

## SOMMAIRE

1	Informations importantes.....	3
1.1	Consignes de sécurité.....	3
1.2	Remarques sur le stockage et le nettoyage.....	3
1.3	Remarques sur le bloc d'alimentation.....	3
1.4	Contenu.....	4
2	Premiers pas.....	4
2.1	Description de l'appareil.....	4
2.2	Les touches et leurs fonctions.....	4
2.3	Brancher le câble.....	5
2.4	Sélectionner la langue.....	6
2.5	Ajuster le rétroéclairage de l'écran.....	7
2.6	Préparer un jeu.....	7
2.7	Allumer et éteindre.....	7
3	Jouer contre l'ordinateur.....	8
3.1	Vos coups.....	8
3.1.1	Coups généraux.....	8
3.1.2	Coups particuliers.....	8
3.2	Les coups de l'ordinateur.....	8
3.3	Symboles à l'écran pendant les coups.....	9
3.4	Coups et positions non valides.....	9
3.5	Annuler ou jouer à nouveau les coups.....	9
3.5.1	Annuler un coup.....	9
3.5.2	Annuler d'autres coups ou une séquence.....	9
3.5.3	Reprendre le jeu.....	10
3.5.4	Jouer à nouveau les coups.....	10
3.6	Fin du jeu et résultats possibles.....	10
3.7	Enregistrer ou supprimer l'état du jeu.....	10
3.7.1	Éteindre et reprendre le jeu plus tard.....	10
3.7.2	Supprimer toutes les données.....	10
3.8	Rejouer un jeu.....	10
3.9	Commencer un nouveau jeu.....	11
4	Les informations affichées.....	11
4.1	Naviguer entre les informations affichées.....	11
4.2	Information affichée : Grande horloge.....	11
4.3	Information affichée : État du jeu.....	11
4.4	Information affichée : Analyse.....	12
4.5	Information affichée : Calcul permanent.....	12
4.6	Information affichée : Petite horloge.....	13
5	Fonctions spéciales.....	13
5.1	Aperçu du menu des fonctions spéciales.....	13
5.2	Menu : COUP pour déclencher un coup.....	14
5.3	Menu : CONSEIL pour obtenir une proposition de coup.....	14
5.4	Menu : NIVEAU, les différents niveaux de jeu.....	14

5.4.1	Aperçu des niveaux de jeu .....	14
5.4.2	Sélectionner un niveau de jeu.....	14
5.4.3	Niveau normal (0-9).....	15
5.4.4	Niveau Flash (0-8).....	15
5.4.5	Niveau Fun (0-8) .....	15
5.4.6	Niveau Facile (0-8) .....	15
5.4.7	Niveau Tournoi (0-5).....	16
5.4.8	Niveau Personnalisé .....	16
5.4.9	Niveau Recherche de mats .....	17
5.5	Menu : ALTER, pour afficher un coup alternatif .....	18
5.6	Menu : START, annuler tous les coups.....	18
5.7	Menu : FIN, retour à la position actuelle .....	18
5.8	Menu : ANALY, analyser la position actuelle .....	18
5.9	Menu : 2JOU, le mode deux joueurs .....	18
5.10	Menu : AUTO, le jeu ordinateur contre ordinateur .....	18
5.11	Menu : FONCT, les options avancées .....	19
5.11.1	Aperçu des fonctions avancées .....	19
5.11.2	Modifier une option.....	19
5.11.3	FONCT : TOURNER LE PLATEAU .....	19
5.11.4	FONCT : CÂBLE À DROITE.....	20
5.11.5	FONCT : CALCUL PERM., le calcul permanent .....	20
5.11.6	FONCT : TUTEUR .....	20
5.11.7	FONCT : LIVRE.....	21
5.11.8	FONCT : SON.....	21
5.11.9	FONCT : CONTRASTE : .....	21
5.11.10	FONCT : VITESSE DE CALCUL, la vitesse de calcul .....	21
5.11.11	FONCT : LANGUE.....	21
5.12	Menu : POS, créer une position précise .....	21
5.13	Menu : CONTR, afficher la position actuelle .....	23
6	Mode USB – connecter à un PC .....	23
7	Élimination .....	24
8	Garantie, service et importation .....	24
9	Caractéristiques techniques .....	24

# 1 Informations importantes

Avant la mise en service de l'appareil, veuillez lire intégralement les consignes de sécurité suivantes et la notice d'utilisation, respectez-les soigneusement et conservez-les avec votre appareil pour pouvoir les consulter ultérieurement. Si vous transmettez l'appareil à un autre utilisateurs, veuillez lui remettre également cette notice.

## 1.1 Consignes de sécurité

Veuillez noter que ce produit n'est pas un jouet pour enfant au sens de la direction 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.

- 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 par ex. des radiateurs ou le rayonnement direct du soleil pour éviter les détériorations.
- N'utilisez pas l'appareil sur ou à proximité immédiate d'appareils générant des champs magnétiques ou un rayonnement électromagnétique, comme par ex. des téléviseurs, des caissons de haut-parleurs, des téléphones sans fil, des équipements Wifi, etc. pour éviter les détériorations.
- 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 Remarques sur le stockage et le nettoyage

- Veuillez noter que cet appareil est fait de bois véritable. Traitez le bois avec soin, stockez-le toujours au sec et ne l'exposez pas aux rayons directs du soleil.
- Nettoyer les surfaces de l'appareil au besoin avec un chiffon légèrement humide et veillez à ne pas laisser pénétrer d'humidité dans l'appareil.
- N'utilisez pas de solvant ou de produit de nettoyage agressif ou abrasif, sinon vous risquez d'endommager les surfaces et le marquage.

## 1.3 Remarques sur le bloc d'alimentation

Utilisez le ChessGenius Exclusive uniquement avec le bloc d'alimentation fourni

Input 100 – 240 V 50/60 Hz 0,45A Max

Output 9V DC 1A

Veuillez observer les consignes suivantes lorsque vous manipulez le bloc d'alimentation :

- La prise doit se trouver à proximité de l'appareil et être facilement accessible.
- L'appareil ne doit pas être connecté à plus de sources électriques que recommandé.
- Les contacts de connexion ne doivent pas être court-circuités.
- Coupez impérativement le bloc d'alimentation du secteur avant le nettoyage.

- Vérifiez régulièrement le produit du point de vue des dégradations et ne l'utilisez plus s'il est endommagé. Ne l'ouvrez jamais.
- Respectez les consignes de sécurité éventuellement présentes sur le bloc d'alimentation.

