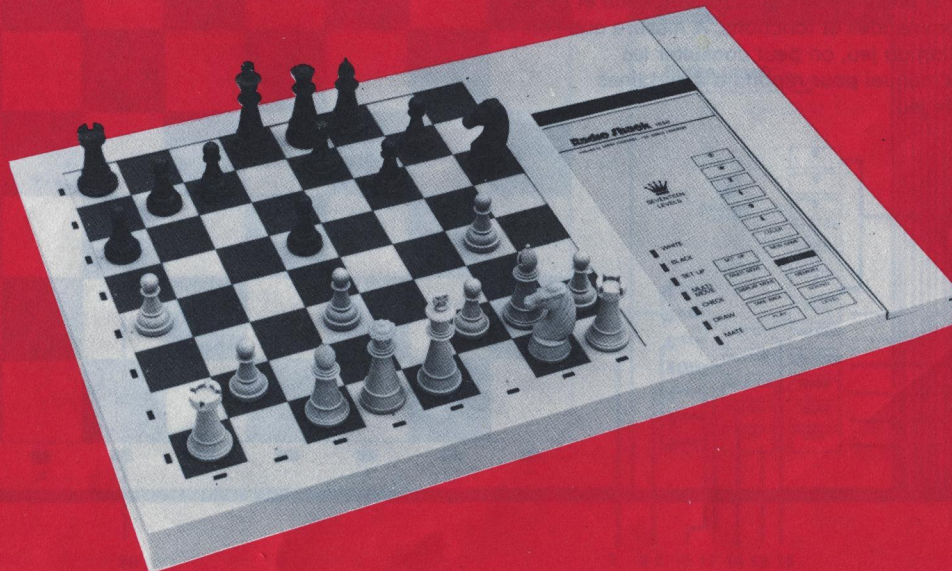


**MANUEL D'UTILISATION**

60-2201

# JEU D'ÉCHECS 1850 DE RADIO SHACK À 17 NIVEAUX

PRIÈRE DE LIRE AVANT L'USAGE

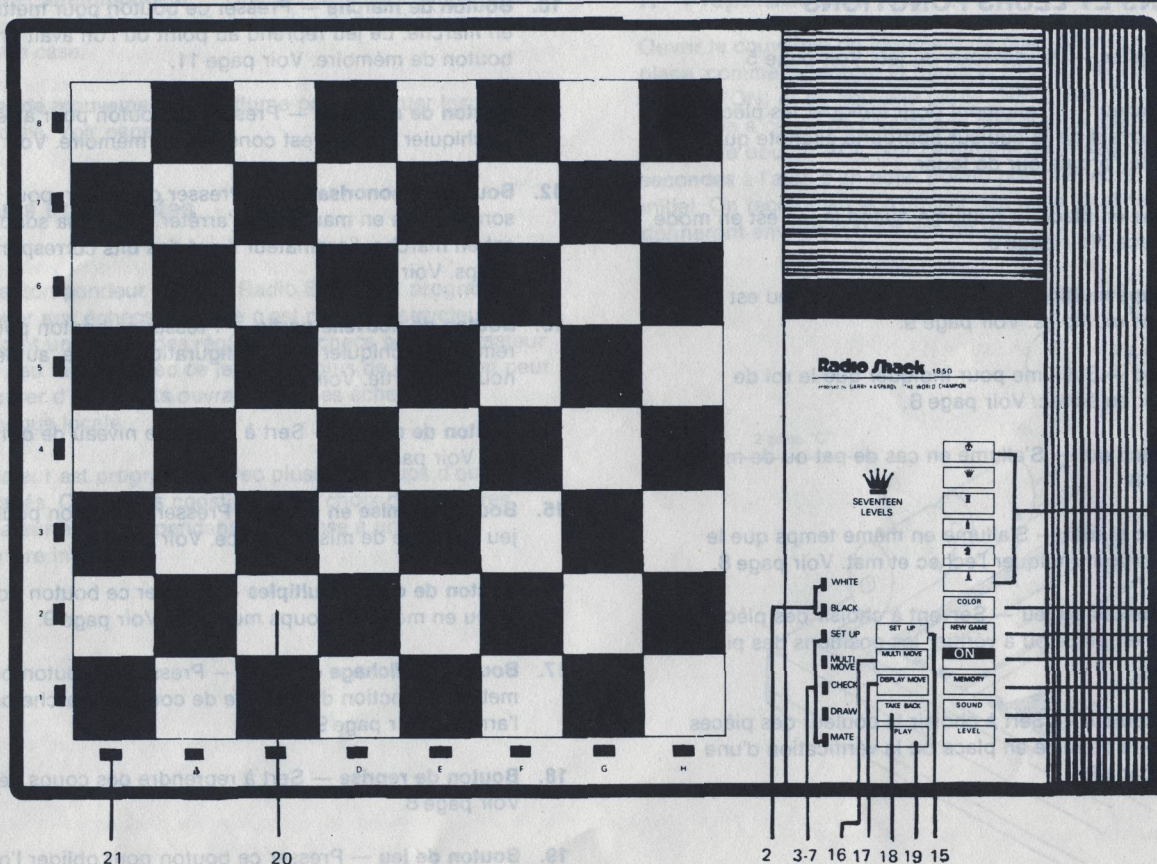


**Radio Shack®**

## Introduction

Le jeu d'échecs 1850 de Radio Shack® se compose d'un microprocesseur simple d'avant-garde qui enregistre automatiquement les coups du joueur sur l'échiquier intégré. Les 16 voyants du bord de l'échiquier indiquent les coups de l'ordinateur. Celui-ci, alimenté par piles, contient une mémoire à basse puissance qui peut conserver la dernière position d'une partie en cours pendant un maximum de 18 mois.

Pour tirer parti au maximum de ce jeu d'échecs, nous recommandons de lire le présent manuel dans sa totalité et de se familiariser avec les commandes et fonctions. À mesure que l'on s'habitue avec l'utilisation du jeu, on peut consulter les différentes sections du manuel pour répondre à certaines questions concernant le jeu.



## LES BOUTONS ET LEURS FONCTIONS

- 1. Logement de piles** — Au-dessous du jeu. Voir page 5.
- 2. Voyants de couleur** — S'allument pour indiquer les pièces à déplacer. Le voyant de la couleur approprié clignote quand c'est au tour de l'ordinateur de jouer.
- 3. Voyant de mise en place** — S'allume quand le jeu est en mode de mise en place. Voir page 9.
- 4. Voyant de coups multiples** — S'allume quand le jeu est en mode de coups multiples. Voir page 9.
- 5. Voyant d'échec** — S'allume pour indiquer que le roi de l'ordinateur est en échec. Voir page 8.
- 6. Voyant de match nul** — S'allume en cas de pat ou de match nul. Voir page 8.
