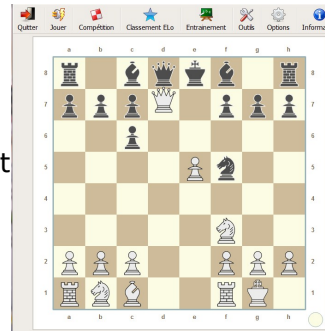


# LUCAS CHESS

## 1-PRESENTATION

### Intérêt

- **jouer aux échecs** contre l'ordinateur avec des niveaux de difficulté croissants et avec un nombre limité de conseils qui sont donnés par un professeur d'échecs .
- **s'entraîner** avec des milliers de thèmes d'entraînement tels que les différents types de fins de partie, ouvertures, combinaisons tactiques et problèmes.
- **afficher, analyser, sauvegarder une partie** d'échecs (format standard .pgn)



### Niveaux

Lucas Chess utilise divers programmes d'échecs (21 moteurs d'échecs, certains très puissants tels que Rybka et Stockfish) de différentes forces. L'utilisateur commence à jouer contre le moteur le plus faible au premier abord. Initialement, le moteur joue avec une force limitée, mais si l'utilisateur gagne, le moteur augmente son temps de calcul et sa force en l'améliorant. Progressivement, le moteur atteindra son niveau maximum de force.

Pour **monter en niveau**, vous **devez gagner contre le moteur à deux reprises, une fois avec les pièces blanches et une fois avec les pièces noires**. Après un match gagné vos points personnels (score) augmentent. Plus le niveau est fort et plus vous recevez de points. Les moteurs sont disposés en groupes. Chaque groupe contient des moteurs de puissance comparable. La règle de base pour les moteurs, c'est qu'il faut recueillir des points contre les moteurs les plus faibles pour pouvoir jouer contre des moteurs plus puissants.

### Conseils

Lucas Chess vous fournit une aide réelle avec un **tuteur d'échecs**. Le tuteur veille sur vos mouvements. Dans le cas où vous faites une erreur, le tuteur vous l'indiquera et suggérera un meilleur coup. Vous pouvez ensuite choisir de jouer comme vous le déciderez.

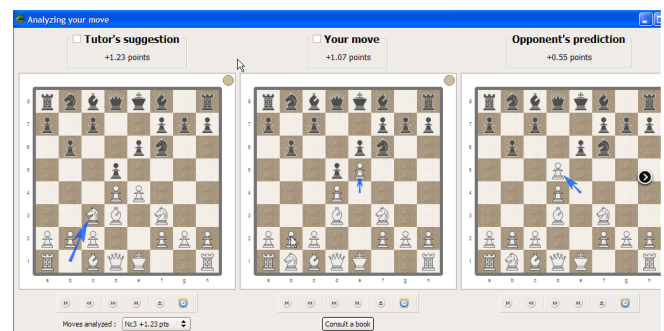
### Comment fonctionne l'aide de Lucas ?

Comme déjà mentionné, Lucas contient des moteurs d'échecs très forts tels que Rybka. Vous pouvez non seulement jouer contre Rybka, mais aussi utiliser Rybka comme tuteur, ce qui signifie que vous obtenez un grand maître d'échecs comme coach !

### Qu'arrive-t-il si le tuteur voit un mouvement plus fort que le vôtre ?

- o votre propre mouvement
- o le mouvement suggéré par le tuteur ( avec un nombre de points du tuteur )
- o le mouvement attendu par votre adversaire (avec un nombre de points de l'adversaire )

Dans la boîte de dialogue, vous pouvez choisir de jouer votre propre mouvement ou le mouvement suggéré par le tuteur .



### Est-ce que cela veut dire que vous pouvez vous reposer et laisser le tuteur faire tout le travail ?

Non, ce serait trop facile! Le nombre de conseils du tuteur est limité : si vous utilisez trop de conseils, vous serez vite à court de conseils. Aussi, si vous commencez à gagner et le niveau du moteur améliore le nombre de conseils diminue. Jouer au plus haut niveau contre un moteur signifie que vous n'aurez plus d'indices du tuteur. Parfois, il peut être bon de décliner l' indice du tuteur et choisir son propre coup. En particulier, lorsque votre choix n'est que légèrement inférieur à la décision du tuteur (comparez l'évaluation du coup ! ). Si vous refusez la proposition du tuteur, alors vous conservez les aides restantes pour plus tard quand vous pourriez en avoir un besoin plus urgent .

### Entraînement

Un grand nombre de thèmes d'entraînement sont également inclus avec des problèmes à solutionner (et aide possible du tuteur ! ) .

- des milliers de problèmes d'échecs .
- entraînement aux combinaisons tactiques, problèmes d'échecs (mat en 2,3,4 et plus )
- option qui permet de jouer un match contre n'importe quel moteur de votre choix, quel que soit votre niveau actuel (et vous pouvez même utiliser le tuteur ) .
- option pour suivre les matchs des Grands Maîtres (Jouez comme un Grand Maître)
- une visionneuse PGN qui analyse le jeu

## 2-TELECHARGEMENT et INSTALLATION

Se rendre sur <http://www-lucaschess.rhcloud.com/index#>  
puis Version 8 > Téléchargement

 InsLucasChess806.exe

 LucasChessPortable806.exe

Vous devez choisir entre :

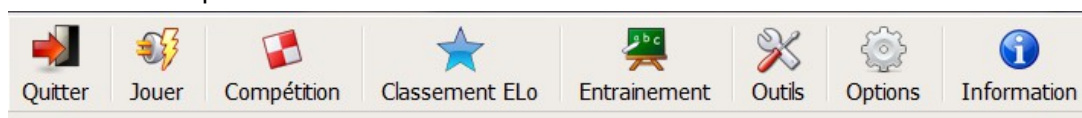
-la première version dite **logiciel classique** avec une installation automatique sur votre ordinateur.  
[Conseillé pour les néophytes en informatique]



-la deuxième version dite **Portable, sans installation**, qui peut fonctionner sur clé USB. [réservé aux personnes maîtrisant l'informatique] Copier le fichier téléchargé dans un dossier, cliquer sur ce fichier pour décompresser les fichiers (sous dossier LucasChess) ; le fichier de lancement est lucas.exe, faire un raccourci sur le bureau, si nécessaire)

## 3-MENUS

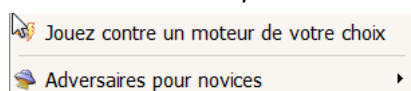
Des menus simples !



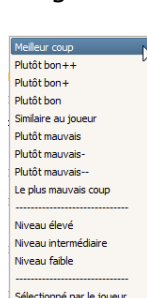
### -QUITTER

### -JOUER

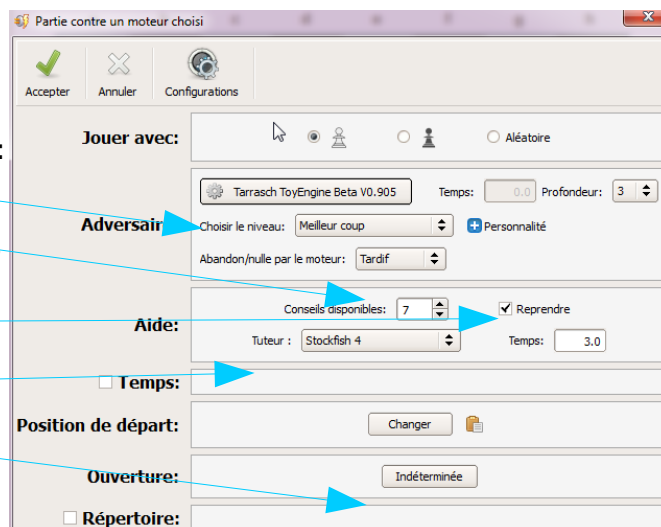
Objectif :Jouer ! Le menu que vous utiliserez le plus souvent !



**Contre un moteur** : presque tout est configurable ! A vous de décider y compris :

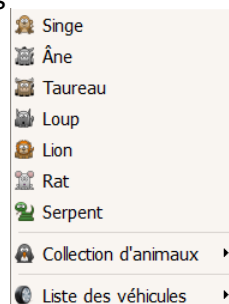


- le niveau
- le nombre de conseils
- Reprendre (retour arrière)
- le tuteur
- l'ouverture



**Adversaires pour novices (enfants)**: si vous débutez, vous trouverez des adversaires à votre portée (des animaux, classés du plus faible au plus fort). Attention, ils jouent vraiment mal ...(Elo maximum de 806)

Si vous avez un peu d'expérience, jouer contre un moteur en le configurant à votre niveau !



Moteur	Elo
Singe (158)	158
Âne (266)	266
Taureau (374)	374
Loup (482)	482
Lion (590)	590
Rat (698)	698
Serpent (806)	806

## -COMPETITION

Objectif : voir sa progression en accédant à des moteurs de plus en plus difficiles et connaître son niveau (score)

En acceptant de jouer contre un moteur (celui par défaut « Tarrasch ») vous allez ici obtenir des points (score total) et **vous verrez votre progression se réaliser** de « **Débutant** » à .... **Grand maître** ! (si vous gagnez, à la fois avec les blancs et les noirs)

Attention : les conseils et retour arrière sont limités (de 7 conseils au débutant à un conseil au candidat grand maître)

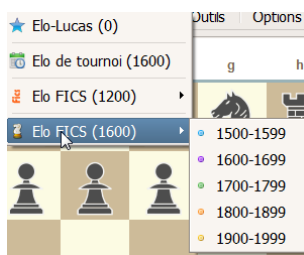


## -CLASSEMENT ELO

Objectif : obtenir une simulation de son classement Elo (même pour débutant !)

Vous permet de **choisir un adversaire selon son classement Elo.**

Lucas peut partir de Zéro (Elo le plus bas est de 158 = singe!) mais peut monter très vite (2000) !



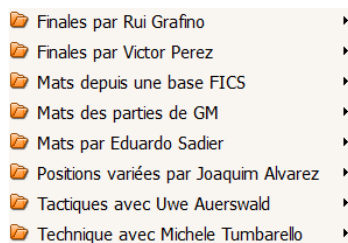
N°	Moteur	Elo	Gain	Nulle	Défaite
53	Oleg	1390	+7	-8	-24
52	Erald	1410	+8	-7	-23
51	Viorel	1410	+8	-7	-23
50	Yasser	1430	+8	-7	-23
49	Monique	1460	+9	-6	-22
48	Werner	1460	+9	-6	-22
47	Adam	1470	+10	-5	-21
46	Cristina	1480	+10	-5	-21
45	Umberto	1510	+11	-4	-20
44	Brian	1530	+12	-3	-19
43	Horst	1530	+12	-3	-19
42	Boris	1540	+13	-2	-18

## ENTRAINEMENT

Objectif : entraînement pour s'améliorer à l'aide de milliers d'exercices variés



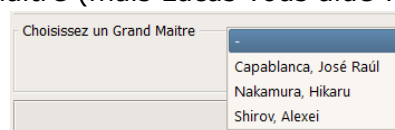
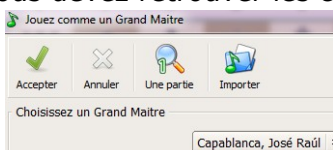
### -Positions d'entraînement



Des milliers d'exercices dans tous les domaines !

### -Jouez comme un grand maître

vous devez retrouver les coups du grand maître (mais Lucas vous aide !)



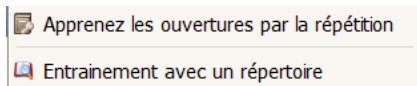
### -Entraînement aux mats (de 1 à 4 coups)

- Mat en 1
- Mat en 2
- Mat en 3
- Mat en 4

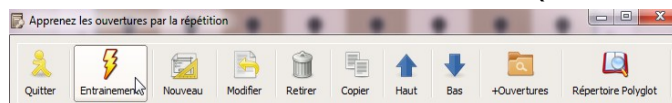


**-Trouvez le meilleur coup** (finales, mat, technique....)

## **-Ouvertures**



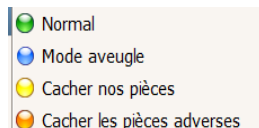
- **Apprenez par répétition** : sélectionner avec « Nouveau » l'ouverture choisie, puis mémorisez avec « Entraînement » (il faudra répéter x fois l'ouverture)



- **Entraînement avec un répertoire**: Vous jouez une ouverture et vous avez des conseils

**-Votre test quotidien** : chaque jour un test différent vous est soumis (domaines variés)

**-Test de résistance** : une véritable épreuve à réserver aux excellents joueurs !

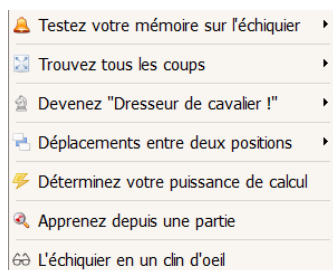


Objectif 5/100: résister le maximum de coups contre un moteur, qui réfléchit 5 seconde(s), sans perdre plus de 100 point(s)  
Double cliquez dans une cellule pour commencer à jouer

## **-Apprenez les tactiques par la répétition**

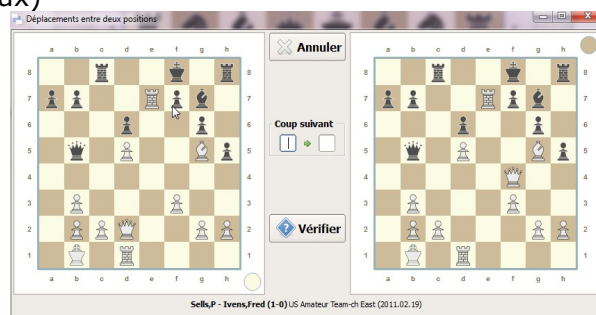
- Mats depuis une base FICS
- Mats des parties de GM
- Mat en 2 avec des pièces choisies
- Tactiques avec Uwe Auerswald

## **-Ressources pour les Zèbres** (avec différents niveaux)



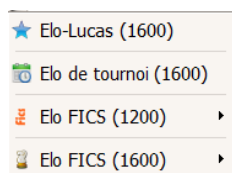
**Débutant**  
**Niveau 1/25**

**Vous avez 18 seconde(s) pour mémoriser la position de 3 pièces**



## **-Classement de l'entraînement**

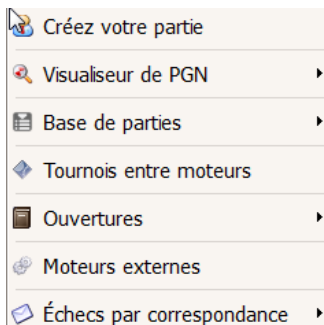
Vous permet de choisir l'Elo de votre adversaire



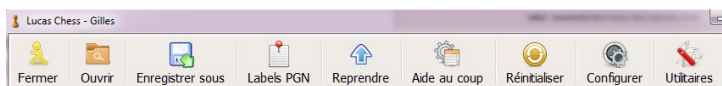
N°	Moteur	Elo	Gain	Null	Défaite
80	Chispa 2 (1215)	1215	+3	-12	-28
79	Bikjump 2 (1227)	1227	+3	-12	-28
78	Umko 1 (1237)	1237	+3	-12	-28
77	Clarabit 2 (1251)	1251	+3	-12	-28
76	Cyrano 1 (1274)	1274	+4	-11	-27
75	Ufim 1 (1278)	1278	+4	-11	-27
74	Alaric 2 (1296)	1296	+4	-11	-27
73	Toga 1 (1303)	1303	+4	-11	-27
72	Tarrasch 4 (1318)	1318	+5	-10	-26
71	Stockfish 1 (1325)	1325	+5	-10	-26
70	Lime 2 (1337)	1337	+5	-10	-26
69	Komodo 1 (1396)	1396	+7	-8	-24

## OUTILS

Objectif : Enregistrer une partie en la créant ou à partir d'un fichier pgn pour la visualiser, l'analyser et l'enregistrer comme fichier ou image



### -Créer votre partie

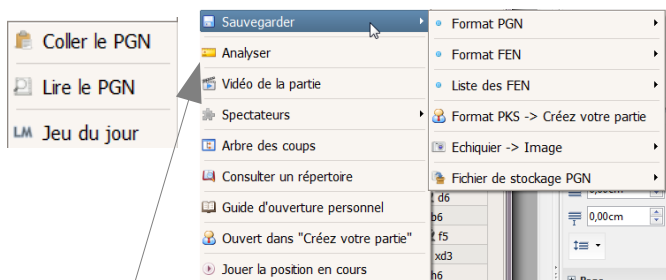


Permet d'enregistrer, coup par coup sur l'échiquier, une partie pour l'analyser et l'exporter (format .pks)

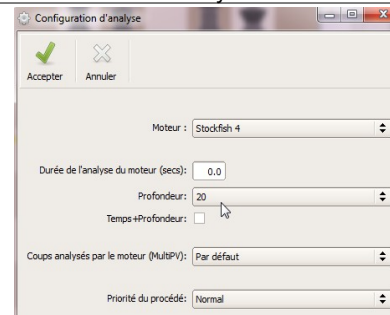
Permet d'ouvrir une partie au format standard .pgn

### -Visualiseur de Pgn

pour lire un fichier PGN puis vous pouvez :



Ne pas oublier de configurer l'analyse avec Utilitaires > Analyser



L'intérêt, après avoir enregistré une partie est de l'analyser :

Après avoir rentré ce début de partie, un analyse a été demandée, que l'on voit sur le côté, avec une double évaluation : globale et en points (xx) pour chaque coup. Les erreurs sont indiquées : ex le coup 8 des noirs)

Après avoir double-cliqué sur le coup 8 des noirs, l'on obtient cette fenêtre qui indique que le meilleur coup aurait été c6 (et que b6 est très mal classé!). En utilisant les boutons du bas, on peut voir défiler les alternatives aux divers coups.



Un double clic sur un coup entraîne une analyse

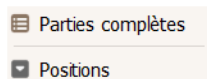


Comment évaluer les points (xx) ?

- pour les blancs : plus l'évaluation est positive et meilleur est le coup  
- pour les noirs, plus l'évaluation est faible donc négative, et meilleur est le coup

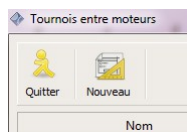
## **-Bases de parties**

Vous pouvez créer vos bases de parties complètes et de positions

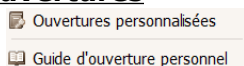


## **-Tournois entre moteurs**

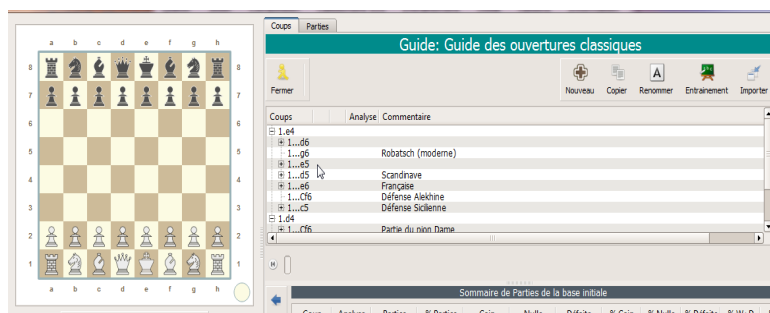
Vous décidez de créer un affrontement entre des moteurs de votre choix



## **-Ouvertures**



Vous pouvez rentrer vos ouvertures personnelles  
Vous pouvez consulter un guide des ouvertures classiques



## **-Moteurs externes**

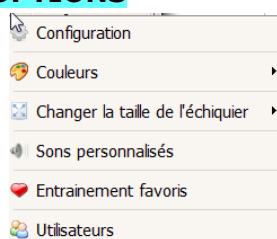
vous pouvez ajouter de nouveaux moteurs externes

## **-Echecs par correspondance**

via des serveurs vous pouvez faire une partie

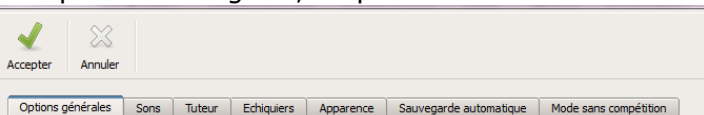


## **OPTIONS**



## **-Configuration**

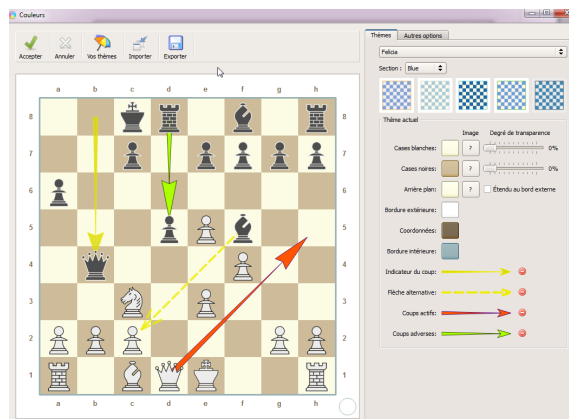
vous pouvez configurer, en particulier :



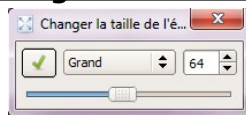
- Langue
- Choix du moteur tuteur
- Apparence de l'échiquier, des menus, des fenêtres
- Sauvegardes

## **-Couleur**

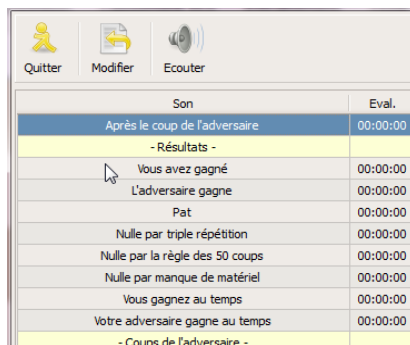




## -Changer taille échiquier



## -Sons personnalisés



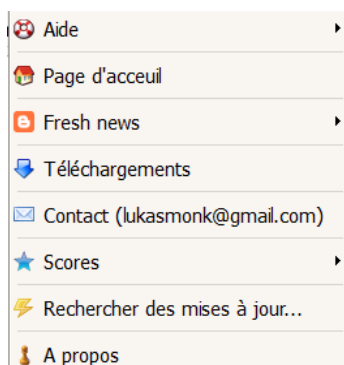
## -Entraînements favoris

configurer l'ordre du menu « entraînement »



## -Utilisateurs

configurer noms et mot de passe utilisateurs

## INFORMATION




-**Aide** : en anglais ou espagnol

 Compétition
 FAQ par bolokay (Anglais)
★ Summary of game modes by Mike Eddies (Anglais)
★ Guia rápida de referencia por Raúl Giorgi (Espagnole)
★ Advanced info in LC8 by Michele Tumbarello (Anglais)

## **-Page d'accueil** du site de Lucas chess



## **-Informations du Blog** de Lucas Chess

 Fresh news
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Director</li> <li>• Tactical training with your own blunders</li> <li>• Announcements sounds</li> <li>• Personalities in Game against an engine of your choice</li> <li>• Training favourites and Your daily test</li> <li>• Captured material panel</li> <li>• Learn openings by repetition</li> <li>• Kibitzers</li> <li>• Training mate positions</li> </ul>

## **-Téléchargement** : page de téléchargement de Lucas Chess



## **-Contact** : de l'auteur de Lucas chess

Contact (lukasmonk@gmail.com)

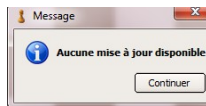
## **-Scores** : que vous pouvez envoyer

★ Envoyez votre score
★ Vérifiez votre score au temps

<p><b>Information sur les données envoyées :</b></p> <p><b>Alias</b> : Votre pseudo dans le classement.</p> <p><b>Id</b> : identifiant unique créé depuis un nombre aléatoire et la première date d'utilisation du logiciel.</p> <p><b>Date active</b> : résultat du 1er envoi de données.</p> <p>Les données sont envoyées cryptées et protégées sur notre site internet.</p> <p><input type="checkbox"/> Classement de chaque moteur (0)</p> <p><input type="checkbox"/> Lucas-Elo (0)</p>
--

## **-Rechercher des Mises à jour :**





## **-A propos**



**Réalisation :**  
**Gilles BADUFLE**  
**Février 2014**  
**gilles.badufle@free.fr**  
**Licence CC Creative Commons**

## Comment utiliser Lucas Chess : Jouer et s'entraîner

JOUER		Menu et Objectif	Sélection	A savoir
Niveau	Pour qui ? Pourquoi ?			
1	Enfant	<b>Jouer &gt; Adversaires pour Novices</b> =>Objectif : Jouer, spécial débutant	Choisir un animal comme adversaire, (classés par force) Progression avec les animaux	-Pas d'aide. -Retour en arrière : Oui -Horloge possible
2	Tous	<b>Jouer &gt; Contre un moteur</b> =>Objectif : Jouer, mode polyvalent	Choisir parmi toutes les options (moteur, tuteur, ouverture...)	-Aide:oui (choix du nombre avec limite) -Retour en arrière : Oui -Horloge possible
3	Vers la Compétition (progression)	<b>Compétition</b> =>Objectif : voir sa progression en accédant à des moteurs de plus en difficiles	Choisir un Niveau puis l'affiner (moteur/niveau).	-Aide : oui mais diminue avec progression -Retour en arrière : Oui -Pas d'horloge -Un niveau/Score s'affiche
4	Joueurs voulant évaluer Elo	<b>Classement Elo &gt; Elo Lucas</b> =>Objectif : obtenir une simulation de son classement Elo ( <b>même pour débutant !</b> )	Choisir un adversaire selon son classement Elo	-Pas d'aide  -Pas de retour en arrière
5	Joueurs classés (1600 Elo minimum)	<b>Classement Elo &gt; Elo Tournoi</b> Véritable simulation de tournoi de club  =>Objectif : obtenir une simulation de son classement Elo	Choisir un adversaire selon son classement Elo de <b>1390 à 2530 Elo</b>	-S'affiche une Evaluation Elo (d'autant plus précise que les adversaires sont nombreux)
6	Excellents joueurs !	<b>Entraînement &gt; Test de résistance</b>  => Objectif: résister le maximum de coups contre un moteur qui réfléchit 5 secondes, sans perdre plus de 100 points.	Choix du moteur, qui « pense » pendant 5 secondes et de la couleur	-Pas d'aide -Pas de retour en arrière -Tableau récapitulatif de son niveau
<b>PARTIE</b>  Revoir/Analyser/ Enregistrer une partie		<b>Outils &gt; Créer votre partie ou Visualiseur de Pgn</b>  =>Objectif : enregistrer une partie pour la revoir et l'analyser	-Créer en rentrant les coups d'une partie -Visualiser une partie à partir d'un fichier au format standard pgn -Possibilité de rejouer la partie et l'analyser (Aide au coup) -Possibilité d'enregistrer (image échiquier, fichier Pgn ou Pks)	
<b>ENTRAINEMENT</b>  S'entraîner		<b>Entraînement&gt; choisir le thème...</b> =>Objectif : entraînement pour s'améliorer à l'aide de milliers d'exercices variés	- Positions d'entraînement / Trouvez le meilleur coup - Entraînement aux mats - Apprenez les ouvertures et les tactiques y compris par la répétition - Entraînement avec un répertoire - Testez votre mémoire sur l'échiquier	

