la manipulation des piles

- **PRUDENCE !** Risque d'explosion en cas de remplacement non conforme des piles. Respectez impérativement les instructions de la notice relatives à l'élimination des piles usagées !
- Ne chargez jamais de piles non rechargeables. Risque d'explosion !
- Les piles rechargeables doivent être rechargées uniquement sous la surveillance d'un adulte.
- Il faut retirer les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.
- Remplacez toujours toutes les piles en même temps.
- Respectez toujours la polarité des piles (+ sur +, - sur -) lors de leur mise en place !
- Utilisez toujours des piles de même type et ne mélangez jamais piles neuves et piles usagées.
- Ne mélangez jamais piles alcalines, piles normales (zinc-carbone) et piles rechargeables.
- Tenez les piles hors de portée des jeunes enfants. Ne les jetez pas au feu. Ne les court-circuitiez pas. Ne les ouvrez pas.
- Si nécessaire, nettoyez les contacts des piles et de l'appareil avant la mise en place.
- Ne court-circuitiez jamais les bornes des piles.
- Ne soumettez pas les piles à des conditions extrêmes, p. ex., en les plaçant sur des surfaces brûlantes ou en les exposant aux rayons directs du soleil ! Risque de fuite important !
- Retirez immédiatement les piles vides de l'appareil. Risque de fuite important !
- Évitez tout contact avec la peau, les yeux et les muqueuses. En cas de contact avec un liquide des piles, rincez aussitôt à l'eau claire en abondance les parties touchées et consultez immédiatement un médecin.
- Retirez les piles de l'appareil en cas d'arrêt prolongé.

- Seules les personnes adultes sont autorisées à mettre en place et à remplacer les piles.

### 1.3 Consignes de nettoyage

- Nettoyer les surfaces de l'appareil au besoin avec un chiffon légèrement humide et veillez à ne pas faire pénétrer d'humidité dans l'appareil.
- N'utilisez pas de solvant ou de produit de nettoyage agressif ou abrasif sous peine d'endommager les surfaces et les étiquettes.

### 1.4 Contenu de la livraison

L'emballage contient les éléments suivants :

- 1 jeu d'échecs électronique ChessGenius
- 16 figures blanches
- 16 figures noires
- 3 piles R6, type "AA", 1,5 V
- 1 Notice d'utilisation et règle du jeu
- 1 Bon de garantie

Veuillez vérifier le contenu après le déballage pour vérifier qu'il est complet et l'absence de toute détérioration due au transport. En cas de réclamation, adressez-vous immédiatement au commerçant qui vous a vendu le produit.

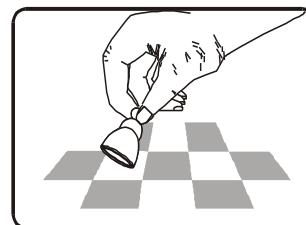
### 1.5 Utilisation des figures de jeu

Les figures de jeu peuvent être installées sur le plateau de l'appareil. Grâce aux aimants intégrés, les figures adhèrent au plateau et ne peuvent ni glisser ni basculer.

Pour saisir les coups, appuyez avec le doigt ou le bord d'une figure sur le champ correspondant.

Les coups sont toujours entrés en appuyant pour commencer sur le champ de départ puis sur le champ-cible. Les saisies erronées (coups impossibles ou non admis) sont signalées par l'appareil par un message d'erreur ou un bourdonnement de l'appareil.

Les aimants des figures ne sont pas indispensables pour pouvoir jouer avec l'ordinateur. Si un aimant se détache d'une figure, continuez d'utiliser celle-ci normalement ; l'ordinateur continue de fonctionner correctement.



## 1.6 Description de l'appareil

Le jeu d'échecs électronique **ChessGenius** dispose d'un plateau avec 64 champs sensibles à la pression pour installer les figures et saisir les coups et d'un écran ACL qui indique l'état du jeu, les coups et d'autres informations. Deux groupes de touches à gauche et à droite à côté de l'écran ACL permettent de sélectionner le jeu et de commander l'appareil.



## 1.7 Les touches et leurs fonctions



Allume ou éteint le jeu électronique. Si vous éteignez l'ordinateur, la partie actuelle est enregistrée et peut être reprise plus tard.



Allume / éteint l'éclairage de l'écran.

**HINT**

L'ordinateur propose un coup.

