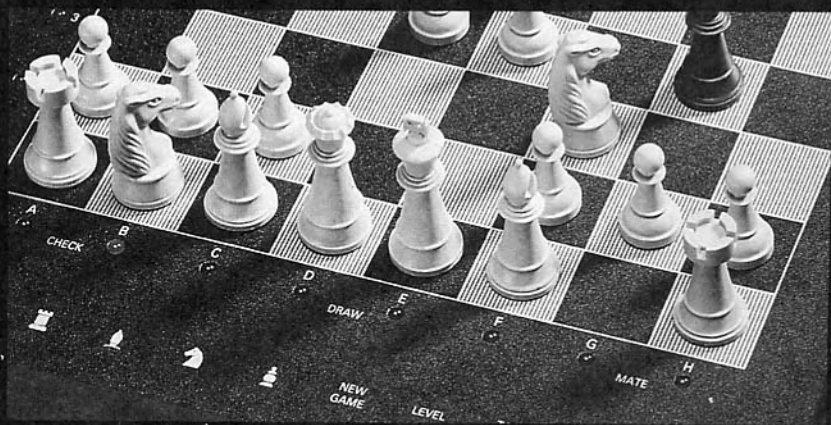
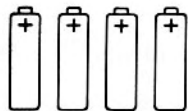


 Saitek™

**KASPAROV™**



**ELECTRONIC CHESS PARTNER**



AA/AM3/R6

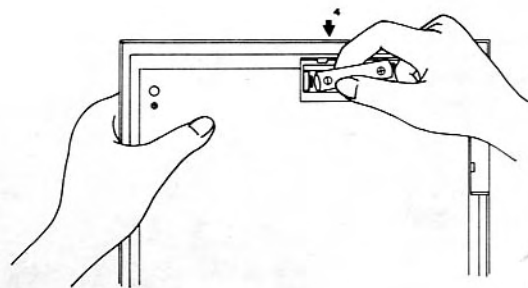
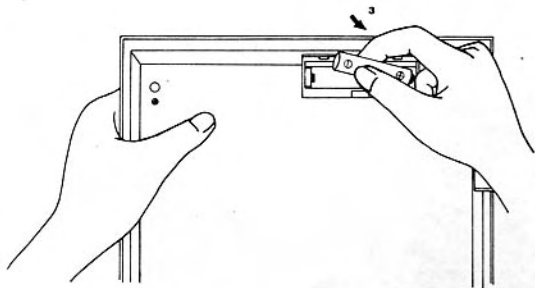
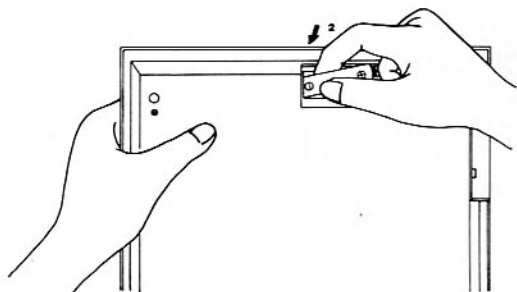
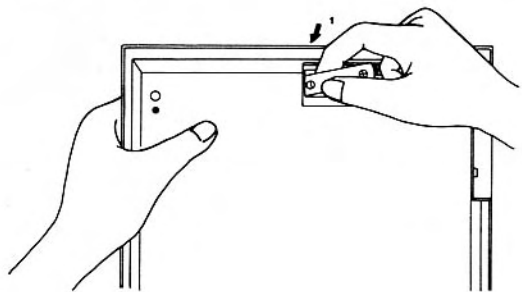


Fig. 1



WORLD CHAMPION

Dear Fellow Chess Player,

When computers were first invented just over four decades ago, few people realized that mankind was witness to the single most important development of our time. Today computers have become freely available, and now there is a computer in almost every household.

Saitek has asked me to write a few words to welcome you to the world of chess playing computers. I have been personally associated with the company since 1983 and can therefore speak about its products from experience.

Until recently chess computers were regarded as simple toys which would never be capable of providing serious opposition for the enthusiast. The rapid advance of technology and programming skills have certainly changed that. Today chess computers have become an accepted part of the chess world, serving not only to introduce new players to the world's finest game, but also encouraging them to take part in tournaments against human opponents. Chess computers can teach you all the basics of the game and keep up with you even if you go on to become a top club player.

Saitek has been at the forefront of this development and has been responsible for many of the most interesting innovations. It is the only chess computer company under Swiss management, and I look forward to a long and productive relationship with Saitek and with you who have chosen their computers.

I wish you enjoyment and satisfaction from your Kasparov chess computer - and who knows, maybe we'll meet in combat across the chessboard in the future!

Good luck!

A handwritten signature in black ink that reads "Kasparov". The signature is fluid and cursive, with a long horizontal stroke at the end.

Garry Kasparov

## INDEX

### Keys, Lights and Features

#### Introduction

1. Getting started
2. Setting the level of skill
3. Your moves
4. Computer moves
5. Illegal moves
6. **CHECK, MATE** and **DRAW**
7. **NEW GAME**
8. Taking back moves
9. Changing sides

