



**ORDINATEUR D'ECHECS**  
**Grandmaster 40/ 50**  
**Software v1.6.1**



---

**Mode d'emploi**

# Index

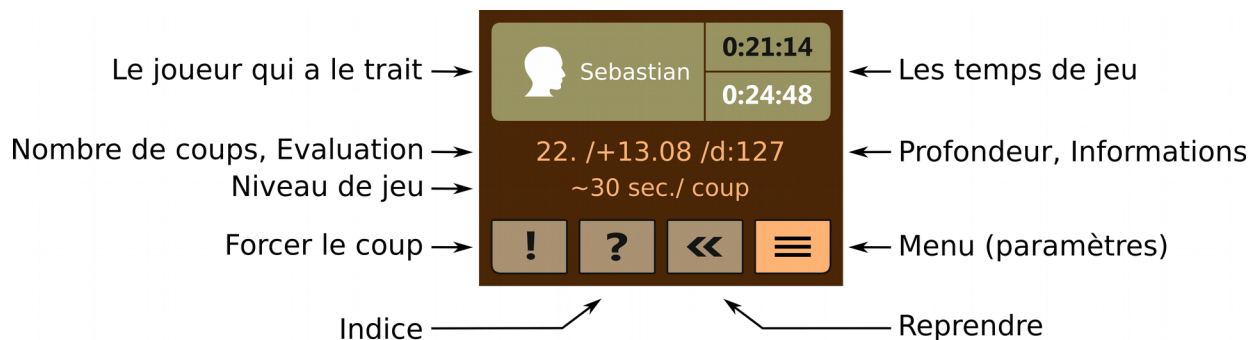
<b>1. Utilisation</b> .....	3
<b>2. Écran principal</b> .....	3
<b>3. Nouveau jeu / déroulement du jeu</b> .....	3
<b>4. Fonctions fondamentales</b> .....	3
<b>5. Menu</b> .....	4
5.1 Niveaux de jeu (Tournoi / Blitz, Niveaux normaux, Niv. d'exercice, Analyse) .....	4
5.2 Options de jeu (Mode joueur, Mode position) .....	4
5.3 Moteurs (programmes d'échecs) .....	5
5.4 Livre d'ouvertures .....	5
5.5 Système (Info moteur, Software, Audio, Nom du joueur, Langue) .....	5
5.6 Fermer (arrêter l'appareil) .....	6
<b>6. Entretien et maintenance</b> .....	6
<b>7. Dysfonctionnements</b> .....	6
<b>8. Avertissements</b> .....	6
<b>9. Spécifications techniques</b> .....	6
<b>10. Annexe</b> .....	7
10.1 Moteurs (programmes d'échecs) .....	7
10.2 Livre d'ouvertures .....	7

## 1. Utilisation

Insérez l'adaptateur secteur fourni (5V, 2A) d'abord dans une prise murale. Raccordez ensuite votre ordinateur d'échecs. Le raccordement électrique se trouve à droite dans le creux de poignée. L'appareil démarre. Le bouton Start/Reset pour démarrer l'appareil en l'actionnant pendant env. 1 seconde se trouve également dans le creux de poignée droit. Lorsque ce bouton est actionné durant l'utilisation, l'appareil sera réinitialisé.

## 2. Écran principal

L'écran principal montre une quantité d'informations durant le jeu et offre une commande directe des principales fonctions. Une proposition d'un coup est calculée en fonction des paramètres, et il faudra patienter un moment avant qu'il soit affiché. Coup et proposition de coup peuvent être forcés au moyen de « ! ».



## 3. Nouveau jeu / déroulement du jeu

Un nouveau jeu démarre dès que toutes les pièces se trouvent dans la position de base. Corrigez éventuellement des pièces qui ne sont pas centrées sur leur case, jusqu'à ce que l'écran principal apparaisse et le compteur de coups indique « 1 ».

Un coup est exécuté quand la pièce en question est soulevée et posée sur la case cible, de manière intuitive. Pour passer à une case voisine, la pièce peut aussi être glissée. Les coups peuvent être exécutés au choix. La case cible doit toutefois être libre, avant de poser une pièce dessus.

Une annulation du coup est possible également après un échec et mat, et les pièces capturées qu'il faudra remettre sur l'échiquier sont signalées. Lors du roque, la tour est affichée à côté du roi. « En passant » signale de plus, le pion capturé.

## 4. Fonctions fondamentales

Une partie enregistrée peut continuer immédiatement après le démarrage. Si les pièces ont été enlevées, vous accédez directement à la vue du jeu après le démarrage. Vous pouvez alors placer les pièces sur les positions affichées à l'écran. L'affichage change automatiquement en la vue du jeu si pendant un jeu 3 pièces ou plus tombent. Les champs concernées sont mises en évidence en rouge pour compenser la position.

Vue du jeu:



Vous pouvez à tout moment afficher la vue du jeu en appuyant sur la partie supérieure de l'écran principal. Quand vous appuyez une nouvelle fois sur la vue du jeu, vous revenez à l'écran principal.