- 7. Voyant d'échec et mat** — S'allume en même temps que le voyant d'échec pour indiquer l'échec et mat. Voir page 8.
- 8. Boutons des pièces du jeu** — Servent à choisir des pièces en mode de mise en place ou à vérifier les positions des pièces. Voir page 9.
- 9. Sélecteur de couleur** — Sert à choisir la couleur des pièces pendant le mode de mise en place ou la vérification d'une couleur. Voir page 9.
- 10. Bouton de marche** — Presser ce bouton pour mettre le jeu en marche. Le jeu reprend au point où l'on avait pressé le bouton de mémoire. Voir page 11.
- 11. Bouton de mémoire** — Presser ce bouton pour arrêter le jeu. L'échiquier courant est conservé en mémoire. Voir page 11.
- 12. Bouton de sonorisation** — Presser ce bouton pour mettre la sonorisation en marche ou l'arrêter. Quand la sonorisation est en marche, l'ordinateur émet des bits correspondant aux coups. Voir page 11.
- 13. Bouton de nouvelle partie** — Presser ce bouton pour remettre l'échiquier à la configuration initiale, au début d'une nouvelle partie. Voir page 8.
- 14. Bouton de niveau** — Sert à choisir le niveau de difficulté du jeu. Voir page 6.
- 15. Bouton de mise en place** — Presser ce bouton pour mettre le jeu en mode de mise en place. Voir page 9.
- 16. Bouton de coups multiples** — Presser ce bouton pour mettre le jeu en mode de coups multiples. Voir page 9.
- 17. Bouton d'affichage de coup** — Presser ce bouton pour mettre la fonction d'affichage de coup en marche ou l'arrêter. Voir page 9.
- 18. Bouton de reprise** — Sert à reprendre des coups déjà joués. Voir page 8.
- 19. Bouton de jeu** — Presser ce bouton pour obliger l'ordinateur à jouer immédiatement. Voir page 7.