10. Interrupt

11. **NON AUTO**

12. Computer as referee

13. **Info**

14. Game memory

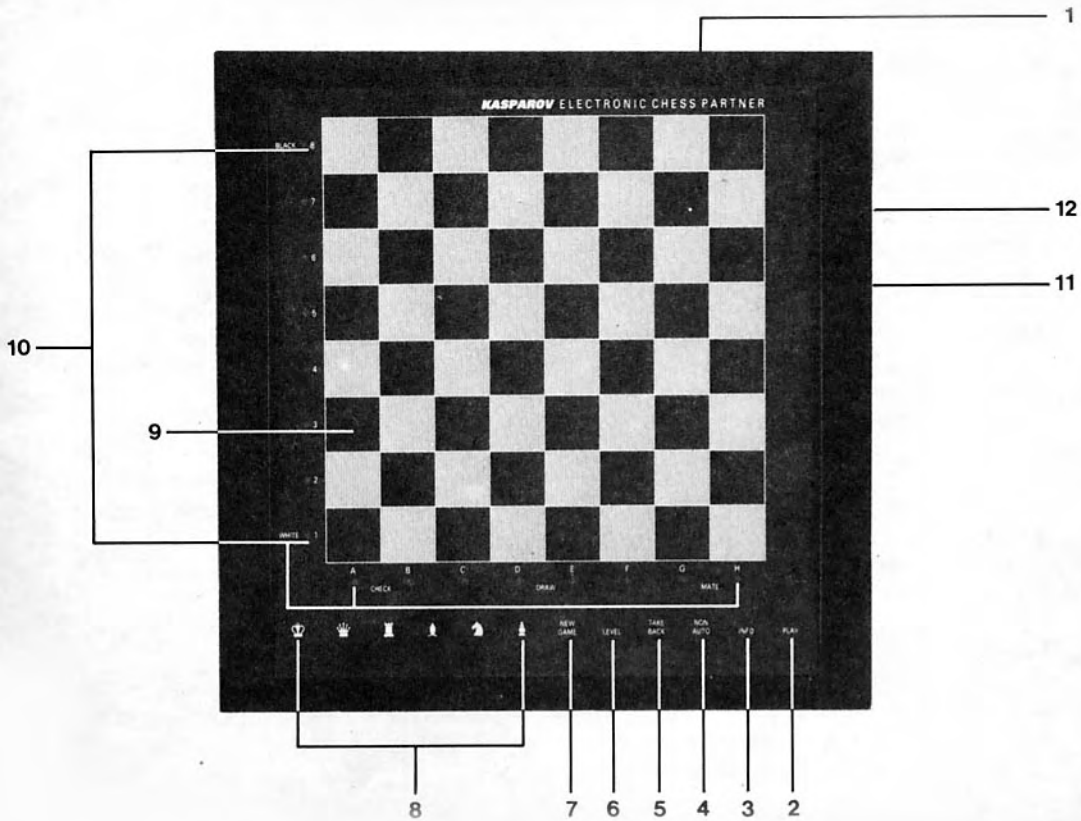
15. Verifying piece positions

16. The **ACL** key

17. Care and maintenance

18. Technical specifications

19. Troubleshooting guide



## KEYS, LIGHTS AND FEATURES

### KEYS

- 1. GO** Switches the computer on. Play is resumed at the point where the computer was switched off.
- STOP** Turns off the computer. The current position is stored in memory for up to two year.
- 2. PLAY** Press to force the computer to play the next move.
- 3. INFO** Press while the computer is thinking to see which move it is considering.
- 4. NON AUTO** Use to enter a sequence of moves.
- 5. TAKE BACK** Press to take back last move.
- 6. LEVEL** Press to select level of skill.
- 7. NEW GAME** Press to reset to the initial position for a new game.
- 8. Piece keys** These six keys are used to verify board position.
- 9. Sensor chessboard** Each square of the chessboard has a built-in sensor that registers piece movement.

### LIGHTS

- 10. Board Lights** The computer uses the 16 lights around the edge of the board to indicate game moves, side to play, check, draw or mate. They are also used to verify the board position, display the level of skill and to give you an insight into the thought process of the computer.

### FEATURES

- 11. ACL** This switch at the back of the computer can be used in case of disturbance to clear the memory and reset the computer.
- 12. Battery compartment**  
**Note:** **PLAY, INFO, NEW GAME** may be pressed when the computer is thinking, all other keys only when it is your turn to move.

## INTRODUCTION

Your Kasparov chess computer is programmed to play chess with you and to teach you more about this great game. It automatically registers your moves on its built-in sensor chessboard, has eight levels of skill and is especially programmed for fast response.

In normal games the computer will monitor your moves and make sure that they do not violate the rules of chess. It will help you learn different openings and suggest moves for you when you need help. While it is computing its moves it will even show you the move it is considering and tell you what it thinks of the position.

With your Kasparov chess computer you can learn and practise the easy way. It encourages you to improve your chess so that you enjoy the game more. Soon you should be able to beat the computer on the lower levels and switch to a higher one for challenging games. Once you begin to hold your own on these levels you will know that you are a proficient player and have nothing to fear from average human opponents.

### Important note

This computer knows all the chess rules, including castling, en passant, and stalemate. Sometimes it may appear to be playing irregularly when in fact it is obeying the rules of the game. In case you are not very familiar with the game we have included a copy of the Rules of Chess. If you need additional information, your local library is sure to have several books on the subject.

### 1. Getting started

Your Kasparov chess computer contains the latest in single-chip microcomputer technology and gives you over 300 hours of play on four AA cells (alkaline). Open the battery compartment and insert the batteries as shown in Fig. 1.

Set up the chess pieces in the opening position and slide the **GO/STOP** switch to the position marked **GO**. The computer is now ready to play a game against you. If it fails to react properly—static discharge can sometimes cause it to lock up—use a pin or any other sharp object to activate the **ACL** switch located at the bottom of the set. This will clear the memory and reset the computer.

## 2. Setting the level of skill

The computer has 8 levels of skill which may be changed at the beginning or at any time during a game (but only when it is your turn to move).

Level	Average response time per move
1	1 second (handicap)
2	2 seconds (handicap)
3	10 seconds (switch-on level)
4	15 seconds
5	90 seconds
6	120 seconds
7	unlimited (user controlled)
8	Problem solving

The above times are averaged over a large number of moves. Depending on the stage of the game and the tactical complexity of a position the computer may take considerably more (or less) time on individual moves. On level 7, the computer continues thinking indefinitely, until you interrupt its thought process by pressing **PLAY**. It then makes the move it currently considers best. You may use this level to have the computer analyze complicated positions for many hours or even days.

**Note:** On the Infinite Level, the computer may come back with a move if it runs out of memory. This will typically be after hours or days, but may occur faster in very simple situations.

On level 8, the computer searches for a forced mate and only plays a move if it actually sees a mate. It solves up to mate in 4. If the computer cannot find a mate in 1,2,3 or 4, it sounds a beep and stops. You may then continue with your game as usual, after switching to another level.

**Note:** if you would like to interrupt the computer's thought process on the Mate Search level, press **PLAY**. The computer sounds an error beep to inform you that its search was interrupted and it had not found a mate up to that point. You can now simply make your next move after switching to another level.