## 5. Menu ☰



Tous les réglages sont exécutés dans le menu. Le jeu est mis en pause. La case à toucher gauche « < » vous ramène au niveau précédent.

Une ligne pointillée indique des contenus plus vastes de l'image. Ceux-ci sont visualisés en passant sur l'écran par des mouvements horizontaux ou verticaux (défilement).

### 5.1 Niveaux de jeu

Tournoi / Blitz:

Pour un tournoi, vous devez sélectionner un temps de jeu et le nombre de coups à effectuer par les joueurs durant ce temps sélectionné. Si cela est réalisé, le même temps de jeu et le même nombre de coups sont encore une fois accordés. Si cela n'est pas réalisé, le message « Temps écoulé » sera affiché à l'écran. Il est toutefois possible de continuer le jeu.

Pour un Blitz, vous réglez le nombre de coups à « -- ». Le moteur compte alors avec 60 coups par jeu fixes. Il est également possible de continuer le jeu si le temps du jeu est écoulé.

Temps de jeu (3 à 180 minutes, selon un compte à rebours)

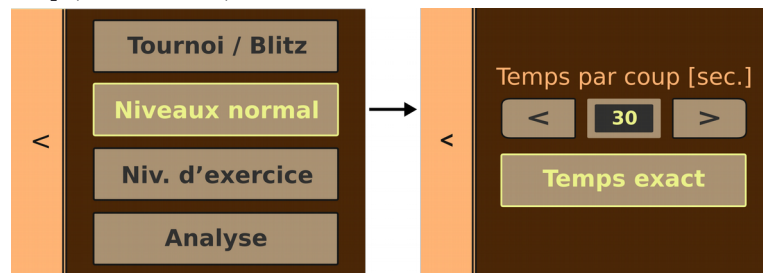
Nombre de coups (--, 25 à 50)

Temps supplémentaire par coup pour « Blanc » (+1 à +30 sec.)

Temps supplémentaire par coup pour « Noir » (+1 à +30 sec.)

Niveaux normaux:

Ici, vous pouvez déterminer le temps de réflexion moyen que vous accordez par coup à l'ordinateur. Temps exact: l'ordinateur utilise exactement le temps de recherche programmé par coup (0.2 à 900 sec.)



Niv. d'exercice:

L'ordinateur continue de calculer jusqu'à ce que la profondeur de recherche sélectionnée soit atteinte (1 à 64 demi-coups)

Analyse:

Faites analyser l'ordinateur toute position voulue sans limite de temps, toujours avec une performance de 100 % et sans livre. L'ordinateur n'exécute pas de coup. Quand vous appuyez sur le centre de l'écran principal, une fenêtre séparée s'ouvre avec les informations détaillées à propos des calculs actuels du moteur:

- évaluation de la position (score) d'unités de pions par rapport à « Blanc ». (P. ex.: **+1.73** = Blanc à l'avantage ; **m3** = Noir est mat en 3 coups ; **m-5** = Blanc est mat en 5 coups)
- profondeur de la recherche (depth) en demi-coups,
- nombre de nœuds (n)
- nœuds par seconde (nps),
- variante principale (principal variation)

### 5.2 Options de jeu

Mode joueur:




> Normal (« Grandmaster » joue en haut)

> Changement de côté (« Grandmaster » joue en bas)

> Personne / Personne (« Grandmaster » agit comme arbitre)

> Option (Blanc du haut)



 Nom du joueur: Saisissez votre nom. Il s'affiche à l'écran principal chaque fois que vous avez le trait.

 Langue: Allemand, anglais, espagnol, français, italien, hollandais.

## 5.6 Fermer (arrêter l'appareil)

Appuyez sur le symbole d'arrêt rouge, puis sur « Arrêter ». L'appareil enregistre en quelques secondes toutes les données actualisées et l'éteint automatiquement par la suite. Débranchez l'adaptateur secteur ou le Powerbank seulement quand l'écran s'assombrit. Dans le cas contraire, vous risquez de perdre des données.

## 6. Entretien et maintenance

Votre ordinateur d'échecs est un appareil de précision électronique, il doit toujours être manipulé délicatement et ne jamais être exposé à des températures extrêmes ou de l'humidité. N'utilisez jamais des détergents ou liquides chimiques pour nettoyer l'appareil, ils risquent d'endommager la surface. Nous conseillons d'utiliser un chiffon à microfibres. Si les pièces sont affichées pendant longtemps sur l'appareil, elles peuvent générer des tâches lumineuses sur la surface de jeu.

## 7. Dysfonctionnements

- L'écran ne réagit pas ou ne réagit pas correctement sous l'effet d'une charge électrostatique.

Solution: Éteignez l'appareil (si possible) et retirez la fiche ronde de l'appareil. Actionnez pendant env. 1 seconde le bouton Start/Reset et patientez env. 10 minutes avant de rebrancher le bloc secteur dans l'appareil. Après le redémarrage, votre ordinateur d'échecs devrait à nouveau fonctionner correctement.

- Le démarrage n'active ni l'écran principal ni la vue du jeu; tout reste sombre.

