

MODULE DU JEU D'ÉCHECS
MORPHY EDITION

L'intellectuel du jeu

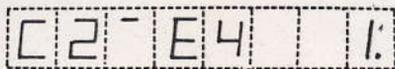


Le module MORPHY EDITION peut être utilisé avec la console MGS et la console GGM.

Utilisation des modules Gruenfeld et Capablanca.

Le module Morphy Edition s'avère être un redoutable adversaire tout au long de la partie, néanmoins si vous souhaitez augmenter la force de votre programme, vous pouvez acheter chez votre revendeur habituel les modules Gruenfeld Edition (module d'ouverture) et Capablanca Edition (module de finale).

L'utilisation de ces trois modules se fait de la façon suivante : si vous avez utilisé en début de partie le module d'ouverture Gruenfeld un indicateur vous signalera que vous atteignez le milieu de partie. Appuyez sur la touche rank, puis mettez l'interrupteur marche-arrêt sur la position mémoire- enlevez le module Gruenfeld, mettez le module Morphy Edition, puis repositionnez l'interrupteur marche-arrêt sur la position on, en faisant bien attention de ne pas passer sur off. Lorsque le rôle de Morphy Edition sera achevé, il vous indiquera par un point lumineux situé en bas à droite de l'écran, que vous pouvez introduire le module Capablanca.



← Indicateur de changement de module

A ce stade, vous pouvez soit continuer la partie en utilisant les finales du module Morphy Edition soit jouer contre le module Capablanca spécialement destiné aux finales. Pour ce faire, procédez comme indiqué précédemment.

Note importante

Si vous mettez en place une finale, pour que Morphy soit au sommet de ses possibilités il faut que le point lumineux situé à droite de l'écran et signalant l'entrée en finale apparaisse.

Pour faire apparaître ce point lumineux, procédez de la manière suivante :

- mettez Morphy au niveau zéro,
- appuyez successivement sur la touche B/W jusqu'à ce que le point lumineux apparaisse,
- mettez votre finale en place comme expliqué dans le paragraphe "rappel de la position".

Le jeu d'échecs

Le Jeu.

Les échecs sont, par excellence, le jeu de manœuvre et de contrôle. On y joue à deux sur un échiquier de 8 cases sur 8, chacun disposant d'une armée de 8 pièces réparties de cette façon (fig. 1) :

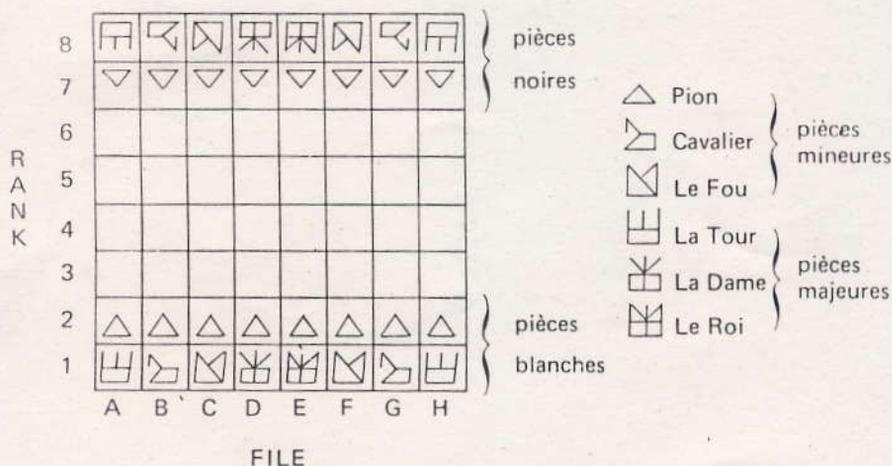


Figure 1

Chacun joue alternativement un coup, le trait initial appartenant aux Blancs. Chacun joue à son tour une pièce (ou un pion) ; le but du jeu est de capturer (fictivement) le roi adverse. Une case ne peut être occupée que par une seule pièce (figure ou pion) à la foi. La prise des pièces adverses s'effectue en occupant la case sur laquelle elles se trouvent en la retirant du jeu (de l'échiquier).

Les 8 colonnes de l'échiquier sont lettrées de A à H et les 8 rangées ou traverses sont numérotées de 1 à 8 ainsi que l'indique la fig. 1. Chaque case est donc repérable par ses coordonnées algébriques (colonne et rangée). Le roi noir, par exemple, occupe initialement la case E-8.