When you press **LEVEL** the computer will use the lights on the left side of the board to display the level currently set. Keep pressing **LEVEL** until the level you want is displayed.



### 3. Your moves

To make a move first press down on the piece you wish to move. You will hear a short beep. Place the piece on its destination square and press down again. You will hear a second beep and a light to the left of the board will begin to flash. This means that the computer has accepted your move and has started to compute its reply.

**Note:** At the beginning of a game the reply will usually be instantaneous on any level because the computer is playing moves that are stored in its "openings book".

To make a capture you only have to key in the move of the capturing piece. The computer uses the board lights to remind you to remove the captured piece. Be sure to press down on the captured piece before removing it from the board.

The computer automatically recognizes castling manoeuvres after the King is moved. After you have pressed the King down on its *from* and *to* squares, the computer uses the board lights to remind you to move the Rook. Press down on the

Rook's indicated *from* and *to* squares to finish the castling move.

When you promote a pawn, press your pawn down on its *from* square, as usual. If you wish to promote to a Queen, simply complete your move by pressing down on the *to* square, and the computer automatically changes your pawn to a Queen.

If you wish to underpromote (to a Rook, bishop or Knight), you must follow a slightly different procedure. First, press your pawn down on its *from* square. Next, before pressing down on the *to* square, press the **Piece Symbol** key for the desired underpromotion piece. This enters your choice into the computer. Now move your pawn to its *to* square on the 8th rank to complete the move.

### 4. Computer moves

The computer indicates its own moves by sounding a beep and turning on two lights on the side of the chessboard. These lights indicate the horizontal row and vertical column of the piece the computer wishes to move. Press this piece down on its square. The computer will now show you where

the piece must go. Move the piece to the square indicated and press down to complete the move.

The computer is also capable of making promotions and underpromotions. If it promotes to a Queen, it simply makes its move as usual. If the computer underpromotes, however, it signals this by flashing the lights for its *to* square after you have moved its piece to that square. You should then use the **Piece Symbol** keys to find out which piece it has chosen for underpromotion.

#### 5. Illegal moves

If you attempt to make an illegal move the computer will sound a double beep (high-low) and show you where the piece you are trying to move came from. You may place the piece on a legal square or on the original square and move another piece. You will also hear the error beep if you do not execute a computer move correctly or press an improper panel key.

#### 6. Check, Mate, and Draw

When the computer puts your king in check you will hear an additional beep and the **CHECK** lights at the bottom of the board will flash. If a game ends

in checkmate the **MATE** lights will flash. The White or Black lights tell you which side has been checkmated. In case of a stalemate the **DRAW** lights will be turned on.

#### 7. New game

To start a new game press **NEW GAME**. You will hear a triple beep (high-low-high) which indicates that the computer is ready to play from the initial position. The level of skill remains unchanged.

#### 8. Taking back moves

To take back a move simply press **TAKE BACK** when it is your turn to play. The computer will help you to retract the last six moves (three for Black and three for White) by showing you which pieces were moved and where they came from.

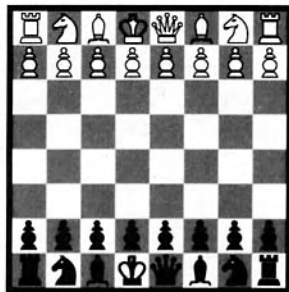
**Note:** when taking back a castling manoeuvre, the computer only indicates the take back of the King's move, and leaves it up to you to put the Rook back on its original square. When taking back a capture move, the computer guides you through the take back of the move itself, but leaves it up to you to put the captured piece back on its original square.

## 9. Changing sides

If at any time during a game you wish to change sides with the computer you may do so by pressing **PLAY** instead of making your move. The computer will make the next move for you and you can go on playing for the other side. If you would like to see the computer play a game of chess against itself, simply press **PLAY** repeatedly. Watch as it plays moves for both sides of the board, one after the other.

You might want to try playing with the Black pieces and letting the computer play White. Press **NEW GAME**, and then press **PLAY**. The computer then automatically reverses sides, and indicates the first move for White from the top of the board.

The following diagram shows the initial piece set-up when Black plays from the bottom of the board. Notice, in particular, that the Kings and Queens are positioned differently in the board set-up. **Note:** when you play Black from the bottom of the board, the color indicator lights are also switched (i.e. the 1 light now indicates Black and the 8 light now indicates White).



*Board set-up with Black playing from the bottom of the board.*

## 10. Interrupt

If the computer is spending too long over a move you can interrupt it by pressing **PLAY** which will cause it to stop computing and play the best move it has found so far. This feature is especially useful in level 7, in which the computer will go on thinking until you interrupt it by pressing **PLAY**.

## 11. Non Auto

Pressing the **NON AUTO** key turns off the computer's Automatic Reply function, so it will not

compute counter moves but only keep track of the moves you enter for both sides, making sure that they are legal. This allows you to enter special openings or to force the computer to play a certain continuation during a game. To return to normal play press **NON AUTO** a second time.

**Note:** Pressing **NEW GAME** always cancels the non auto function

## 12. Computer as referee

**NON AUTO** is also useful when you play a game with a friend on the sensor board. The computer will act as a referee and protest if anyone makes an illegal move. And each side can at any time ask the computer for advice by pressing **PLAY** which in turn allows you to use the info function.

## 13. Info

Unlike a human being the computer is always prepared to tell you which move it is considering. Just press and hold down **INFO** while it is thinking. The computer will show you the best move it has found so far by turning on the "from" square for two seconds and then the "to" square for one

second. You can watch how it changes its mind as it computes deeper.

## 14. Game memory

You can interrupt a game at any stage (even when the computer is thinking) simply by turning it off. Play is interrupted and all lights are turned off to conserve battery power. The computer will "remember" the position for up to 24 months and be ready to resume play when you turn it on again.

## 15. Verifying piece positions

If you upset the pieces or for other reasons are not sure whether the board position is correct you can ask the computer to show you the proper location of each piece. To do so press one of the piece keys when it is your turn to move. The computer will use the board lights to show you where that piece is located. Press the piece key again to find further pieces of the same kind on the board (a double beep indicates that there are no more of the piece selected).