**20. Échiquier autorépondeur** — Chaque case est équipée d'un capteur pour indiquer le déplacement de la pièce en place sur cette case.

**21. Voyant de mouvement** — S'allume pour indiquer les pièces déplacées. Voir page 3.

## Remarques importantes

- Le jeu autorépondeur 1850 de Radio Shack est programmé pour jouer aux échecs, mais ce n'est pas un instructeur. Nous avons joint une copie des règles des échecs pour l'utilisateur encore peu familier avec ce jeu. Pour plus de détails, on peut se procurer d'excellents ouvrages sur les échecs à la bibliothèque locale.
- L'ordinateur est programmé avec plusieurs coups d'ouverture instantanés. Ces coups constituent le "choix d'ouvertures". L'ordinateur évalue cependant la réponse à un coup d'ouverture inhabituel.

## 1. Préparation du jeu

Ouvrir le couvercle du logement de piles. Mettre 4 piles "C" en place, comme le montre la figure 2. Presser les boutons de marche (ON) et de nouvelle partie (NEW GAME). Si l'ordinateur se bloque à cause de l'électricité statique ou d'une autre raison, presser le bouton ACL (sur l'étiquette du dessous) pendant deux secondes à l'aide d'un objet pointu pour remettre le jeu à l'état initial. On recommande d'utiliser des piles alcalines qui donneront environ 200 heures de jeu.

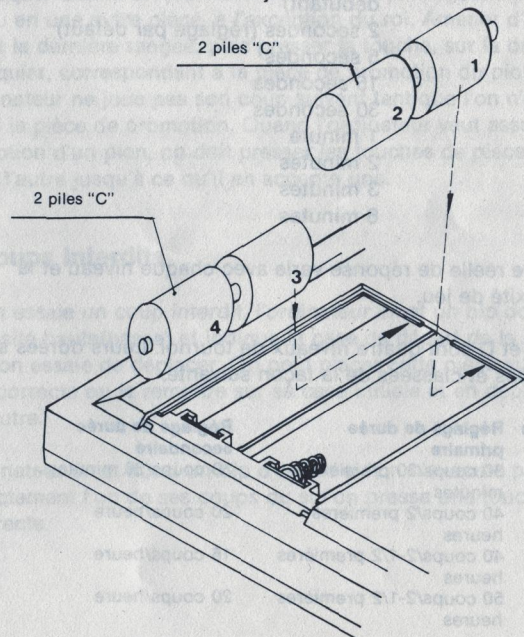


Figure 2. Mise en place des piles

## 2. Réglage du niveau de difficulté

Le jeu d'échecs 1850 de Radio Shack possède 17 niveaux de difficulté. Les 9 premiers niveaux s'utilisent avec le jeu normal. À ces niveaux de difficulté, l'ordinateur choisit son coup dans les temps de réponse moyens suivants:

Niveau	Temps de réponse moyen par coup
0	0.5 seconde (jeu avec handicap pour débutant)
1	2 secondes (réglage par défaut)
2	5 secondes
3	15 secondes
4	30 secondes
5	1 minute
6	2 minutes
7	3 minutes
8	6 minutes

La durée réelle de réponse varie avec chaque niveau et la complexité de jeu.

A, B, C et D sont quatre niveaux de tournoi. Leurs durées sont contrôlées et classées de la façon suivante:

Niveau	Réglage de durée primaire	Réglage de durée secondaire
A	30 coups/30 premières minutes	30 coups/30 minutes
B	40 coups/2 premières heures	20 coups/heure
C	40 coups/2-1/2 premières heures	16 coups/heure
D	50 coups/2-1/2 premières heures	20 coups/heure

Si l'on prend par exemple le niveau B, l'ordinateur termine ses 40 premiers coups en deux heures (2 heures du temps de l'ordinateur, sans compter le temps du joueur); il exécute les 20 coups suivants en une heure (temps de l'ordinateur). Les coups restants du jeu continuent à être limités par le réglage de durée secondaire.