**MOVE**

Au début d'une partie, appuyez sur **MOVE** lorsque l'ordinateur doit commencer. Pendant la partie, l'ordinateur échange de côté avec vous (il joue ainsi à votre place). Lorsque l'ordinateur "réfléchit", il est interrompu par **MOVE**.

**INFO**

Indique différentes informations sur le "processus de réflexion" de l'ordinateur.

**NEW**

Commence une nouvelle partie d'échecs (et termine la partie précédente).

**CL**

Pour "Clear" en anglais, avec les fonctions suivantes : annulation d'une saisie de touche, fin d'un menu de sélection, interruption d'images qui défilent à l'écran. (En appuyant sur **CL**, il est également possible de jouer un coup sans appuyer sur les champs avec capteur).



Avec ⇐, vous pouvez annuler un ou plusieurs coups lors de la partie.  
Avec ⇐, on se déplace vers le haut à travers les différentes lignes dans un menu.



Avec ⇒, il est possible de rejouer les coups annulés.  
Avec ⇒, on se déplace vers le bas à travers les différentes lignes dans un menu.

**MENU**

Ouvre le menu principal à l'aide duquel différentes fonctions spécifiques peuvent être sélectionnées.

**HELP**

Affiche à l'écran un message avec des informations sur les options disponibles. De plus, **HELP** peut indiquer quels coups une figure a le droit de faire.

**ENT**

Signifie "Entrée". Cette touche exécute la saisie affichée actuellement dans un menu.

### Touche RESET

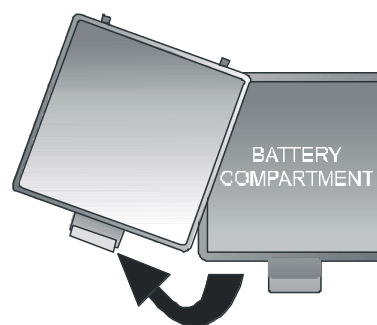
En raison de charges électrostatiques, d'autres interférences électriques ou après l'insertion de piles, les ordinateurs ne fonctionnent pas toujours correctement. Si cela se produit, insérez un objet fin dans l'ouverture RESET sous l'ordinateur et appuyez env. 1 seconde. L'ouverture RESET se trouve sur la partie inférieure de l'appareil, sous la touche ON/OFF. Cela réinitialise l'ordinateur, la mémoire est supprimée et l'ordinateur repasse en mode normal.

**REMARQUE :** Ce produit n'est pas protégé contre les influences des charges électrostatiques, contre le rayonnement électromagnétique fort ni les autres interférences électriques car un dysfonctionnement n'est pas critique dans ces conditions. En cas de dysfonctionnement, il est possible de réinitialiser l'appareil dans le mode normal avec la touche Reset située dessous et de commencer une nouvelle partie.

## 2. Avant de commencer

### 2.1 Insérer les piles

1. Placez l'appareil retourné sur une surface plate. Vous voyez alors le compartiment des piles situé sous l'appareil.
2. Ouvrez le compartiment des piles. Pour cela, il faut appuyer sur la pièce en plastique avec le pouce et rabattre ensuite le couvercle du compartiment.
3. Insérez 3 piles R6/LR6 (AA) en respectant les inscriptions au fond du compartiment.
4. Respectez la polarité, le pôle positif doit coïncider avec le marquage "+" dans le compartiment des piles.
5. Refermer le couvercle du compartiment des piles.
6. Appuyez une fois avec un objet fin (par ex. l'extrémité d'un trombone) dans l'ouverture RESET en dessous de l'appareil. Celui-ci signale qu'il est prêt en émettant un son.



Le jeu électronique bip dès que les piles sont correctement insérées. Ensuite, la position de base pour une partie d'échecs apparaît sur l'écran ACL. Sur la ligne inférieure, le mot "**Deutsch**" (clignotant) devrait être visible. Après avoir appuyé sur la touche **ENT**, la partie peut commencer, à l'écran, "**À vous**" apparaît, l'ordinateur est prêt.

#### Remarques :

- Si l'écran reste sombre, réinitialisez encore le jeu électronique en appuyant sur la touche **RESET** sous l'appareil. Vérifiez également la fonctionnalité des piles et si celles-ci sont bien insérées.
- Lorsque les piles sont plus faibles, le symbole # clignote dans la ligne inférieure de l'écran ACL pendant quelques secondes. Il faut remplacer les piles le plus rapidement possible.