You may verify the position of each piece by pressing the corresponding piece keys. If the

board lights are steady the computer is showing you a white piece, if they are flashing the piece indicated is black.

### 16. The ACL key

Computers sometimes "lock up" because of static discharge or some other electrical disturbance. If this happens take out the batteries and use a pin or other sharp object to press the **ACL** key in the base of the set for a few seconds. This resets the computer and clears its memory.

### 17. Care and maintenance

Your Kasparov Chess computer is a precision electronic device. Do not subject it to rough handling or expose it to extreme temperatures or moisture. Do not use chemical agents to clean the set as these may damage the plastic. Weak batteries should be replaced promptly as they might leak and cause damage to the computer.

### 18. Technical specifications

LED lamps:	16
Keys:	12
Power consumption:	24 mW maximum
Batteries:	4 AA "penlite" cells (AM3, R6)
Battery life:	350 hours (alkaline batteries)
Memory Retention:	2 years (fresh alkaline batteries)
Dimensions:	240 x 240 x 28 mm
Weight:	0.5kg (without batteries)
Playing strength:	For beginners and casual players



*Saitek reserves the right to make technical changes without notice in the interest of progress.*

Do not use rechargeable batteries.

## 19. Troubleshooting guide

SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	WHAT YOU SHOULD DO
1. The computer does not react, behaves erratically or "freezes" in the middle of a game	Batteries weak or bad	Replace batteries
	Batteries not inserted properly	See Fig. 1.
	Static discharge or electrical disturbance has caused the computer to lock up	Press ACL key as described in section 16
2. The computer refuses to accept a move or key presses but keeps sounding the error beep	Is it your turn? (look at the colour lamps). Is your king in check? ( <b>CHECK</b> lamp). Will your move put your king into check? Are you trying to castle incorrectly? (check the rules). Did you move the rook first when castling?	Make sure you are familiar with the chess rules. Use the piece keys to confirm the board position, use <b>TAKE BACK</b> to reconstruct the last move.
	The computer is still thinking (colour light flashing).	Press <b>PLAY</b> to interrupt the thought process.
	The computer is trying to show you a move (perhaps from the last game)	Press a piece on the squares indicated
3. The computer cheats or makes illegal moves	It has made a special move like <ul style="list-style-type: none"> <li>-- En passant</li> <li>-- Castling (king or queen side)</li> <li>-- Pawn promotion</li> </ul>	Make sure you are familiar with the chess rules (read the "Rules of Chess" manual). Use the piece keys to confirm the board position, use <b>TAKE BACK</b> to reconstruct the last move.
	Your board position is not correct, some pieces have been displaced	Verify the board position (see section 15)
	Batteries are running out	Replace batteries

SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	WHAT YOU SHOULD DO
4. The computer will not play a move	Non auto function is on	Press <b>NON AUTO</b> to turn it off, then press <b>PLAY</b>
5. Chessboard square or key does not respond correctly OR Lamps do not come on correctly	Faulty contacts. Check as follows: Remove batteries, re-install them, hold the <b>PLAY</b> key down for 2 seconds or more while switching the computer on. You can now test each square and key. Press the <b>ACL</b> key in the back to return to normal play.	Consult service centre if error persists.



Champion du Monde

\* Cher camarade joueur d'échecs,

Il y a environ quarante ans, lorsqu'on a inventé les ordinateurs, peu de gens réalisèrent que c'était la plus grande invention de l'époque. De nos jours, les ordinateurs tiennent une place importante dans notre vie quotidienne et, aujourd'hui, presque tous les foyers en seront pourvus.

Saitek m'a demandé d'écrire ces quelques lignes pour vous souhaiter la bienvenue dans le monde des ordinateurs d'échecs. Etant personnellement associé à cette firme depuis 1983, je peux parler des produits Saitek en connaissance de cause.

Récemment encore, on considérait les ordinateurs d'échecs comme de simples jouets, incapables d'opposer une résistance sérieuse à un joueur confirmé. Ce n'est plus le cas aujourd'hui, du fait des rapides progrès en matière de technologie et de performance des programmes. Les ordinateurs font désormais partie intégrante du monde des échecs; non seulement ils permettent aux joueurs novices de se familiariser avec le jeu le plus merveilleux du monde, mais encore, ils les encouragent à participer à des tournois où ils affronteront d'autres joueurs. Les ordinateurs d'échecs vous apprendront les règles de base de ce jeu et continueront à vous passionner, même quand vous serez devenu un joueur de club confirmé.

Saitek est un des pionniers de ce développement et nous lui devons une part importante des innovations techniques les plus marquantes. C'est la seule société, fabriquant des ordinateurs, dirigée par une équipe suisse et j'espère avoir de longues et fructueuses relations avec Saitek et avec vous qui avez choisi un de leurs ordinateurs.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir et de satisfaction avec votre ordinateur d'échecs Kasparov et, qui sait, nous nous rencontrerons peut-être un jour prochain lors d'un affrontement autour d'un échiquier.

Bonne chance!

