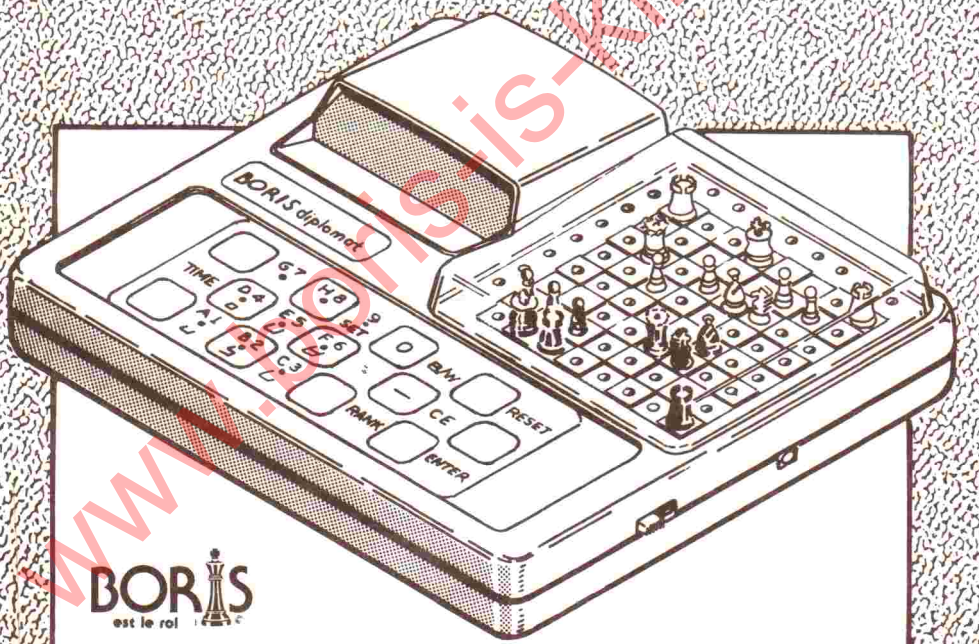
BORIS diplomat

MICRO-ORDINATEUR D'ECHECS



BORIS
est le roi

MANUEL D'INSTRUCTIONS

www.boris-king.com

TABLE DES MATIÈRES

I LES ECHECS

Historique
Le jeu
Les pièces
Coups spéciaux

II INSTRUCTIONS DE BASE

Les caractéristiques de base de votre Boris Diplomat
Comment jouer une partie avec le Boris Diplomat
Les coups spéciaux
Exemple de partie

III CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Comment ajuster le cadran pour obtenir un niveau de jeu plus avancé
Comment arrêter le temps du Boris Diplomat
Comment accorder plus de temps au Boris Diplomat
Comment le joueur peut se servir du cadran, son tour venu
Comment choisir le niveau de jeu
Comment vérifier la position, au cours d'une partie
Comment échanger les couleurs
Comment changer la position
Comment jouer à partir d'une position donnée
Comment corriger les erreurs
Comment utiliser le Boris Diplomat pour apprendre à jouer aux échecs
Comment obtenir différentes réponses du Boris Diplomat à partir d'une position donnée
Comment voir ce que pense votre Boris Diplomat
Les coups illégaux
Sous-promotion des pions
L'aide du manufacturier

www.boris-is-king.com

I LES ÉCHECS

Historique

Au 5e siècle av. J.C., un jeu appelé "chaturanga" et ressemblant aux échecs actuels faisait son apparition dans le nord-ouest des Indes. Le jeu s'est rapidement répandu vers l'ouest, depuis la Perse jusqu'aux rives de la Méditerranée pour atteindre l'Europe vers l'an 1000 av. J.C. Les Normands ont introduit les échecs en Angleterre, les soldats espagnols et les explorateurs français en Amérique. Vers le 17e siècle, le jeu avait atteint la forme qu'on lui connaît aujourd'hui, même si quelques règles ont été ajoutées depuis et que la stratégie évolue constamment.

Le jeu

Le jeu d'échecs est le jeu par excellence de la manœuvre et de la défense. On le joue sur un *échiquier* de huit cases par huit cases. Il oppose deux armées de 16 *pièces* disposées comme le montre le diagramme suivant:

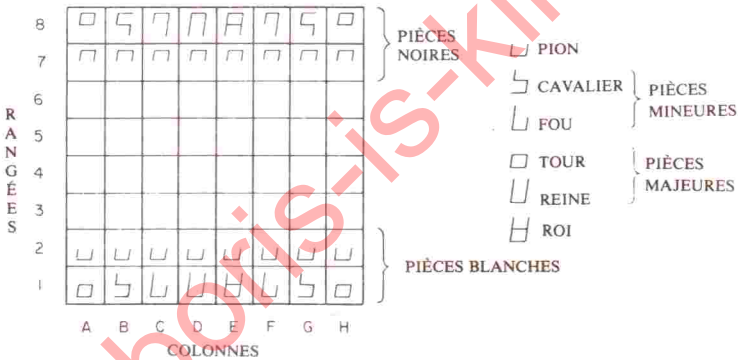


Diagramme 1

Les adversaires jouent à tour de rôle, les blancs ayant le trait. Chaque joueur joue une pièce à la fois en ayant pour objectif de capturer le roi ennemi. Chaque case ne peut être occupée que par une pièce à la fois. Une pièce ennemie peut être *capturée* en occupant sa case et en enlevant cette pièce du jeu.