## 1.4 Contenu

L'emballage du ChessGenius Exclusive contient les éléments suivants :

- 1 échiquier
- 17 figures blanches (dont une dame supplémentaire)
- 17 figures noires (dont une dame supplémentaire)
- 1 unité d'ordinateur (peut être également utilisée comme horloge d'échec) avec un écran ACL
- 1 bloc d'alimentation
- 1 câble avec deux prises identiques afin de connecter l'unité d'ordinateur à l'échiquier
- 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.

## 2 Premiers pas

### 2.1 Description de l'appareil

Les figurines sont automatiquement détectées par l'échiquier. Pour cela, placez les figures sur une case. L'unité d'ordinateur peut être également utilisée comme horloge d'échec. Pour fonctionner, l'unité d'ordinateur doit être connectée à l'échiquier. Lisez dans le chapitre 2.3 comment procéder.

### 2.2 Les touches et leurs fonctions

Aperçu des touches de l'unité d'ordinateur :

ROUGE, haut	comme la touche ROUGE bas. Annuler ou retourner au menu.
VERTE, haut	comme la touche VERTE bas. Valider.

Remarque : Les touches ROUGE et VERTE peuvent avoir différentes fonctions selon le menu. Respectivement à gauche et à droite sous l'écran, en foncé (inversé), les fonctions des touches ROUGE et VERTE sont indiquées – en bas à gauche pour ROUGE et en bas à droite pour VERTE.

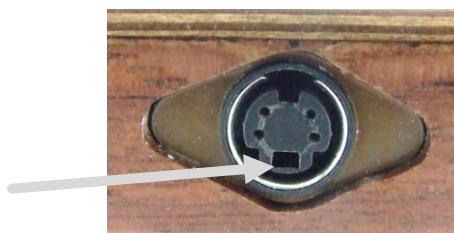
Si en bas à gauche et à droite, aucune fonction n'est indiquée, les touches ROUGE et VERTE n'ont aucune fonction dans ce menu.

Marche/Arrêt	Allume ou éteint l'appareil
NEW	Commence un nouveau jeu.
BACKLIGHT	Règle le rétroéclairage de l'écran.
Flèche Rotation à droite	Annuler les coups.
Flèche Rotation à gauche	Rejouer les coups.
ROUGE, bas	comme la touche ROUGE haut.
VERTE, bas	comme la touche VERTE haut.
Flèche GAUCHE	Basculer vers l'écran précédent. Curseur vers la gauche.
Flèche DROITE	Basculer vers l'écran suivant. Curseur vers la droite.
Flèche HAUT	Basculer directement entre l'écran « Grande horloge » et « État du jeu ». Curseur vers le haut.
Flèche BAS	Basculer directement entre l'écran « Grande horloge » et « État du jeu ». Curseur vers le bas.

### 2.3 Brancher le câble

L'unité d'ordinateur possède trois entrées à l'arrière, à gauche, au milieu et à droite.

1. Prenez le bloc d'alimentation et connectez la petite fiche à l'extrémité du câble dans le socle droit à l'arrière de l'unité d'ordinateur.
2. Prenez le câble. Les fiches sont identiques aux deux extrémités. Cependant, notez que la fiche peut être uniquement branchée dans le socle dans une position. Soyez prudent. La fiche possède à l'intérieur quatre tiges fines et une tige plus large. Tournez la fiche de sorte à ce que la tige plus large se trouve en bas, afin qu'elle s'insère précisément dans le socle. La flèche en bas à l'écran montre l'emplacement du socle pour la tige plus large.



3. Branchez les fiches aussi bien dans l'échiquier (entrée sur le côté droit de l'échiquier) que dans le socle gauche sur la partie arrière de l'unité d'ordinateur.
  4. Connectez le bloc d'alimentation à une prise. Un signal retentit.
- Vous pouvez maintenant sélectionner la langue, voir le chapitre 2.4.

## 2.4 Sélectionner la langue

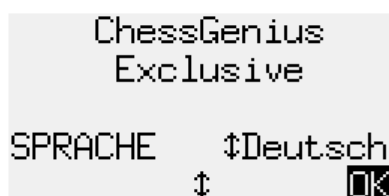
Ce jeu d'échecs électronique peut être affiché dans l'une des 7 langues suivantes :

Langue	Affichage
Allemand	Deutsch
Anglais	English
Französisch	Français
Holländisch	Nederlds
Italienisch	Italiano
Spanisch	Español
Russisch	Русский

Connectez l'échiquier et l'unité d'ordinateur tel que décrit au paragraphe 2.3.

Après que le signal sonore a retenti :  
sur le côté droit de l'écran est affiché ce qui suit :

- le mot « Deutsch »
- un symbole de flèche clignotant ↓



Pour sélectionner Deutsch :

- Confirmez avec la touche VERTE.

Pour sélectionner une autre langue :

1. Appuyez sur la touche avec la flèche vers le bas ↓, jusqu'à ce que la langue désirée apparaisse.
2. Confirmez avec la touche VERTE.

Ultérieurement, vous pouvez modifier la langue dans les options, voir 5.11.11.

Vous pouvez maintenant commencer à préparer un jeu (voir 2.6).

## 2.5 Ajuster le rétroéclairage de l'écran

Si vous souhaitez modifier le rétroéclairage, appuyez plusieurs fois, le cas échéant, sur la touche BACKLIGHT.

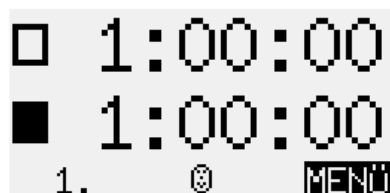
## 2.6 Préparer un jeu

Après que vous avez connecté l'échiquier et l'unité d'ordinateur (voir 2.1) et que vous avez sélectionné la langue (voir 2.4), vous pouvez préparer un jeu.

L'écran indique l'information « Grande horloge » :

(Pour de plus amples informations sur l'information affichée « Grande horloge »; voir 4.2.)

Allemand :



Anglais :



1. Placez les figures en position de départ. Vous pouvez jouer avec les figures blanches ou noires de votre côté.
2. Appuyez sur NEW.
3. Appuyez sur la touche VERTE.
4. Si les figures n'ont pas été correctement mises en place, les LED s'allument ou clignotent dans les coins des cases correspondantes. Dès que toutes les figures sont correctement mises en place, les LED s'éteignent. Voir également **Fehler! erweisquelle konnte nicht gefunden werden.**
5. Vous pouvez maintenant commencer un jeu contre l'ordinateur. Le niveau « Normal 0 » est paramétré par défaut. Si vous souhaitez modifier un niveau, voir 5.4. Si vous souhaitez que l'ordinateur joue avec les figures blanches, appuyez deux fois sur la touche VERTE (voir également 5.2). (Remarque : Au début d'un jeu, il n'est pas nécessaire de faire pivoter l'échiquier, voir également 5.11.3. Ensuite, vous devez uniquement faire pivoter l'échiquier dans les options si vous souhaitez changer de couleur pendant un jeu.)