## 2.2 Sélectionner la langue

Ce jeu d'échecs électronique peut être affiché dans l'une des 7 langues suivantes :

<u>Langue</u>	<u>Affichage</u>
Deutsch	Deutsch
Englisch	English
Französisch	Français
Italienisch	Italiano
Spanisch	Español
Holländisch	Nederlds
Russisch	Русский

Lorsque vous allumez l'appareil pour la première fois, si vous souhaitez sélectionner une langue, maintenez ⇐ ou ⇒ appuyé jusqu'à ce que la langue désirée apparaisse. Ensuite, pour confirmer, appuyez sur **ENT**.

À l'écran apparaît : "**À vous**". Vous pouvez alors commencer la partie d'échecs.

(Lorsque vous éteignez l'appareil, la dernière langue sélectionnée est enregistrée).

## 2.3 Allumer et éteindre



Pour allumer l'appareil, appuyez sur la touche **Marche/Arrêt**.

Normalement, le jeu électronique s'éteint automatiquement s'il n'est pas utilisé pendant quelques minutes pour préserver les piles. Si vous éteignez l'ordinateur, la partie actuelle est enregistrée et peut être reprise plus tard.

## 2.4 Éclairage de l'écran



Cette touche allume ou éteint l'éclairage de l'écran. L'éclairage s'éteint automatiquement pour préserver les piles si aucune touche et aucun champ de jeu n'est pressé pendant 1 minute.

L'éclairage se rallume à la prochaine action.

# 3. Jouer contre l'ordinateur

## 3.1 Généralités

Pour saisir les coups, appuyez avec le doigt ou le bord d'une figure sur le champ correspondant. L'écran ACL indique la position actuelle sur l'échiquier.

Une nouvelle partie peut être commencée par l'ordinateur ou par vous. Lorsque l'ordinateur doit commencer, appuyez sur la touche **MOVE** (coup) au début de la partie. Le symbole (□ ou ■) en bas à gauche de l'écran ACL indique quel côté (blanc ou noir) doit jouer.

Le message à l'écran "**À vous**" vous indique toujours que c'est à votre tour.

Les coordonnées de chaque champ, par ex. **A1**, **B2** etc. sont indiquées sur l'échiquier.

Ces coordonnées apparaissent dans la ligne inférieure de l'écran ACL lorsqu'un coup est annoncé ou exécuté.

Exemple : Le jeu d'échecs électronique déplace son pion d'**E7** vers **E5**. L'information suivante apparaît pour afficher ce qui suit :

■ **E7 E5**

Les coordonnées **E7** et le pion se trouvant sur ce champ de l'échiquier ACL "clignotent". Appuyez sur le champ de l'échiquier pour prendre le pion. **E5** "clignote" maintenant et le pion "saute" entre **E7** et **E5**. Appuyez sur le champ **E5** pour y déposer le pion.

(alternative : Au lieu de cela, vous pouvez appuyer sur la touche CL et placer la figure sur le champ-cible (ici E5) sans appuyer sur le champ avec capteur. Cependant, vérifiez que la position sur l'échiquier et l'écran ACL est toujours la même).

Lorsque l'ordinateur "réfléchi", un sablier pivotant apparaît à l'écran. Appuyez sur **MOVE** lorsque vous voulez interrompre l'ordinateur pour le contraindre à exécuter immédiatement son coup. Lorsque c'est votre tour et vous appuyez sur **MOVE**, l'ordinateur effectue le coup suivant (il prend ainsi votre place).

Saisies erronées : Lorsque vous essayez d'exécuter un coup interdit en jouant aux échecs, un triple bourdonnement vous signalant l'erreur retentit.

### 3.2 Coups spéciaux

**Échec au roi** : Une série de bips indique un échec au roi. Le symbole "+" apparaît à l'écran (pour Échec).

**Roque** : Déplacez tout d'abord le roi ; l'ordinateur indique ensuite de déplacer la tour

**Prise en passant** : Déplacez le pion qui prend et appuyez ensuite sur le champ du pion qui doit être pris (comme indiqué sur l'écran ACL).

**Conversion de pions** : Déplacez le pion comme d'habitude sur le champ-cible, une dame "clignote" apparaît alors à l'écran. Si vous préférez le convertir dans une autre figure, utilisez ⇐ ou ⇒, pour sélectionner la figure désirée. Appuyez sur le champ de conversion lorsque la figure désirée apparaît à l'écran ACL ou appuyez sur la touche **ENT**.