Les huit *colonnes* de l'échiquier sont étiquetées de A à H et les huit *rangées* sont numérotées de 1 à 8 comme l'indique le diagramme précédent. Chaque case est donc identifiée par une lettre et un chiffre. Ainsi, initialement, le roi se trouve sur la case E8.

Les pièces

Il y a 6 sortes de pièces, chacune étant symbolisée différemment et ayant sa propre forme de déplacement.

www.boris-is-king.com

Le pion, représenté par (♙), avance verticalement d'une case à la fois dans la direction de l'ennemi, tel que montré par la flèche pleine au diagramme 2. Il ne peut avancer que si la case où il veut aller est inoccupée. D'autre part, il peut capturer une pièce occupant la case diagonale adjacente à la sienne comme le montre la flèche pointillée au diagramme 2. C'est d'ailleurs la seule pièce qui avance et et capture différemment. En aucun cas, le pion ne peut reculer. Le pion est le fantassin des échecs. Il a toujours besoin du support des autres pièces pour avancer en toute sécurité mais il est indispensable dans la défense du territoire. Voir aussi, plus loin, la double avance, la prise en passant et la promotion des pions.

Le cavalier, représenté par (♘), se déplace obliquement, en formant un "L": 2 cases latérales et une verticale ou 1 case latérale et 2 verticales tel que l'indique le diagramme 2. Son mouvement ne peut jamais être arrêté car il ne se déplace pas directement. Il est donc idéal pour une attaque derrière les lignes. Il vaut environ 3 pions.

Le fou, représenté par (♗), se déplace en diagonale, du nombre de cases désiré en autant qu'elles soient inoccupées. Il peut capturer la pièce ennemie qu'il rencontre sur son chemin en s'arrêtant cependant sur la case de cette dernière. Les fous d'une même couleur ne peuvent jamais se rencontrer étant, au départ, sur des cases de couleurs opposées. C'est une pièce qui peut couvrir un grand espace de jeu puisqu'elle peut, en un seul coup, traverser l'échiquier. Elle vaut approximativement 3 pions.

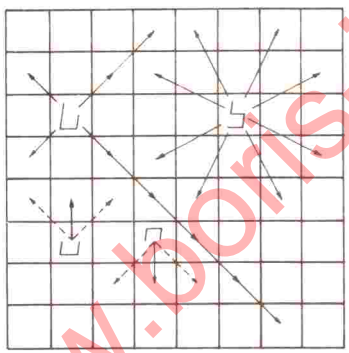


Diagramme 2

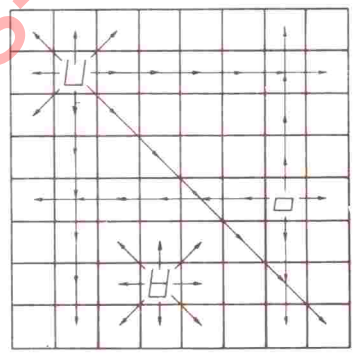


Diagramme 3

La tour, représentée par (♖), se déplace latéralement, du nombre de cases désiré en autant que ces dernières ne soient pas occupées (voir diagramme 3). Très peu jouée en début de partie à cause de sa valeur et de sa position initiale, la tour n'en demeure pas moins une pièce très puissante, capable à elle seule de mater le roi ennemi. Elle vaut environ 5 pions. Voir aussi le roque.

La reine, représentée par (♕), se déplace latéralement ou diagonalement, combinant à la fois la marche du fou et de la tour, tel que montré au diagramme 3. C'est la pièce la plus puissante dont un joueur dispose. Sa perte, sans gain de matériel équivalent, est habituellement fatale. La reine vaut approximativement 9 pions.

www.boris-is-king.com

Le roi, représenté par (♔), ne se déplace que d'une case à la fois, dans n'importe quelle direction comme l'indique le diagramme 3. À découvert, il est très vulnérable aux attaques. Il doit tout de même être prêt à jouer un rôle actif lorsque les pièces majeures sont disparues de l'échiquier. Le roi est, sans conteste, la pièce la plus inestimable du jeu et toute autre pièce doit être sacrifiée afin de le sauver. Voir aussi le roque.

Si, en jouant, un joueur menace de capturer le roi ennemi, on dit que le roi est en *échec* et il est d'usage d'en avertir son adversaire. Il est illégal d'exposer son roi à un échec ou de le laisser sous échec quand il peut être sauvé. Si cela est impossible, le roi est alors *échec et mat* et la partie est immédiatement terminée. Une partie est considérée nulle si aucun des 2 joueurs ne peut mater l'adversaire. Un joueur doit toujours bouger une pièce, son tour venu. Mais, si les seuls coups qu'il lui reste exposent son roi à un échec, un *pat* est alors déclaré et la partie est nulle. Faire en sorte qu'une telle situation se produise peut être un stratagème de dernier recours pour un joueur perdu.