Garry Kasparov

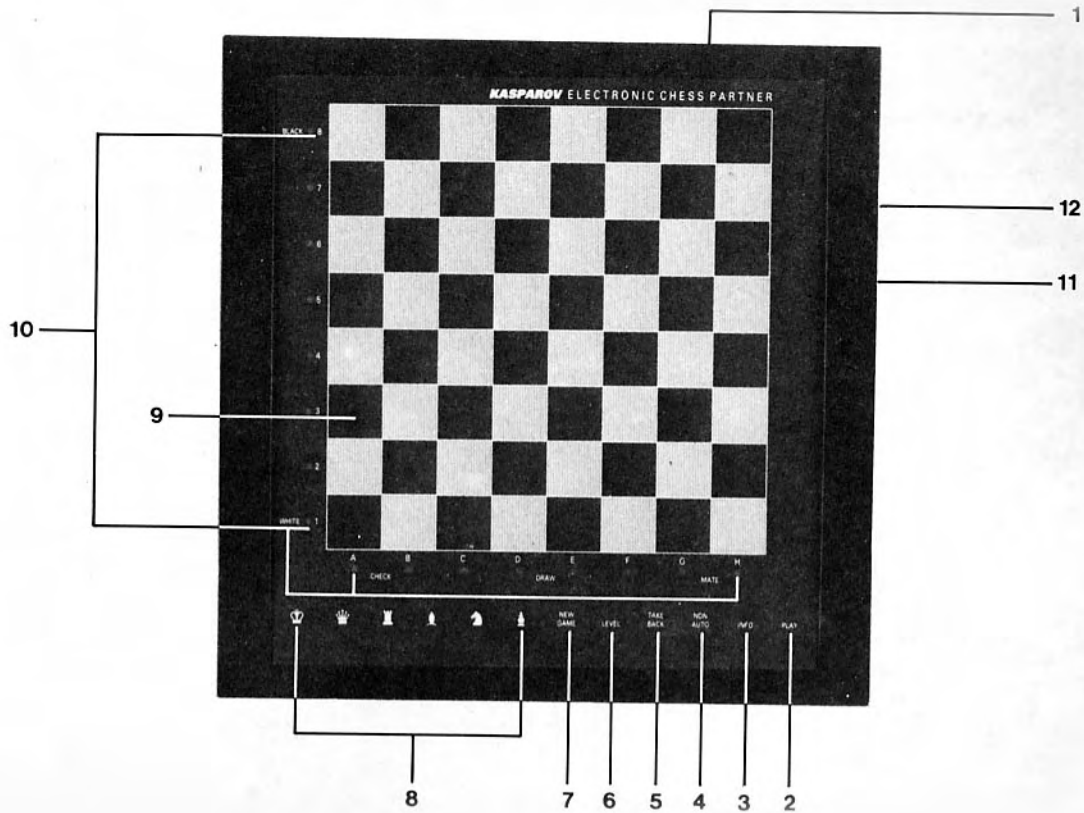


## INDEX

### Touches, Voyants et Caractéristiques

#### Introduction

1. Pour Commencer
2. Mettre en place un Niveau de Jeu
3. Vos coups
4. Les coups de l'ordinateur
5. Les coups non autorisés
6. **Echec, Mat et Nul**
7. Nouvelle Partie
8. Revenir en arrière
9. Changer de côté
10. Pour Interrompre la réflexion de l'ordinateur
11. Le Mode **Non Auto**
12. L'ordinateur arbitre la partie
13. **Info**
14. Mise en mémoire de la partie
15. Pour contrôler le positionnement des pièces
16. La Touche **ACL**
17. Soins et Entretien
18. Spécifications techniques
19. Guide de mauvais fonctionnement



## TOUCHES, VOYANTS ET CARACTÉRISTIQUES

## TOUCHES

1. **GO** Met l'ordinateur en marche. La partie reprendra là où elle en était quand l'ordinateur a été arrêté.
- STOP** Eteint l'ordinateur. La position en cours est alors conservée en mémoire pour une période de deux ans maximum.
2. **PLAY** Appuyez dessus pour forcer l'ordinateur à jouer le coup suivant.
3. **INFO** Appuyez dessus pendant la réflexion de l'ordinateur, afin de découvrir quel coup ce dernier est en train d'envisager.
4. **NON AUTO** Permet d'entrer une série de coups.
5. **TAKE BACK** Appuyez dessus pour revenir en arrière sur le dernier coup.
6. **LEVEL** Appuyez dessus afin de sélectionner un niveau de dextérité.
7. **NEW GAME** Appuyez dessus pour remettre les pièces du jeu d'échecs en position de départ et commencer ainsi une nouvelle partie.
8. **Touches de pièces** Ces six touches permettent de contrôler la position sur l'échiquier.

9. **Echiquier Sensitif** Chaque case de l'échiquier a un lecteur (capteur) intégré qui enregistre tous les mouvements des pièces.

## VOYANTS

10. **Voyants de l'échiquier** L'ordinateur utilise les 16 voyants situés sur les côtés de l'échiquier afin de signaler les coups, le camp dont c'est le tour, les échec, mat ou nul. Ils permettent également de contrôler la position sur l'échiquier, d'afficher le niveau de dextérité et de vous faire découvrir où en est l'ordinateur dans son processus de réflexion.

## CARACTÉRISTIQUES

11. Le bouton **ACL** (situé à la base de l'appareil): "Remise à zéro".
12. Compartiment des piles

**A noter:** Vous pouvez appuyer sur les touches **PLAY**, **INFO** ou **NEW GAME** pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion. Les autres touches ne peuvent être utilisées que lorsque c'est à votre tour de jouer.

## INTRODUCTION

Votre ordinateur d'échecs Kasparov a été programmé pour jouer aux échecs avec vous et pour vous en apprendre plus sur ce jeu passionnant. Il enregistre automatiquement vos coups sur son échiquier sensitif intégré, possède huit niveaux de dextérité et a été programmé plus particulièrement pour répondre rapidement à vos coups.

Au cours de parties classiques, l'ordinateur gèrera vos coups et s'assurera qu'ils ne vont pas à l'encontre des règles du jeu d'échecs. Il vous aidera à apprendre différentes ouvertures et vous suggèrera certains coups lorsque vous aurez besoin d'aide. Lorsqu'il sera en train de réfléchir, il vous indiquera même où en est sa réflexion et ce qu'il pense de la position.

Avec votre ordinateur d'échecs Kasparov, vous avez l'occasion d'apprendre et de vous exercer tout en vous amusant. Il vous encourage à améliorer votre jeu afin que vous y preniez encore plus de plaisir. Bientôt, vous devriez être en mesure de battre l'ordinateur aux niveaux les plus faciles et

vous pourrez basculer sur un niveau plus difficile pour rendre les parties plus captivantes. Une fois que vous commencerez à être à l'aise à ces niveaux-la, vous réaliserez que vous êtes un joueur compétent et que vous n'avez donc rien à craindre d'adversaires humains de force moyenne.