**REMARQUE:** Toute durée restante avec le réglage de durée primaire est reportée au réglage de durée secondaire; la durée secondaire peut donc être plus longue que prévu. Par exemple, au niveau B, si l'ordinateur est assez rapide pour exécuter ses 40 premiers coups en une heure seulement, il lui reste alors un total de 2 heures pour les 20 coups suivants. La durée restante pour chaque période s'accumule jusqu'à la fin de la partie.

Niveau	Description
E	5 minutes/partie — L'ordinateur essaie de terminer la partie en 5 minutes (durée totale pour l'ordinateur; le temps du joueur n'est pas compris). Ce niveau correspond à la "partie rapide".
F	10 secondes/coup — L'ordinateur indique son coup en moins de 10 secondes. La partie est alors dite "éclair".
G	Niveau infini — L'ordinateur cherche le coup le meilleur possible sans limite de temps (sauf si l'on presse le bouton de jeu). Avec des positions très complexes, l'ordinateur peut prendre plusieurs jours avant de jouer.
H	Niveau de résolution de problème — Pour plus de détails, voir la section 14 de ce manuel.

Presser le bouton de niveau (LEVEL) pour que le voyant allumé corresponde au niveau désiré. Pour le niveau 0, aucun voyant ne doit être allumé. Presser le bouton de couleur (COLOR) pour sauter 8 degrés à la fois afin d'atteindre plus rapidement le niveau désiré. On peut changer le niveau au début d'une partie ou à tout moment pendant son déroulement. On ne peut toutefois changer le niveau que pendant le tour du joueur.

### 3. Coups du joueur

Pour jouer un coup, presser la pièce à déplacer, l'amener à sa case d'arrivée et la presser de nouveau.

Si on le désire, l'ordinateur peut jouer le coup d'ouverture. Dans ce but, presser le bouton de jeu (PLAY). L'ordinateur joue alors son coup. Quand l'ordinateur joue en premier, il possède les blancs. Il faut disposer l'échiquier en conséquence. D'une manière générale, le côté qui a le trait joue avec les blancs.

Pour la prise, déplacer normalement la pièce qui prend. L'ordinateur enlève automatiquement la pièce capturée de sa mémoire. Pour le roque, déplacer d'abord le roi puis la tour.

**Remarque:** L'ordinateur est programmé pour permettre les prises en passant quand un pion peut prendre une pièce en se déplaçant en diagonale derrière elle. (Pour plus de détails, consulter les règles du jeu d'échecs.) Quand il procède à une prise en passant, l'ordinateur rappelle d'enlever la pièce capturée en allumant les deux voyants correspondant à sa position (presser la pièce avant de l'enlever de l'échiquier).

### 4. Coups de l'ordinateur

L'ordinateur indique ses coups en émettant un bip et en allumant deux voyants sur le côté de l'échiquier. Ces voyants indiquent la rangée et la colonne de la pièce que l'ordinateur veut jouer. Presser la pièce sur sa case; l'ordinateur indique ensuite la case d'arrivée. Placer la pièce sur la case indiquée et la presser pour terminer le coup.

**Remarque:** Quand un pion arrive à la dernière rangée, il peut être promu en une autre pièce, à l'exception du roi. Amener d'abord le pion à la dernière rangée, puis presser la touche sur la droite de l'échiquier, correspondant à la pièce de promotion du pion. L'ordinateur ne joue pas son coup suivant tant que l'on n'a pas choisi la pièce de promotion. Quand l'ordinateur veut assurer la promotion d'un pion, on doit presser les touches de pièce l'une après l'autre jusqu'à ce qu'il en accepte une.

### 5. Coups interdits

Si l'on essaie un coup interdit, l'ordinateur émet un bip double (intensité haute/basse) et indique la case de départ de la pièce que l'on essaie de déplacer. On peut placer cette pièce sur une case correcte ou la remettre sur sa case initiale et en déplacer une autre.

L'ordinateur émet aussi un bip d'erreur si l'on n'exécute pas correctement l'un de ses coups ou si l'on presse une touche incorrecte.