Coups spéciaux

À travers les siècles, afin d'accélérer la marche du jeu, on a introduit certains coups spéciaux.

Avance double et prise en passant. Afin de permettre un développement plus rapide des pièces un pion peut, initialement, avancer de deux cases à la fois, en autant qu'elles soient libres. Ce coup n'a cependant pas été créé pour éviter une attaque du pion par un pion ennemi, si l'avance avait été simple. Aussi, dans une telle situation, l'avance double est permise mais l'adversaire peut se prévaloir de l'option de la prise *en passant*. Valable seulement pour le coup suivant l'avance double, la prise en passant permet de capturer le pion ennemi comme s'il n'y avait eu qu'une avance simple (voir diagramme 4).

Promotion des pions. Lorsqu'un pion réussit à atteindre la dernière rangée opposée, il est *promu* reine ou n'importe quelle autre pièce du jeu, à l'exception du roi. Dans ces conditions, on comprendra facilement que l'*avance* d'un pion peut devenir critique, plus particulièrement en fin de partie.

Le roque. Tout en protégeant le roi, il permet à la tour d'entrer en jeu plus rapidement. Si une tour, qui n'a pas encore été jouée dans la partie, peut être déplacée, sans être attaquée, à côté du roi qui ne doit pas non plus avoir bougé depuis le début de la partie, alors le joueur peut placer le roi de l'autre côté de la tour (voir diagramme 5). Autrement dit, le roque est permis en autant que ni le roi ni la tour n'aient préalablement bougé et que le roi ne passe pas devant un échec en roquant. Le roque est, par conséquent, interdit sur un échec.

Diagramme 4

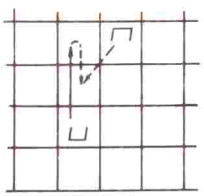
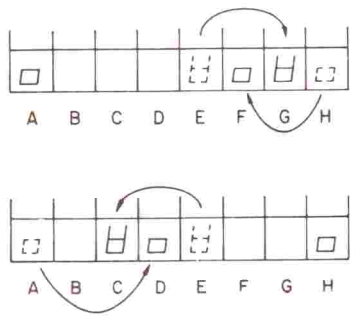


Diagramme 5



www.boris-is-king.com

II INSTRUCTIONS DE BASE

Les caractéristiques de base de votre Boris Diplomat

Tout en utilisant un circuit des plus fiables, Boris Diplomat a été conçu de façon à assurer à son usager un fonctionnement facile et de nombreux moments de plaisir. Afin de tirer le maximum du Boris Diplomat, voici quelques-unes de ses caractéristiques:

Le Boris Diplomat peut fonctionner avec 6 piles alcalines AA non rechargeables ou avec son adapteur branché dans une prise de courant 110 volts. Afin d'ouvrir le compartiment où se trouvent les piles, pour les remplacer, glisser un canif, une lime à ongles ou tout autre outil du genre, sous le rebord du couvercle du compartiment et le faire sauter.

Il serait aussi bon de noter que, lorsque l'adapteur est utilisé, les piles sont automatiquement hors d'usage, prolongeant ainsi leur durée d'utilisation.

L'adapteur du Boris Diplomat est un petit transformateur. Il est normal qu'il soit légèrement chaud et qu'il émette un léger son lorsqu'on l'utilise. Si vous devez interrompre une partie en cours, vous pouvez laisser branché, sans crainte, votre Boris Diplomat, pendant des heures, jusqu'au moment où vous serez prêt à reprendre la partie.

Le Boris Diplomat a également été conçu pour être facilement transporté d'un endroit à l'autre. Les pièces, grâce à leurs chevilles, ne risquent pas de tomber de l'échiquier lorsqu'on transporte le Boris Diplomat. Les 16 trous situés sur le côté et au haut de l'échiquier permettent de ranger facilement les pièces capturées, au cours d'une partie. À l'aide de piles alcalines, votre Boris peut jouer avec vous pendant neuf heures d'affilé, où que vous soyez.

Comment jouer une partie avec le Boris Diplomat

1. Placez les pièces sur l'échiquier.
2. Allumez le Boris Diplomat. Sur l'écran, on devrait lire:



Les 00 ont rapport au cadran (voir caractéristiques spéciales). Le trait d'union indique qui doit jouer. S'il est en bas, c'est aux blancs. S'il est en haut, c'est aux noirs. Comme votre Boris Diplomat joue avec les noirs, il attend votre coup.

3. Chaque case sur l'échiquier est représentée par une lettre et un chiffre. Le clavier du Boris Diplomat comporte des touches identifiées à la fois par des lettres et des chiffres, permettant d'insérer votre coup dans l'ordinateur. Six de ces touches sont aussi identifiées par des symboles propres à Boris Diplomat qui serviront, à un niveau de jeu plus avancé, à modifier le programme du Boris Diplomat. (Voir "Comment modifier la position" dans la section suivante.)