Les Pièces.

Elles sont au nombres de 6, 8 pions identiques et 5 figures, chacun avec leur mode de déplacement spécifique.

Le Pion, représenté ici par \triangle , peut avancer le long de sa colonne dans la direction de la pointe, d'une case à la fois sur une case libre devant lui, ainsi que la flèche pleine le montre sur la figure 2. Il peut, cependant prendre une pièce (ou un autre pion) adverse, mais en diagonale comme l'indiquent les flèches en pointillés. Il est la seule pièce à se déplacer et à prendre différemment. Le Pion est le fantassin des Échecs, et il a besoin du soutien des autres pièces pour avancer en sécurité, mais il reste décisif pour tenir le territoire acquis. Voir aussi l'Avancée Double, la Prise en Passant, la Promotion plus loin.

Le Cavalier, figuré par \triangleleft , se déplace en oblique, sur les cases disponibles (8 au maximum) de la couronne extérieure (2 cases latérales et une case de côté) ainsi qu'illustré sur la figure 2. Il ne se déplace pas sur les case contiguës, mais les « saute » : impossible de l'arrêter, ce qui fait de lui la pièce idéale pour les incursions par delà les lignes. Sa valeur approximative se situe autour de 3 Pions.

Le Fou, symbolisé par \square , se déplace en diagonale sur toutes les cases disponibles et libres ainsi que le montre la figure 2. Il peut s'emparer d'un Pion ou d'une pièce adverse qui se trouve sur la diagonale d'action, mais il doit dans ce cas, s'arrêter sur la case prise. Un Fou ne peut en aucun cas rencontrer son homologue puisque celui-ci balaie des cases d'une autre couleur, mais c'est une pièce très mobile et à longue portée puisqu'il peut traverser l'échiquier d'un seul coup. Sa valeur avoisine les 3 Pions également.

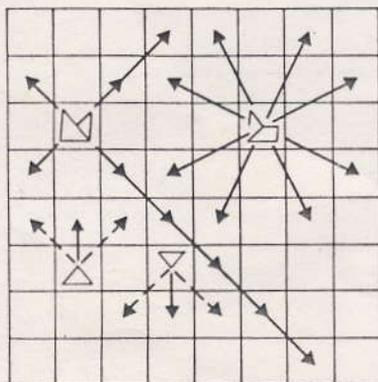


Figure 2

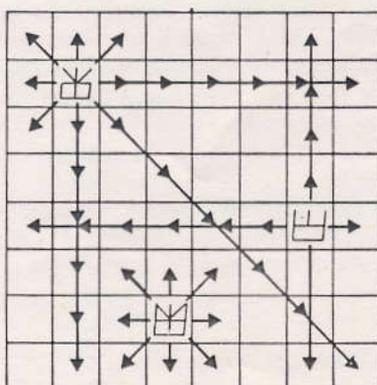


Figure 3

La Tour, symbolisée par  se meut latéralement (en abscisse et ordonnée, le long des colonnes et des rangées ou traverses) sur autant de cases libres que le joueur désire, mais ne peut poursuivre au-delà d'une case de prise. C'est une pièce lourde et maladroite dans la phase d'ouverture, car elle reste confinée (et donc exposée) par manque d'espace. Mais elle est très puissante, capable, avec l'aide du Roi, de mater le Roi adverse seul. Valeur approximative : 5 Pions. Voir plus loin : Le Roque.

La Dame, symbolisée par , peut combiner, en ordre alterné, les mouvements de la Tour et du Fou, comme le montre la figure 3. Elle est de loin, la pièce la plus puissante et la plus versatile sur l'échiquier, mais on ne s'en sert qu'avec circonspection, car sa perte (hors compensation adéquate) se révèle généralement fatale. Sa valeur (variable) oscille entre 7 et 10 Pions.

Le Roi, enfin, figuré par , se meut d'une case seulement à la fois, dans toutes les directions (voir figure 3). Sa vulnérabilité à l'attaque est donc grande, absolue même, s'il s'y expose. C'est la seule pièce qui ne puisse se soumettre à la menace de prise puisqu'elle donne son sens et son but au jeu même. Mais « le Roi est une pièce » (Steinitz) ; il doit donc se tenir prêt à jouer un rôle actif, et même déterminant dans la fin de la partie, lorsque les pièces majeures de son armée ont disparu. Il est évidemment sans prix et toute autre pièce doit être sacrifiée, si nécessaire pour sauver le Roi. Voir plus loin le Roque.