## 6. Échec, mat et pat

Quand l'ordinateur met le roi du joueur en échec, le voyant d'échec (CHECK) s'allume. En cas d'échec et mat, le voyant de mat (MATE) s'allume également (le voyant blanc ou noir indique le côté qui est échec et mat).

En cas de pat ou de match nul après répétition de 3 coups identiques ou application de la règle des 50 coups, le voyant de pat (DRAW) s'allume.

## 7. Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, le joueur peut presser le bouton de nouvelle partie (NEW GAME) quand c'est son tour de jouer. Une nouvelle partie n'affecte pas le niveau de difficulté. Si l'on a pressé le bouton de coups multiples (MULTI MOVE) ou d'affichage de coup (DISPLAY MOVE), les remettre à l'état initial avant de commencer une nouvelle partie.

## 8. Reprise

Quand c'est son tour, le joueur peut reprendre (effacer) son coup précédent et le dernier coup de l'ordinateur. Dans ce but, presser le bouton de reprise (TAKE BACK). L'ordinateur indique les cases des pièces et les cases où on doit les remettre. Le jeu d'échecs 1850 peut revenir jusqu'à 8 fois en arrière.

## 9. Changement de côté

Pour changer de côté avec l'ordinateur, presser la touche de jeu (PLAY) au lieu de jouer le coup. L'ordinateur joue le coup suivant à la place du joueur; celui-ci peut commencer à jouer avec l'autre côté.

On peut changer de côté aussi souvent qu'on le désire pendant une partie. On peut même presser la touche de jeu (PLAY) après chaque coup pour que l'ordinateur joue alternativement la partie entière contre lui-même. On peut aussi utiliser cette touche si l'on veut se faire aider par l'ordinateur pour jouer un coup.

Si l'on veut commencer la partie avec les noirs, disposer les pièces noires en bas de l'échiquier. Presser le bouton de nouvelle partie (NEW GAME) et de jeu (PLAY). L'ordinateur joue le premier coup pour les blancs, disposés en haut de l'échiquier.

**Remarque:** Le roi blanc est alors sur la case D8 et le roi noir sur la case D1.

## 10. Interruption

Quand l'ordinateur calcule un coup, on peut l'interrompre en pressant le bouton de jeu (PLAY). L'ordinateur joue alors le meilleur coup trouvé jusqu'à présent.



## 11. Coups multiples

Le bouton de coups multiples (MULTI MOVE) place l'ordinateur dans un mode spécial qui permet d'entrer des ouvertures ou d'obliger l'ordinateur à jouer une certaine suite. Dans ce mode, l'ordinateur ne calcule pas une réponse quand un coup est entré. Il se contente de suivre les positions sur l'échiquier et de s'assurer que les coups entrés sont permis. Pour revenir au jeu normal, presser une deuxième fois le bouton de coups multiples. Le mode de coups multiples est également pratique quand on joue avec un ami. L'ordinateur peut servir d'arbitre; chaque côté peut lui demander conseil en pressant le bouton de jeu (PLAY). Le voyant de coups multiples reste allumé tant que l'ordinateur est dans ce mode.

## 12. Vérification des positions des pièces

Si, pour une raison quelconque, on n'est pas certain des positions des pièces sur l'échiquier, l'ordinateur peut indiquer la case correcte de chacune.

Quand c'est au tour du joueur, presser une des touches de pièce, sur la droite de l'échiquier. L'ordinateur allume une rangée et une colonne pour indiquer la position de la pièce choisie. Presser de nouveau le même bouton pour connaître les autres positions des pièces identiques sur l'échiquier. Quand l'ordinateur ne trouve plus aucune position de la pièce choisie, il émet un bip double et revient au mode de jeu.

On peut vérifier la position des pièces d'un côté en pressant le bouton de couleur (COLOR). Toujours contrôler les voyants blanc et noir quand on vérifie une position. Le voyant blanc ou noir indique le côté vérifié.

On peut utiliser la vérification à tout moment, même quand l'ordinateur évalue un coup. Presser de nouveau le bouton de jeu (PLAY) pour que l'ordinateur continue à calculer un coup après la vérification des pièces.

## 13. Établissement d'une position spéciale

Pour établir une position spéciale, presser d'abord le bouton de mise en place (SET UP). Le voyant de mise en place s'allume; on peut ensuite déplacer, ajouter ou enlever des pièces à volonté.