**Note Importante:** Cet ordinateur connaît toutes les règles du jeu d'échecs, y compris les roque, en passant, et pat. Il se peut qu'il semble quelquefois jouer de façon irrationnelle alors qu'en fait il se contente de se conformer aux règles du jeu. Nous avons joint un exemplaire des Règles du Jeu d'Echecs pour les personnes qui ne les connaissent pas très bien. Si vous avez besoin d'informations supplémentaires, vous êtes sûr de pouvoir trouver des ouvrages sur ce sujet, à la bibliothèque proche de chez vous.

### 1. Pour Commencer

Votre ordinateur Kasparov est muni du dernier né de la technologie des micro ordinateurs à mono processeur, et peut vous procurer jusqu'à 350 heures d'autonomie de jeu avec 4 piles alcalines AA. Ouvrez le compartiment des piles et introduisez les piles ainsi qu'indiqué sur le schéma 1.

Rangez les pièces du jeu d'échecs en position de départ et mettez le bouton **GO/STOP** sur la position **GO**. L'ordinateur est alors prêt à jouer une partie contre vous. S'il ne répond pas correctement - il peut quelquefois être bloqué par une décharge électrostatique - utilisez une épingle, ou tout autre objet pointu pour activer la touche ACL située en bas de l'appareil. Ainsi, vous allez effacer la mémoire et remettre l'ordinateur à zéro.

## 2. Mettre en place un niveau de jeu

L'ordinateur dispose de 8 niveaux de dextérité qui peuvent être changés en début de partie, ou à tout moment en cours de partie (mais seulement quand c'est à votre tour).

Niveau	Temps moyen de réponse par coup
1	1 seconde (handicap)
2	2 secondes (handicap)
3	10 secondes (niveau mise en route)
4	15 secondes
5	90 secondes
6	120 secondes
7	illimité (sous contrôle de l'utilisateur)
8	Résolution de Problème

Les temps ci-dessus représentent une moyenne calculée à partir d'un très grand nombre de coups. Selon le stade où en est la partie et la complexité d'une position, il se peut que l'ordinateur mette énormément plus (ou moins) de temps sur des coups particuliers.

Au niveau 7, l'ordinateur continue à penser indéfiniment jusqu'à ce que vous interrompiez sa réflexion en appuyant sur **PLAY**. Il joue alors le coup qu'il considère le meilleur à ce moment là. Vous pouvez utiliser ce niveau lorsque vous souhaitez que l'ordinateur analyse des positions compliquées pendant de nombreuses heures, voire même des jours entiers.

**A noter:** au Niveau Infini, il se peut que l'ordinateur vous propose rapidement un coup s'il ne dispose plus d'assez de mémoire. Cela se présentera plus particulièrement après de nombreuses heures ou journées, voire même lorsque les positions sont plus faciles.

Au niveau 8, l'ordinateur recherche un mat forcé et ne jouera que s'il trouve réellement un mat. Il

réfléchit jusqu'à un mat en 4 coups. S'il ne peut pas trouver de mat en 1, 2, 3 ou 4 coups, il émet un bip et s'arrête. Après être passé sur un autre niveau, vous pourrez alors reprendre votre partie comme à l'accoutumée.

**A noter:** Si vous souhaitez interrompre le processus de réflexion de l'ordinateur au Niveau de Recherche de Mat, appuyez sur **PLAY**. L'ordinateur émet un bip d'erreur pour vous signaler qu'il a été interrompu alors qu'il n'avait pas encore trouvé de mat à ce stade de recherche. Après avoir basculé sur un autre niveau, vous pouvez alors tout simplement jouer votre coup suivant.

Lorsque vous appuyez sur **LEVEL**, l'ordinateur affiche le niveau en cours à l'aide des voyants situés sur la gauche de l'échiquier. Continuez à appuyer sur **LEVEL** jusqu'à ce que le niveau que vous désirez soit affiché.

### 3. Vos Coups

Pour déplacer une pièce, enfoncez tout d'abord la pièce que vous souhaitez bouger. Vous entendrez alors un court signal sonore. Posez votre pièce sur

sa case de destination et appuyez dessus à nouveau. Vous entendrez alors un deuxième bip et une lumière située sur le côté gauche de l'échiquier commencera à clignoter. Cela signifie que l'ordinateur a accepté votre coup et a commencé à réfléchir à sa réponse.

**A noter:** En début de partie la réponse est généralement instantanée car l'ordinateur joue des coups qui sont emmagasinés dans sa "Bibliothèque d'Ouvertures".

Pour effectuer une prise, il vous suffit d'entrer le coup de la pièce qui va en capturer une autre. Dès que le Roi est déplacé, l'ordinateur reconnaît automatiquement une manoeuvre de roque. Après que vous ayez enfoncé le Roi sur ses cases de départ et d'arrivée, l'ordinateur utilisera ses voyants d'échiquier pour vous rappeler de déplacer votre Tour. Pour enregistrer le roque, enfoncez la Tour sur les cases de départ et d'arrivée indiquées.

A l'aide des voyants de l'échiquier, l'ordinateur vous rappelle d'enlever le pion capturé. Assurez-vous de bien appuyer sur le pion capturé avant de l'ôter de l'échiquier.

Lorsque vous revenez en arrière sur une prise, l'ordinateur vous guide pour revenir en arrière sur la prise elle-même, mais il vous laisse le soin de replacer la pièce capturée sur sa case d'origine.

Lorsque vous effectuez la promotion d'un pion, enfoncez votre pion sur sa case de départ, comme à l'accoutumée. Si vous souhaitez le promouvoir en Dame, achevez simplement votre coup en l'appuyant sur sa case d'arrivée et l'ordinateur transformera automatiquement votre pion en Dame.

Si vous souhaitez effectuer une sous-promotion (en Tour, Fou ou Cavalier) il vous faut suivre une procédure légèrement différente. Enfoncez tout d'abord votre pion sur sa case de départ. Puis, *avant même de l'enfoncer sur sa case d'arrivée*, appuyez sur la Touche Symbole de Pièces et sélectionnez la pièce que vous désirez pour la sous-promotion. Cela permet d'enregistrer votre choix dans l'ordinateur. Pour achever votre coup, déplacez alors votre pion sur sa case d'arrivée sur la 8ème rangée.