## 2.7 Allumer et éteindre

Pour allumer l'échiquier, branchez le bloc d'alimentation sur votre prise. Si la prise est déjà branchée et si vous avez éteint l'ordinateur auparavant, vous pouvez le rallumer avec la touche Marche/Arrêt.

Si l'ordinateur est en marche et si vous appuyez sur la touche Marche/Arrêt, l'écran affiche ce qui suit :



Si vous avez connecté un PC ou un ordinateur portable, vous pouvez utiliser les fonctions décrites dans le chapitre 6.

Si vous appuyez à la place sur la touche VERTE, l'appareil s'éteint.

Si vous appuyez à la place sur la touche ROUGE, vous retournez au menu.

## 3 Jouer contre l'ordinateur

### 3.1 Vos coups

#### 3.1.1 Coups généraux

Jouez vos coups comme sur un échiquier normal – faites attention à soulever la figure et à ne pas la faire glisser sur l'échiquier. Ainsi, l'ordinateur peut détecter de manière plus précise vos coups.

Pour les prises, vous pouvez commencer par soulever votre figure ou celle de l'ordinateur.

#### 3.1.2 Coups particuliers

- Roque : Commencez toujours par déplacer le roi puis la tour.
- Prise en passant : Commencez par déplacer votre pion puis retirez le pion pris.
- Conversion de pions : Déplacez le pion sur la case cible ou retirez-le de la case. Placez la dame (ou une autre figure) sur la case de conversion.

### 3.2 Les coups de l'ordinateur

L'ordinateur montre son coup en bas à droite de l'écran.

Exemple : ♖D7-D5

Les LED rouges sur l'échiquier clignotent simultanément afin d'indiquer la case de départ et la case cible.




Après que vous avez exécuté le coup de l'ordinateur sur l'échiquier, il peut être nécessaire de faire un coup spécial. Les LED indiquent la ou les cases dans lesquelles une figure doit être placée ou retirée.

Si l'ordinateur vous met en échec, plusieurs signaux sonores retentissent pendant son coup.



### 3.3 Symboles à l'écran pendant les coups

Les symboles suivants peuvent apparaître en bas à gauche de l'écran :

- Un sablier qui pivote :  L'ordinateur réfléchit à son coup.
-  : C'est votre tour avec les blancs.
-  : C'est votre tour avec les noirs.

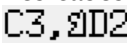
### 3.4 Coups et positions non valides

Si vous essayez de faire un coup non valide, l'ordinateur sonne. Reprenez la figure de la case de départ et recommencez le coup.

Si la position sur l'échiquier n'est pas correcte, vous ne pouvez pas exécuter votre coup. L'ordinateur indique les erreurs à l'écran et grâce aux LED.

Message d'erreur à l'écran :

La case ou les cases qui contiennent des erreurs sont indiquées en bas à gauche de l'écran.

Exemple :  Le champ c3 doit être vide. Un cavalier doit se trouver sur d2.

Message d'erreur à l'aide des LED :

Les LED sur les angles de la ou des cases clignotent ou sont allumées.

Une LED qui reste allumée signifie : Une erreur dans *une* case attenante. La case est soit vide alors qu'elle doit être occupée ou elle est occupée par la mauvaise figure.

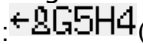
Une LED clignotante (une fois, deux ou quatre fois par seconde) signifie : une erreur dans une, trois ou quatre cases attenantes.

Si vous n'êtes pas sûr de l'emplacement de l'erreur, utilisez la fonction CONTR, voir le chapitre 5.13.

### 3.5 Annuler ou jouer à nouveau les coups

#### 3.5.1 Annuler un coup

Si vous souhaitez annuler le dernier coup joué, appuyez sur la touche fléchée avec rotation à droite (la touche sous marche/arrêt). Les LED sur l'échiquier vous indiquent où vous devez replacer la figure. De plus, une remarque apparaît en bas de l'écran.

Exemple :  (placez le fou de h4 à g5).

#### 3.5.2 Annuler d'autres coups ou une séquence

Vous pouvez également annuler d'autres coups ou une séquence plus longue.

Afin d'annuler une séquence plus longue, vous n'avez pas besoin d'annuler chaque coup sur l'échiquier. Si vous souhaitez, par exemple, annuler sept coups, appuyez sept fois sur la touche fléchée avec rotation à droite (la touche sous marche/arrêt). Ensuite, recréez la position correspondante – si vous avez besoin d'aide pour cela, utilisez la fonction CONTR, voir le chapitre 5.13.

### 3.5.3 Reprendre le jeu

Vous pouvez reprendre à tout moment le jeu depuis la position actuelle. Si votre couleur doit jouer, jouez un coup ou indiquez à l'ordinateur de jouer avec COUP (voir 5.2). L'ordinateur reprend la couleur actuelle.

### 3.5.4 Jouer à nouveau les coups

Vous pouvez rejouer un coup ou une séquence que vous avez annulée avec la touche fléchée avec rotation à gauche (la touche sous le rétroéclairage). Pour cela, vous pouvez soit suivre les LED et exécuter chaque coup soit jouer à nouveau une séquence complète et reprendre ensuite la position correspondante.

## 3.6 Fin du jeu et résultats possibles

L'ordinateur indique la fin du jeu par plusieurs signaux sonores.

Le résultat apparaît à l'écran :

- Mat : Échec et mat
- Pat : Stalemate (Pat)
- Répétition du coup : Triple répétition de la position
- Nulle 50 : Règle des 50 coups
- Nulle : Impossible de faire mat (aucun côté ne peut faire échec et mat)
- Trop long : Le jeu ne peut plus être poursuivi car il dépasse la mémoire maximale (max. : env. 220 coups pour chaque côté).

## 3.7 Enregistrer ou supprimer l'état du jeu

### 3.7.1 Éteindre et reprendre le jeu plus tard

Si vous éteignez l'appareil, celui-ci se souvient de l'état actuel du jeu.

Lorsque vous rallumez l'appareil, vous pouvez reprendre le jeu là où vous l'avez laissé.

