

FIDELITY MICRO CHES CHALLENGER®

FRENCH MODE D'EMPLOI



INTRODUCTION

Votre ordinateur MICRO CHES est un adversaire idéal. Il est prêt à jouer toujours et sur tous les niveaux de puissance. Sa petite taille est parfaite pour le voyageur. La première partie de ce document constitue l'essentiel pour commencer une partie.

LE DEBUT

Pour suivre la partie, disposez les pièces sur un échiquier.

L'ordinateur marche sur 3 piles de type "AAA". Enlevez le couvercle du compartiment des piles, et installez les piles. Soyez sûr que les polarités soient correctes.

Placez l'interrupteur à la position ON. Appuyez sur la touche NG. Quatre traits apparaissent sur l'écran pour indiquer que c'est aux blancs à jouer.

Avant de commencer une partie, vous pouvez choisir le niveau de difficulté. (section 9).

L'ECHEQUIER

Chacune des cases de l'échiquier est désignée selon la notation internationale par une lettre et un chiffre qui devront être notifiés à l'ordinateur pour chacun des coups. Les cases verticales (colonnes) vont de A à H; les cases horizontales (rangées) de 1 à 8. Au début de la partie le pion du roi blanc se trouve en E2; le pion du roi noir, en E7.

1

CHOIX DE L'ATTAQUE OU DE LA DEFENSE

Pour forcer l'ordinateur de jouer son coup, appuyez sur la touche MO. Il va jouer le meilleur coup qu'il a analysé.

Notez que le changement de niveau et la vérification des positions des pièces ne peut être effectués que quand c'est à vous de jouer. Ce pour cette raison que vous pouvez vouloir forcer l'analyse de l'ordinateur.

Quand vous appuyez sur MO quand c'est à vous de jouer, le MICRO CHES va commencer à calculer le coup pour votre côté. Vous allez alors changer de camp. Si vous continuez à appuyer sur MO, l'ordinateur jouera alternativement les blancs et les noirs.

PREAVIS DE MENACE

Si vous appuyez sur EN après que l'ordinateur a joué son coup, la fenêtre va afficher parfois une case de l'échiquier. Si votre roi se trouve sur cette case, il est en échec. Si non, la machine vous indique la possibilité d'une prise sur cette case, un coup qui sera désavantageux pour vous.

Pour effacer cet avertissement de l'écran, appuyez sur CE.

4

CHOIX DE PROGRAMMES

L'ordinateur dispose de 64 niveaux de difficulté. Sur le niveau 1, il prend 5 secondes par coup. Sur de plus hauts niveaux il prend davantage de temps pour effectuer le coup. A la moyenne, il joue 140-225 secondes sur le niveau 64.

Pour vérifier le niveau, appuyez sur la touche LV. La fenêtre va afficher "L" suivi par une lettre et un chiffre qui indiquent le niveau de jeu.

Lorsque le niveau est affiché, vous avez l'option de le changer. Trouvez d'abord la case qui correspond au niveau que vous désirez. Pour choisir le niveau 20, appuyez d'abord sur D, et ensuite sur 3. Appuyez EN pour pour communiquer ceci à l'ordinateur.

Sur certains niveaux, (voir ci-dessous), l'ordinateur va vous prévenir d'une menace.

Notez que sur certains niveaux, quand c'est à vous de jouer, la machine va répondre automatiquement. Ces niveaux sont indiqués par "REPONSE AUTOMATIQUE".

5

LA PARTIE

ATTENTION: il faut toujours entrer la lettre (colonne) avant le chiffre (rangée).

Pour avancer le pion du roi de 2 cases, k entrez E2 en appuyant sur la touche E5, puis sur la touche B2: la fenêtre affiche E2; entrez ensuite E4 (touches E5, puis touche D4): la fenêtre affiche E2 E4. Déplacez ensuite à la main votre pion de E2 à E4. Pour enregistrer ce coup dans la mémoire de l'ordinateur, appuyez maintenant sur la touche EN. L'ordinateur après un temps de réflexion, va incessamment afficher sa riposte, qui pourra être E7 à E5, ou C7 à C5, ou encore E7 à E5 (au hazard). Déplacez alors sa pièce selon les instructions affichées dans la fenêtre.