Si un joueur effectue un mouvement qui place le Roi adverse sous la menace de prise au prochain coup, ce dernier est « en échec », et il est d'usage de l'annoncer à l'adversaire. Exposer son propre Roi à l'échec, et donc à la prise, est illégal, de même que le laisser soumis à cette menace lorsqu'il peut s'y soustraire. Dans le cas contraire, si le Roi ne peut se sauver, il est « échec et mat », et la partie s'arrête avant la prise effective du Roi. Une partie est reconnue pour nulle dans le cas où aucun des deux adversaires ne peut exécuter le mat (par défaut de matériel). On ne peut « passer » son tour aux échecs, et chacun doit, à son tour, jouer un coup, mais, si aucun coup légal n'est possible, la partie est nulle et ceci s'appelle le « pat ». Il peut s'agir, d'ailleurs, d'une manœuvre de dernier recours pour le camp dont la partie est perdante.

Coups spéciaux.

Pour accroître l'intérêt dynamique du jeu, au cours des siècles, des options de manœuvre sont venues s'ajouter aux règles.

L'Avancée Double et la Prise en Passant. Afin de favoriser un développement plus rapide, un Pion peut initialement avancer de 2 cases, pour peu qu'elles soient libres devant lui. Cette possibilité n'a cependant pas pour mérite de lui permettre de franchir le seuil de la prise par un Pion adverse déjà avancé si celle-ci est possible sur la première case de l'avance. Dans ce cas donc l'adversaire a le choix (pour le trait qui lui échoit seulement) entre la prise « en passant » sur cette case. Il peut donc effectuer la capture dans ce cas (voir figure 4) et tout autre coup de son choix. Mais l'option ne lui est acquise que « sur le coup ».

La Promotion. Si un Pion parvient sans encombre sur la 8^e rangée adverse, le joueur peut « couronner », ou promouvoir n'importe quelle pièce (Dame, Tour, Fou ou Cavalier) à l'exception, bien sûr, d'un Roi. Généralement, la Promotion s'effectue en Dame (d'où l'expression : « Le Pion va à la Dame »), ce qui a pour effet d'accroître de façon décisive la pression du champ des forces sur l'échiquier. La Promotion du (ou des) pion (s) constitue donc une phase cruciale de la fin de nombreuses parties.

Le Roque. Il s'agit d'une option qui permet d'assurer la protection efficace du Roi et de centraliser une Tour. Si le Roi et une des deux Tours, sans avoir bougé au préalable, ne rencontrent pas d'obstacle entre eux, le joueur peut « roquer » : le Roi se déplace de deux cases en direction de la Tour, et cette dernière, passant par-dessus, se dépose sur la case adjacente de celle qu'occupe le Roi. Ce dernier ne peut naturellement passer ni aboutir sur une case menacée ou contrôlée par l'adversaire directement, et il est donc impossible de roquer pour échapper à un échec infligé par l'adversaire sur le coup (voir figure 5).

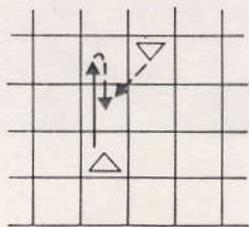


Figure 4

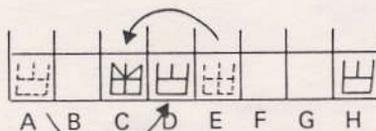
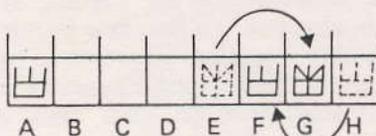