Si la position que l'on veut établir ne comprend que quelques pièces, presser le bouton de nouvelle partie (NEW GAME) immédiatement après le bouton de mise en place. On efface ainsi complètement l'échiquier.

Pour établir ou modifier la position, choisir une couleur à l'aide du bouton de couleur (COLOR). Presser ensuite le bouton de la pièce que l'on désire entrer, déplacer ou annuler.

- Pour déplacer une pièce, la presser sur sa case présente, l'amener à sa nouvelle case et la presser de nouveau.
- Pour éliminer une pièce, la presser sur sa case présente et l'enlever de l'échiquier.
- Pour ajouter une pièce, la presser sur une case vide.

Quand on a établi ou modifié l'échiquier comme on le désire, s'assurer que les voyants blanc et noir indiquent le côté qui doit jouer. Presser ensuite le bouton de mise en place (SET UP) pour reprendre la partie. Le voyant de mise en place doit s'éteindre.

Quand on a mis un échiquier en place, toujours vérifier les positions comme on l'indique dans la section 12. Ne pas entrer une position interdite, car elle peut donner des résultats inattendus.

**Exemple:** Pour établir une position avec le roi blanc à E1, la tour blanche à A1, le roi noir à D5 et la tour noire à B2, placer d'abord les pièces sur l'échiquier. Presser ensuite les boutons de mise en place (SET UP) et de nouvelle partie (NEW GAME) pour effacer l'échiquier. Le cas échéant, presser le bouton de couleur (COLOR) pour allumer le voyant blanc. Appuyer sur puis presser le roi blanc sur sa case. Presser le bouton de couleur (voyant noir allumé) puis appliquer le roi noir sur sa case. Appuyer ensuite sur puis presser la tour noire sur sa case. Presser le bouton de couleur (voyant blanc allumé) puis appliquer la tour blanche sur sa case. Presser le bouton de mise en place pour revenir au mode de jeu.

**Remarque:** Dans la position ci-dessus, l'ordinateur permet le roque. Si l'on presse le bouton de jeu (PLAY), l'ordinateur roque et prend la tour noire au coup suivant!

## 14. Mode de problème

Ce jeu est doté d'un mode spécial de problème (niveau H) qui permet de résoudre des problèmes d'échecs jusqu'au mat en 10

coups. Presser le bouton de jeu (PLAY) pour commencer le calcul de l'échec et mat. Un voyant s'allume pour indiquer l'étendue du calcul. Dans ce mode, l'ordinateur ne joue que s'il voit un mat obligé en 10 coups au maximum. Les coups compliqués peuvent prendre des heures ou des semaines. Presser le bouton de jeu pour arrêter le calcul quand on le désire.

Si l'ordinateur trouve un échec et mat obligé, il joue le premier coup (coup clé) qui conduit au mat. On peut essayer de défendre la position de l'autre côté (côté mis en échec) en entrant des coups. L'ordinateur continue à jouer avec le côté mettant en échec jusqu'à la fin de la partie.

Si l'ordinateur ne trouve pas de mat obligé avec son côté, il émet un bip double et ne joue pas.

## 15. Affichage des coups

Cette fonction unique permet d'observer le "processus de réflexion" de l'ordinateur. Presser le bouton d'affichage des coups (DISPLAY MOVE) pour utiliser cette fonction. L'ordinateur indique maintenant les coups envisagés pendant qu'il "réfléchit". Dans ce but, il allume la case de départ (FROM) pendant trois secondes, puis la case d'arrivée (TO) pendant une seconde. On peut voir l'ordinateur changer d'avis à mesure que son processus de réflexion s'approfondit. Presser de nouveau le bouton d'affichage de coup pour arrêter cette fonction.

Si l'on veut interrompre l'ordinateur quand il calcule un coup, presser le bouton de jeu (PLAY). Ce bouton n'a cependant aucun effet en mode de problème.

## 16. Arrêt du son

Si l'on trouve les bips de l'ordinateur gênants pendant une partie, on peut couper momentanément la sonorisation en pressant le bouton de son (SOUND) quand c'est au tour du joueur. Presser de nouveau ce bouton pour remettre le son en marche. On doit observer les voyants et presser les pièces et les boutons plus attentivement quand on joue sans le son.