### 3.3 Informations sur le processus de réflexion de l'ordinateur (INFO)

Pendant que l'ordinateur calcule ou affiche le coup qu'il joue actuellement, vous pouvez afficher toute une série d'informations en appuyant plusieurs fois sur la touche **INFO**. La lettre "i" apparaît à l'écran (pour information).

**1 x INFO: Évaluation de la position**

**0.50** = L'ordinateur a un avantage de 0,50 pion

**-1.00** = L'ordinateur a un désavantage de 1,00 pion

**Livre** = Le dernier coup vient du livre d'ouverture enregistré dans l'ordinateur

**2 x INFO: Profondeur de calcul et nombre de coups analysés**

Exemple : **8 15/39** ChessGenius a calculé jusqu'à présent 8 demi-coups (autrement dit 4 coups blancs et 4 coups noirs) et a analysé 15 coups sur 39 coups possibles.



### **3 x INFO: Variante principale**

Le premier coup de la variante principale calculée par l'ordinateur est affiché (autrement dit la suite de coups considérée la plus forte).

Si vous appuyez encore sur la touche **INFO**, les coups suivants de cette variante principale apparaissent (jusqu'à max. 7 demi-coups).

Après avoir appuyé encore sur **INFO**, l'écran ACL rebascule vers l'évaluation des positions.

**CL :** Supprime les affichages **INFO** et rebascule vers la partie normale.

### **3.4 Commencer un nouveau jeu (NEW)**

Pour commencer un nouveau jeu, appuyez sur la touche (= Nouveau). L'écran vous pose la question "Sûr ?". Pour confirmer, appuyez sur **ENT**, pour refuser et revenir à la partie en cours, appuyez sur **CL**.

### **3.5 Conseils (HINT)**

Lorsque vous souhaitez que l'ordinateur vous propose un coup, appuyez tout simplement sur **HINT**. La proposition de ChessGenius reste affichée pendant environ 6 secondes à l'écran ACL. Vous pouvez décider si vous suivez le conseil ou non.

### **3.6 Annuler les coups ou les rejouer (⇐ / ⇒)**

Si vous souhaitez annuler votre dernier coup, appuyez sur la touche ⇐. L'écran indique que vous devez appuyer sur les champs clignotants. Si une figure a été capturée en dernier, il faut bien sûr la remettre en place et appuyer sur le champ correspondant.

Cette procédure peut être répétée autant de fois que désiré pour annuler toute une série de coups. Ensuite, il est possible de reprendre la partie ou vous pouvez appuyer sur **MOVE** pour que ce soit au tour de l'ordinateur.

Les coups annulés peuvent être rejoués en appuyant sur la touche ⇒. Là aussi, il faut appuyer sur les champs correspondants et remettre les figures en place.

### **3.7 Fonction d'aide (HELP)**

Dans la plupart des situations, lorsque l'on appuie sur la touche **HELP** (= aide), un message à l'écran explique les possibilités s'offrant à vous. Si vous souhaitez cacher le message, appuyez sur la touche **CL**.

Lorsque c'est à vous et vous appuyez sur **HELP**, une ou plusieurs figures se mettent à "clignoter" sur l'échiquier ACL. Avec les figures indiquées, des coups autorisés peuvent être exécutés.

## 4. Le menu principal

Lorsque vous appuyez sur la touche **MENU**, la première option du menu principal apparaît. En appuyant à nouveau sur ⇐ ou ⇒, vous pouvez afficher toutes les options dans l'ordre :

<b>NIVEAU</b>	Sélectionner le niveau de jeu
<b>2e COUP</b>	Afficher les coups alternatifs
<b>TOURNER</b>	Tourner l'échiquier
<b>HORLOGE</b>	Afficher l'horloge d'échecs
<b>ANALYSE</b>	Analyser la position d'échecs
<b>OPTIONS</b>	Sélectionner d'autres fonctions spécifiques
<b>POSITION</b>	Saisie des positions

Sélectionnez avec ⇐ ou ⇒ l'option désirée et appuyez ensuite sur la touche **ENT**. Lorsque vous appuyez sur la touche **CL**, vous revenez à l'écran précédent.

Vous trouverez ci-dessous les descriptions détaillées de ces fonctions.

### 4.1 Niveaux de difficulté (NIVEAU)

Vous pouvez modifier ainsi le réglage du niveau de difficulté :

- (1) Sélectionnez dans le menu principal, l'option "**NIVEAU**" puis appuyez sur **ENT**.
- (2) Appuyez plusieurs fois sur ⇒ ou ⇐, pour afficher les différents niveaux de difficultés dans l'ordre.
- (3) Confirmez avec la touche **ENT** lorsque le niveau désiré apparaît.