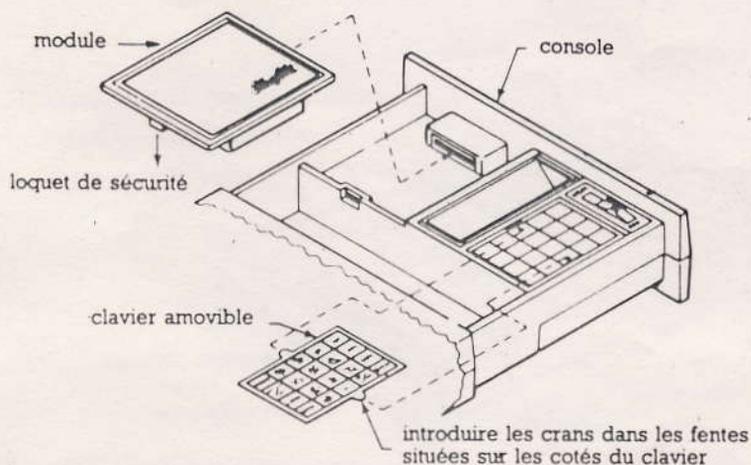
Figure 5

Mode d'emploi de base

Votre jeu d'échec se présente en deux parties :

- a) d'une part le conditionnement contenant le module MORPHY, les pièces magnétiques, le manuel d'instruction et le clavier amovible.
 - b) d'autre part le conditionnement contenant la console.
- le module doit être inséré dans la console selon le schéma 1 uniquement quand le bouton de mise en marche est dans la position OFF.
- le clavier amovible se glisse suivant le schéma 1. Il se nettoie à l'eau et au savon.

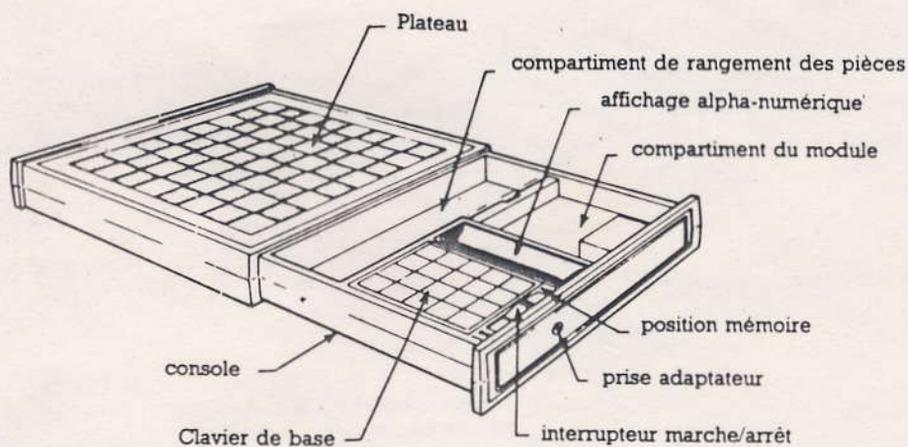
Figure 6



Caractéristiques principales de console.

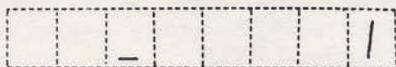
- En refermant le tiroir de votre jeu d'échec MORPHY on obtient une présentation très compacte de l'appareil.
Une fois fermée votre console a une présentation compacte (23 cm x 22,5 cm x 5 cm) ; avec le tiroir ouvert (39,5 cm x 22,5 cm x 5 cm).
- Compartiment pour ranger les pièces.
- Diodes alphanumériques extra-larges, permettant une lecture aisée.
- Position mémoire, une partie peut être interrompue et gardée en mémoire plusieurs jours lorsque le jeu fonctionne sur adaptateur et 24 heures sur batterie. Pour ce faire, il faut positionner l'interrupteur marche arrêt en position mémoire.
- Les batteries rechargeables permettant de jouer 6 heures d'affilée ou de garder une position en mémoire pendant 24 heures.

Figure 7



Pour jouer avec MORPHY :

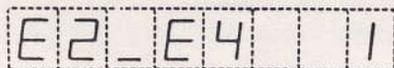
- 1) branchez l'ordinateur, ouvrez le tiroir et installez les pièces sur l'échiquier ;
- 2) allumez l'appareil avec le bouton de droite, la partie commence, l'affichage montre : MOVE? Puis on verra apparaître :



le 1 représente le numéro du coup. Le tiret _ indique à qui le trait appartient _ pour les Blancs, — pour les Noirs. Dans le cas présent les Blancs commencent, MORPHY attend votre coup.

