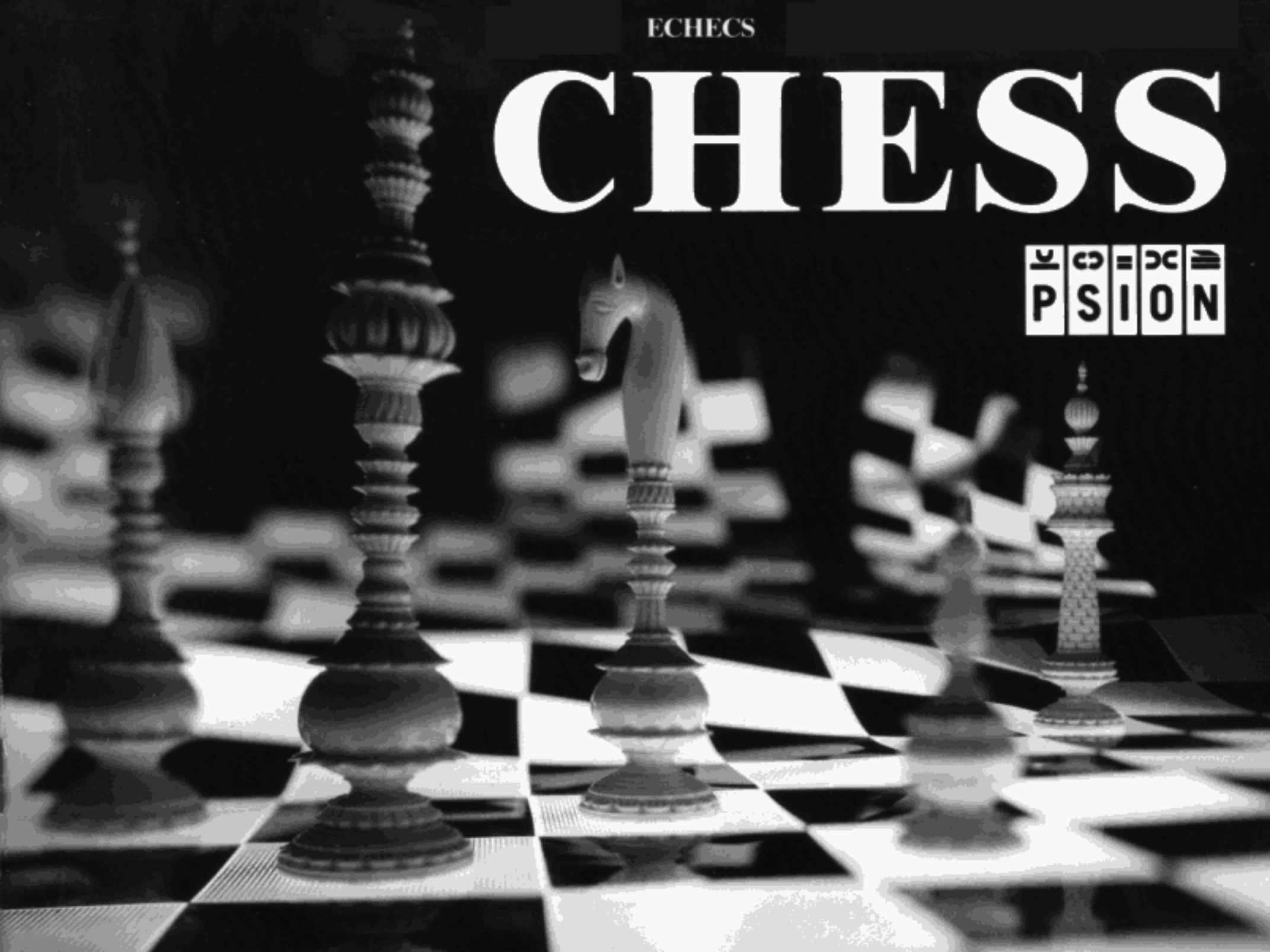


ECHECS

# CHESS

U C E D N  
P S I O N



# INTRODUCTION

PSION Chess est un programme d'échecs unique en son genre. Vainqueur du Championnat du Monde d'Échecs sur Micro-ordinateurs, il possède une puissance de calcul supérieure à bon nombre de jeux d'échecs électroniques spécialisés et se distingue des autres logiciels de sa catégorie par un remarquable affichage en trois dimensions des pièces et de l'échiquier. Relief et animation se combinent pour donner un réalisme et un confort d'utilisation étonnants.