34 niveaux différents sont disponibles au choix et sont répartis dans 4 catégories.

**9 niveaux "FUN" pour débutants** : Dans ces niveaux, l'ordinateur fait volontairement des erreurs pour que vous puissiez le battre plus facilement. ("Div. 1" est le niveau le plus bas et "Div. 1" le niveau le plus élevé)

**10 niveaux avec une durée moyenne de réflexion par coup** : ChessGenius exécute ses coups dans le temps moyen déterminé. Les niveaux suivants sont disponibles :

0 sec. (= immédiatement), 1 sec., 2 sec., 3 sec., 5 sec., 10 sec., 15 sec., 30 sec., 1 min., 2 min. / par coup

Dans le dernier cas, cela signifie que l'ordinateur a au total 40 minutes pour 20 coups.

Le paramètre de base de l'ordinateur est d'1 seconde par coup.

**9 niveaux avec une durée totale par partie (Countdown Levels)** : Chaque joueur doit exécuter tous ses coups dans le temps de réflexion total défini. Le symbole ⌚ indique qu'une partie contre la montre (partie éclair ou partie rapide) est jouée. Le temps de réflexion restant est affiché à l'écran ACL, un compte à rebours est fait jusqu'à 0.

Lorsque l'horloge s'est écoulée, on voit le message suivant à l'écran :

--:--:--

La partie peut être quand même poursuivie si désiré en déplaçant une figure et en continuant de jouer normalement. Les niveaux suivants sont disponibles :

2 min, 3 min, 5 min, 10 min, 15 min, 20 min, 25 min, 30 min, 1 h/partie

**6 niveaux de tournois :** Dans ce niveau, l'horloge d'échecs à compte à rebours indique la durée restante de la partie ou celle restant jusqu'au prochain contrôle. (Ici aussi, la partie peut être poursuivie sur demande même lorsque la limite de temps a été dépassée).

Les trois premiers niveaux de tournoi utilisent la cadence Fischer.

Tournoi 1 Au début de la partie, chaque joueur bénéficie de 5 minutes de réflexion. Après chaque coup joué, 3 secondes de réflexion est ajoutée à l'horloge. Lorsque le compte à rebours atteint zéro, le joueur a perdu.

Tournoi 2 Au début de la partie, chaque joueur bénéficie de 25 minutes de réflexion. Après chaque coup joué, 10 secondes de réflexion est ajoutée à l'horloge.

Tournoi 3 Au début de la partie, chaque joueur bénéficie de 1 heure de réflexion. Après chaque coup joué, 30 secondes de réflexion est ajoutée à l'horloge.

Les deux niveaux de tournoi suivants sont joués dans le mode "Sudden Death".

Tournoi 4 Chaque joueur doit exécuter les 30 premiers coups sous 1 heure, ensuite il bénéficie de 30 minutes supplémentaires pour le reste de la partie.

Tournoi 5 Chaque joueur doit exécuter les 40 premiers coups sous 2 heures, ensuite il bénéficie de 30 minutes supplémentaires pour le reste de la partie.

Le sixième niveau de tournoi utilise les contrôles de temps "classiques" qui étaient autrefois habituels dans les tournois d'échecs.

Tournoi 6 Chaque joueur doit exécuter les 40 premiers coups sous 2 heures, ensuite il bénéficie de 60 minutes supplémentaires pour les 20 coups suivants.

## 4.2 Coups alternatifs (2e COUP)

En sélectionnant **2e COUP** dans le menu principal et en confirmant avec **ENT**, on a la possibilité de demander à l'ordinateur d'afficher une alternative à son dernier coup joué.

Pour commencer, on doit (comme indiqué sur l'écran) annuler le dernier coup de l'ordinateur.

Ensuite, ChessGenius commence à calculer et exécute le coup qu'il a évalué comme le second meilleur coup.

On peut répéter cette procédure au choix plusieurs fois et on obtient ensuite dans l'ordre le troisième meilleur coup, le quatrième meilleur coup etc.

## 4.3 Tourner l'échiquier (ENVERS)

Si vous jouez avec les noirs, il est pertinent de tourner l'échiquier.