#### 4. Les Coups de l'Ordinateur

L'ordinateur signale ses propres coups en émettant un bip et en allumant deux voyants situés sur le côté de l'échiquier. Ces voyants indiquent la rangée horizontale et la colonne verticale de la pièce que l'ordinateur souhaite déplacer. Enfoncez cette pièce sur sa case. L'ordinateur va alors vous indiquer où cette pièce doit aller. Déplacez la pièce sur la case indiquée et enfoncez-la pour enregistrer le coup.

L'ordinateur est également capable de réaliser promotions et sous-promotions. S'il effectue une promotion en Dame, il joue tout simplement comme à l'accoutumée. Par contre, s'il effectue une sous-promotion, il l'indique en faisant clignoter les voyants de la case d'arrivée après que vous ayez déplacé sa pièce sur cette case. Pour découvrir quelle pièce il a choisi pour sa sous-promotion, vous devez alors utiliser la Touche de Symbole des Pièces.

#### 5. Les Coups Non Autorisés

Si vous tentez de jouer un coup non autorisé, l'ordinateur émettra un double bip (aigu, grave) et

vous indiquera d'où venait la pièce que vous essayiez de déplacer. Vous pouvez alors poser cette pièce sur une case autorisée, ou la remettre sur sa case d'origine et déplacer une autre pièce. Le bip d'erreur retentira également si vous n'exécutez pas correctement un coup de l'ordinateur ou si vous appuyez sur une touche incorrecte.

#### 6. Echec, Mat et Nul

Lorsque l'ordinateur met votre Roi en échec, il émet un bip supplémentaire et fait clignoter les voyants situés en bas de l'échiquier. Lorsqu'une partie se termine en échec et mat, les voyants de **MATE** (Mat) se mettent à clignoter. Les voyants des Blancs ou des Noirs vous indiquent quel camp a été mis en échec et mat. Les voyants de **DRAW** (Nul) s'allument en cas de Pat.

#### 7. Nouvelle Partie

Appuyez sur **NEW GAME** pour commencer une nouvelle partie. Un triple bip (aigu - grave - aigu) est alors émit, signifiant que l'ordinateur est prêt à jouer à partir de la position initiale de départ. Le niveau de dextérité ne change pas.

#### 8. Revenir en Arrière

Pour revenir en arrière sur un coup, appuyez simplement sur **TAKE BACK** lorsque c'est à votre tour. L'ordinateur vous aidera à reprendre les 6 derniers coups (trois pour les Noirs et trois pour les Blancs), en vous indiquant quelles pièces ont été déplacées et d'où elles venaient.

**A noter:** Lorsque vous revenez en arrière sur un Roque, l'ordinateur vous indique seulement comment revenir en arrière sur le déplacement du Roi et vous laisse le soin de remettre la Tour sur sa case d'origine.

#### 9. Changer de côté

Si vous souhaitez changer de camp, à quelque moment de la partie que ce soit, appuyez sur **PLAY** au lieu de jouer un coup. L'ordinateur jouera alors le coup suivant à votre place et vous pourrez continuer à jouer pour l'autre camp.

Si vous voulez voir l'ordinateur jouer une partie d'échecs contre lui-même, appuyez simplement sur **PLAY** de façon répétitive. Observez votre Electronic Chess Partner jouer pour chaque camp, l'un après l'autre.



Jouer pour les Noirs à partir du bas de l'échiquier  
Si vous souhaitez jouer pour les Noirs et laisser l'ordinateur jouer pour les Blancs, appuyez sur **NEW GAME**, puis sur **PLAY**. L'ordinateur inverse alors automatiquement les camps, et signale le premier coup pour les Blancs à partir du haut de l'échiquier.



*Positionnement des pièces sur l'échiquier lorsque les Noirs jouent à partir du bas de l'échiquier.*

Le schéma vous montre le positionnement initial des pièces lorsque les Noirs jouent à partir du bas de l'échiquier. Remarquez en particulier que Dames et Rois sont agencés de façon différente sur cet échiquier.

**A noter:** Lorsque vous jouez pour les Noirs à partir du bas de l'échiquier, les voyants de couleur sont également inversés (c'est ainsi que le voyant 1 fait maintenant référence aux Noirs et le voyant 8 aux Blancs).

### 10. Interrompre la réflexion de l'ordinateur

Si l'ordinateur passe trop de temps sur un coup, vous pouvez l'interrompre en appuyant sur **PLAY**, ce qui interrompt ses recherches et l'oblige à jouer le meilleur coup qu'il ait trouvé jusque là. Cette caractéristique est particulièrement utile au niveau 7, auquel l'ordinateur continuera à réfléchir jusqu'à ce que vous l'interrompiez en appuyant sur **PLAY**.

### 11. Le Mode Non Auto

Le fait d'appuyer sur **NON AUTO** permet d'interrompre la fonction de Réponse Automatique de l'ordinateur. De cette façon il ne réfléchit pas aux coups du camp adverse, mais se contente de suivre l'évolution des déplacements que vous entrez pour les deux camps, s'assurant seulement qu'ils sont autorisés. Cela vous permet d'entrer des ouvertures spéciales ou d'obliger l'ordinateur à jouer de façon consistante, au cours d'une partie. Pour revenir au

mode de jeu normal, appuyez simplement sur **NON AUTO** une deuxième fois.

**A noter:** Lorsque vous appuyez sur **NEW GAME**, vous annulez automatiquement le mode **NON AUTO**.

### 12. L'ordinateur arbitre la partie

Le mode **NON AUTO** est également utile lorsque vous jouez une partie contre un ami sur l'échiquier sensitif. L'ordinateur tiendra alors le rôle d'arbitre et protestera si quiconque tente un déplacement non autorisé. A tout moment, chaque camp peut également demander conseil à l'ordinateur en appuyant sur **PLAY**, ce qui vous permet alors d'utiliser le mode **INFO**.

### 13. Info

A la différence d'un joueur humain, l'ordinateur est toujours prêt à vous indiquer quel coup il vous réserve. Appuyez simplement sur la touche **INFO** et maintenez-la enfoncée pendant qu'il est en phase de réflexion. L'ordinateur vous montrera alors le meilleur coup qu'il ait trouvé jusque là en illuminant sa case de départ pendant deux secondes et celle d'arrivée pendant une seconde. Observez comme il change d'avis au fur et à mesure qu'il approfondit sa réflexion.