### 3.7.2 Supprimer toutes les données

Si vous souhaitez supprimer toutes les données précédentes :

1. Coupez l'appareil de l'alimentation électrique.
2. Maintenez la touche ROUGE et reconnectez l'appareil à l'alimentation électrique.
3. Continuez d'appuyer sur la touche ROUGE jusqu'à ce que l'écran d'accueil apparaisse (écran d'accueil voir 2.4)

## 3.8 Rejouer un jeu

Tant que vous n'avez pas encore commencé de nouveau jeu ou si vous n'avez pas encore joué le premier coup du nouveau jeu, l'ancien jeu reste enregistré.

Vous pouvez rejouer à nouveau le dernier jeu, voir le chapitre 3.5.

### 3.9 Commencer un nouveau jeu

Vous pouvez commencer un nouveau jeu à tout moment.

Exception : Si certaines fonctions sont en cours d'exécution, voir le chapitre 5.

Pour commencer un nouveau jeu, appuyez sur NEW.

Ensuite, l'ordinateur demande « Nouveau jeu ? ».

Appuyez sur la touche VERTE pour commencer un nouveau jeu.

Sinon, appuyez sur la touche ROUGE pour annuler et ne pas commencer un nouveau jeu.

## 4 Les informations affichées

### 4.1 Naviguer entre les informations affichées

L'ordinateur propose cinq affiches différentes : Grande horloge, état du jeu, analyse, calcul permanent et petite horloge.

Vous pouvez naviguer entre les différents affichages.

Utilisez pour cela les touches de flèche vers la gauche ⇐ et de flèche vers la droite ⇒.

À partir de chaque information affichée, vous pouvez accéder avec la touche VERTE au menu avec les fonctions spéciales 5.

### 4.2 Information affichée : Grande horloge

Cet écran affiche les temps actuels pour les blancs et les noirs.

Dans les niveaux Normal, Fun ou Facile (pour la description et la sélection des niveaux, voir le chapitre 5.4), tout le temps déjà écoulé est indiqué.

Dans les niveaux Flash, Tournoi ou Personnalisé, l'horloge effectue un compte à rebours et indique le temps restant jusqu'au prochain contrôle.

### 4.3 Information affichée : État du jeu

Allemand :

```
7 ♖G1-F3 ♜F8-E7
8 ♜E1-G1 ♜E8-G8
9 ♜D2-D3 ♜A8-B8
10 Spieler
    ©     MENU
```

Anglais :

```
7 ♖G1-F3 ♜F8-E7
8 ♜E1-G1 ♜E8-G8
9 ♜D2-D3 ♜A8-B8
10 You
    ©     MENU
```

Cet écran indique les derniers coups joués.

Appuyez sur les touches flèche vers le haut ↑ ou flèche vers le bas ↓ pour basculer directement entre les écrans « Grande horloge » et « État du jeu ».

#### 4.4 Information affichée : Analyse

Cet écran permet de découvrir le processus de réflexion de l'ordinateur.

Exemple pour les trois premières lignes (le cas échéant, l'ordinateur montre d'autres lignes) :

```
11 &H2H3 28/37
0.39 01:08 ♔D1A4
♚G7F6 ♚C1H6 ♚A7A6
```

La « profondeur » de recherche actuelle est indiquée par le chiffre en haut à gauche : l'ordinateur calcule actuellement 11 coups à l'avance. (Un coup est un coup individuel des blancs ou des noirs).

Dans cet exemple, il existe 37 coups possibles pour cette position. Actuellement, l'ordinateur analyse le coup pion h2-h3. C'est le 28ème coup qu'il analyse.

Le meilleur coup que l'ordinateur a actuellement trouvé est Rame d1-a4. De plus, il considère que le coup suivant est le meilleur coup consécutif pour les deux côtés : Lg7-f6; Lc1-h6 a7-a6.

0,39 est l'évaluation de la position par l'ordinateur. Il croit qu'il possède un léger avant à hauteur de 0,39 pion.

D'autres exemples qui peuvent se trouver sur cet écran :

- |         |  |
|---------|--|
| -1,89   | L'ordinateur a un désavantage de presque 2 pions.                |
| Livre   | La position est présente dans le livre (voir paragraphe 5.11.7). |
| Mat 7   | L'ordinateur peut atteindre échec et mat en 7 coups.             |
| - Mat 4 | L'adversaire peut atteindre échec et mat en 4 coups.             |

Au milieu de la ligne, l'ordinateur indique la durée dont il a eu besoin pour calculer le coup évalué actuellement comme le meilleur.

Veuillez noter la signification du double point et du tiret :

- |       |                     |
|-------|---------------------|
| 01:08 | 1 minute 8 secondes |
| 02;26 | 2 heures 26 minutes |

#### 4.5 Information affichée : Calcul permanent

Si le calcul permanent (permanent Brain) est actif (voir 5.11.5), l'ordinateur analyse la position même lorsque c'est votre tour - il examine les conséquences du coup qu'il considère comme votre meilleur.

Les informations qui apparaissent sont comparables à celles de l'écran d'analyse, autrement dit, les trois premières lignes peuvent indiquer par exemple :

Allemand :

```
Per.Rech.23 ♚B2B3
0.56 ♚B6D5 ♚E5F3
♚D5C3 ♚D1D2 ♚B4A3
```

Anglais :

```
P. Brain 23 ♚B2B3
0.56 ♚B6D5 ♚E5F3
♚D5C3 ♚D1D2 ♚B4A3
```

Dans cet exemple, l'ordinateur attend que vous jouiez 23.b2–b3. Il répondra à cela avec 23...Sb6–d5. Ensuite, il table sur les coups suivants : 24.Se5–f3 Sd5–c3 25.Td1–d2 Db4–a3 ...etc.

L'ordinateur se voit avec un avantage de 0,56 pion.

## 4.6 Information affichée : Petite horloge

Cette affiche donne différentes informations sur les temps.

Par exemple, pour Flash, Tournoi ou Personnalisé (pour les différents niveaux voir 5.4), l'écran affiche ce qui suit :

Allemand :

```

□ 0:27:34 01:38
10 in 0:32:26
■ 0:31:39 00:06
11 in 0:28:21
♟D2-D4 ♚ MENU
  
```

Anglais :

```

□ 0:27:34 01:38
10 in 0:32:26
■ 0:31:39 00:06
11 in 0:28:21
♟D2-D4 ♚ MENU
  
```

Les blancs ont passé 1 minute et 38 secondes sur le coup actuel.

Au total, 27 minutes et 34 secondes se sont déjà écoulées (pour tous les coups).

Il y a 10 coups jusqu'au contrôle de temps suivant.

Pour cela, les blancs ont encore 32 minutes et 26 secondes de temps de réflexion.

Les troisième et quatrième lignes donnent des informations pour les noirs.