Doté d'un assortiment complet de fonctions d'analyse et de pas moins de 28 niveaux de difficulté – du débutant au champion confirmé – PSION Chess est tout à la fois un logiciel d'apprentissage, un adversaire redoutable, un problémiste expert et un interlocuteur polyglotte qui dialogue dans la langue de votre choix. A ces multiples possibilités de jeu s'ajoute un recueil de 50 parties classiques retraçant plus d'un siècle et demi d'histoire échiquéenne et agrémentées d'un commentaire par le Maître International William Hartston.

Ce manuel vous explique comment utiliser votre disquette PSION Chess et décrit quelques particularités du programme. Il n'entre pas dans le détail de chaque fonction car ces explications sont disponibles à l'écran à tout moment grâce à la fonction **Aide** du menu **Psion**. Les rubriques des menus sont toutes très parlantes et le meilleur moyen de comprendre ce qu'elles font c'est encore de les utiliser.

## Mise en route

Insérez simplement la disquette PSION Chess dans le lecteur et réinitialisez votre ordinateur. Le programme se charge automatiquement et affiche l'échiquier en trois dimensions, prêt à jouer. En position de départ, vous jouez avec les blancs (vous avez donc le trait) et la machine est réglée pour répondre en six secondes.

Les caractéristiques de cette position de départ sont toutes

modifiables à l'aide du menu figurant au sommet de l'écran (pointez la ligne supérieure de l'écran pour le faire apparaître).

PSION Chess peut parler six langues (allemand, anglais, espagnol, français, italien et suédois) et, suivant la configuration de votre système choisit celle qui lui semble la mieux appropriée. Pour changer de langue, appelez le menu **Psion**, cliquez la deuxième rubrique appelée **Langue** et sélectionnez la langue voulue parmi les options proposées. Votre sélection restera en vigueur lors des prochains chargements du programme, à moins que vous ne la changiez de nouveau selon la même procédure.

## Déplacement des pièces

Pour déplacer une pièce, soulevez-la avec le curseur en cliquant la souris, transportez-la sur la case de votre choix, puis cliquez de nouveau la souris pour la relâcher. Le programme étudiera alors sa riposte (qui sera quasi instantanée tant qu'il suivra sa bibliothèque d'ouvertures). Notez que, lorsque l'ordinateur réfléchit, le curseur change pour vous rappeler que vous ne pouvez pas jouer. Les options du menu restent cependant disponibles.

Pour adouber, c'est-à-dire renoncer à jouer une pièce touchée, relâchez-la sur sa case d'origine ou déposez-la hors de l'échiquier.

Toute tentative de déplacement incorrecte ou contraire aux règles s'accompagne d'un bip: PSION Chess n'autorise pas les coups invalides et vous en avertit.

## Options de base

Les écrans d'aide constituent un guide détaillé et expliquent toutes les fonctions de PSION Chess mais rien ne vous oblige à en prendre connaissance tout de suite. Avec ce que vous savez déjà, et fort des quelques conseils qui suivent, vous pouvez sans plus tarder entamer une partie contre la machine:

- Pour en savoir plus sur une option particulière, cliquez l'option **Aide** du menu **Psion**;

- Pour commencer une nouvelle partie, cliquez l'option **Nouvelle** du menu **Parties**;
- Pour passer de l'affichage en relief à la représentation en plan traditionnelle, cliquez l'option **2 dimensions** du menu **Affichage**;
- Pour jouer avec les noirs (l'ordinateur avec les blancs), cliquez l'option **Change de camp** du menu **Jeu**;
- Pour changer le niveau de jeu de l'ordinateur, cliquez le temps de réponse voulu sur le menu **Niveaux**;
- Pour sortir du programme, cliquez l'option **Fin** du menu **Psion**.

Expérimentez avec les autres options comme **Coup suggéré** ou **Coup en arrière**. Vous ne risquez nullement d'endommager le logiciel. En cas de difficulté, consultez les pages d'aide pour vous tirer d'embarras.

## Championnat

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous remarquerez que la légende *Championnat* figure au bas de l'échiquier (dans la représentation en deux dimensions). Le programme suppose en effet que vous souhaitez tester votre force contre lui et jouer dans les conditions d'un tournoi.