Sélectionnez pour cela dans le menu principal l'option **ENVERS** et confirmez avec **ENT** pour continuer de jouer. À l'écran :

ENVERS – signifie que les blancs jouent du bas vers le haut

ENVERS – ✓ signifie que les noirs jouent du bas vers le haut

Le symbole ■ indique que les deux côtés jouent dans le sens inverse. Pensez que dans ce cas les coordonnées sur les champs doivent être ignorées car le champ **C3** est par exemple traité maintenant comme le champ **F6**.

#### 4.4 Horloge d'échecs marche/arrêt (HORLOGE)

Normalement, l'horloge est affichée au format **h:mm:ss** lorsque ChessGenius calcule son coup. Lorsque l'on veut éteindre l'affichage standard, on sélectionne l'option **HORLOGE** et on confirme ensuite avec **ENT**.

Lorsque l'ordinateur réfléchit, on peut voir les informations suivantes affichées à tour de rôle :

- (1) Évaluation des positions
- (2) Profondeur de calcul et nombre de coups analysés
- (3) Le premier coup de la variante principale
- (4) Horloge d'échecs

Voir pour cela le paragraphe 3.3. Informations.

#### 4.5 Mode analyse (ANALYSE)

Dans le mode analyse, on peut exécuter les coups pour les deux côtés (blanc et noir) et on reçoit à l'écran des informations courantes sur les calculs de l'ordinateur pour la position actuelle sur l'échiquier.

Sélectionnez pour cela dans le menu principal l'option **ANALYSE** et confirmez avec **ENT**. Le symbole © indique à l'écran que la sélection a réussi. On peut identifier en permanence le mode Analyse par le rectangle noir s'agrandissant et se rétrécissant par alternance sur le premier endroit de l'écran. Les informations affichées sont conformes au paragraphe 4.4. précédent.

On peut utiliser cette option pour analyser les positions d'échec au choix et résoudre des problèmes d'échecs (par ex. mat en 3 coups). Pour cela, il faut saisir pour commencer la position désirée (voir section 4.5). Ensuite, on laisse l'ordinateur calculer pendant une durée prolongée et, après un certain temps, il affiche le plus souvent la coup de solution dans l'écran d'analyse.

Remarque : En appuyant sur la touche **MOVE**, le mode Analyse est terminé et la partie peut être poursuivie normalement avec la position donnée.

#### 4.6 Fonctions spécifiques (OPTIONS)

Sélectionnez pour cela dans le menu principal l'option **OPTIONS** et confirmez avec **ENT**.

Ensuite, sélectionnez avec  $\leftarrow$  ou  $\rightarrow$  l'option désirée et appuyez ensuite sur la touche **ENT**. (Lorsque vous appuyez sur la touche **CL**, vous revenez à l'écran précédent.)

Les options suivantes peuvent être sélectionnées dans le sous-menu s'affichant par alternance :

<b>LANGUE</b>	7 langues sont disponibles au choix
<b>SON</b>	Réglage du volume
<b>TUTEUR</b>	Activer/désactiver les messages d'erreur
<b>ÉCON.</b>	Activer/désactiver la consommation réduite des piles
<b>CONT.</b>	Réglage du contraste de l'écran

Après avoir sélectionné l'option, retournez en appuyant sur la touche **CL** à ce sous-menu et en appuyant encore sur la touche **CL** retournez au menu principal où vous pouvez poursuivre normalement la partie. Vous trouverez ci-dessous les descriptions détaillées des fonctions spécifiques de ChessGenius.

## 4.6.1 LANGUE

Vous pouvez modifier l'affichage de la langue ainsi :

- (1) Sélectionnez dans le sous-menu l'option "**LANGUE**." puis appuyez sur **ENT**.
- (2) Appuyez plusieurs fois sur ⇨ ou ⇩, pour afficher les langues disponibles par "alternance".
- (3) Confirmez avec la touche **ENT** lorsque la langue désirée apparaît.
- (4) Ensuite, en appuyant deux fois sur la touche **CL**, vous retournez à la partie.

<u>Langue</u>	<u>Affichage</u>
Deutsch	Deutsch
Englisch	English
Französisch	Français
Italienisch	Italiano
Spanisch	Español
Holländisch	Nederlds
Russisch	Русский


## 4.6.2 SON (Volume)

Vous pouvez modifier le volume ainsi :

- (1) Sélectionnez dans le sous-menu l'option "**SON**" puis appuyez sur **ENT**.
- (2) Appuyez plusieurs fois sur ⇨ ou ⇩, pour réduire ou augmenter le volume (3 = le plus fort, 0 = silencieux).
- (3) Confirmez avec la touche **ENT** lorsque la langue désirée apparaît.
- (4) Ensuite, en appuyant deux fois sur la touche **CL**, vous retournez à la partie.