Dans les niveaux Normal, Fun et Facile, rien n'apparaît dans les deuxième et quatrième ligne (car le système de temps est différent).

## 5 Fonctions spéciales

### 5.1 Aperçu du menu des fonctions spéciales

Vous pouvez accéder au menu avec les fonctions spéciales en appuyant sur la touche VERTE dans l'une des informations affichées (voir le chapitre4).

Le menu est composé de 12 fonctions qui apparaissent dans les quatre premières lignes de l'écran :

Allemand :

```

ZUG TIPP STUFE
ALTER START ENDE
ANALY 2SPIE AUTO
FUNKT STELL KONTR
INFO ♚ EINGABE
  
```

Anglais :

```

MOVE HINT LEVEL
NEXTB START END
ANALY 2PLAY AUTO
OPTS SETUP VERIFY
INFO ♚ ENTER
  
```

Un caractère clignote à l'écran. Il s'agit du curseur.

Déplacez le curseur avec les touches fléchées (← → ↑ ↓).

Pour sélectionner une fonction, déplacez le curseur vers cette fonction et appuyez sur la touche VERTE.

Pour quitter à nouveau le menu et ne sélectionner aucune fonction, appuyez sur la touche ROUGE. Vous pouvez maintenant continuer à jouer.

Dans ce menu, à gauche et à droite, en bas de l'écran, les fonctions des touches VERTE et ROUGE sont indiquées.

Au milieu, ↕ indique que les touches fléchées peuvent être actuellement utilisées dans le menu.

## **5.2 Menu : COUP pour déclencher un coup**

Si c'est à votre tour et si vous sélectionnez COUP, l'ordinateur joue le coup suivant et vous pouvez jouer avec l'autre couleur.

Si vous souhaitez que l'ordinateur joue avec les blancs, sélectionnez COUP pour commencer le jeu.

Si c'est au tour de l'ordinateur et si vous sélectionnez COUP, l'ordinateur annule ses calculs et joue immédiatement son coup.

## **5.3 Menu : CONSEIL pour obtenir une proposition de coup**

Sélectionnez CONSEIL pour que l'ordinateur vous propose un coup. Le coup apparaît à l'écran. Les LED indiquent également le coup, ils clignotent de manière alternée au niveau de la case de départ et de la case cible.

Appuyez sur la touche ROUGE. La remarque à l'écran disparaît, les LED s'éteignent. Vous pouvez maintenant décider de suivre son conseil ou de jouer un autre coup.

## **5.4 Menu : NIVEAU, les différents niveaux de jeu**

### **5.4.1 Aperçu des niveaux de jeu**

L'ordinateur offre sept niveaux de jeux différents :

Normal, Flash, Fun, Facile, Tournoi, Personnalisé et Recherche de mats.

Ci-après, vous pouvez voir comment sélectionner un niveau. Ensuite, les niveaux sont décrits.

### **5.4.2 Sélectionner un niveau de jeu**

Si vous sélectionnez NIVEAU dans le menu, le niveau actuel apparaît, par exemple \*Normal 0.

Le symbole \* clignote avant le niveau.

Appuyez sur la touche VERTE. Le symbole \* est remplacé par †. Vous pouvez modifier maintenant le niveau.

Le cas échéant, appuyez sur ROUGE pour revenir au menu.

Pour sélectionner Normal, Flash, Fun, Facile, Tournoi, Personnalisé ou Recherche de mats :

- Appuyez sur les touches flèche vers le haut ↑ ou flèche vers le bas ↓ jusqu'à ce que le niveau désiré apparaisse.
- Appuyez sur les touches flèche vers la gauche ⇐ ou flèche vers la droite ⇒ jusqu'à ce que le numéro désiré du niveau (par exemple Normal 2 ou Normal 5) apparaisse. Remarque : Pour « Recherche de mats », il n'y a pas de numéros différents. Il vous suffit de sélectionner « Recherche de mats ».
- Appuyez sur la touche VERTE pour confirmer. Le symbole † est remplacé par \*.
- Le cas échéant, appuyez sur ROUGE pour revenir au menu.

Pour sélectionner le niveau Personnalisé :

- Appuyez sur les touches flèche vers le haut ↑ ou flèche vers le bas ↓ jusqu'à ce que le niveau « Personnalisé » apparaisse. Définissez vos paramètres tel que décrit dans « Personnalisé » (voir 5.4.8).

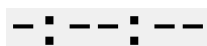
### 5.4.3 Niveau normal (0–9)

L'ordinateur utilise une durée moyenne définie par coup. La moyenne est définie sur une séquence de 20 coups. Au niveau Normal 0, l'ordinateur joue presque immédiatement. Au niveau Normal 9, la moyenne par coup est de 2 minutes.

### 5.4.4 Niveau Flash (0–8)

Ces niveaux simulent « Bullet », « Flash » ou « Rapide ». L'ordinateur et le joueur doivent réaliser tous leurs coups dans une période de temps définie. Pour Flash 0, la durée est de deux minutes, pour Flash 8, la durée est d'une heure.

Si un joueur dépasse sa limite de temps, l'horloge indique :



Il est ensuite possible de continuer le jeu lorsqu'un joueur a dépassé le temps de réflexion.

### 5.4.5 Niveau Fun (0–8)

L'ordinateur joue les coups qu'il considère comme moins bien.

La gravité des erreurs diminue entre Fun 0 et Fun 8.

Pendant « Fun », Permanent Brain n'est jamais actif même s'il est activé dans les options, voir également 5.11.5.

### 5.4.6 Niveau Facile (0–8)

L'ordinateur joue avec un niveau plus faible afin de permettre aux joueurs moins expérimentés de s'entraîner. L'ordinateur interrompt son calcul après un certain nombre de positions (maximum 100 positions pour Facile 0, maximum 40.000 positions pour Facile 8). Pendant « Facile », Permanent Brain n'est jamais actif même s'il est activé dans les options, voir également 5.11.5.

#### 5.4.7 Niveau Tournoi (0-5)

Les niveaux de tournoi offrent les options Pêcheur, Sudden Death ou tournoi d'échecs classique.

Il est ensuite possible de continuer le jeu lorsqu'un joueur a dépassé le temps de réflexion.

Pêcheur :

- Tournoi 0 : Au début de la partie, chaque joueur bénéficie de 5 minutes de réflexion. Après chaque coup, un incrément de 3 secondes est ajouté. Si le compte à rebours atteint 0, le joueur a perdu.
- Tournoi 1 : Au début 25 minutes, ensuite un incrément de 10 secondes par coup.
- Tournoi 2 : Au début 1 heure, ensuite un incrément de 30 secondes par coup.