Solution: Mettez la configuration de base en place et enlevez les 4 tours. Redémarrez ensuite l'ordinateur. L'appareil est remis à la configuration d'usine et devrait redémarrer correctement. Nom du réseau et du joueur sont enregistrés.

## 8. Avertissements

Les pièces du jeu ont des aimants. Elles pourraient endommager entre autres des téléviseurs et ordinateurs portables, des disques durs d'ordinateurs, cartes de crédit et cartes EC, des supports de données, montres mécaniques, aides auditives et haut-parleurs. Éloignez les aimants de tous les appareils et objets qui risquent de s'endommager par des champs magnétiques.

Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni ou un produit de remplacement avec les mêmes spécifications. N'utilisez plus l'adaptateur secteur ou le Powerbank quand vous avez constaté un dommage. Ces appareils endommagés comportent un risque pour les personnes et un risque d'incendie.

Pewatronic décline toute responsabilité pour les dommages liés à des adaptateurs secteur ou Powerbanks utilisés de manière non conforme. Modifications réservées.

## 9. Spécifications techniques

Écran: TFT 2.8", pixels couleur 16 bit, 320x240

Saisie: Écran tactile capacitif,  
capteurs magnétiques (pièces)

Signalisation: optique 64 LED (échiquier),  
acoustique: sons WAV par haut-parleur intégré

Hardware: ARM8 (BCM2837) 64Bit, 1200MHz (GM-40 jusqu'à ser. no 0069 = 900MHz), 1 Go RAM,  
32 Go mémoire flash, réseau WiFi,

Système d'exploitation: Arch Linux

Consommation d'énergie: ca. 2.5 Watt

Dim. du modèle 40: 450 x 450 x 39mm, dimensions du champ: 40mm

Dim. du modèle 50: 520 x 520 x 39mm, dimensions du champ: 50mm

Poids du modèle 40 /50: 3.5 kg / 4.6 kg (pièces incluses)

Adaptateur secteur 5V = 2A

CA/CC +  -

ou Powerbank:

## 10. Annexe

### 10.1 Moteurs (programmes d'échecs)

Stockfish 10:	Pour joueurs avancés jusqu'aux adversaires ordinateur les plus forts. Parfait pour les analyses. Options: Niveaux de difficulté (0-20), Contempt (25, -100, 100), Hashtable (1-128 Mo), Ponder. ELO: ~ <b>3350</b> , Tord Romstad (Norvège).
Texel 1.07:	Un moteur puissant qui convient même pour les novices grâce aux différents niveaux de difficulté. Options: Niveaux de difficulté (0-40), Hashtable (1-128 Mo), Ponder. ELO: ~ <b>3000</b> , Peter Österlund (Suède).
DanaSah 6.5:	Un programme d'échecs spécial dans lequel vous pouvez gagner en sacrifiant habilement vos pièces. Options: Niveaux de difficulté (600-2450 Elo), Hashtable (1-128MB). ELO: ~ <b>2450</b> , Pedro Castro (Espagne).
CT800 v1.34:	Des débutants aux experts d'échecs. Un partenaire très apprécié qui sait ravir par son jeu inhabituel. Options: Niveaux de difficulté (1000-2250 Elo), Contempt (30, -300, 300), Hashtable (1-128 Mo), livre interne. ELO: ~ <b>2250</b> , Rasmus Althoff (Allemagne).
MadChess 2.0:	Idéal pour les joueurs occasionnels à maîtres. Options: Niveaux de difficulté (1-8), Hashtable (1-128 Mo). ELO: ~ <b>2150</b> , Erik Madsen (USA).
Cinnamon 2.2a:	Ce moteur est particulièrement amusant pour les joueurs de club forts et les experts. Option: Hashtable (1-128MB). ELO: ~ <b>1950</b> , Giuseppe Cannella (Italie).
Claudia 0.5.1:	Pour les joueurs amateurs. Un adversaire exigeant avec un style de jeu humain remarquable. Options: Hashtable (1-128 Mo), Ponder. ELO: ~ <b>1800</b> , Antonio Garro (Espagne).

### 10.2 Livre d'ouvertures

Aucun livre:	Aucun livre d'ouverture n'est utilisé. Tous les coups sont calculés par le moteur.
Stockfish:	Livre d'ouvertures fort, créé à l'aide du moteur du même nom, 5,8 Mo.
Human:	Une bibliothèque d'une certaine taille avec des ouvertures jouées par les grands maîtres. Idéal pour les tournois, 19,2 Mo.
Open:	Ouvertures fréquemment appliquées, 0,3 Mo.
Semiopen:	Ouvertures mi-ouvertes, 0,7 Mo.
Closed:	Ouvertures fermées, 0,4 Mo.
Indian:	Ouvertures indiennes, 0,3 Mo.
Flank:	Ouvertures appliquées sur les flancs, 0,3 Mo.

Recommandation d'âge: à partir de 15 ans  
La période de garantie est 2 ans à compter de la date de vente.

**www.pewatronic.com**

© 2019 Pewatronic. Fabriqué en Suisse.