## 4.6.3 TUTEUR

L'ordinateur possède une "fonction Tuteur" qui avertit des coups faibles ou erronés. Cette fonction est activée ainsi :

- (1) Sélectionnez dans le sous-menu l'option "**TUTEUR**" puis appuyez sur **ENT**, "**TUTEUR✓**" apparaît alors à l'écran.
- (2) Ensuite, en appuyant deux fois sur la touche **CL**, vous retournez à la partie.
- (3) Pour signaler le mode TUTEUR actif, vous voyez un petit "chapeau de docteur" à l'écran. 

Si ChessGenius pense que votre dernier coup était une erreur, il demande à l'écran "**SÛR ?**". Dans ce cas, vous avez les possibilités suivantes :

- pour voir la réponse prévisionnelle de ChessGenius, appuyez sur la touche **HINT**. Le contrecoup de l'ordinateur suivi de son évaluation des positions apparaissent à l'écran.
- Si vous souhaitez exécuter quand même votre coup, appuyez sur la touche **ENT**.
- Si vous souhaitez annuler votre coup (faible), appuyez sur la touche ⇩. Ensuite, l'ordinateur demande "**RETRAIT?**". Pour confirmer votre intention, appuyez sur **ENT** et annulez votre coup (comme indiqué à l'écran) sur l'échiquier à capteurs.
- Ensuite, vous pouvez effectuer un autre coup, peut-être meilleur.

Remarque : Dans les niveaux Fun 1-9, la fonction **TUTEUR** est en principe toujours activée (même si l'écran affiche le contraire).

#### 4.6.4 ÉCON.

Lorsque vous désactivez la fonction **ÉCON.**, ChessGenius calcule ses coups même lorsque ce n'est pas à son tour. Dans ce cas, sa force de jeu peut être considérablement augmentée, la consommation d'électricité augmente et les piles tiennent moins longtemps.

À l'écran :

ÉCON. ✓ signifie que l'ordinateur ne calcule pas lorsque c'est votre tour

ÉCON. – signifie que l'ordinateur gagne du temps de réflexion

supplémentaire pendant que vous réfléchissez

Remarque : Dans les niveaux Fun 1-9, la fonction **ÉCON.** est en principe toujours activée (même si l'écran affiche le contraire).

#### 4.6.5 CONTRASTE

L'écran ACL possède 10 réglages différents de contraste. Vous pouvez les sélectionner comme suit :

- (1) Sélectionnez dans le sous-menu l'option "**CONT.**" puis appuyez sur **ENT**.
- (2) Appuyez plusieurs fois sur  $\Rightarrow$  ou  $\Leftarrow$ , pour réduire ou augmenter le contraste ACL (9 = maximum).
- (3) Confirmez avec la touche **ENT** lorsque le chiffre désiré apparaît.
- (4) Ensuite, en appuyant deux fois sur la touche **CL**, vous retournez à la partie.

#### 4.7 Saisie de positions (POSITION)

Vous pouvez installer les figures dans une position particulière sur l'échiquier, par exemple pour recréer un problème d'échecs lu dans un journal. Pour commencer, sélectionnez dans le menu principal l'option **POSITION** et confirmez avec **ENT**.

Le symbole # indique sur la partie gauche de l'écran que l'ordinateur est en "mode installation".

Vous avez alors les possibilités suivantes :

- **Effacer tout l'échiquier** : Appuyez sur  $\Leftarrow$ , "**EFFACER ?**" apparaît alors dans la ligne inférieure. Appuyez sur la touche **ENT** et l'échiquier est entièrement effacé.
- **Sélectionner le type de figure** : Appuyez à nouveau sur  $\Rightarrow\Leftarrow$  jusqu'à ce le symbole désiré apparaisse sur la ligne inférieure.  
Exemple pour le pion blanc : ?? = ♖
- **Sélectionner la couleur** : Avec la touche **MOVE**, basculez entre les symboles de couleur □ ou ■ pour saisir les figures blanches ou les figures noires.
- **Insérer une figure** : Insérez la figure sélectionnée en appuyant sur le champ désiré sur l'échiquier tactile.
- **Effacer un champ** : Vous pouvez supprimer de la même manière une figure en appuyant sur son champ sur l'échiquier.
- **Annuler la saisie de positions** : Appuyez sur **CL** et lorsque vous voyez "**ANNULER?**", confirmez avec la touche **ENT**. En appuyant encore une fois sur **CL**, vous pouvez retourner à la partie précédente.