## 17. Mémoire du jeu

L'ordinateur permet l'interruption d'une partie à tout instant, même pendant son tour, si l'on presse le bouton de mémoire (MEMORY).

Le jeu s'arrête à ce point; cette fonction permet de conserver l'énergie des piles. L'ordinateur se "rappelle" les positions sur l'échiquier et reprend la partie quand on presse le bouton de marche (ON). Avec un jeu de piles neuves, la mémoire peut conserver les positions de l'échiquier pendant un maximum de 18 mois.

## 18. Bouton ACL (à l'arrière)

Si l'ordinateur se bloque à cause d'une décharge d'électricité statique ou d'une autre raison, presser une fois le bouton de mémoire (MEMORY) puis, à l'aide d'un objet pointu, presser le bouton ACL pour remettre l'ordinateur à l'état initial et effacer la mémoire.

## ENTRETIEN

Le jeu d'échecs 1850 de Radio Shack® constitue un excellent exemple de technique et de construction électroniques de qualité. Il faut le traiter avec égard. Appliquer les recommandations suivantes pour tirer de ce jeu de longues années d'utilisation agréable.

Si l'on soupçonne que le jeu ne fonctionne pas normalement, le présenter au magasin Radio Shack local où un technicien qualifié le remettra en état dans les plus brefs délais.



Tenir le jeu au sec. S'il se trouve mouillé, l'essuyer immédiatement. L'eau contient des minéraux qui peuvent corroder les circuits électroniques.



Ne pas ranger le jeu dans un endroit chaud. Une température élevée peut abrégier la durée utile des dispositifs électroniques, endommager les piles et même déformer ou fondre certaines pièces en plastique.



Ne pas faire tomber le jeu, car on risque de l'endommager irrémédiablement. Les cartes de circuits peuvent se trouver fissurées et le coffret ne pas résister au choc. Une manipulation brutale du jeu abrègera sa durée utile.



Ne pas utiliser ni ranger le jeu dans un endroit très sale ou très poussiéreux, car on risque de contaminer les circuits électroniques et d'endommager prématurément les pièces mobiles.