Vous pouvez effacer votre coup si vous n'avez pas appuyé sur la touche EN. (sinon, il est trop tard): pour cela, appuyez sur la touche CE et jouez un autre coup. Une prise est effectuée de la même façon.

Pour jouer les noirs, commencez la partie en appuyant sur la clé MO après NG. L'ordinateur affichera le premier coup des blancs. Déplacez alors la pièce de votre adversaire comme il le demande. Enregistrez votre coup et la partie continue.

2

NIVEAU	AVERTISSEMENT		REPONSE AUTOMATIQUE	32	h4	oui	oui
	FENETRE	MENT					
1	a1	non	non	33	a5	non	non
2	b1	non	non	34	b5	non	non
3	c1	non	oui	35	c5	non	oui
4	d1	non	oui	36	d5	non	oui
5	e1	oui	non	37	e5	oui	non
6	f1	oui	non	38	f5	oui	non
7	g1	oui	oui	39	g5	oui	oui
8	h1	oui	oui	40	h5	oui	oui
9	a8	non	non	41	a6	non	non
10	b8	non	non	42	b6	non	non
11	c8	non	oui	43	c6	non	oui
12	d8	non	oui	44	d6	oui	non
13	e8	oui	non	45	e6	oui	oui
14	f8	oui	non	46	f6	oui	non
15	g8	oui	oui	47	g6	oui	oui
16	h8	oui	oui	48	h6	oui	oui
17	a3	non	non	49	a7	non	non
18	b3	non	non	50	b7	non	non
19	c3	non	oui	51	c7	non	oui
20	d3	non	oui	52	d7	non	oui
21	e3	oui	non	53	e7	oui	non
22	f3	oui	non	54	f7	oui	non
23	g3	oui	yes	55	g7	oui	oui
24	h3	oui	oui	56	h7	oui	oui
25	a4	non	non	57	a8	non	non
26	b4	non	non	58	b8	non	non
27	c4	non	oui	59	c8	non	oui
28	d4	non	oui	60	d8	non	oui
29	e4	oui	non	61	e8	oui	non
30	f4	oui	non	62	f8	oui	non
31	g4	oui	oui	63	g8	oui	oui
				64	h8	oui	oui

6

LES AUTRES COUPS

LE ROQUE

L'ordinateur est programmé pour roquer s'il estime ce coup avantageux pour lui. Le roi ne pouvant se déplacer que d'une case à la fois, si l'ordinateur vous indique que son roi s'est déplacé de E8 à G8, c'est qu'il a choisi le grand roque. Pour vous, la procédure est exactement la même: pour le petit roque, affichez E1 G1: pour le grand roque, E1 C1. Le roque ne peut être effectué que dans le cas où les règles du jeu l'y autorisent.

LA PRISE EN PASSANT

Les cases du pion sont entrées et sont affichées normalement. N'oubliez pas d'enlever le pion capturé.

PROMOTION DES PIONS

Comme dans une partie normale, lorsqu'un pion arrive "à dame", l'ordinateur le transforme automatiquement en dame.

L'ECHEC ET MAT — LA PARTIE NULLE — NOUVELLE PARTIE

Si vous ou l'ordinateur mettez le roi en échec et mat, la fenêtre signale votre victoire ou défaite avec MATE sur l'écran.

Pour indiquer une partie nulle, l'ordinateur affiche "—" sur l'écran.

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur la touche NG.

3

7

L'ordinateur va rester au même niveau jusqu'au temps que vous le changiez. Quand vous mettez l'ordinateur en marche, il choisit le niveau 7 automatiquement.

L'ordinateur va prendre davantage de temps dans les situations difficiles, que dans une situation simple. Néanmoins, il connaît les ouvertures, alors il va répondre plus vite au début.

JOUER LES DEUX COTES

Les niveaux indiqués REPONSE AUTOMATIQUE — "non", vous laissez jouer une série de coups pour les deux camps. Par exemple, si vous désirez commencer d'une situation particulière, déplacez les pièces pour les deux cotés jusqu'au temps que la position soit achevée. Ensuite choisissez un niveau marqué REPONSE AUTOMATIQUE — "oui", et appuyez sur MO.