- **Finaliser la saisie de positions** : Après avoir saisi toutes les figures désirées, appuyez à nouveau sur ⇨ ⇩ jusqu'à ce que "**PRÊT ?**" apparaisse sur la ligne inférieure. Ensuite, confirmez les saisies avec la touche **ENT** et quitter le mode de saisie des positions.
- Ensuite, vous pouvez continuer de jouer à partir de la position saisie ou appuyer sur **MOVE** et laisser l'ordinateur réfléchir.

Remarque importante : L'ordinateur refusera de quitter le mode de saisie des positions s'il détecte la position que vous avez saisie comme **illégal** en vertu des règles, les causes pouvant être diverses, par ex. :

- Un joueur n'a pas de roi ou a plus d'un roi
- Un roi est en échec et c'est à l'autre côté de jouer
- Un pion se trouve sur la première ou la huitième rangée
- Un côté possède plus de 16 figures

Dans ce cas, vous devez soit corriger la position erronée soit appuyer sur **CL** et **ENT** pour annuler la saisie des positions.

Remarque : En principe, aucun roque n'est possible avec une figure qui est en mode "Installation" sur l'échiquier. Si vous souhaitez créer une position dans laquelle le roque reste possible, vous pouvez partir de la position de base et laisser les rois et les tours sur leurs champs pendant que toutes les autres figures désirées sont déplacées.

## 5. Élimination



Éliminez les emballages en respect de l'environnement dans les récipients de collecte prévus à cet effet.






Ne jetez pas les piles avec les déchets ménagers. Tout utilisateur est tenu par la loi de remettre les piles aux points de collecte prévus à cet effet.



Conformément à la directive CE 2002/2002/96, il faut éliminer l'appareil en fin de vie en bonne et due forme. Ceci permet de valoriser les matériaux recyclables contenus dans l'appareil et de prévenir toute pollution de l'environnement. Pour de plus amples renseignements, contactez l'entreprise chargée d'éliminer les déchets ou l'administration de votre commune.

## 6. Garantie, service et importation

Les conditions de garantie, la gestion de la garantie et les autres informations de service après-vente sont indiquées sur le bon de garantie joint à l'appareil. En cas de réclamations, adressez-vous au service après-vente indiqué. Si vous n'avez plus le bon de garantie, adressez-vous par téléphone pour via notre site Internet à notre bureau en France :

<b>Teknihall France P/A</b> Siemtech Rue des Anguillaires 1 34120 Noe France	 <b>+33 (0)805 – 621 107</b>  <b>+33 (0)805 – 620 103</b>  <b>info@teknihall.be</b>  <b>Service en ligne: 0805 – 621 107</b>
--	---

Importation & conception par

**MILLENNIUM 2000 GmbH**  
**Heisenbergbogen 1 (Dornach)**  
**D-85609 Aschheim**  
**Allemagne**

## 7. Caractéristiques techniques

**PRODUIT :** ChessGenius Jeu d'échecs électronique avec écran ACL,  
Fonctionnement sur piles ou avec l'adaptateur secteur

**RÉF. :** M810

**PILES :** 3 x R6/LR6 (AA, Mignon), 1,5 V

**PÉRIPHÉRIQUE :** Microprocesseur ARM Cortex M4 (32 bit)  
512K Flash Memory

**REMARQUE :** Ce produit n'est pas protégé contre les influences des charges électrostatiques, contre le rayonnement électromagnétique fort ni les autres interférences électriques car un dysfonctionnement n'est pas critique dans ces conditions. En cas de dysfonctionnement, il est possible de réinitialiser l'appareil dans le mode normal avec la touche Reset située dessous et de commencer une nouvelle partie.

Vous trouverez les informations sur l'utilisation de la touche RESET à la page 6 de cette notice.

**Ce produit satisfait les exigences de la directive CE 2004/108/CE (directive CEM).**

Sous réserve de modification des spécifications - notamment en lien avec des développements techniques - et d'erreurs.

La présente notice d'utilisation a été rédigée avec le plus grand soin sous contrôle de la conformité de son contenu. Si en dépit de nos soins, celle-ci devait contenir des erreurs, cela ne pourrait constituer un motif de réclamation relatif à l'appareil.

**Toute reproduction, totale ou partielle, de la présente notice d'utilisation est interdite sans autorisation écrite préalable.**

Copyright © 2015, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim. V2