   Jouez le coup que vous avez choisi sur l'échiquier et entrez dans l'ordinateur la case d'où vous venez et celle où vous allez en pesant sur les touches appropriées.

www.boris-is-king.com

Exemple: Après avoir avancé le pion du roi de deux cases, appuyez sur les touches suivantes

(E) (2) (E) (4)



4. Voir à ce que votre coup soit correctement inscrit sur l'écran. S'il y a erreur, effacez ce que vous venez d'entrer dans l'ordinateur en appuyant sur la touche (CE) et recommencez à nouveau à entrer votre coup.

5. Lorsque l'écran indique correctement votre coup, pressez la touche (ENTER). L'écran clignotera pendant que le Boris Diplomat computera sa réponse. Son choix apparaîtra alors clairement sur l'écran. Exemple:



Il est à remarquer que le Boris Diplomat ne répond pas toujours de la même façon à un coup donné. Le trait d'union indique qu'il s'agit d'un coup des noirs. Reportez le coup du Boris Diplomat sur l'échiquier et entrez votre prochain coup dans l'ordinateur. N'appuyez pas sur les touches (CE) ou (ENTER) avant d'enregistrer votre coup. Boris Diplomat effacera automatiquement ce qu'il y a sur l'écran dès que vous commencerez à entrer votre coup. Les signes suivants () ou () apparaîtront à droite de l'écran si le Boris Diplomat vous a mis en échec ou s'il vous a maté. Si vous entrez un coup illégal, le signe () apparaîtra sur l'écran et votre Boris Diplomat refusera de l'entrer en mémoire. Les coordonnées que vous aviez enregistrées réapparaîtront sur l'écran, vous permettant ainsi de voir pourquoi votre coup est illégal. Appuyez alors sur la touche (CE) et entrez à nouveau votre coup dans l'ordinateur. Cette caractéristique du Boris Diplomat est particulièrement utile pour corriger les erreurs qui peuvent survenir lorsqu'on appuie sur les différentes touches aussi bien que pour corriger les erreurs des débutants.

Si vous mettez pat le Boris Diplomat, le signe () apparaîtra à droite de l'écran. Si vous le matez, ce sera le signe () qui apparaîtra. Pour commencer une nouvelle partie, pressez la touche (RESET).

Les coups spéciaux

La promotion des pions. Le Boris Diplomat dame automatiquement dès qu'un pion atteint sa case de promotion. Si vous désirez que votre pion soit remplacé par une autre pièce que la reine voir la sous-promotion des pions dans la prochaine section.

En passant. Entrez dans l'ordinateur les cases de départ et d'arrivée du pion qui capture. En autant que son pion ait préalablement avancé de deux cases, le Boris Diplomat enlèvera automatiquement son pion du jeu.

Le roque. Enregistrez uniquement le coup de votre roi. Le Boris Diplomat déplacera automatiquement la tour appropriée. Ainsi E1-C1 est la description à fournir à l'ordinateur si on désire roquer du côté dame et E1-G1 pour le côté roi. Votre Boris Diplomat vous signalera de la même façon son choix de roquer. Le Boris Diplomat ne peut se rappeler les coups antérieurs. Aussi, si le roi ou la tour ont déjà été joués au cours de la partie et sont revenus à leur position initiale, par après, le Boris Diplomat ne se rendra pas compte que le roque est illégal.

www.boris-is-kind.com

Exemple de partie

Opération	Écran	Description
Allumez l'ordinateur		C'est au joueur à commencer
(E) (2) (E) (4)		Le joueur avance le pion du roi
(ENTER)		Le Boris Diplomat offre le pion de la reine
(E) (4) (D) (5)		Le joueur capture le pion
(ENTER)		Le Boris recapture avec la dame
(B) (1) (C) (3)		Le joueur attaque avec le cavalier
(ENTER)		Le Boris bat en retraite avec échec
(F) (1) (E) (2)		Le joueur interpose son fou
(ENTER)		Le Boris se développe en jouant le cavalier du roi
(G) (1) (F) (3)		Le joueur fait de même
(ENTER)		Le Boris joue son cavalier de la dame
(E) (1) (G) (1)		Le joueur roque, côté roi

www.boris-is-king.com

III CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Comment ajuster le cadran pour obtenir un niveau de jeu plus avancé

Le Boris Diplomat peut améliorer sa performance en analysant jusqu'à 4 coups à l'avance en autant que vous lui accordiez plus de temps pour computer ses coups. Pour régler le cadran, appuyez sur la touche (SET). Le Boris Diplomat vous indiquera alors le temps utilisé en heures, en minutes et en secondes. S'il est autre que 00-00-00, appuyez sur (CE) pour l'effacer. Entrez alors le temps que vous désirez accorder au Boris Diplomat en utilisant les touches (0) à (9) et en pressant la touche (ENTER) quand l'écran indique correctement le temps que vous avez choisi. Dès que le cadran aura été réglé, le Boris Diplomat commencera à calculer son temps selon le nouveau programme. Par exemple si vous désirez régler le Boris Diplomat à 30 secondes par coup, appuyez sur les touches

(SET) (3) (0) (ENTER)



Avec 30 secondes par coup, le Boris Diplomat peut trouver n'importe quel mat en un.