LA VERIFICATION DE LA POSITION

Vous pouvez vérifier la position de toutes les pièces dans la mémoire de l'ordinateur. Appuyez d'abord sur la touche VP.

La fenêtre va afficher un trait, suivi d'un chiffre et la position d'une case. Par exemple: —1 A2

Ceci indique qu'il y a un pion blanc sur la case a2. Pour une pièce noire, le trait est affiché en haut de la fenêtre. Le chiffre indique le type de pièce.

1	pion
2	cavalier
3	fou

4	tour
5	dame
6	roi

Pour vérifier les positions de tous les pions de la même couleur, appuyez à plusieurs reprises sur la touche "pion". Quand la fenêtre indique deux traits ceci indique qu'il n'y a pas de pions de la couleur choisie sur cette case.

Pour vérifier les pièces noires appuyez à la touche noire. Ensuite utilisez les touches du type de pièce que vous désirez vérifier. Pour jouer, appuyez à la touche CL.

CONSTRUIRE UNE POSITION

Vous pouvez construire une position sur l'échiquier. Appuyez d'abord sur la SET. Ceci efface l'affichage. Vous pouvez maintenant ajouter des pièces, les effacer ou les déplacer.

Pour effacer une pièce de la mémoire, appuyez sur la touche CE, puis les touches correspondantes à la case de la pièce. Par exemple, pour effacer la pièce sur f5, appuyez sur CE F 5 EN.

Pour ajouter une pièce, appuyez sur la touche qui la symbolise, puis les touches de la case, puis EN. Par exemple, pour ajouter une dame sur d2, appuyez sur la touche "roi" D 2 EN.

Quand le trait sur l'écran est en bas, ceci indique que la pièce sera blanche; quand le trait est en haut, ceci indique que la pièce sera noire. Pour changer de couleur appuyez aux touches blanches ou noires.

Quand vous insérez une pièce, le type de la pièce correspond aux chiffres indiqués sur le tableau. Pour corriger, appuyez sur la touche CL.

Quand la position est construite, appuyez sur la touche blanche ou sur la touche noire pour indiquer à l'ordinateur à qui c'est à jouer. Appuyez ensuite sur la touche SET.

Vous pouvez maintenant jouer en déplaçant une pièce, ou bien en appuyant sur MO, pour que l'ordinateur commence à jouer. Vérifiez les positions des pièces pour être sûr que la position est légale.

8

9

10

Si vous avez ajouté un tour, il ne sera pas possible de roquer.

Après avoir construit la position, le premier coup ne peut être une prise en passant.

LE BIP SONORE

Appuyez sur la touche SOUND si vous préférez que l'ordinateur opère sans le bip sonore.

LA MEMOIRE

Le MICRO CHESS a la capacité de retenir en mémoire la partie que vous jouez. Dans le cas où vous êtes interrompu, et désirez reprendre la partie plus tard, la partie sera toujours en mémoire. Vous pouvez continuer de jouer ou, si c'était à l'ordinateur de jouer, appuyez sur MO.

EST-CE QUE VOUS CHERCHEZ UN MEILLEUR ADVERSAIRE?

Si vous avez maîtrisé tous les niveaux du MICRO CHESS CHALLENGER®, et si vous désirez un modèle encore plus sophistiqué et plus puissant, il y a chez FIDELITY une gamme très étendue des ordinateurs d'échecs pour tous les joueurs:

● EXCELLENCE VOICE

(Modèle 6092) — il vous parle à voix synthétisée.

● DESIGNER 2000

(Modèle 6102) — niveau expert avec 12 niveaux de jeu.

● DESIGNER 2100

(modèle 6103) — cote à 2100 par la Fédération des Echecs des états unis.

Si vous désirez des informations supplémentaires sur ces produits et des autres par FIDELITY, téléphonez nous, ou écrivez:

FIDELITY ELECTRONICS OF CANADA, LTD.

5682 AMBLER DR. MISSISSAUGA, ONTARIO L4W 2K9, (416) 625-7333 TELEX 06-960343