PSION Chess propose cependant tant de facilités qu'il est souvent tentant de lui demander un petit coup de main. Le mot *Championnat* disparaît bien sûr dès que vous faites appel à des fonctions qui ne seraient pas disponibles en compétition (comme **Coup suggéré**, **Coup en arrière** ou **Montre l'analyse**) et ne réapparaît qu'à la prochaine partie.

## Roque

Vous pouvez roquer dans toutes les situations réglementaires. Déplacez simplement le Roi du côté voulu et PSION Chess bougera la Tour pour vous.

## Prise en passant

PSION Chess reconnaît la règle de la prise en passant et s'en sert à son avantage si l'occasion se présente. Cette règle intervient lorsqu'un pion qui serait prenable par un pion adverse s'il avançait d'une seule case à partir de sa position de départ avance de deux cases pour échapper à la prise. Le pion adverse conserve le droit de capturer le pion qui vient de se déplacer, exactement comme s'il n'avait progressé que d'une seule case. Notez que la prise en passant n'est autorisée qu'immédiatement après l'avance du pion ennemi. Elle n'est plus possible entre les mêmes pions si un autre coup est joué entre-temps.

# GRANDS CLASSIQUES

PSION Chess vous offre une sélection de 50 parties de maîtres illustrant plus d'un siècle et demi de l'histoire internationale des échecs. Vous pouvez charger ces parties en mémoire, les analyser coup par coup et – pourquoi pas? – les rejouer contre l'ordinateur.

Le commentaire qui suit retrace l'évolution de la technique échiquéenne, du style romantique du dix-neuvième siècle à la démarche scientifiquement structurée de l'Ecole Soviétique moderne. Les numéros entre parenthèses renvoient aux parties enregistrées sur le disque PSION Chess.

Pour charger une partie, sélectionnez l'option **Classiques** du menu **Parties**, pointez le curseur sur le macaron voulu, puis cliquez la souris. La liste numérotée des rencontres que vous permet de revivre PSION Chess figure au dos de ce livret.

William Hartston, Maître International, a compilé et commenté ce recueil.

## Un siècle et demi d'histoire échiquéenne

Le jeu d'échecs est vieux de plus de deux mille ans mais ce n'est que depuis une époque récente que sont organisés des tournois réguliers et que les rencontres entre joueurs font l'objet d'une notation systématique. Les cinquante parties de ce recueil constituent une anthologie de cette période.

Le Français Labourdonnais (1) se hissa au rang de meilleur joueur de son époque dans une série de 85 parties disputées contre McDonnell, seul adversaire de force que l'Angleterre était alors en mesure de lui opposer. La finale de la partie retenue ici est tout à fait remarquable.

Adolf Anderssen, vainqueur du premier tournoi international de Londres en 1851, fut probablement l'un des plus brillants adeptes du jeu inventif, celui – en tout cas – qui le pratiqua jusqu'à la perfection. Débordant d'imagination, sa technique de jeu produisit

plusieurs parties reflétant un véritable génie de la combinaison (2,3,4).

Puis surgit un jeune américain de 21 ans, Paul Morphy (5,6), qui s'en vint en Europe défaire les plus grands champions, y compris Anderssen en 1858, avant de retourner dans son pays natal pour abandonner la compétition à tout jamais. Son style de jeu reste un modèle de clarté et d'organisation centré sur le regroupement des forces avant l'attaque. Sa partie contre les aristocrates parisiens est demeurée célèbre. Elle se déroula à l'Opéra durant une représentation du Barbier de Séville.

S'il porta l'art de l'offensive à son apogée, Morphy n'enleva rien au noble jeu du brio romantique alors en vogue, comme en témoigne Richard Steel (7) dans une partie extraordinaire où, de toutes les pièces, c'est le Roi blanc qui mène la plus virulente attaque. Même chez les maîtres modernes (8), cette extravagance aujourd'hui un peu désuète a souvent tendance à ressortir.

Il fallut attendre le premier champion du monde officiel, Wilhelm Steinitz (9,10), pour goûter les secrets de la défensive patiente. Etincelant lorsqu'il le fallait (9), son jeu était surtout une guerre d'usure (10), tout empreinte de sa Théorie de l'Accumulation des Petits Gains.

Steinitz conserva son titre de 1866 à 1894 mais dut finalement le céder à Emanuel Lasker (11,12,13,14) qui allait régner sur la compétition échiquéenne jusqu'en 1921. Attaque (11), contre-attaque (12), tactique subtile des fins de partie (13) ou lourde stratégie d'ouverture (14), Lasker sait tout faire et entraîne irrémédiablement son adversaire dans des situations désespérées.

Durant l'entre-deux-guerres, l'échiquier devint un terrain d'affrontement d'idées nouvelles. L'ancienne école romantique avait toujours ses tenants, comme Spielmann (16) et Edward Lasker (aucune relation avec le précédent) dont le style transparait pleinement dans la partie 15, une rencontre qui, comme bien d'autres dans ce recueil de grands classiques, fut disputée à l'improviste. Mais les succès les plus retentissants furent remportés par les grands techniciens comme Rubinstein (17) dont le jeu se

caractérise par une rigueur et une précision extrêmes. Leurs adversaires désignés venaient de l'Ecole dite "hypermoderne" : des stylistes comme Réti (18) et Niemzovitch (19,20), dont le jeu paradoxal reflétait leur volonté de s'affranchir des idées restrictives de leurs aînés pour défricher de nouvelles voies stratégiques et encourager la variété.

De tous les joueurs de cette époque, le plus célèbre est sans conteste Capablanca (22,23,24), dont le jeu apparemment sans effort et les très rares défaites lui valurent le surnom d'automate des échecs. Champion du monde en 1921, il dut céder le titre six ans plus tard à Alexandre Alekhine (25,26,27), un Russe blanc établi en France qui redonna aux échecs le dynamisme que la précision clinique de Capablanca avait menacé d'étouffer. Riches en développements tactiques couvrant l'ensemble de l'échiquier, les parties 25 et 26 sont un hommage à la maîtrise des combinaisons dont Alekhine savait faire preuve. Son habileté dans le jeu de position est illustrée dans la partie 27.

A la surprise générale, Alekhine dut s'avouer vaincu en 1935 devant la régularité du Hollandais Max Euwe (28,29) mais regagna son titre deux ans plus tard. Déjà, cependant, la jeune génération des maîtres d'Europe de l'Est prenait la relève des Alekhine et des Capablanca. Le Hongrois Lilienthal (30) et le Polonais Najdorf (31) se faisaient les hérauts d'un jeu plus aventureux tandis que les joueurs et analystes soviétiques créaient patiemment un style nouveau qui allait bientôt défier toute opposition.

Michail Botvinnik (32,33,34) remporta le Championnat du Monde en 1948 avec un calme souverain et une compréhension du jeu plus profonde et plus scientifique que tout ce que l'on avait pu imaginer jusqu'ici. Il était le fer de lance de l'Ecole Soviétique moderne : un vivier de talents encouragé par l'Etat d'où sortirent notamment Bronstein (35) et Kotov (36) sans oublier naturellement Smyslov (37), Tahl (38,39), Petrossian (40) et Spassky (41,42) qui, comme on le sait, parvinrent tous les quatre au niveau suprême de la hiérarchie échiquéenne.

La grande dynastie soviétique fut finalement renversée par le génie turbulent de Bobby Fischer (43,44,45) qui reprit le titre à Boris

Spassky à l'issue d'un match mémorable organisé à Reykjavik en 1972. La partie 45 est tirée de cette rencontre au sommet. Dès l'âge de 13 ans, l'Américain prodige s'était distingué dans des parties de très grande classe (43).

A l'instar de Morphy, Fisher se retira de la compétition après avoir défait tous ses rivaux, laissant ainsi Anatoly Karpov (47,48) reconquérir le titre pour l'URSS. Au moment même où ces lignes sont écrites, la succession est âprement disputée entre le tenant du titre Karpov et son jeune challenger, Gari Kasparov (49,50), lui aussi d'origine soviétique. Ces deux parties suffisent à montrer toute la différence entre la technique méthodique et patiente de Karpov et le style agressif souvent explosif de Kasparov.

Pour finir, deux brillantes parties récompensées par un Prix de Beauté (21,46) viennent compléter cette collection d'Immortelles.

W R Hartston

1. <b>McDonnell</b> – Labourdonnais	London 1834	Sicilian Defence	44. <b>Fischer</b> – Larsen	Denver 1971	French Defence
2. <b>Anderssen</b> – Kieseritzky	London 1851	King's Gambit	45. <b>Fischer</b> – Spassky	Reykjavik 1972	Queen's Gambit
3. <b>Anderssen</b> – Dufresne	Berlin 1853	Evans' Gambit	46. <b>Polugayevsky</b> – Torre	London 1984	Slav Defence
4. <b>Anderssen</b> – Zukertort	Berlin 1868	Evans' Gambit	47. <b>Karpov</b> – Mecking	Hastings 1970-71	Sicilian Defence
5. Paulsen – <b>Morphy</b>	New York 1857	Four Knights' Game	48. <b>Karpov</b> – Kasparov	Moscow 1984	Queen's Gambit
6. <b>Morphy</b> – Duke of Brunswick & Count Isouard	Paris 1858	Philidor's Defence	49. <b>Kasparov</b> – Pribyl	Skara 1980	Grunfeld Defence
7. <b>Steel</b> – Amateur	Calcutta 1886	Steinitz Gambit	50. <b>Kasparov</b> – Csom	Baku 1981	Nimzo-Indian Defence
8. <b>Smirnov</b> – Tikhonov	Moscow 1954	King's Gambit			
9. <b>Steinitz</b> – Chigorin	Havana 1892	Ruy Lopez			
10. Englisch – <b>Steinitz</b>	London 1863	Ruy Lopez			
11. <b>Lasker</b> – Bauer	Amsterdam 1889	Bird's Opening			
12. Pillsbury – <b>Lasker</b>	St Petersburg 1895	Queen's Gambit			
13. <b>Lasker</b> – Capablanca	St Petersburg 1914	Ruy Lopez			
14. Reti – <b>Lasker</b>	New York 1924	Reti Opening			
15. <b>Ed. Lasker</b> – Sir G. Thomas	London 1912	Dutch Defence			
16. Rubinstein – <b>Spielmann</b>	San Sebastien 1912	Dutch Defence			
17. Rotlevi – <b>Rubinstein</b>	Lodz 1907	Queen's Gambit			
18. Euwe – <b>Reti</b>	Amsterdam 1920	Two Knights' Defence			
19. <b>Nimzowitsch</b> – Alapin	Riga 1913	French Defence			
20. Samisch – <b>Nomzowitsch</b>	Copenhagen 1923	Queen's Indian Defence			
21. <b>Duras</b> – Spielmann	Pistyan 1912	French Defence			
22. <b>Capablanca</b> – Lienthal	Moscow 1936	Reti Opening			
23. Janowsky – <b>Capablanca</b>	New York 1916	Slav Defence			
24. Marshall – <b>Capablanca</b>	New York 1909	Queen's Gambit			
25. Reti – <b>Alekhine</b>	Baden-Baden 1925	Irregular Opening			
26. Bogolyubov – <b>Alekhine</b>	Hastings 1922	Dutch Defence			
27. <b>Alekhine</b> – Yates	London 1922	Queen's Gambit			
28. <b>Euwe</b> – Alekhine	Zandvoort 1935	Dutch Defence			
29. Geller – <b>Euwe</b>	Zurich 1953	Nimzo-Indian Defence			
30. <b>Lienthal</b> – Capablanca	Hastings 1934-5	Nimzo-Indian Defence			
31. Glucksberg – <b>Najdorf</b>	Warsaw 1935	Dutch Defence			
32. Denker – <b>Botvinnik</b>	USA v USSR 1945	Semi-Slav Defence			
33. <b>Botvinnik</b> – Capablanca	AVRO Holland 1938	Nimzo-Indian Defence			
34. <b>Botvinnik</b> – Chekhover	Moscow 1935	Reti Opening			
35. Pachman – <b>Bronstein</b>	Moscow v Prague 1947	King's Indian Defence			
36. Averbakh – <b>Kotov</b>	Zurich 1953	Old Indian Defence			
37. Botvinnik – <b>Smyslov</b>	Moscow 1954	King's Indian Defence			
38. <b>Tal</b> – Rantanen	Tallinn 1979	Sicilian Defence			
39. <b>Tal</b> – Larsen	Final match game 1965	Sicilian Defence			
40. <b>Petrosian</b> – Spassky	Moscow 1966	King's Indian Defence			
41. Larsen – <b>Spassky</b>	Belgrade 1970	Larsen's Opening			
42. <b>Spassky</b> – Evans	Varna 1962	King's Indian Defence			
43. D. Byrne – <b>Fischer</b>	New York 1956	Grunfeld Defence			



PSION LIMITED  
PSION HOUSE  
HARCOURT STREET  
LONDON W1H 1DT