Sudden Death :

- Tournoi 3: Chaque joueur doit terminer ses 30 premiers coups sous une heure et reçoit ensuite 30 minutes supplémentaires pour terminer le jeu.
- Tournoi 4: Les 40 premiers coups sous deux heures, ensuite 30 minutes pour terminer.

Classique :

- Tournoi 5 : Chaque côté doit jouer 40 coups lors des deux premières heures, et ensuite 20 coups par heure.

#### 5.4.8 Niveau Personnalisé

Ici, vous pouvez configurer votre propre système de temps.

Exemple :

Vous souhaitez définir que les joueurs ont une heure 30 minutes à disposition pour leurs 42 premiers coups et ensuite 15 minutes pour les sept coups suivants, avec un incrément de 15 secondes par coup.

Après que vous avez sélectionné avec la touche VERTE le niveau Personnalisé (tel que décrit dans « Sélectionner un niveau » au chapitre 5.4.2), l'écran affiche ce qui suit :

Allemand :

```
STUFE: *Benutzer
*20 in *0:00:00
*Alle in *0:00:00
Inkrement *00:00
MENÜ  ⚡ EINGABE
```

Anglais :

```
LEVEL *User
*20 in *0:00:00
*All in *0:00:00
Increment *00:00
MENÜ  ⚡ ENTER
```

Il existe six paramètres différents, un \* se trouve devant chaque paramètre. Le \* clignotant est le curseur. Déplacez le curseur avec les touches fléchées.



- Déplacez le curseur vers le paramètre gauche dans la seconde ligne. Il s'agit du nombre de coups pour le premier contrôle de temps.
- Appuyez sur la touche VERTE. Le symbole \* est remplacé par ↕. Vous pouvez maintenant modifier le paramètre avec les touches de direction. La flèche vers la gauche ⇐ ou la flèche vers la droite ⇒ augmente ou réduit le chiffre d'un. La flèche vers le haut ↑ ou la flèche vers le bas ↓ augmente ou réduit le chiffre de dix. Le plus grand paramètre possible est « TOUS ». Il s'agit du paramètre suivant 50.
- Dès que vous avez atteint (pour cet exemple) 42, appuyez sur la touche VERTE pour confirmer. ↕ est remplacé par \*.
- Déplacez le curseur vers le second paramètre dans la seconde ligne. Il s'agit du temps (en h:mm:ss) pour le premier contrôle de temps.
- Appuyez sur la touche VERTE. Le symbole \* est remplacé par ↕. Vous pouvez maintenant modifier le paramètre avec les touches de direction. La flèche vers la gauche ⇐ ou la flèche vers la droite ⇒ augmente ou réduit le chiffre d'une minute. La flèche vers le haut ↑ ou la flèche vers le bas ↓ augmente ou réduit le chiffre de dix minutes.
- Dès que vous avez atteint (pour cet exemple) 1:30:00, appuyez sur la touche VERTE pour confirmer. ↕ est remplacé par \*.
- Les paramètres de la troisième ligne sont les coups et le temps pour le second contrôle de temps et les contrôles suivants. Modifiez le paramètre comme les autres paramètres (pour cet exemple) sur 7 et 15.
- Déplacez le curseur dans la quatrième ligne. Il s'agit de l'incrément (en mm:ss). Appuyez sur la touche VERTE.
- La flèche vers la gauche ⇐ ou la flèche vers la droite ⇒ augmente ou réduit l'incrément d'une seconde. La flèche vers le haut ↑ ou la flèche vers le bas ↓ augmente ou réduit l'incrément de dix secondes.
- Dès que vous avez atteint (pour cet exemple) 00:15, appuyez sur la touche VERTE pour confirmer.

Vous avez maintenant configuré votre premier niveau personnalisé.

L'écran affiche maintenant :

Allemand :

```
STUFE: *Benutzer
*42 in *1:30:00
*07 in *0:15:00
Inkrement *00:15
MENU ↕ EINGABE
```

Anglais :

```
LEVEL *User
*42 in *1:30:00
*07 in *0:15:00
Increment *00:15
MENU ↕ ENTER
```

Appuyez sur ROUGE pour revenir au menu.

#### 5.4.9 Niveau Recherche de mats

L'ordinateur recherche le moyen le plus rapide d'atteindre échec et mat à partir de la position indiquée. Il joue uniquement lorsqu'il a trouvé une possibilité de mat.

## 5.5 Menu : ALTER, pour afficher un coup alternatif

L'ordinateur annule avec ALTER (=alternative) son dernier coup et joue à la place le coup qu'il considère comme le second meilleur coup. Les LED et l'écran vous indiquent comment annuler le dernier coup et l'exécuter à nouveau.

Vous pouvez répéter ALTER plusieurs fois afin d'exécuter le troisième et le quatrième meilleur coup etc.

## 5.6 Menu : START, annuler tous les coups

Avec START, vous annulez directement tous les coups (voir 3.5). Avec la flèche vers la droite ⇒, vous pouvez rejouer un coup après l'eau pour revoir l'ensemble du jeu.

## 5.7 Menu : FIN, retour à la position actuelle

Si vous avez annulé tous les coups, vous obtenez avec FIN le contraire de START. Avec FIN, vous retournez directement à la position actuelle. Les LED sur l'échiquier et la fonction CONTR (voir 5.13) vous aident à installer les figures.

## 5.8 Menu : ANALY, analyser la position actuelle

Avec ANALY (= Analyse), l'ordinateur ne joue plus de coups, il analyse uniquement la position actuelle. Vous pouvez jouer en alternance des coups pour les blancs et des coups pour les noirs et consultez les informations sur l'affichage d'analyse (voir 4.4).

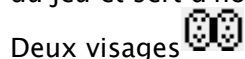


apparaît à l'écran afin d'indiquer que l'ordinateur est en mode analyse. Le symbole est réduit ou agrandi.

Afin de quitter le mode d'analyse, sélectionnez soit à nouveau ANALY ou donnez l'ordre COUP (MOVE).

## 5.9 Menu : 2JOU, le mode deux joueurs

Cette fonction permet à deux adversaires humains de s'affronter. Dans le mode 2 joueurs, l'ordinateur n'analyse pas. Il vérifie seulement que les coups sont valides, il documente l'état du jeu et sert d'horloge d'échecs.



Deux visages apparaissent à l'écran pour indiquer que l'ordinateur est en mode 2 joueurs. Afin de quitter le mode 2 joueurs, sélectionnez soit à nouveau 2JOU ou donnez l'ordre COUP.