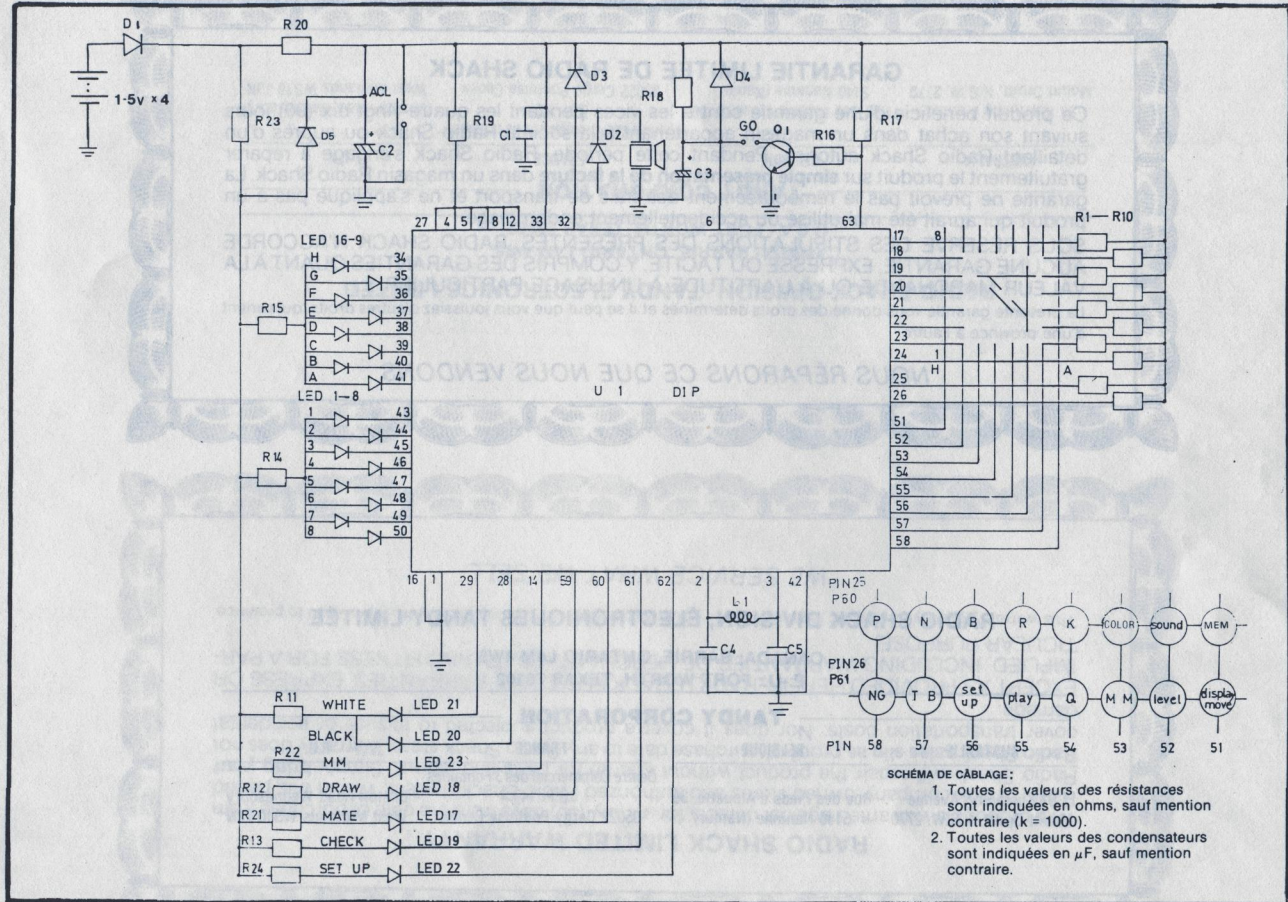


Ne pas nettoyer le jeu à l'aide d'un produit chimique, d'un solvant de nettoyage ou d'un détergent puissant. Il suffit de le nettoyer de temps à autre à l'aide d'un linge humide.



Toujours utiliser des piles neuves et du type correct. Ne jamais utiliser de piles d'usage général si les instructions recommandent des piles alcalines. Les piles vieilles ou déchargées sont aussi dangereuses, car elles peuvent laisser fuir des produits chimiques corrosifs qui endommageront les circuits électroniques.

# SCHÉMA DE CÂBLAGE



## SCHEMA DE CÂBLAGE:

1. Toutes les valeurs des résistances sont indiquées en ohms, sauf mention contraire (k = 1000).
2. Toutes les valeurs des condensateurs sont indiquées en  $\mu$ F, sauf mention contraire.

## GARANTIE LIMITÉE DE RADIO SHACK

Ce produit bénéficie d'une garantie contre les vices pendant les quatre-vingt dix (90) jours suivant son achat dans un magasin appartenant à la société Radio Shack ou auprès d'un détaillant Radio Shack autorisé. Pendant cette période, Radio Shack s'engage à réparer gratuitement le produit sur **simple présentation de la facture** dans un magasin Radio Shack. La garantie ne prévoit pas le remboursement des frais de transport et ne s'applique pas à un produit qui aurait été mal utilisé ou accidentellement endommagé.

**SOUS RÉSERVE DES STIPULATIONS DES PRÉSENTES, RADIO SHACK N'ACCORDE AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, Y COMPRIS DES GARANTIES QUANT À LA VALEUR MARCHANDE OU À L'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER.**

La présente garantie vous donne des droits déterminés et il se peut que vous jouissiez d'autres droits, qui varient d'une province à l'autre.

*NOUS RÉPARONS CE QUE NOUS VENDONS*

## RADIO SHACK DIVISION, ÉLECTRONIQUES TANDY LIMITÉE

CANADA: BARRIE, ONTARIO L4M 4W5

É.-U.: FORT WORTH, TEXAS 76102

### TANDY CORPORATION

AUSTRALIE

91 Kurrajong Avenue  
Mount Druitt, N.S.W. 2770

BELGIQUE

Rue des Pieds d'Alouette, 39  
5140 Naninne (Namur)

FRANCE

Centre Commercial des 3 Fontaines  
B.P. 147  
95022 Cergy Pontoise Cedex

R.U.

Bilston Road Wednesbury  
West Midlands WS10 7JN