- 3) chaque case de l'échiquier est reconnaissable à ses coordonnées algébriques (ou alphanumériques) de colonne et de rangée. Déplacez votre pièce sur l'échiquier puis tabulez sur le clavier la case d'où elle provient, suivie immédiatement par la case où elle s'arrête en vous servant des codes possibles. L'ordre hiérarchique et automatique du clavier permet de faire apparaître alternativement la lettre, puis le chiffre.

Exemple : Si vous avancez le Pion du Roi de 2 cases, tabulez (E) (2) (E) (4).



- 4) vérifiez que l'affichage montre votre coup correctement. En cas d'erreur, appuyez sur la touche (CE) qui l'efface. Puis recommencez.
- 5) si l'affichage est correct, appuyez sur (ENTER), MORPHY émettra un bip en affichant sa réponse :



veuillez noter que MORPHY ne fera pas toujours la même réponse. Le 2 indique que nous sommes prêts pour le deuxième mouvement de part et d'autre.

6) effectuer le déplacement demandé par MORPHY, puis jouer votre second coup avec la même procédure que précédemment (en 3^e).

Il se peut que MORPHY fasse des commentaires ou des remarques sur vos coups ou votre jeu. Il affichera automatiquement les échecs, les mat ou les pat qu'il vous inflige, ceci à la droite de l'écran (CK, MT ou ST). Si vous jouez un coup illégal MORPHY vous le signalera en faisant apparaître ILLEGAL MOVE et refusera de l'enregistrer. Rectifiez votre erreur puis appuyez à nouveau sur la touche (ENTER). Si vous matez MORPHY il émettra plusieurs bip et vous félicitera en affichant CONGRATULATIONS, si vous « patez » MORPHY, il émettra aussi plusieurs bip et affichera STALEMATE. Pour recommencer une nouvelle partie après un échec et mat ou un pat appuyez sur la touche (ENTER).

Procédure d'inscription des coups spéciaux.

Promotion. MORPHY promet automatiquement un Pion en Dame. Vous pouvez lui dicter cependant une autre promotion. Voir la « Sous-promotion » dans le paragraphe Caractéristiques Spécifiques.

Prise en Passant. Affichez le mouvement de la prise de Pion. Si le Pion pris vient tout juste d'avancer de deux cases, MORPHY fera automatiquement disparaître son Pion.

Roque. N'affichez que le mouvement du Roi. MORPHY comprendra implicitement et effectuera de lui-même le mouvement corrélatif de la Tour concernée. Il vous signalera son Roque soit par (E) (1) — (C) (1) pour le grand Roque, soit par (E) (1) — (G) (1) qui signifie le petit Roque (du côté du Roi).

Une partie-témoin

Ceci est un exemple de début de partie que l'on peut jouer avec MORPHY. Il est programmé pour varier ses ouvertures et son jeu ; il ne jouera donc pas nécessairement les coups suivants.

Caractéristiques spécifiques

— Bibliothèque d'ouverture.

Pour votre plaisir MORPHY a appris les principales ouvertures. MORPHY choisi parmi environ 50 possibilités d'ouvertures. Certaines sont utilisées fréquemment, d'autres le sont moins, mais peuvent provoquer un effet de surprise ;

— Touche audio

Ce programme est équipé d'un système permettant de supprimer les BIP émis par votre appareil. En appuyant une fois sur cette touche vous coupez le son émis par Morphy. Si vous voulez remettre le son il vous suffit de réappuyer une fois sur la même touche.

— Touche de sélection du meilleur coup possible (BEST sur le clavier).

La touche (BEST) permet de choisir entre deux façons de jouer. En appuyant sur cette touche, un petit point apparaît à la droite du tiret, sur l'écran. Ainsi MORPHY choisira toujours la solution qu'il considère comme étant la meilleure. Il ne variera jamais son jeu. Si l'on n'utilise pas la touche (BEST), MORPHY ne donnera pas toujours la même réponse à un coup donné.

— Touche pour reprendre vos erreurs (RESTORE sur le clavier).

La touche (RESTORE) vous permet de revenir en arrière durant une partie. En appuyant sur cette touche, votre dernier déplacement ainsi que celui de MORPHY sera annulé. MORPHY vous signale qu'il a enregistré l'opération en émettant un double bip bip. Le joueur peut annuler successivement un maximum de trois coups. Cette touche vous permet de réparer vos erreurs et est spécialement utile lors de l'étude des problèmes. Elle permet aussi de sélectionner une ouverture. En effet si MORPHY ne joue pas le coup désiré, appuyez sur (RESTORE) et entrez à nouveau votre mouvement, MORPHY choisira un autre coup.

— Niveau de jeu.

MORPHY possède différents niveaux de jeux. Pour sélectionner un niveau de jeu appuyez sur la touche (LEVEL). si vous n'appuyez pas sur cette touche en début de partie, vous serez au niveau 0. Pour changer de niveau appuyez sur (LEVEL) puis sur l'une des touches numérotées de 0 à 6. Le numéro correspondant au niveau sélectionné apparaîtra sur l'écran. Puis appuyez sur (ENTER).

Le niveau de jeu de MORPHY peut être modifié à tout moment lorsque c'est à votre tour de jouer. Pendant que MORPHY réfléchit, vous pouvez faire apparaître sur l'écran le niveau sélectionné, mais vous ne pouvez pas le changer. (Appuyez sur ENTER pour l'effacer).

Les différents niveaux de jeux sont les suivants :

NIVEAUX	DESCRIPTION
0 (instantané)	Un niveau spécialement destiné au débutant. MORPHY trouve tous les Mat en un coup à ce niveau.
1 (10 à 15 secondes)	Vitesse de jeu spécialement destinée au Blitz.
2 (20 à 40 secondes)	Toute la partie devrait se dérouler en 1 heure si vous jouez à la même vitesse que MORPHY.
3 (45 à 90 secondes)	MORPHY résoud tous les Mat en deux coups.
4 (2 à 4 minutes)	MORPHY ne devrait pas avoir de problèmes à faire 40 mouvements en 90 minutes.
5 (20 à 40 minutes)	MORPHY trouve pratiquement tous les Mat en trois coups.
6 (2 à 4 heures)	Niveau spécialement destiné au jeu par correspondance.
7	niveau tournoi, doit jouer 30 coups par heure.
8	niveau tournoi, Morphy doit jouer 40 coups toutes les deux heures.

CES TEMPS SONT DONNÉS A TITRE INDICATIF.

— Changement de camp.

Si vous désirez jouer les Noirs appuyez sur la touche (B/W) quand c'est à votre tour de jouer. MORPHY commencera immédiatement à réfléchir. Si vous voulez jouer les Noirs dès le début de la partie appuyez sur la touche (B/W) à la place de votre déplacement initial.

— Touche conseil (HINT sur le clavier)

Vous pouvez vous servir de MORPHY comme d'un professeur et voir quel coup il vous propose de jouer. Si vous voulez suivre son conseil appuyez sur la touche (ENTER) la partie continuera. Si vous ne désirez pas suivre son conseil composez votre propre coup avant d'appuyer sur (ENTER). Ceci est valable après les coups d'ouverture et uniquement sur les niveaux 1 et 8.

— Touche d'arrêt de réflexion (HALT sur le clavier)

Vous pouvez arrêter la réflexion de MORPHY et le forcer à donner son mouvement en appuyant sur la touche (HALT/HINT). Cette possibilité est particulièrement intéressante lorsque vous avez programmé MORPHY sur un niveau de jeu élevé et que vous êtes las d'attendre.

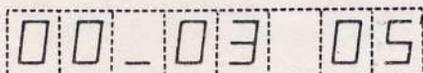
— Réflexion sur le temps de l'adversaire

Si vous avez choisi un niveau allant de 1 à 8, MORPHY va continuer de réfléchir pendant que vous êtes en train d'étudier votre coup. MORPHY part du principe que vous allez jouer le coup suggéré par la touche (HINT) et commence à réfléchir sur cette base.

— Chronomètre.

Votre console est équipée d'un chronomètre automatique. Il comptabilise en mémoire le temps utilisé par MORPHY et par le joueur sur le coup actuellement joué, séparément les temps (totaux ou partiels) des Blancs ou des Noirs. Si c'est à votre tour de jouer, en appuyant sur (TIME) vous verrez combien de temps vous avez utilisé pour ce coup.

Exemple :



L'écran vous montre que pour le coup présent vous avez utilisé trois minutes et cinq secondes.

Il suffit pour connaître le temps total utilisé par un camp de presser continuellement sur (TIME). Si le trait est en bas, c'est le temps des Blancs, dans le cas contraire c'est le temps des Noirs (utilisation de la touche B/W).

— Rappel de la position

A tout instant, vous pouvez demander à MORPHY de reproduire la position qu'il a en mémoire avec la touche (RANK). Il est possible de passer en revue chaque rangée de l'échiquier, numérotées de 1 à 8. Le numéro de la rangée apparaît si vous maintenez la pression sur la touche. Les symboles utilisés par l'affichage sont décrits dans la page 2. Après votre vérification appuyez sur la touche (ENTER) pour revenir au coup. Notez que vous observez sur l'écran, rangée par rangée, le déplacement des pièces pendant la réflexion de MORPHY en appuyant sur la touche (RANK). Pour modifier la position, à votre tour, vous pouvez enlever ou ajouter n'importe quelle pièce sur l'échiquier de la façon suivante : sélectionnez la rangée concernée avec la touche (RANK), utilisez la touche (—) pour aller de la première case de gau-

che a la derniere a droite ; lorsque le (tiret) designe une case vous pouvez :

soit effacer en appuyant sur O, soit placer une piece en appuyant sur les touches symbolisees sur le clavier.

Cette piece sera Blanche avec le tiret — en bas, Noire avec le tiret — en haut. La touche (B/W) vous permettra de placer ce tiret (—) selon vos desirs. Vos pieces disposees assurez-vous que le tiret est bien en bas si c'est aux Blancs de jouer, en haut dans le cas contraire. A ce moment seulement appuyez sur (ENTER). Vous pouvez ainsi poser sur l'echiquier tout probleme, toute position a etudier.

— Sous-Promotion

Lorsque vous voulez promouvoir une piece mineure, vous pouvez y parvenir en modifiant la position sur l'echiquier ; tout d'abord effacez le Pion sur la septieme rangee, puis placez la piece choisie sur la huitieme, et positionnez le tiret indiquant que c'est a votre adversaire de jouer. Appuyez sur (ENTER) pour enregistrer la position puis sur (B W) pour faire jouer MORPHY.

— Memoire.

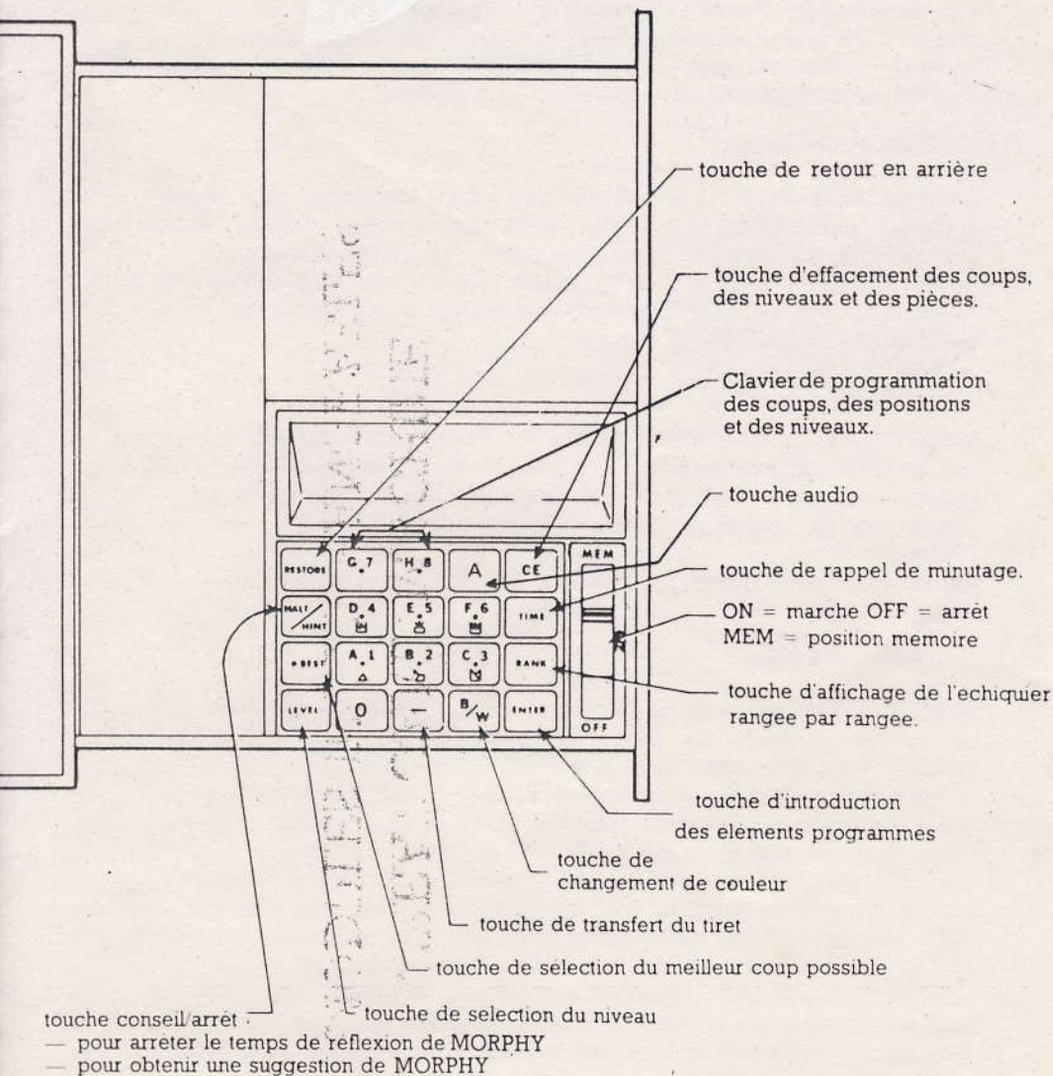
votre jeu d'echec MORPHY possede une memoire exceptionnelle qui lui permet d'interrompre une partie et de la reprendre ulterieurement. Quand l'appareil est branche sur le secteur la partie est conservee en memoire pendant plusieurs jours et sur batteries 24 heures environ.

Notez qu'il faut d'abord appuyer sur (RANK) avant de le mettre en position memoire.

— Coups illegaux.

Si MORPHY effectue un coup illegal en apparence, l'un de vous deux enregistre un coup de facon differente. Servez vous de la touche (RANK) pour faire apparaitre la position et revenez a la position prealable a l'erreur. Donnez vous le tiret avec (—), tabulez le coup si le tiret vous appartient, et appuyez enfin sur (ENTER) pour pouvoir continuer a jouer dans les regles. Si MORPHY rejette l'un de vos coups en affichant (ILLEGAL MOVE) assurez-vous a nouveau si MORPHY et vous n'etes pas en desaccord sur l'etat reel de la position. Rappelez vous que MORPHY n'acceptera pas que vous mettiez votre Roi en echec ou que vous l'y laissiez. De meme, a moins que vous ne changiez de cote, MORPHY ne vous laissera pas deplacer ses pieces, verifiez donc bien que le tiret se trouve dans la position inferieure, celle qui vous donne le tiret. Bien sur, si vous n'avez vraiment pas de coup legal a jouer, MORPHY vous aura mis « PAT » et la partie sera nulle.

Utilisation des différentes touches de la console.



Service après-vente

Si MORPHY ne se comporte pas comme prévu dans le code de procédures et d'opérations que vous venez de lire, essayez tout d'abord une autre prise de courant.

La procédure-test de vérification peut se faire rapidement : faites jouer MORPHY contre lui-même comme indiqué dans le paragraphe « pour inverser les rôles ». Vérifiez bien qu'il joue des coups permis pour les 2 camps. Si vous enregistrez alors à nouveau une difficulté écrivez la séquence des opérations par laquelle vous y parvenez et mettez vous en relations avec votre vendeur par écrit.

Alimentation sur secteur

Par transformateur 220 V consommation 4 watts.

Précautions à prendre

- Ne pas exposer votre appareil à des températures extrêmes,
- Ne pas laisser votre appareil à l'humidité,
- Ne pas laisser votre batterie se décharger complètement si vous avez cette option.
- Ne pas fermer le tiroir lorsque votre appareil est en marche. Il en résulterait une surchauffe,
- Ne pas mettre les pôles de la batterie rechargeable en contact avec un élément conducteur, vous risquez de provoquer un incendie.
- Ne pas enlever ou introduire un module quand l'appareil est sur position on.

Garantie : se reporter à la carte de garantie jointe à l'appareil.

Tous droits de reproduction, même partielle, interdits.

Distributeur pour la France : FRANCE DOUBLE R

5, rue Baron 75017 PARIS

Tel. : 263 50 24