## 5.10 Menu : AUTO, le jeu ordinateur contre ordinateur

Ici, l'ordinateur prend en charge les deux côtés et joue contre lui-même. Notamment au début du jeu, le jeu peut être très rapide – avant que vous n'exécutiez un coup pour les blancs, les LED et l'écran peuvent afficher déjà la réponse des noirs et ensuite afficher les

coups pour les deux côtés. Dès que le rythme ralentit, vous pouvez utiliser la fonction CONTR (voir. 5.13) afin d'installer les figures dans leur position actuelle.

## 5.11 Menu : FONCT, les options avancées

### 5.11.1 Aperçu des fonctions avancées

FONCT propose 9 paramètres que vous pouvez modifier.

Voici les quatre premiers paramètres de la liste :

Allemand :

```
BRETT DREHEN *✓
KABEL RECHTS ✓
PERM. RECHNEN ✓
LEHRER X
MENU ⇅
```

Anglais :

```
INVERT BOARD *✓
CABLE ON RIGHT ✓
PERMANENT BRAIN ✓
TUTOR X
MENU ⇅
```

Le \* clignotant indique la position du curseur. Le cas échéant, appuyez à nouveau sur la flèche vers le haut ↑ ou la flèche vers le bas ↓ pour déplacer le curseur et également voir les autres paramètres.

En plus des paramètres ci-dessus, il y a également : LIVRE, SON, CONTRASTE, VITESSE DE CALCUL et LANGUE.

### 5.11.2 Modifier une option

Les quatre premiers paramètres (TOURNER LE PLATEAU, CÂBLE DROITE, CALCUL PERMANENT et TUTEUR), peuvent être uniquement activés ou désactivés. Un ✓ signifie que le paramètre est actif et un X inactif. Pour basculer entre actif et inactif :

- Déplacez le curseur avec les touches fléchées dans la ligne correspondante.
- Appuyez sur la touche VERTE.

Pour modifier LIVRE, SON, CONTRASTE, VITESSE DE CALCUL et LANGUE, procédez comme suit :

- Déplacez le curseur avec les touches fléchées dans la ligne correspondante.
- Appuyez sur la touche VERTE. Le \* clignotant est remplacé par ↓.
- Appuyez sur les touches flèche vers le haut ↑ ou flèche vers le bas ↓ pour basculer entre les différents paramètres.
- Si le paramètre désiré apparaît, appuyez sur la touche VERTE. ↓ est remplacé par \*.

Appuyez ensuite sur ROUGE pour revenir au menu.

### 5.11.3 FONCT : TOURNER LE PLATEAU

Si les blancs jouent comme d'habitude du bas vers le haut, la première ligne indique ce qui suit :

Allemand :

BRETT DREHEN X

Anglais :

INVERT BOARD X

Si vous souhaitez plutôt que les noirs jouent du bas vers le haut, modifiez le X pour un ✓ (voir 25.11.2). Réinstallez les figures de manière correspondante. La fonction CONTR (voir 5.13) peut vous aider.

Cette fonction n'est cependant pas nécessaire au début d'un jeu. L'ordinateur détecte automatiquement si les blancs ou les noirs jouent sur la partie avant, autrement dit si l'échiquier est retourné ou non.

#### 5.11.4 FONCT : CÂBLE À DROITE

L'ordinateur part du principe que vous regardez l'échiquier de sorte à ce que le logo Millenium soit de votre côté et le câble se déroule sur le côté droit de l'échiquier. Si vous souhaitez faire pivoter physiquement l'échiquier à 180° de sorte à ce que le câble ou l'horloge d'échecs se trouvent du côté gauche, modifiez le ✓ sur X (voir 5.11.2).

Dans ce cas, un X pour TOURNER LE PLATEAU (voir 5.11.3) signifie encore que les blancs jouent de votre côté.

#### 5.11.5 FONCT : CALCUL PERM., le calcul permanent

Si vous activez le calcul permanent (permanent Brain) (voir 5.11.2), l'ordinateur analyse la position même lorsque c'est votre tour, voir également 4.5.

Désactiver cette fonction (sur X) permet de réduire le niveau de jeu de l'ordinateur.

Dans les niveaux « Fun » et « Facile », l'ordinateur n'utilise pas de calcul permanent même si cette option est activée. Uniquement lorsque vous basculez vers un autre niveau que « Fun » ou « Facile », l'ordinateur accédera alors à nouveau à son Permanent Brain pendant le coup et sera ainsi plus fort. (Pour les différents niveaux, voir 5.4.)

#### 5.11.6 FONCT : TUTEUR

Utilisez la fonction TUTEUR si vous souhaitez que l'ordinateur vous informe de vos erreurs.

Si la fonction Tuteur est activée (avec ✓, voir 5.11.2) et si l'ordinateur est d'avis que vous avez choisi un coup faible, l'écran émet un avertissement.

Exemple :

Allemand :

```
L: Schlechter Zug?  
3.78 ♖G5E3 ♘G1H1  
♙E3D3 ♚D1D3 ♜A6D3  
Zurück Weiter
```

Anglais :

```
Tutor: Bad move?  
3.78 ♖G5E3 ♘G1H1  
♙E3D3 ♚D1D3 ♜A6D3  
TakeBack Continue
```

Dans cet exemple, l'ordinateur vous informe que votre coup lui donnera un avantage de 3,78 pions. (voir également affichage de l'analyse 4.4.)

À l'écran, vous voyez les coups suivants que l'ordinateur calcul, en commençant par.

Appuyez sur la touche ROUGE et annulez votre coup (voir également 3.5), ou appuyez sur la touche VERTE si vous souhaitez quand même exécuter le coup.

#### **5.11.7 FONCT : LIVRE**

L'ordinateur contient des bibliothèques d'ouverture avec les ouvertures standard.

L'ordinateur est livré avec deux livres préinstallés. Vous pouvez installer un troisième livre via USB (voir chapitre 6). Remarque : Étant donné que le livre d'ouverture pour le ChessGenius Exclusive doit respecter un format précis, veuillez enregistrer votre appareil afin que nous puissions vous informer dès qu'il existe des nouveautés sur cette information.

Les options suivantes sont possibles :

- Classique      Classic London Book
- Maître        Master Book
- Personnalisé   Si vous avez installé un troisième livre via USB
- Inactif        L'ordinateur joue sans livre d'ouverture

Pour le réglage, voir 5.11.2.

#### **5.11.8 FONCT : SON**

Les options suivantes sont possibles :

- Plus fort
- Moyen
- Moins fort
- Arrêt (silencieux)

Pour le réglage, voir 5.11.2.

#### **5.11.9 FONCT : CONTRASTE :**

Vous avez dix paramètres à disposition pour le contraste ACL.