### 14. Mise en Mémoire de la Partie

Vous pouvez interrompre une partie à tout moment (même lorsque l'ordinateur est en phase de réflexion) en éteignant tout simplement l'appareil. La partie est alors interrompue et les voyants sont éteints de façon à ne pas gaspiller vos piles. L'ordinateur conservera la position en mémoire jusqu'à 24 mois et sera prêt à reprendre la partie aussitôt que vous l'allumerez à nouveau.

### 15. Pour contrôler le positionnement des pièces

Si vous mélangez les pièces ou si, pour toute autre raison, vous n'êtes pas sûr que leur position sur l'échiquier soit bonne, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer la position correcte de chaque pièce. Pour cela, appuyez sur une des touches symboles des pièces lorsque c'est à vous de jouer. A l'aide des voyants de l'échiquier, l'ordinateur vous indiquera alors où se trouve cette pièce. Appuyez à nouveau sur cette touche de pièce pour trouver les autres pièces du même type sur l'échiquier (un double bip signifie qu'il n'y en a plus).

En appuyant sur les touches des pièces correspondantes, vous pouvez contrôler la

position de chaque pièce. Des voyants allumés de façon constante font référence à des pièces Blanches et des voyants clignotants indiquent des pièces Noires.

### 16. La Touche ACL

Il arrive que l'ordinateur "se bloque" à cause d'une décharge électrostatique ou de tout autre interférence électrique. Si cela devait se produire, enlevez les piles et utilisez une aiguille ou tout autre objet pointu afin d'appuyer quelques secondes sur la touche **ACL** située au bas de l'appareil. Cela remet l'ordinateur à zéro et efface sa mémoire.

### 17. Soins et Entretien

Votre ordinateur d'échecs Kasparov est un appareil électronique de haute précision. Manipulez - le délicatement, ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques pour le nettoyer, ils pourraient abîmer le plastique. Les piles usées doivent être remplacées rapidement car elles pourraient couler et endommager alors l'ordinateur.

### 18. Spécifications techniques

Lampes Diodea:	16
Touches:	12
Consommation électrique:	24 mW maximum
Piles:	4 piles AA penlite (AM3,R6)
Capacité de Mémoire:	2 ans (avec des piles alcalines neuves)
Dimensions:	240 x 240 x 28 mm
Poids:	0.5 Kg (sans les piles)
Force de Jeu:	Pour débutants et joueurs occasionnels



*Saitek se réserve le droit d'apporter toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits, sans notification préalable.*

N'utilisez pas de piles rechargeables.

## 19. Guide de mauvais fonctionnement

Symptômes	Causes Possibles	Ce qu'il faut faire
1. L'ordinateur ne répond pas, se comporte de façon curieuse ou se bloque en cours de partie.	Les piles sont usées ou de mauvaise qualité	Changez les piles
	Les piles ne sont pas installées correctement	Reportez-vous au schéma 1
	Une décharge électrostatique ou une interférence électrique peut avoir bloqué l'ordinateur	Appuyez sur la touche <b>ACL</b> comme indiqué au Paragraphe 16
2. L'ordinateur refuse d'accepter un coup, ou refuse les touches de fonction et émet continuellement un bip d'erreur.	Est-ce bien votre tour? (observez les voyants de couleur). Votre Roi est-il en échec? (CONTROLEZ le voyant). Votre coup va-t-il mettre votre Roi en échec? Essayez-vous d'effectuer un Roque de façon incorrecte (vérifiez les règles du jeu). Lors du Roque, avez-vous déplacé votre Tour en premier?	Vérifiez que vous connaissez bien les règles du jeu d'échecs. Contrôlez la position sur l'échiquier à l'aide des touches de pièces et utilisez <b>TAKE BACK</b> pour reconstituer le dernier coup.
	L'ordinateur est encore en phase de réflexion (le voyant clignote)	Appuyez sur <b>PLAY</b> pour interrompre le processus de réflexion de l'ordinateur
	L'ordinateur veut vous montrer un coup (concernant peut-être la dernière partie)	Enfoncez une pièce sur les cases indiquées

Symptômes	Causes Possibles	Ce qu'il faut faire
3. L'ordinateur triche ou effectue des déplacements non autorisés	Il a joué un coup spécial tel que: <ul style="list-style-type: none"> <li>- En Passant</li> <li>- Roque (petit ou grand)</li> <li>- Promotion de Pion</li> </ul>	Vérifiez que vous connaissez bien les règles du jeu d'échecs (consultez le manuel des "Règles du Jeu d'Echec"). Contrôlez la position sur l'échiquier à l'aide des touches de pièces et utilisez <b>TAKE BACK</b> pour reconstituer le dernier coup.
	Vos pièces sont mal positionnées sur l'échiquier, certaines ont été déplacées	Contrôlez la position sur l'échiquier (voir paragraphe 15)
	Les piles sont usées	Changez les piles
4. L'ordinateur refuse de jouer un coup	Vous êtes en mode <b>NON AUTO</b>	Appuyez sur <b>NON AUTO</b> pour annuler cette fonction puis appuyez sur <b>PLAY</b>
5. Une case de l'échiquier ou encore une touche de fonction ne répond pas correctement OU les voyants ne s'allument pas à bon escient.	Il y a des faux contacts. Effectuez le contrôle suivant: Enlevez les piles, remettez-les en place, appuyez sur la touche <b>PLAY</b> et maintenez-la enfoncée au moins 2 secondes tout en réallumant l'ordinateur. Vous pouvez alors contrôler chaque case et chaque touche de fonction. Appuyez sur la touche <b>ACL</b> située au dos de l'appareil pour revenir à un mode de jeu normal.	Si l'erreur persiste, consultez le centre de service après vente. Jouer contre un ordinateur d'échecs Kasparov est une excellente façon d'apprendre la technique des échecs et d'améliorer votre jeu. Il existe beaucoup de très bons ouvrages sur le sujet, en voici quelques-uns que nous