De la même manière, on peut sélectionner des périodes plus longues. Ainsi, pour accorder 3 heures 15 minutes 10 secondes par coup au Boris Diplomat, pressez les touches suivantes:

(SET) (3) (1) (5) (1) (0) (ENTER)



Lorsque vous entrez un coup dans l'ordinateur, le temps s'efface et le Boris Diplomat computera sa réponse jusqu'à ce que son temps soit écoulé. Son analyse sera de plus en plus approfondie au fur et à mesure que progressera la partie puisque le nombre de coups à considérer diminue avec le nombre de pièces en jeu.

Pour savoir combien il reste de temps à l'ordinateur, appuyez sur la touche (TIME). Ce temps apparaîtra en heures, minutes et secondes, sur le cadran.

Si vous désirez vérifier sans modifier le temps accordé à l'ordinateur, appuyez sur (SET) (RANK) (ENTER).

Comment arrêter le temps du Boris Diplomat

Pour arrêter l'analyse de l'ordinateur avant que ne soit écoulé son temps de réflexion, pressez sur (SET) (CE) (ENTER). Le Boris Diplomat jouera le meilleur coup qu'il aura trouvé à ce moment.

www.boris-is-king.com

Comment accorder plus de temps au Boris Diplomat

Si vous désirez que le Boris Diplomat continue son analyse plus longtemps que prévu, vous pouvez modifier le temps et réajuster le cadran comme précédemment ou lui accorder le même temps en appuyant sur (SET) (ENTER).

Comment le joueur peut se servir du cadran, son tour venu

En annonçant son coup, le Boris Diplomat réajuste automatiquement le cadran et vous accorde le même temps que vous lui aviez alloué. Le cadran minute donc votre temps de réflexion, vous permettant ainsi de vérifier si vous pouvez trouver la meilleure solution dans la limite du temps que vous aviez accordé au Boris Diplomat. Si vous ne réussissez pas, aucune pénalité ne vous est infligée.

Comment choisir le niveau de jeu

Le Boris Diplomat peut fournir une analyse plus approfondie et jouer des coups plus subtils, si vous lui accordez plus de temps de réflexion. Ainsi, vous pouvez sélectionner un niveau de jeu correspondant à votre force, en programmant le temps de l'ordinateur en conséquence.

Quelques niveaux suggérés:

A- N'ajustez pas le cadran. Le Boris Diplomat répondra dans le plus court laps de temps. À ce niveau, le Boris Diplomat est sur la défensive. Plusieurs occasions de le battre s'offrent à vous. Un excellent niveau pour les débutants.

B- 20 secondes. Si vous réussissez à vaincre le Boris Diplomat à ce niveau, cela indique que vous comprenez bien les notions de base de la stratégie aux échecs.

C- 2 minutes. Niveau pour un joueur de force moyenne.

D- 10 minutes. Un défi pour les joueurs accomplis.

E- 1 heure ou plus. Une partie qui nécessitera toute l'attention du maître.

Comment vérifier la position, au cours d'une partie

Le Boris Diplomat est doté d'une mémoire de telle sorte qu'en tout temps de la partie, il se rappelle où sont toutes les pièces. Vous pouvez vérifier la position en mémoire en utilisant la touche (RANK). Lorsque vous presserez la touche, le numéro de la rangée (de 1 à 8) apparaîtra sur l'écran et, lorsque vous la relâcherez, ce sera la position des pièces sur cette rangée qui apparaîtra.

Le Boris Diplomat n'entre jamais son dernier coup en mémoire avant que vous n'ayez commencé à jouer le vôtre. Ainsi, si l'ordinateur a été le dernier à jouer quand vous demandez la vérification, alors son dernier coup n'apparaîtra pas sur l'écran.

www.boris-is-king.com

Comment échanger les couleurs

À tout moment de la partie, vous pouvez décider de jouer blancs ou noirs. Cette caractéristique est particulièrement utile si vous désirez savoir ce qu'aurait joué le Boris Diplomat à votre place ou si vous désirez avoir son aide pour une analyse quelconque. Si, au début de la partie, vous désirez que le Boris Diplomat joue avec les blancs, appuyez sur (B / W) (ENTER) dès qu'il indique qu'il est prêt à commencer à jouer. Boris jouera alors le premier. Si vous désirez à nouveau changer les couleurs, appuyez sur (ENTER) dès que le Boris Diplomat aura joué son coup. Il jouera alors son prochain avec les noirs. Vous pouvez changer ainsi autant de fois que vous désirez, au cours d'une partie.

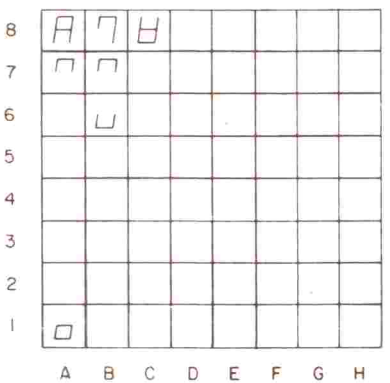
Comment changer la position

N'importe quelle pièce peut être ajoutée ou enlevée de l'échiquier, en procédant de la façon suivante:

1. Se rendre à la rangée où se trouve cette pièce, en utilisant la touche (RANK). Appuyez sur la touche (CE), si nécessaire.
2. Se rendre jusqu'à la case désirée en appuyant sur (__). Lorsque vous commencez à appuyer sur cette touche, vous vous trouvez à la colonne A. À toutes les fois que vous réappuyez sur cette touche, vous avancez d'une colonne. Lorsque vous avez atteint la colonne H, le trait d'union retourne à gauche.
3. Changez la couleur de la pièce, si nécessaire, en utilisant la touche (B / W). Le trait d'union formera la base de la nouvelle pièce. La touche (B / W) permet d'inverser le trait d'union et peut être utilisée pour le trouver sans avoir à presser (__).
4. Choisir la nouvelle pièce en appuyant sur les touches appropriées (⊔) -(⊟). La touche (0) permet d'effacer la pièce sur la case. Le trait d'union avance alors automatiquement à la prochaine case.
5. Si vous avez d'autres modifications à apporter, recommencez à l'étape 1 ou 2. Quand vous avez terminé, appuyez sur (ENTER).

Cette marche à suivre peut être utilisée pour corriger une erreur, pour entrer un problème d'échecs dans l'ordinateur ou pour jouer une variante quelconque. Par exemple, pour entrer dans le Boris Diplomat, le mat en deux suivant, voici ce qu'il faut faire:

Les Blancs matent en deux.



www.borisiskind.com

1. Allumez le Boris Diplomat.

2. Appuyez sur (RANK) afin de voir les pièces en place sur la rangée 1. Comme la majorité des pièces doivent être enlevées de l'échiquier, pressez (CE). Ensuite pressez la touche (□) afin d'avoir une tour blanche en A1.

3. Appuyez sur (RANK) pour avancer à la deuxième rangée et pressez (CE) afin d'effacer les pièces qui s'y trouvent. Appuyez successivement sur (RANK) jusqu'à ce que vous ayez atteint la sixième rangée.

4. On utilise alors le trait d'union afin de localiser les pièces sur la colonne désirée. Chaque fois que l'on presse (__), on avance d'une colonne vers la droite. Rappelez-vous que vous n'avez qu'à presser (B / W) pour savoir où est rendu le trait d'union sans avoir à se servir de la touche (__). Avancez ainsi jusqu'à la colonne B de la rangée 6. Appuyez sur (␣) afin d'avoir un pion en B6.

5. Appuyez sur (RANK) pour avancer à la septième rangée. Pressez (CE). Se servir de la touche (B / W) afin d'indiquer que vous désirez entrer des pièces noires. Entrez les deux pions noirs en pesant sur la touche (␣) deux fois.

6. Appuyez sur (RANK) afin d'avancer à la huitième rangée et pressez sur (CE). Entrez le roi noir et le fou en utilisant les touches (⊟) et (⊔). Appuyez ensuite sur (B / W) afin de pouvoir entrer une pièce blanche. Pressez sur ( ) afin d'obtenir un roi blanc.

7. Pressez à nouveau sur (RANK) afin de pouvoir retourner jouer.

8. Ajustez le cadran. Le Boris Diplomat saura toujours résoudre un mat en deux mais le temps requis pourra varier. Pour être certain que le temps alloué sera suffisant, ajustez le cadran à plusieurs heures. Dès qu'il aura trouvé la réponse, l'écran cessera de clignoter et le coup menant au mat apparaîtra.

Pour voir la solution, appuyez sur (B / W) et placez le trait d'union à la position noire. Pressez (ENTER) afin de permettre au Boris Diplomat de jouer le coup des blancs. Appuyez à nouveau sur la touche (ENTER) pour connaître la réponse des noirs et une dernière fois sur (ENTER) afin de voir le Boris Diplomat jouer la pièce qui matera.

Note: Le Boris Diplomat a résolu le problème précédent en moins de deux minutes. D'autres problèmes peuvent demander un temps de réflexion plus long, dépendant de la complexité de la position. Pour pouvoir résoudre un problème avec un mat en deux, l'ordinateur doit évaluer des milliers de coups. Ceci peut prendre des minutes ou des heures; aussi, nous vous suggérons de lui allouer plusieurs heures afin de s'assurer qu'il aura suffisamment de temps pour trouver la solution.

www.boris-is-king.com

Comment jouer à partir d'une position donnée

Pour entrer en mémoire une position quelconque, vous n'avez qu'à entrer les pièces rangée par rangée, tel qu'expliqué précédemment. Ajustez le trait d'union après avoir complété les changements, entrez votre coup si c'est à vous de jouer et appuyez sur (ENTER).

Comment corriger les erreurs

Si vous désirez changer votre coup après avoir vu la réponse du Boris Diplomat, vous pouvez replacer la pièce que vous venez de déplacer à sa case première en vous servant de la marche à suivre pour modifier une position. Votre Boris Diplomat n'entre pas en mémoire son dernier coup tant que vous n'avez pas enregistré le vôtre et, par le fait même, annule son dernier coup dès que vous commencez à modifier la position. Modifiez la position en tenant compte de votre coup corrigé et soyez assuré que le trait d'union est de votre côté dès que tous les changements ont été effectués. Appuyez sur (ENTER) afin de connaître la nouvelle réponse de Boris Diplomat à votre coup et continuez la partie.

Comment utiliser le Boris Diplomat pour apprendre à jouer aux échecs

Cette caractéristique est particulièrement intéressante pour les personnes désireuses d'apprendre à jouer aux échecs. Allumez le Boris Diplomat, appuyez sur (B / W) et (ENTER). Le Boris Diplomat jouera à la fois pour les blancs et les noirs tant et aussi longtemps que vous appuyerez sur (ENTER). Un étudiant peut ainsi voir la marche des pièces, comprendre quels coups sont excellents et lesquels sont désastreux.

Comment obtenir différentes réponses du Boris Diplomat à partir d'une position donnée

Le Boris Diplomat a été conçu pour pouvoir répondre différemment à une position donnée, en autant que les coups soient également valables. Vous pouvez demander au Boris Diplomat de réfléchir à nouveau sur une position donnée, afin de vérifier s'il répondra différemment, en appuyant sur (CE) (B / W) (ENTER).

Vous annulez ainsi son dernier coup; le trait d'union retourne de votre côté et le Boris Diplomat réfléchit à nouveau sur la position précédente.

Comment voir ce que pense votre Boris Diplomat

Pendant que le Boris Diplomat analyse, les coups qu'il considère clignotent sur l'écran. Il répondra par le meilleur coup qu'il aura trouvé lorsque son temps sera écoulé. Si vous appuyez sur la touche (RANK) pendant qu'il compute son coup, vous pourrez le voir bouger les pièces, à la recherche du meilleur coup. S'il prend sa décision pendant que vous pesez encore sur (RANK), il prendra automatiquement le contrôle des rangées et vous verrez sa réponse apparaître sur l'écran.

www.boris-is-king.com

Les coups illégaux

S'il vous semble que le Boris Diplomat joue un coup illégal, c'est probablement que vous et lui avez lu différemment un coup. Lorsque vous jouez, assurez-vous d'attendre que le coup de l'ordinateur apparaisse clairement sur l'écran avant de bouger les pièces sur l'échiquier; n'essayez pas de prévoir sa réponse, même si la réponse semble très évidente. Le Boris Diplomat peut opter pour un coup autre et, si vous n'avez pas surveillé attentivement l'écran, des problèmes d'interprétation pourront survenir plus tard, dans le courant de la partie.

L'écran du Boris Diplomat a été conçu pour être regardé d'en face. Si vous regardez l'écran de côté, il est possible que vous lisiez mal la réponse du Boris Diplomat et que, par conséquent, vous déplaciez mal une pièce sur l'échiquier. Plus tard, au cours de la partie, vous verrez alors apparaître (?) sur l'écran lorsque vous tenterez d'entrer un coup qui vous semblera légal: l'ordinateur aura en mémoire une certaine position et vous, une autre.

Lorsqu'une telle confusion se produit, utilisez la touche (RANK) afin de reconstituer la position qu'a en mémoire le Boris Diplomat. À partir de cela, tentez de rétablir la position avant que l'erreur ne se produise. Remettez le trait d'union de votre côté, entrez votre coup si c'est à vous de jouer et appuyez sur (ENTER) afin de pouvoir continuer correctement la partie.

Si le Boris Diplomat rejette votre coup comme illégal, assurez-vous que sa position et la vôtre ne diffèrent pas l'une de l'autre. Rappelez-vous également que le Boris Diplomat ne vous permettra pas de jouer votre roi s'il s'avère qu'avec ce coup il sera sous échec et ne vous permettra pas, non plus, de laisser votre roi en échec. Le Boris Diplomat ne vous permettra pas de bouger ses pièces à moins que vous ne vous serviez de la touche (B/W) pour échanger les couleurs. Assurez-vous donc également, sur un coup illégal, que le trait d'union est de votre côté. Bien entendu, si vous n'avez aucun coup légal disponible, le Boris Diplomat vous a mis pat et la partie est nulle.

Sous-promotion des pions

Le Boris Diplomat transforme automatiquement un pion en dame, dès qu'il atteint la huitième rangée. Si vous désirez promouvoir votre pion en une autre pièce, vous allez devoir modifier l'échiquier de l'ordinateur. Pour ce faire, appuyez sur n'importe quelle touche d'entrée de coup afin de faire savoir au Boris Diplomat que vous acceptez son dernier coup et modifiez sa mémoire en enlevant votre pion de la septième rangée et en ajoutant la pièce désirée sur la case de promotion du pion. Appuyez ensuite sur (ENTER) afin que le Boris Diplomat compute sa réponse.

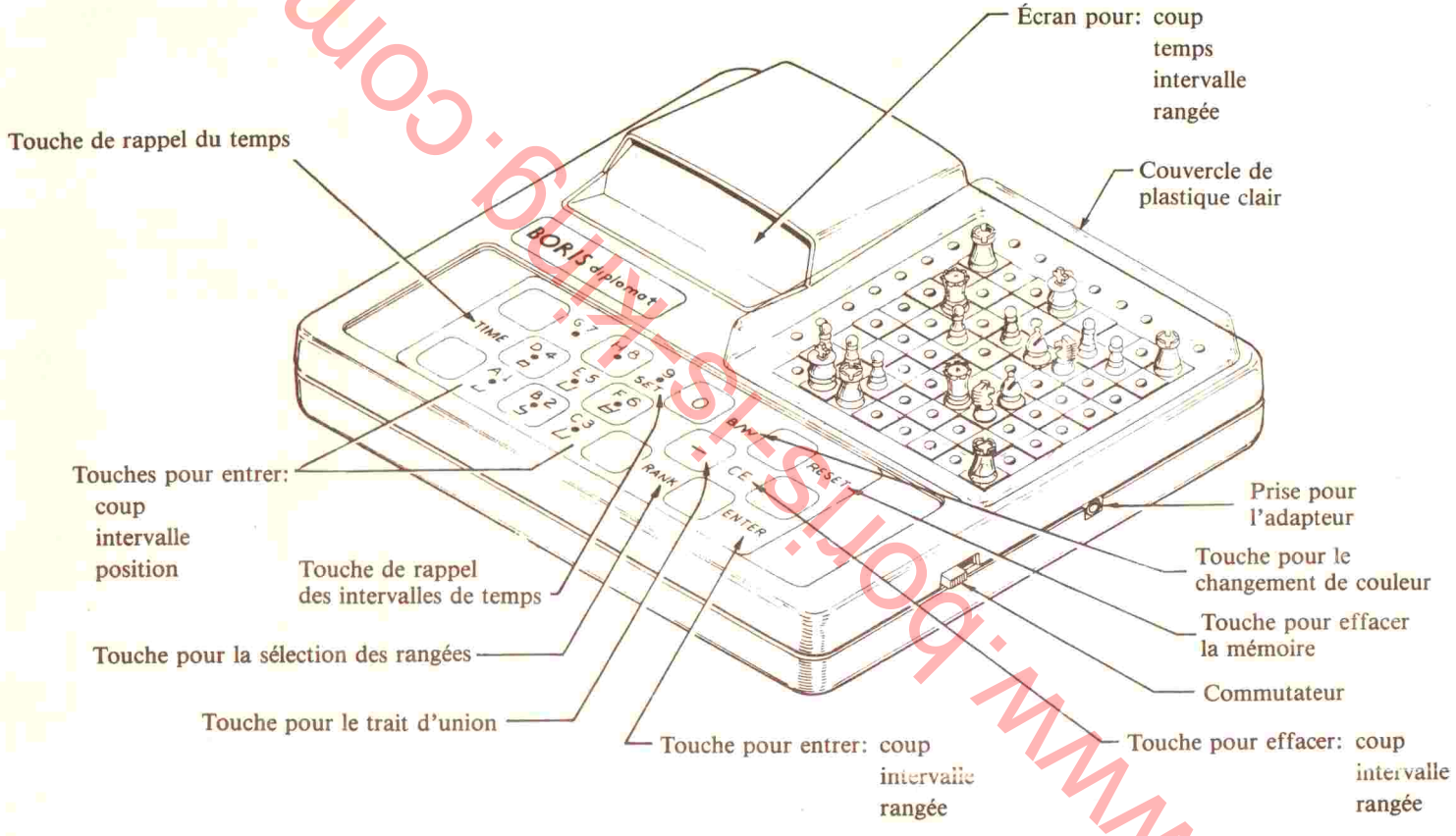
L'aide du manufacturier

Si le Boris Diplomat n'agit pas comme il le devrait et que vous avez bien suivi les instructions, essayez de le brancher dans une prise de courant différente.

Vous pouvez vérifier le fonctionnement de votre ordinateur en le laissant jouer contre lui-même. Vérifiez alors s'il joue bien des coups légaux à la fois pour les blancs et les noirs. Si vous remarquez un problème quelconque, notez les circonstances dans lesquelles il s'est produit et les coups précédant l'apparition du problème et entrez en communication avec le manufacturier, par téléphone ou par courrier.

LE CENTRE DE SERVICE BORIS
5165 Sherbooke St. West, Suite 405
Montreal, Canada
514-489-3873

www.boris-king.com



www.boris-kling.com