Pour le réglage, voir 5.11.2.

#### **5.11.10      FONCT : VITESSE DE CALCUL, la vitesse de calcul**

Si vous souhaitez simplifier votre jeu contre l'ordinateur, vous pouvez modifier la vitesse de calcul. Vous avez six paramètres à disposition, de 50 à 300 MHz. Pour le réglage, voir 5.11.2.

#### **5.11.11      FONCT : LANGUE**

Vous avez sept langues différentes à disposition, voir également 2.4.

Pour le réglage, voir 5.11.2.

### **5.12 Menu : POS, créer une position précise**

Si vous souhaitez créer une position précise, sélectionnez POS.

L'écran affiche POS. Si c'est au tour des blancs, il affiche ce qui suit :

Allemand :

```
Weiß am Zug
Figuren aufbauen
Optionen: ↑
ABBRUCH ↑ OK
```

Anglais :

```
Setup: □ to move
Place chess men
Press ↑ for Optns
CANCEL ↑ OK
```

Placez les figures sur les cases désirées. Si l'écran indique la bonne couleur pour le coup suivant, appuyez sur la touche VERTE pour confirmer la nouvelle position.

Si vous souhaitez annuler et retourner à la situation en place avant que vous n'appuyiez sur POS : Appuyez sur la touche ROUGE.

Vous pouvez maintenant jouer depuis cette position. Jouez un coup ou indiquez à l'ordinateur de jouer (voir 5.2).

Avant de confirmer la position, vous pouvez également analyser ou modifier ses propriétés. Pour cela, appuyez sur la flèche vers le haut ↑ afin d'afficher une liste de paramètres. Appuyez à nouveau sur la flèche vers le haut ↑ ou la flèche vers le bas ↓ afin d'afficher un autre paramètre et de sélectionner un paramètre avec le curseur (un \* clignotant).

Analyser et modifier :

Pour modifier la couleur qui doit jouer :

Sélectionnez avec le curseur le paramètre BLANCS JOUENT et appuyez sur la touche VERTE pour choisir entre ✓ pour les blancs et X pour les noirs.

Pour définir le numéro de coup :

- Sélectionnez avec le curseur la ligne correspondante et appuyez sur la touche VERTE. Le \* clignotant est remplacé par ↓.
- La flèche vers la gauche ⇐ ou la flèche vers la droite ⇒ augmente ou réduit le chiffre d'un. La flèche vers le haut ↑ ou la flèche vers le bas ↓ augmente ou réduit le chiffre de dix.
- Appuyez sur la touche VERTE pour confirmer.

Pour définir si (par ex.) les noirs ont le droit de faire un grand roque :

Sélectionnez avec le curseur la ligne « ■ 0-0-0 ». Appuyez sur la touche VERTE pour choisir entre ✓ pour oui et X pour non.

Lorsque vous avez effectué toutes les modifications désirées, appuyez sur ROUGE pour retourner à l'affichage POS.

Remarque : Vous ne pouvez pas confirmer la nouvelle position si l'un des rois manque ou si un pion se trouve dans au premier ou au huitième rang.

Dans ce cas, la ligne inférieure de l'écran vous en informera ainsi :

```
♔♚ ??? ou ♚♔ ???
```

Remarque : Le premier coup de votre position installée ne doit pas être une prise en passant. Afin d'atteindre une position dans laquelle un tel coup est possible, recréez la position précédente et exécutez ensuite le coup qui autorise une prise en passant.

### 5.13 Menu : CONTR, afficher la position actuelle

CONTR vous montre la moitié de l'échiquier (= quatre rangs) sous forme graphique avec les figures dans la position actuelle correcte. Pour basculer entre les deux moitiés de l'échiquier, appuyez sur la flèche vers le haut ↑ ou flèche vers le bas ↓.

Cette fonction peut vous aider à vérifier la position des figures sur l'échiquier si vous n'êtes pas sûr(e) de vous.

Appuyez sur ROUGE pour revenir au menu.

## 6 Mode USB – connecter à un PC

Si vous souhaitez utiliser les fonctions USB, veuillez-vous inscrire à MILLENIUM 2000 (voir feuille ci-joint) de sorte à rester informé des innovations et/ou des mises à niveau de logiciel pour le ChessGenius Exclusive. Sur le site Internet, nous publions également des informations supplémentaires sur les fonctions USB.

Vous pouvez connecter l'unité d'ordinateur à un PC ou à un ordinateur portable.

Vous avez besoin pour cela un câble USB de type A-B, comme par exemple pour une imprimante (non fourni).

Connectez le câble USB au socle du milieu sur l'arrière de l'unité d'ordinateur et à votre PC ou votre ordinateur portable.

Vous pouvez :

- installer un programme d'échecs mis à jour sur le ChessGenius Exclusive. Voir pour cela notre site Internet.
- Enregistrer un nouveau livre d'ouverture (voir 5.11.7). Voir pour cela notre site Internet.
- Importer et exporter des jeux. Voir pour cela notre site Internet.

<http://www.millennium2000.de>

## 7 Élimination



Éliminez les matériels d'emballage dans le respect de l'environnement dans les récipients de collecte prévus à cet effet.



Conformément à la directive CE 2012/19/UE, l'appareil doit, en fin de vie, être éliminé 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, adressez-vous à votre entreprise locale d'élimination des déchets ou à l'administration de votre commune.

## 8 Garantie, service et importation

Si vous n'avez pas acheté le produit en Allemagne, en Autriche ou en Suisse, veuillez-vous adresser à votre revendeur.

Si vous n'avez plus le bon de garantie, adressez-vous par téléphone pour via notre site Internet à notre bureau en Allemagne : [support@computerchess.com](mailto:support@computerchess.com)

Développement du produit et importation par  
MILLENNIUM 2000 GmbH  
Heisenbergbogen 1 (Dornach)  
D-85609 Aschheim, Allemagne  
[www.millennium2000.de](http://www.millennium2000.de)

## 9 Caractéristiques techniques

PRODUIT : Jeu d'échecs électronique ChessGenius Exclusive  
Fonctionne avec un adaptateur secteur fourni

RÉF. : M820

Processeur : ARM Cortex M7  
CPU réglable entre 50 - 300 MHz

LOGICIEL : Jeu d'échecs électronique ChessGenius  
Copyright © Lang Software Limited (UK)  
Bibliothèque d'ouverture (Master Book)  
Copyright © Applied Computer Concepts Ltd. (UK)

BIBLIOTHÈQUE : Classic London Book (env. 57.000 positions)  
Nouveau Master Book (env. 300.000 positions)



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.

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 © 2017, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim.