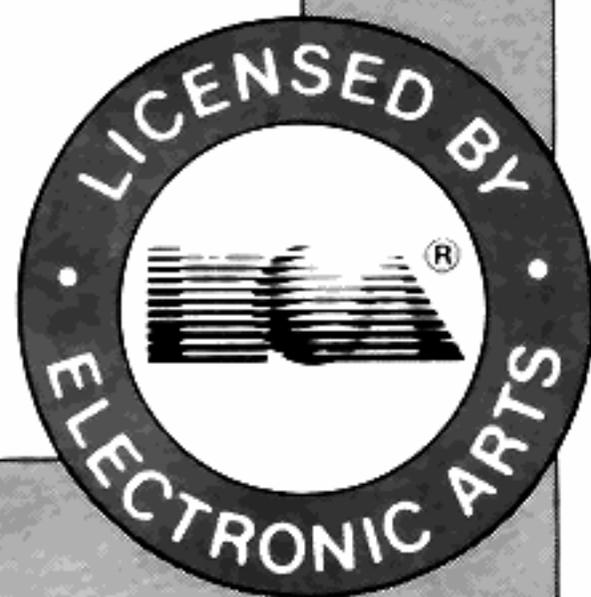
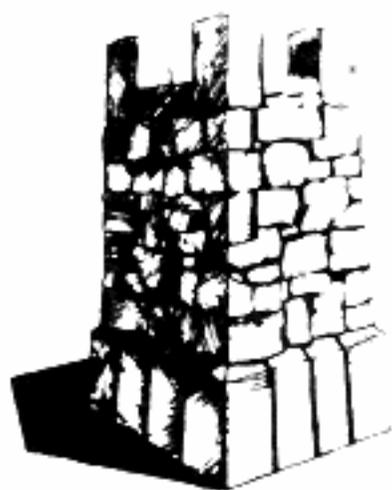


# MANUAL

## BATTLE CHESS



FRANCAIS

*Interplay*

---

## TABLE DES MATIERES

<b>Initiation aux échecs.....</b>	<b>1</b>
<b>Les règles fondamentales du jeu d'échecs.....</b>	<b>1</b>
<b>Déplacement des pièces.....</b>	<b>1</b>
<b>Les Pièces.....</b>	<b>2</b>
<b>Le Roi.....</b>	<b>3</b>
<b>La Reine.....</b>	<b>3</b>
<b>La Tour.....</b>	<b>3</b>
<b>Le Fou.....</b>	<b>3</b>
<b>Le Cavalier.....</b>	<b>4</b>
<b>Le Pion.....</b>	<b>4</b>
<b>Le Roque.....</b>	<b>5</b>
<b>"Echec"et "échec et mat".....</b>	<b>5</b>
<b>Notation d'une partie d'échecs.....</b>	<b>5</b>
<b>Les trois phases du jeu d'échecs.....</b>	<b>7</b>
<b>L'ouverture.....</b>	<b>7</b>
<b>L'attaque.....</b>	<b>8</b>
<b>Le dénouement.....</b>	<b>8</b>
<b>L'autre fin: Le PAT et les parties nulles.....</b>	<b>9</b>
<b>Annexe.....</b>	<b>10</b>

---

# Battle Chess

Le champs de bataille était plongé dans la nuit. Au loin, le tonnerre grondait et un éclair illumina un instant la plaine... Une soudaine rafale et vos guerriers apparurent - Le Roi, la Reine, deux Fous, deux Cavaliers, deux Tours et les précédant, une rangée de huit Pions. Tous obéiront fidèlement aux ordres du Roi et marcheront vers la bataille meurtrière, prêts à mourir. On n'entend que le grincement des armures dans le vent devenu soudain plus fort, et le choc du métal contre le métal provenant d'un de vos sujets affûtant son épée en préparation du massacre ! Soudain le tonnerre retentit et des éclairs projettent l'ombre des combattants sur l'échiquier. La tempête fait rage au dessus de vous, la bataille s'annonce. Vous devez agir ! Un pion avance dans la nuit hostile....et le jeu commence.

## Initiation aux échecs

### 1/ Les règles fondamentales du jeu d'échecs

- \* Deux joueurs s'opposent. L'un contrôle les pièces blanches, l'autre les noires (Dans la version Amiga de Battle Chess, les couleurs sont "bleu" et "magenta").
- \* Le but du jeu est de placer le Roi en position "d'échec et mat" (expliqué plus loin dans ce manuel).
- \* Le joueur contrôlant les pièces blanches joue en premier, puis les joueurs alternent.
- \* Excepté dans le cas du Roque, vous n'avez le droit de bouger qu'une seule pièce par tour. Chaque pièce se déplace d'une façon particulière.
- \* Aucune pièce (excepté les cavaliers) ne peut sauter une autre pièce. De même, aucune pièce ne peut s'arrêter sur une case déjà occupée par une autre pièce, à moins que cela ne soit pour la capturer. (il est évident que vous ne capturez pas vos propres pièces).

### Déplacement des pièces:

A l'exception des cavaliers, toutes les pièces se déplacent de façon rectiligne, que se soit horizontalement, verticalement ou diagonalement.

## 2/ Les Pièces



1 KING



1 QUEEN



2 BISHOPS



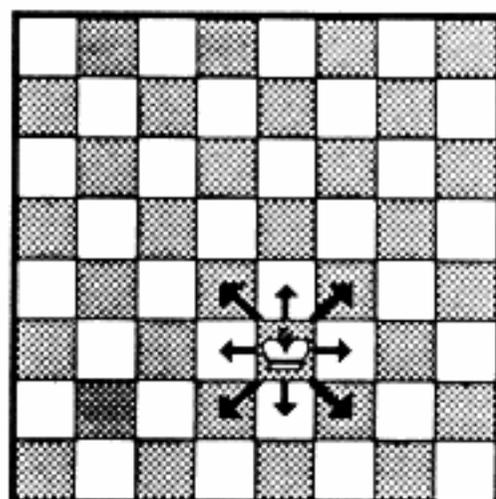
2 KNIGHTS



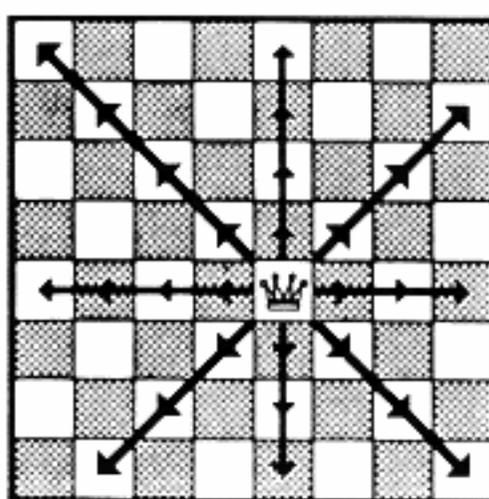
2 ROOKS



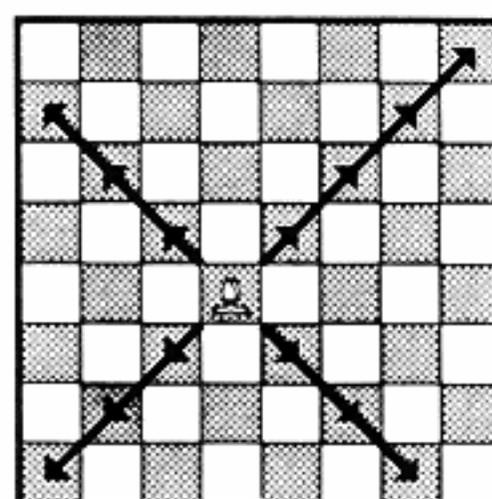
8 PAWNS



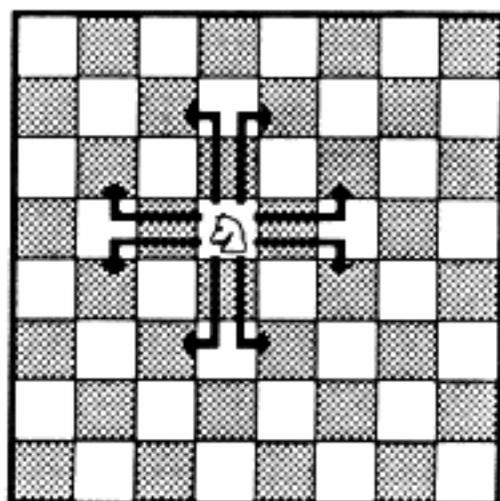
KING



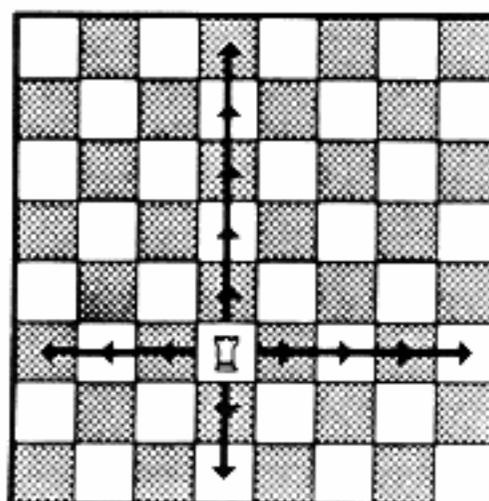
QUEEN



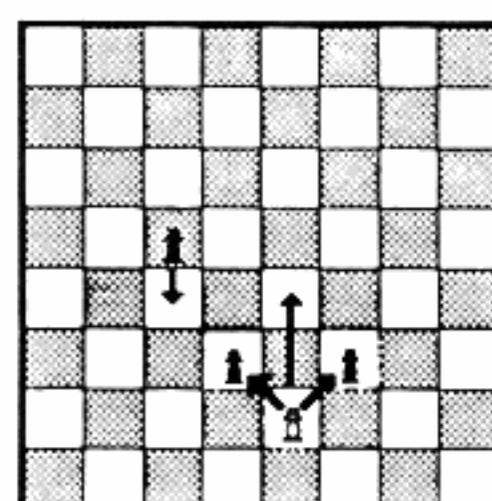
BISHOPS



KNIGHTS



ROOKS



PAWNS

---

### **\* Le Roi**

C'est la pièce cruciale du jeu. Les deux seuls objectifs de votre jeu sont de protéger votre roi afin qu'il ne soit pas "échec et mat" et de placer le roi adverse en position d'échec et mat

A l'exception du Roque, vous pouvez déplacer le roi sur l'une quelconque des cases environnantes mais seulement d'une case à la fois

Le Roi n'a pas le droit de se placer en position d'échec

Enfin, le Roi n'est pas une pièce offensive.

### **\* La Reine**

C'est la pièce la plus puissante. Vous pouvez déplacer votre reine dans n'importe quelle direction et du nombre de case que vous voulez, si aucune pièce ne se trouve sur sa trajectoire

### **\* La Tour**

Cette pièce est considérée comme la seconde pièce en terme de puissance. Vos Tours ne peuvent se déplacer qu'horizontalement et verticalement, mais d'autant de cases que vous le désirez (si la voie est libre de toute autre pièce !).

### **\* Le Fou**

Le fou ne se déplace qu'en diagonale, mais d'autant de cases que vous le désirez, si aucune autre pièce n'est sur son chemin. N'oubliez pas que chaque fou commence la partie sur une case d'une certaine couleur et reste sur les cases de la même couleur pendant toute la partie

---

### **\* Le Cavalier**

C'est une pièce unique en son genre. Il se déplace en L. Il peut sauter par dessus n'importe quelle pièce (mais il ne les capture pas en sautant). Comme les autres pièces, le cavalier capture une pièce adverse lorsqu'il atterrit sur la case occupée par cette pièce.

### **\* Le Pion**

C'est votre pièce la plus faible. Les pions ne peuvent qu'avancer (pas reculer) et d'une case à la fois, verticalement. Cependant pour le tout premier déplacement de chaque pion, vous avez le droit de l'avancer de deux cases.

Contrairement aux autres pièces, le mouvement du pion est différent de son mouvement habituel lorsqu'il veut capturer une pièce. En effet, le pion peut capturer les pièces qui sont placées sur les cases environnantes en diagonale.

La prise en passant: Ce mouvement permet à votre pion de capturer un pion adverse, même si ce dernier n'est pas placé en diagonale par rapport au votre. Lorsque le pion ennemi avance de deux cases (si c'est son premier déplacement) et dépasse un de vos pions l'attaquant, évitant ainsi d'être capturé, votre pion a le droit d'avancer diagonalement d'une case, pour se placer immédiatement derrière ce pion adverse, et l'on considère ce pion adverse comme capturé. Ce mouvement est appelé la prise en passant et est optionnel.

La promotion du pion: Si l'un de vos pions arrive à traverser complètement l'échiquier, lorsqu'il arrive sur une case de la dernière ligne opposée de l'échiquier, il doit devenir une autre pièce (une reine, une tour, un cavalier ou un fou).

---

### **3/ Le Roque**

Ce mouvement n'est possible qu'une fois par joueur. C'est un mouvement extrêmement utile pour votre défense et il est recommandé de "roquer" assez tôt dans le jeu. Le roque peut être effectué si:

- a) Aucune pièce ne se trouve entre le roi et une des deux tours.
- b) Le roi et la tour concernée n'ont pas encore été déplacés pendant la partie.
- c) Le roi n'est pas en position d'échec, ne "traverse" pas une position d'échec pendant le roque, et n'arrive pas en position d'échec après le roque.

Le roque est alors le mouvement suivant: Déplacez en premier votre roi de deux cases dans la direction de la tour concernée, et ramenez votre tour sur la case directement de l'autre côté du roi.

### **4/ "Echec" et "échec et mat"**

Lorsqu'une pièce adverse menace votre roi et peut le prendre au prochain tour, votre roi est dit en "échec". Il y a trois façons d'échapper à la position d'échec: (1) déplacer le roi, (2) mettre une autre pièce entre le roi et la pièce adverse de manière à bloquer l'attaque, (3) capturer la pièce attaquante.

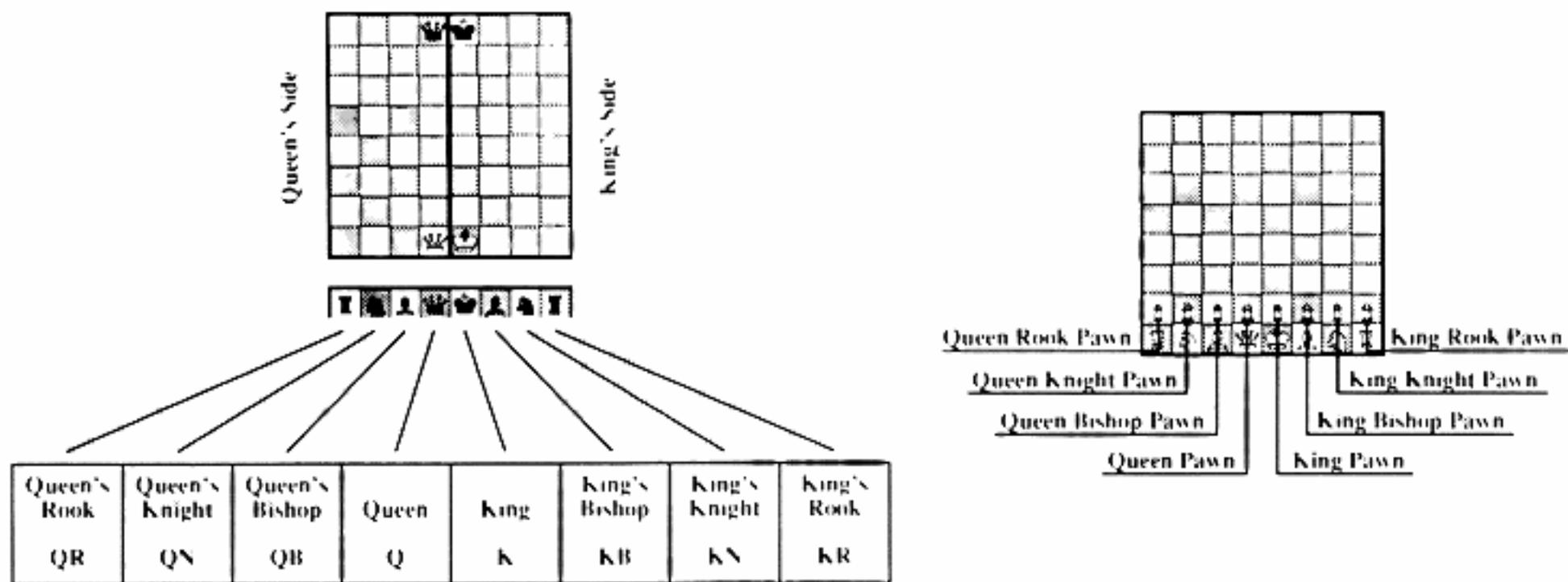
Rappelez vous que le roi n'a pas le droit de se mettre lui même en position d'échec, ce qui parfois limite ses mouvements.

Si vous ne pouvez éviter la position d'échec, vous êtes "échec et mat", vous avez perdu et c'est la fin de la partie.

### **Notations d'une partie d'échecs**

Afin de comprendre les livres sur les échecs, vous devez connaître les abréviations utilisées pour décrire les mouvements et les pièces. Si vous divisez l'échiquier en deux, verticalement au centre, vous remarquerez que chaque reine est sur un côté de la ligne, alors que son roi est de l'autre côté. Chaque pièce sera donc appelée la pièce du roi ou de la reine, suivant le côté où elle se trouve. Vous avez par exemple, le fou du roi, le cavalier de la reine... Ceci s'applique également aux pions. Vous avez le pion de la tour de la reine, le pion du cavalier du roi... Examinez le graphique ci après pour connaître les abréviations des noms des pièces. Pour le lecteur ne connaissant pas l'anglais, voici les noms anglais des pièces du jeu d'échecs:

**Reine** = Queen, **Roi** = King, **Cavalier** = Knight, **Fou** = Bishop, **Tour** = Rook, **Pion** = Pawn.



De même, chaque case de l'échiquier est désignée par un nom abrégé. L'échiquier est constitué de lignes (verticales - en anglais File) et de rangées (horizontales - en anglais Rank). La première rangée pour les blancs est la huitième pour les noirs et vice versa. Chaque case a donc deux noms abrégés suivant que vous jouez les blancs ou les noirs. Dans le graphique ci après, le nom placé en dessus est le nom de la case si vous jouez les noirs, le nom placé en dessous est le nom de la case pour le joueur des blancs.

QR1	QN1	QB1	Q1	K1	KB1	KN1	KR1
QR8	QN8	QB8	Q8	K8	KB8	KN8	KR8
QR2	QN2	QB2	Q2	K2	KB2	KN2	KR2
QR7	QN7	QB7	Q7	K7	KB7	KN7	KR7
QR3	QN3	QB3	Q3	K3	KB3	KN3	KR3
QR6	QN6	QB6	Q6	K6	KB6	KN6	KR6
QR4	QN4	QB4	Q4	K4	KB4	KN4	KR4
QR5	QN5	QB5	Q5	K5	KB5	KN5	KR5
QR5	QN5	QB5	Q5	K5	KB5	KN5	KR5
QR4	QN4	QB4	Q4	K4	KB4	KN4	KR4
QR6	QN6	QB6	Q6	K6	KB6	KN6	KR6
QR3	QN3	QB3	Q3	K3	KB3	KN3	KR3
QR7	QN7	QB7	Q7	K7	KB7	KN7	KR7
QR2	QN2	QB2	Q2	K2	KB2	KN2	KR2
QR8	QN8	QB8	Q8	K8	KB8	KN8	KR8
QR1	QN1	QB1	Q1	K1	KB1	KN1	KR1

Il ne vous reste plus qu'à comprendre les abréviations des mouvements. En guise d'exemple, P-K4 est la plus usitée des ouvertures aux échecs. P-K4 signifie que le Pion du roi (le fait que ce soit celui du roi est considéré comme évident) se déplace de deux cases vers la rangée numéro 4. La position de départ du pion est considérée comme évidente car il s'agit du premier mouvement de la partie.

### D'autres abréviations courantes aux échecs:

- = se déplace vers

ep = en passant

? = mauvais mouvement

?? = Très mauvais mouvement

o-o = roque du côté du roi

1-0 = Échec et mat, les blancs gagnent

0-1 = Échec et mat les noirs gagnent

x = capture

! = bon mouvement

!! = très bon mouvement

ch = échec

o-o-o = roque côté de la reine

## Les trois phases du jeu d'échecs

### 1/ L'ouverture

Entre le premier et le huitième ( ou quinzième) tour, vous organisez vos pièces de façon à profiter pleinement de leur puissance respective. Si vous êtes un novice en matière d'échecs, rappelez vous des quelques principes suivants:

- 
- \* Pour votre premier tour, déplacez un pion central.
  - \* N'oubliez pas qu'un pion ne peut pas reculer.
  - \* Evitez de bouger deux fois la même pièce au cours de cette phase, à moins d'avoir l'opportunité de capturer une pièce.
  - \* Déplacez vos fous et cavaliers avant vos tours et votre reine. Pour un meilleur contrôle de l'échiquier, déplacez les vers le centre.
  - \* Au début, restez de votre côté de l'échiquier.
  - \* Roquez assez tôt dans la partie.
  - \* Ne déplacez pas votre reine prématurément et ne positionnez pas vos pièces les plus puissantes trop au centre.

## **2/L'attaque**

Au milieu de la partie, l'attaque est cruciale.

- \* Essayez de gagner en puissance et en positionnement.
- \* Concentrez votre action sur la capture des pièces adverses. Attaquez sans laisser de trou dans votre défense.
- \* Faites attention où vous mettez vos pièces car le centre de l'échiquier doit être déjà contrôlé par une multitude de pièces.

## **3/ Le dénouement**

Il ne doit plus rester beaucoup de pièces sur l'échiquier à ce stade de la partie.

- \* Le roi peut alors participer à l'offensive finale.
  - \* L'importance des pièces restantes est accrue, aussi utilisez chaque pièce au maximum de ses capacités.
  - \* Les pions doivent faire partie de votre stratégie à part entière. Si vous devez abandonner des pièces à votre adversaire, cédez plutôt vos pièces puissantes et gardez vos pions.
- Si vous n'avez plus qu'un fou, positionnez vos pions sur des cases d'une autre couleur que celle du fou.
- \* Les fous sont en général plus puissants en fin de partie que les cavaliers.

---

## 4/ L'autre fin: Le PAT et les parties nulles

Il y a différents types de partie nulle. En voici quelques exemples:

- \* Une partie nulle par échec perpétuel: Un des joueurs place constamment le roi adverse en échec et le joueur en échec répète perpétuellement les mêmes mouvements pour se dégager de cette position d'échec.
- \* Le PAT: Le seul mouvement possible pour le joueur dont c'est le tour, est de placer son roi en échec.
- \* Partie nulle pour insuffisance de pièces: Il ne reste plus assez de pièces aux deux joueurs pour placer son adversaire en échec et mat.
- \* Si 50 mouvements ont été réalisés par chaque joueur sans la moindre prise de pièces ou le moindre mouvement de pion, la partie est déclarée nulle. Cela arrive rarement.
- \* Mouvements répétés: Un des joueurs répète le même mouvement lors de trois tours consécutifs.

Ce manuel vous donne les mouvements et stratégies de base des échecs. Mais rien n'existe sans jouer la partie. Battle Chess vous attends. Laissez la bataille et la légende vous fasciner...

**1** KING



**1** QUEEN



**2** BISHOPS



**2** KNIGHTS



**2** ROOKS



**8** PAWNS



## ANNEXE A : JEU D'ECHECS

Vous trouverez ci dessous 20 parties d'échecs jouées par les plus grands Maîtres en la matière. Ces parties illustrent ce qui a été dit dans ce manuel et vous apprennent beaucoup plus... Le nom du joueur des blancs est cité en premier, suivi du nom du joueur des noirs, du lieu où la partie s'est déroulée et de la date. Enfin, nous indiquons le type d'ouverture utilisée.

Reportez vous au paragraphe du manuel intitulé "Notations" pour comprendre ce qui suit.

## (1) Fischer -- Olafsson, Bled 1961, Sicilian Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-K4	P-QB4	15.	R-Q2	KR-Q1	29.	BPXP	KRPXP
2.	N-KB3	P-KN3	16.	K-R1	B-B3	30.	PXP	BXP
3.	P-Q4	PXP	17.	Q-KN1	N-Q2	31.	R-R1	Q-B1
4.	NXP	B-N2	18.	P-B5	P-N3	32.	B-Q5'	B-R3
5.	N-QB3	N-QB3	19.	R1-Q1	N-B4	33.	RXR	BxQ
6.	B-K3	N-B3	20.	N-N5'	Q-K2	34.	R4xB	Q-R3
7.	B-QB4	Q-R4	21.	NxQP	NxBP	35.	R-KB1	B-B5
8.	O-O	P-Q3	22.	NxN	NxB	36.	P-N3	Q-R6
9.	N-N3	Q-B2	23.	QxN	PxN	37.	R4-R1	BxP
10.	B-K2	O-O	24.	B-K2	BxRP	38.	R-R8+	K-N2
11.	P-B4	P-QR4	25.	P-QN3	B-K1	39.	RXP+	K-R3
12.	P-QR4	N-QN5	26.	B-B4	P-R5	40.	R-R8+	1-O
13.	R-B2'	P-K4?	27.	B-Q5	RxN			
14.	B-B3	B-Q2	28.	BxR	R-Q5			

## (2) Petrosian -- Schmid, Zurich 1961, Modern Benoni Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	P-QB4	12.	P-QR4	P-N3	23.	R-N1+	K-R1
2.	P-Q5	P-Q3	13.	N-B4	B-QR3	24.	R-N3	R-K2
3.	P-QB4	P-KN3	14.	B-N5	BxN	25.	R1-N1	R-KN2
4.	N-QB3	B-N2	15.	BxB	P-QR3	26.	P-K5	PxP
5.	P-K4	N-KB3	16.	K-R1	R-N1	27.	QXP	N2-K1
6.	B-K2	O-O	17.	Q-K2'	Q-B1	28.	RxR	BxR
7.	N-B3	P-K3	18.	B-B4	B-B1	29.	RxB'	KxR
8.	O-O	PXP	19.	QR-N1	N-R4	30.	Q-K7+	K-N3
9.	BPXP	R-K1	20.	B-Q2	P-B4?	31.	P-Q6'	Q-N2
10.	N-Q2	N-R3	21.	P-KN4'	N-B3	32.	Q-K3'	1-O
11.	P-B3'	N-B2?	22.	NPXP	PXP			

(3) Spassky -- Ghitescu, Beverwijk 1967, Old Benoni Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	N-KB3	13.	RQ1-N1	B-Q2	25.	Q-N2	NxR
2.	P-QB4	P-QB4	14.	N-Q2	K-R1	26.	P-K5	R-B2
3.	P-Q5	P-K4	15.	P-KR4	N-N1	27.	QxN	R-KR2
4.	N-QB3	P-Q3	16.	B-K3	P-KR4	28.	P-K6	B-KN4
5.	P-K4	B-K2	17.	P-N5	B-K1	29.	Q-K4	BxB+
6.	N-B3	O-O	18.	P-B4	P-B4	30.	QxB	Q-K2
7.	B-Q3	QN-Q2	19.	NPxPep	NxP	31.	N-K4	RxP
8.	Q-K2	N-K1	20.	PxP	PxP	32.	NK4-B6	Q-QB2
9.	P-KN4'	P-KN3	21.	N-B3	N-N5	33.	B-K4	Q-R4
10.	B-R6	N-N2	22.	RxN	PxR	34.	Q-KN3	P-KN4
11.	O-O-O	N-B3	23.	NxP	N-R4	35.	NxB	RR1xN
12.	P-KR3	P-R3	24.	NxP/N4'	N-N6	36.	Q-K5+	1-O

(4) Burn -- Duras, Breslau 1912, Queen's Gambit Declined

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	P-Q4	13.	B-K1	P-B5'	25.	R-R2	BxP
2.	P-QB4	P-K3	14.	B-B2	P-N5	26.	P-K5	N-Q4
3.	N-QB3	P-QR3	15.	N-N1	Q-N4	27.	N-K4	B-B5
4.	P-K3	N-KB3	16.	QN-Q2	KR-B1	28.	RxB	RxR
5.	N-B3	B-K2	17.	N-B1	P-QR4	29.	N-Q6	R-B2
6.	B-Q3	PxP	18.	N-N3	B-R3	30.	N-KN5	B-Q6
7.	BxBP	P-QN4	19.	P-K4	P-R5	31.	R-K1	BxB
8.	B-N3	B-N2	20.	B-Q2	P-N6'	32.	N-N5	R-R8
9.	O-O	QN-q2	21.	PxP	BPxP	33.	NxR	B-B4
10.	Q-K2	P-B4	22.	QxQ	BxQ	34.	NxN	RxR ch
11.	R-Q1	Q-N3	23.	B-N1	P-R6'	35.	BxR	P-N8=Q
12.	B-Q2	O-O	24.	PxP	P-N7'	36.	N-K7 ch	K-B1

Resigns

## (5) Benko -- Petrosian, Bled 1959, Reti Opening

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	N-KB3	N-KB3	13.	Q-B2	Q-B2	25.	P-QR4	R-N1
2.	P-KN3	P-Q4	14.	B-K3	P-B4!	26.	PXP	PXP
3.	B-N2	P-B3	15.	BXB	QXB	27.	R-R7	P-N4!
4.	P-B4	PXP	16.	BXP	R-B1	28.	P-R4	P-QN5
5.	N-R3	P-QN4	17.	P-QN4	N-K5	29.	R-K5	P-N6!
6.	P-Q3	PXP	18.	Q-N2	BxB!	30.	RXP ch	K-B1
7.	N-K5!	P-QR3!	19.	PXB	O-O	31.	R-KR5	P-R3!
8.	O-O	B-N2	20.	N-B4	RXP	32.	RXP	K-N2
9.	Q-N3	P-K3	21.	N-Q6	Q-B3	33.	RXP	R-R7
10.	R-Q1	Q-B2	22.	NxN	QxN	34.	R-B7	P-N7
11.	QxQP!	QN-Q2	23.	R-Q4	R-B7!		Resigns	
12.	NxN	QxN	24.	RxQ	RxQ			

## (6) Flamberg -- Alekhine, Mannheim 1914, Ruy Lopez

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-K4	P-K4	14.	R-K3	N-B5	27.	Q-R5	P-N6
2.	N-KB3	N-QB3	15.	B-B2	P-QB4!	28.	PXP	BPXP
3.	B-N5	P-QR3	16.	N-N3	P-B5!	29.	B-Q3	P-R6!
4.	B-R4	N-B3	17.	N-Q2	P-B4	30.	RxRP	RxR
5.	C-C	NXP	18.	N-B1	R-B2	31.	PXR	P-N7
6.	P-Q4	P-QN4	19.	R-KN3	N-N3	32.	Q-Q1	R-B1'
7.	B-N3	P-Q4	20.	P-B4	P-QR4	33.	R-N3	R-R1
8.	PXP	B-K3	21.	B-K3	P-N5	34.	B-QN1	RXP
9.	P-B3	B-K2	22.	N-Q2	Q-N3	35.	B-N1	R-R8
10.	R-K1	C-O	23.	N-B3	B-Q2	36.	R-QB3	B-R5
11.	Qx-Q2	N-B4	24.	N-N5	BxN	37.	Q-Q3	B-N4
12.	N-Q4	NxN	25.	RxB	P-R5	38.	Q-Q1	Q-R3
13.	PxN	N-Q6	26.	K-R1	N-K2		Resigns	

(7) Benko -- Taimanov, Buenos Aires 1960, English Opening

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-QB4	P-K3	14.	P-N5'	R-K1	27.	KR-N1	N-K2
2.	P-KN3	P-Q4	15.	PxBP	PXP	28.	B-B1	N-B1
3.	B-N2	N-KB3	16.	P-K3	P-KR4	29.	RxRP	RxR
4.	N-KB3	N-B3	17.	N-K2	Q-Q3	30.	BxR	Q-Q1
5.	O-O	B-K2	18.	N-B4	P-R5	31.	BxKT	QxB
6.	P-Q4	O-O	19.	P-N4'	P-N4	32.	P-R6	B-K2
7.	PxP	PXP	20.	P-R3	N-N3	33.	R-N7	Q-Q1
8.	B-N5	P-KR3	21.	P-R3	N-N3	34.	P-R7	B-B1
9.	BxN	BxB	22.	Q-B2	B-Q2	35.	Q-B5'	B-K2
10.	N-B3	N-K2	23.	N-B5	KR-QB1	36.	NxNP''	BxKN
11.	R-B1	P-B3	24.	R-N1	B-K1	37.	N-K6''	Q-B3
12.	P-QN4'	P-R3	25.	P-R5	R-B2	38.	QxQ	BxQ
13.	P-QR4'	N-B4	26.	R-N6	R(B2)-R2	39.	N-B7	Resigns

(8) Anderssen -- Kieseritzky, London 1851, Bishop's Gambit

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-K4	P-K4	9.	N-B5	P-QB3	17.	N-Q5'	QxP
2.	P-KB4	PxP	10.	P-KN4	N-B3	18.	B-Q6''	BxR
3.	B-B4	Q-R5 ch	11.	R-N1'	PxB	19.	P-K5''	QxR ch
4.	K-B1	P-QN4	12.	P-KR4	Q-N3	20.	K-K2	N-QR3
5.	BxP	N-KB3	13.	P-R5	Q-N4	21.	NxP ch	K-Q1
6.	N-KB3	Q-R3	14.	Q-B3	N-N1	22.	Q-B6 ch	NxQ
7.	P-Q3	N-R4	15.	BxP	Q-B3	23.	B-K7	1-0
8.	N-R4'	Q-N4	16.	N-B3	B-B4			

## (9) Paulsen -- Morphy, New York 1857, Four Knights' Game

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-K4	P-K4	11.	B-B3	R-K3	21.	K-R1	B-R6
2.	N-KB3	N-QB3	12.	P-B3?	Q-Q6!	22.	K-B1	B-N7 ch
3.	N-B3	N-B3	13.	P-QN4	B-N3	23.	K-N1	B-R6 ch
4.	B-N5	B-B4	14.	P-QR4	PxP	24.	K-R1	BxP
5.	O-O	O-O	15.	QxP	B-Q2	25.	Q-B1	BxQ
6.	NxP	R-K1	16.	R-R2?	QR-K1	26.	RxB	R-K7
7.	NxKT	QPxN	17.	Q-R6	QxB!!	27.	R-R1	R-R3
8.	B-B4	P-QN4	18.	PxQ	R-N3 ch	28.	P-Q4	B-K6!
9.	B-K2	NxP	19.	K-R1	B-R6		Resigns	
10.	NxN	RxN	20.	R-Q1	B-N7 ch			

## (10) Bird -- Morphy, London 1858, Philidor Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-K4	P-K4	11.	P-KN4	NxP	21.	K-B2	Q-R5 ch
2.	N-KB3	P-Q3	12.	NxN	QxN	22.	K-N2?	BxNP!
3.	P-Q4	P-KB4	13.	N-K5	N-B3	23.	PxB	RxP ch
4.	N-B3	BPxP	14.	B-K2	Q-R6	24.	QxR	QxQ ch
5.	QNxP	P-Q4	15.	NxN	PxN	25.	K-B2	P-K6!
6.	N-N3	P-K5	16.	B-K3	R-N1	26.	BxP	B-B4 ch
7.	N-K5	N-KB3	17.	O-O-O	RxBP!!	27.	R-Q3	Q-B5 ch
8.	B-KN5	B-Q3	18.	BxR	Q-R6!	28.	K-Q2	Q-R7 ch
9.	N-R5	O-O	19.	P-B3	QxP	29.	K-Q1	Q-N8 ch
10.	Q-Q2	Q-K1	20.	P-N4	Q-R8 ch		Resigns	

(11) Zimmer -- Thaimann, San Diego Freeway 1988, English Opening

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-QB4	P-K3	12.	N-Q2	QN-B3	23.	P-B5'	N-K5
2.	P-K3	N-KB3	13.	P-B3	NxN	24.	BxN	PxB
3.	N-KB3	P-QN3	14.	QxN	PxP	25.	PxNP'	R-B7
4.	B-K2	B-K2	15.	BxP	P-Q4?	26.	PxP ch	K-R1
5.	O-O	P-Q4	16.	B-Q3	KR-B1	27.	P-Q5 ch	P-K4
6.	P-Q4	B-Q3	17.	QR-K1	R-B2	28.	Q-N4''	R(B1)-B4
7.	N-B3	O-O	18.	P-K4	QR-QB1	29.	R-B8 ch'	KxP
8.	P-QN3	QN-Q2	19.	P-K5	N-K1	30.	QxP ch	K-N2
9.	B-N2	Q-K2	20.	P-B4	P-N3	31.	BxP ch'	KxR
10.	N-QN5	N-K5	21.	R-K3'	P-B4	32.	B-N7 ch'	QxB
11.	NxB	PxN	22.	PxP	NxP	33.	Q-K8	1-O

(12) Bogolyubov -- Alekhine, Hastings 1922, Dutch Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	P-KB4	19.	N-R3	P-Q4'	37.	RxB	QxR
2.	P-QB4	N-KB3	20.	N-B1	N-K2	38.	P-N4	N-B6 ch'
3.	P-KN3	P-K3	21.	P-R4	N-B3	39.	BxN	PxB
4.	B-N2	B-N5 ch	22.	R-Q2	N-QN5	40.	PxP	Q-K7''
5.	B-Q2	BxB ch	23.	B-R1	Q-K1'	41.	P-Q5	K-N1'
6.	NxB	N-B3	24.	R-KN2	PxP	42.	P-R5	K-R2
7.	KN-B3	O-O	25.	PxP	BxP	43.	P-K4	NxKP
8.	O-O	P-Q3	26.	N-B2	B-Q2	44.	NxN	QxN
9.	Q-N3	K-R1	27.	N-Q2	P-QN4'	45.	P-Q6	PxP
10.	Q-B3	P-K4'	28.	N-Q1	N-Q6	46.	P-B6	PxP
11.	P-K3	P-QR4'	29.	RxP'	P-N5'	47.	R-Q2	Q-K7'
12.	P-N3	Q-K1'	30.	RxR	PxQ'	48.	RxQ	PxR
13.	P-QR3	Q-R4'	31.	RxQ	P-B7''	49.	K-B2	K-B2
14.	P-KR4	N-KN5	32.	RxR ch	K-R2	50.	KxQ	K-N2
15.	N-N5	B-Q2	33.	N-B2	P-B(8)Q ch	51.	K-B2	K-B2
16.	P-B3	N-B3	34.	N-B1	N-K8'	52.	K-K3	K-K3
17.	P-B4	P-K5	35.	R-R2	QxBP	53.	K-K4	P-Q4 ch
18.	KR-Q1	P-R3	36.	R-QN8	B-N4			Resigns

## (13) Saemisch -- Nimzovich, Copenhagen 1923, Queens Indian Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	N-KB3	10.	B-B4	P-QR3!	19.	R-N1	B-Q3!!
2.	P-QB4	P-K3	11.	R-B1	P-QN4	20.	P-K4	BPXP!
3.	N-KB3	P-QN3	12.	Q-N3	N-B3	21.	QxN	RxP
4.	P-KN3	B-N2	13.	NxN	BxN	22.	Q-N5	QR-KB1
5.	B-N2	B-K2	14.	P-KR3	Q-Q2	23.	K-R1	R(B1)-B4
6.	N-B3	O-O	15.	K-R2	N-R4!	24.	Q-K3	B-Q6!
7.	O-O	P-Q4	16.	B-Q2	P-B4!	25.	QR-K1	P-R3!!!
8.	N-K5	P-B3	17.	Q-Q1	P-N5!		Resigns	
9.	PxP	BPXP	18.	N-N1	B-QN4			

## (14) Chekhover -- Botvinnik, Leningrad 1931, Reti Opening

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	N-KB3	18.	N-R2	B-QR3	35.	R-B2	R-R2
2.	N-KB3	P-QN3	19.	P-B4	N-R4	36.	QR-KB1	R-B5
3.	P-KN3	B-N2	20.	B-KB1	P-B5	37.	N-B6	R-B2
4.	B-N2	P-N3	21.	K-N2	KR-B1	38.	P-K5	PxP
5.	O-O	B-N2	22.	B-K3	N-B4	39.	NxKP	P-B7
6.	P-B4	O-O	23.	P-N4	N-B3	40.	NxR	RxN
7.	QN-Q2	P-B4	24.	BxN	RxB	41.	RxKBP	P-B8=Q
8.	P-Q5	P-K3	25.	P-N5	N-R4	42.	R-B8 ch	K-N2
9.	P-K4	PxP	26.	P-B5	Q-Q1	43.	R(B8)-B7	K-R3
10.	BPXP	P-Q3	27.	P-B6	NxP	44.	RxQ	RxR
11.	R-K1	R-K1	28.	PxN	QxP	45.	N-N4 ch	K-N4
12.	N-R4	Q-K2	29.	N(R4)-B3	QxP	46.	P-Q6	P-N6
13.	QN-B3	QN-Q2	30.	QxQ	BxQ	47.	P-Q7	R-Q8
14.	B-Q2	P-QN4	31.	QR-N1	P-B6	48.	K-N3	P-R3
15.	Q-B1	Q-B1	32.	BxB	RxB	49.	R-B3	PxP
16.	Q-B2	P-QR4	33.	N-Q4	P-R5		Resigns	
17.	P-KR3	P-N5	34.	R-KB1	P-R6			

(15) Reti -- Alekhine, Baden-Baden 1925, King's Fianchetto

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-KN3	P-K4	15.	R-Q2	Q-B1	29.	QXP	QxQ
2.	N-KB3	P-K5	16.	N-QB5	B-R6''	30.	NxQ	NXP ch
3.	N-Q4	P-Q4	17.	B-B3	B-N5	31.	K-R2	N-K5'
4.	P-Q3	PxP	18.	B-N2	B-R6	32.	R-B4	NxBP
5.	QXP	N-KB3	19.	B-B3	B-N5	33.	B-N2	B-K3'
6.	B-N2	B-N5 ch	20.	B-R1	P-KR4'	34.	R(B4)-B2	N-N5 ch
7.	B-Q2	BxB ch	21.	P-N4	P-R3	35.	K-R3	N-K4 ch
8.	NxB	O-O	22.	R-QB1	P-R5	36.	K-R2	RxN'
9.	P-QB4	N-R3'	23.	P-R4	PxP	37.	RxN	N-N5 ch'
10.	PxP	N-QN5	24.	RPxP	Q-B2	38.	K-R3	N-K6 ch
11.	Q-B4	N(5)xQP	25.	P-N5	RPxP	39.	K-R2	NxR
12.	N(2)-N3	P-B3	26.	PxP	R-K6''	40.	BxR	N-Q5''
13.	O-O	R-K1	27.	N-B3	PxP		Resigns	
14.	KR-Q1	B-N5	28.	QXP	N-B6'			

(16) Spielmann -- Eliskases, Match 1932, Queen's Gambit Declined

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	P-Q4	12.	P-B5'	KPxP'	23.	K-B2	KR-K1
2.	N-KB3	P-K3	13.	P-K6	PxP	24.	N-B5	B-B1
3.	P-B4	P-QB3	14.	NxKP	Q-N3	25.	P-QN4	K-N1
4.	N-B3	PxP	15.	P-QR4	PxN!	26.	B-N2	R(K8)-K6
5.	P-K4	P-QN4	16.	P-R5	Q-R3	27.	Q-Q1	P-B6
6.	P-K5	B-N2	17.	Q-B2	N(Q2)-B3	28.	B-B1	P-B7''
7.	B-K2	N-K2	18.	RxN	BxR	29.	QXP	R-K7 ch
8.	N-K4	N-Q4	19.	QxKP	K-B2'	30.	QxR	BxP ch
9.	O-O	N-Q2	20.	N-B5	QR-K1	31.	B-K3	RxB
10.	N-N5	B-K2	21.	Q-B3	RxB!	32.	Q-B1	R-QR6 ch
11.	P-B4	P-N3	22.	NxQ	R-KB ch		Resigns	

## (17) Mannheim -- Nimzovitch, Frankfurt 1930, French Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-K4	P-K3	16.	N-R2	Q-R1	31.	PxP	RxP
2.	P-Q4	P-Q4	17.	Q-K3	Q-N2	32.	N-N1	R(B3)-N3
3.	N-QB3	B-N5	18.	Q-B3	N-K5	33.	R-B3	Q-N1
4.	PxP	PxP	19.	B-B1	P-B4	34.	N-K2	P-KR4'
5.	N-B3	N-K2	20.	Q-Q3	N-R4	35.	K-N2	P-R5
6.	B-Q3	QN-B3	21.	P-KB4	Q-Q2	36.	R-R1	R-KR3
7.	P-KR3	B-KB4	22.	N-B3	Q-B3	37.	R-R3	Q-N3'
8.	BxB	NxB	23.	N-K5	Q-K3	38.	B-K3	Q-R3!'
9.	O-O	BxN	24.	R-N1	P-N3	39.	B-B2	QxP
10.	PxP	O-O	25.	K-R2	N-B5	40.	B-K1	P-R4!
11.	Q-Q3	N-Q3	26.	B-K3	P-KN4'	41.	K-B1	Q-N8'
12.	N-N5	P-KN3	27.	P-N3	R-B3	42.	N-N1	P-R5
13.	B-B4	Q-B3	28.	QR-K1	R-KN1	43.	K-K2	P-R6
14.	B-Q2	P-KR3	29.	B-B1	P-N4'	44.	R-B1	P-R7
15.	N-B3	K-R2	30.	N-B3	P-KN5		Resigns	

## (18) Labourdonnais -- MacDonnell, London 1834, Bishop's Opening

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-K4	P-K4	14.	K-N1	PxP	27.	Q-B3	NxB
2.	B-B4	B-B4	15.	PxP	P-QR4	28.	P-Q5	NxQP
3.	Q-K2	N-KB3	16.	KN-B3	B-Q2	29.	KR-N1	N-B6 ch
4.	P-Q3	N-B3	17.	P-KN4	P-R3	30.	K-R1	BxP
5.	P-QB3	N-K2	18.	QR-N1	P-R5	31.	RxP ch	K-R1
6.	P-B4	PxP	19.	P-N5	PxP	32.	Q-N3	B-N3
7.	P-Q4	B-N3	20.	BxP	P-R6	33.	PxB	Q-K8 ch
8.	BxP	P-Q3	21.	P-N3	B-B3	34.	RxQ	RxR ch
9.	B-Q3	N-N3	22.	R-N4	B-R4	35.	QxR	NxQ
10.	B-K3	O-C	23.	P-R4	BxN	36.	R-R7 ch	K-N1
11.	P-KR3	R-K1	24.	NxB	R-R4	37.	PxP ch	KxR
12.	N-Q2	Q-K2	25.	P-R5	RxB	38.	P-B8=Q	N-B7
13.	O-O-C	P-B4	26.	RxR	N-B5		C-1	

(19) Goglidze -- Smorodsky, Tiflis 1928, Queen's Gambit Declined

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	P-Q4	14.	P-QN4'	P-R3	27.	P-R3	R-Q2
2.	N-KB3	N-KB3	15.	P-QR4'	N-B1	28.	Q-N1'	Q-KB1
3.	P-B4	P-K3	16.	Q-N2'	N-K1	29.	Q-N6	R-K2
4.	N-B3	QN-Q2	17.	P-N5'	RPXP	30.	R-R5	Q-B1
5.	B-N5	B-K2	18.	PXP	PXP	31.	R-B5	Q-Q2
6.	P-K3	G-O	19.	NxNP	N-Q3	32.	Q-R5	K-R1
7.	R-B1	P-B3	20.	R-B5	NxN	33.	Q-R8 ch	B-N1
8.	PXP	KXP	21.	QxN	B-K3	34.	Q-KB8'	P-B5
9.	B-Q3	R-K1	22.	N-K5	P-B3	35.	R-BB	Q-K3
10.	Q-B2	P-KR3	23.	N-N6	NxN	36.	B-B5	Q-B2
11.	B-R4	N-R4	24.	BxN	R-B1	37.	QxQ	RxQ
12.	BxB	RxB	25.	KR-B1	PxR	38.	B-K6	1-O
13.	O-O	KN-B3	26.	RxR	P-B4			

(20) Euwe -- Keres, Match 1940, Queen's Indian Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	N-KB3	13.	P-Q5	BPxP	25.	R-B2	RxB
2.	P-QB4	P-K3	14.	QxP	N-B4	26.	K-B1	QR-K1'
3.	N-KB3	P-QN3	15.	Q-K2	B-KB3'	27.	P-B5	R-K4
4.	P-KN3	B-N2	16.	B-R3	R-K1	28.	P-B6	PxP
5.	B-N2	B-K2	17.	B-K3	Q-Q1'	29.	R-Q2	B-B1'
6.	O-O	O-O	18.	BxN	PxP'	30.	N-B4	R-K6'
7.	N-B3	N-K5	19.	B-K6 ch	K-R1	31.	Q-N1	R-B6 ch
8.	Q-B2	NxN	20.	R-Q1	QPxB	32.	K-N2	RxN''
9.	QxN	P-Q3	21.	N-N2	P-Q5	33.	PxR	R-N1 ch
10.	Q-B2	P-KB4	22.	P-B4	P-Q6''	34.	K-B3	B-N5 ch
11.	N-K1	Q-B1	23.	RxP	QxR''			
12.	P-K4	N-Q2	24.	QxQ	B-Q5 ch			

Resigns

---

## NOTICE

ELECTRONIC ARTS RESERVE THE RIGHT TO MAKE IMPROVEMENTS IN THE PRODUCT DESCRIBED IN THIS MANUAL AT ANY TIME WITHOUT NOTICE.

THIS MANUAL, AND THE SOFTWARE DESCRIBED IN THIS MANUAL, IS UNDER COPYRIGHT. ALL RIGHTS ARE RESERVED. NO PART OF THIS MANUAL OR THE DESCRIBED SOFTWARE MAY BE COPIED, REPRODUCED, TRANSLATED OR REDUCED TO ANY ELECTRONIC MEDIUM OR MACHINE-READABLE FORM WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THIS MANUAL, ITS QUALITY, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. THIS MANUAL IS PROVIDED "AS IS." ELECTRONIC ARTS MAKES CERTAIN LIMITED WARRANTIES WITH REGARD TO THE SOFTWARE AND THE MEDIA FOR THE SOFTWARE. PLEASE SEE THE ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY ENCLOSED WITH THIS PRODUCT.

MANUAL © 1988 INTERPLAY PRODUCTIONS. ALL RIGHTS RESERVED



**ELECTRONIC ARTS®**  
Home Computer Software

ELECTRONIC ARTS LIMITED  
11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND

Y62711FM