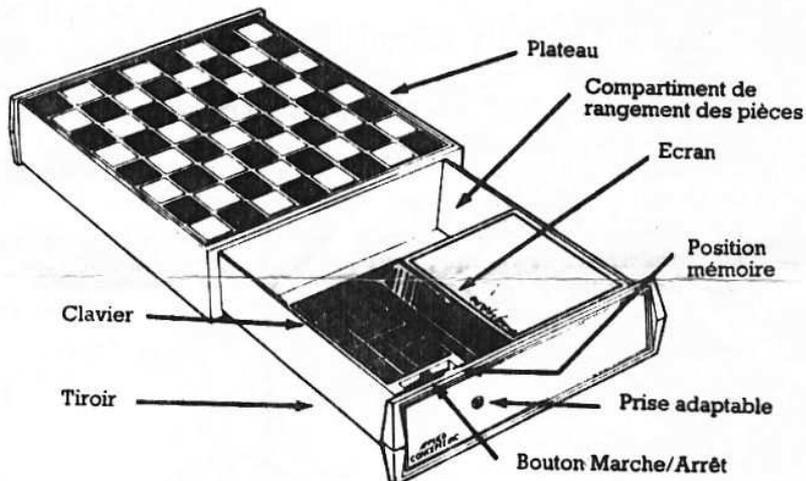


OPTION ODIN ENCORE

Caractéristiques de la console .

- En refermant le tiroir de votre jeu ODIN ENCORE , on obtient une présentation très compacte de l'appareil.
Une fois fermée, votre console a une présentation compacte (23 Cm X 22,5 X 5cm)
Avec le tiroir ouvert (39,5 X 22,5 X 5 Cm).
- Compartiment pour ranger les pièces .
- Diodes Alpha-Numériques 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 toujours branché sur le secteur et 24 Heures sur batteries (livrée en option). Pour ce faire , il faut positionner l'interrupteur Marche/Arrêt en position Memoire .
- Les batteries rechargeables permettent de jouer 6 Heures d'affilées environ ou de garder une position en mémoire pendant 24 heures environ .



ALIMENTATION

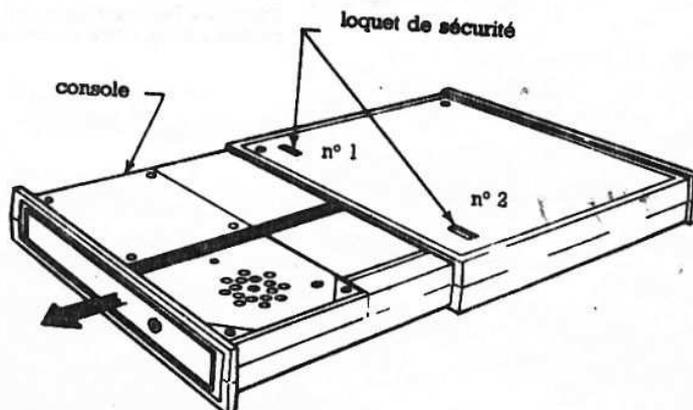
Alimentation sur secteur par transformateur 220 Volts consommation 4 Watts .
9 Volt Alternatif.

Alimentation par batteries rechargeables , elles sont vendues en option et apporte à votre appareil une plus grande souplesse d'utilisation . (Contactez votre revendeur pour cette option) .

[7,5 VOLT — en haut (ok)]

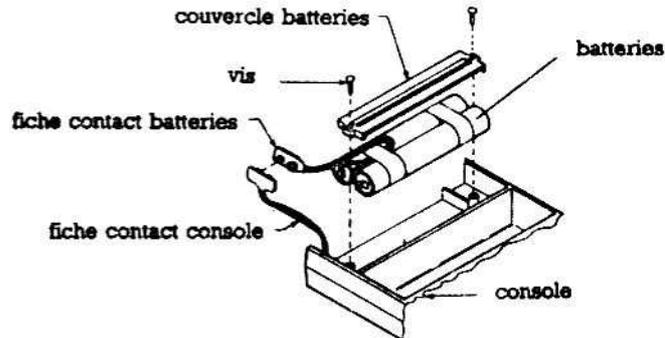
L'installation des batteries se fait de la façon suivante :

- Vérifiez que votre appareil soit bien débranché .
- Ouvrez votre tiroir à fond et retournez l'appareil .
- Appuyez sur le loquet de sécurité n° 1 (voir figure 3) au moyen d'un tournevis et tirer légèrement le tiroir du même côté de façon à le débloquer ; Puis répétez la même opération avec le loquet n° 2 .



- Soulevez légèrement l'envers du plateau en son milieu avec votre tournevis, en tirant le tiroir vers vous ; la sécurité se débloquera .
- Enlevez complètement le tiroir et retirez le . Dévissez les vis qui maintiennent le couvercle des piles (voir figure 4) .
- Mettez en contact les deux fiches d'alimentation et placez les batteries dans leurs compartiment .
- Revissez les vis qui maintiennent le couvercle de sécurité des batteries
- Ré-introduisez le tiroir dans son compartiment .

N.B. Les batteries ne se rechargent que si l'appareil est en position ON ou en position Mémoire .

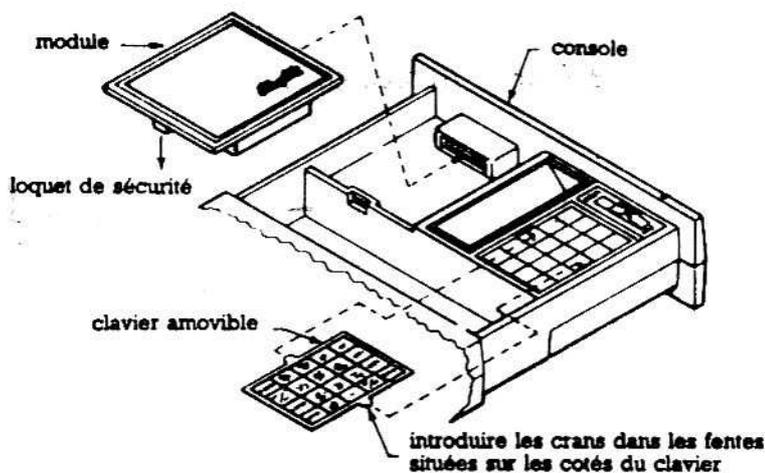


OPTION MODULE ODIN EDITION

Votre module ODIN EDITION peut être utilisé avec le G.G.M. ou avec le C.M.I. (M.G.S.) .

Le module ODIN EDITION est livré avec 64 pions bicolores (noirs et blancs) un mode d'emploi et un clavier amovible .

Le module doit être inséré dans la console ainsi que le clavier amovible selon le schéma ci-dessous, uniquement quand le bouton de mise en marche est en position OFF .



Le jeu de "REVERSI"

Le jeu de "REVERSI" se joue à deux joueurs sur un plateau comportant 64 cases avec 64 pions reversibles blancs d'un côté et noirs de l'autre .

Pour commencer une partie, placez deux pions blancs en D4 et E5 et deux noirs en D5 et E4 .

Chaque joueur choisit une couleur , Les noirs commencent la partie .

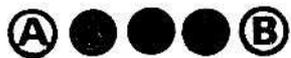
Pour jouer , vous devez placer un pion de votre couleur sur une case vide , voisine d'un ou plusieurs pions de votre adversaire et devant permettre de retourner un ou plusieurs pions adverses . Les pions adverses peuvent être retournés dans les huit directions possibles .

Si un joueur ne peut pas placer un pion remplissant les deux conditions citées précédemment , il saute son tour .

Si les deux joueurs ne peuvent pas jouer , la partie est finie .

Le gagnant sera le joueur ayant le plus grand nombre de pions sur le plateau de jeu à la fin de la partie .

Exemple : Le pion A se trouve déjà sur le plateau . Placez le pion B pour entourer les pions noirs entre vos deux pions blancs .



Retournez alors les pions noirs .



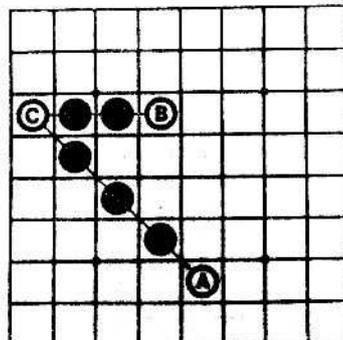
Exemple de coup illégal :

A se trouve sur le plateau, on ne peut pas mettre le pion B pour retourner les deux pions noirs car, il ya un espace .



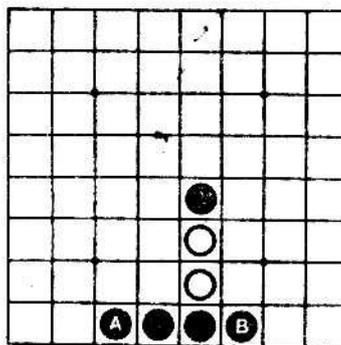
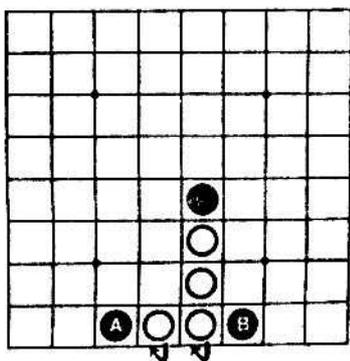
Un pion peut entourer une ou plusieurs rangées de pions adverses en un seul tour de jeu . Une rangée peut être composée de 1 ou plusieurs pions de même couleur et contigus, disposé en une ligne droite, horizontale, verticale ou diagonale.

Exemple : les pions noirs et les pions blancs A et B sont déjà posés sur le plateau. Si vous posez un pion blanc en C, vous retournez tous les pions noirs situés entre C et B et C et A.



Néanmoins, un pion ne peut être retourné que quand c'est le résultat directe d'un coup et le ou les pions retournés doivent être en ligne directe avec le dernier pion placé.

Exemple : les noirs placent le pion A. Seuls les deux pions blancs situés entre les deux pions noirs A et B seront retournés.



Les deux autres pions blancs ne seront pas retournés, car ils ne sont pas en ligne directe avec le pion noir A qui vient d'être posé.

STRATEGIES

Il est important d'arriver à occuper un ou plusieurs des 4 coins, car les pions occupant les coins ne peuvent pas être retournés.

Les pions qui sont situés sur les cases qui bordent le plateau de jeu sont en relative sécurité, car ils ne peuvent être retournés que par deux directions.

Un bloc compacte de la même couleur, solidement ancré sur un coin ou un côté du plateau peut assuré la victoire.

POUR JOUER AVEC ODIN

1) Branchez l'ordinateur, ouvrez le tiroir (si vous possédez le module Odin Edition, introduisez le module dans son compartiment, placez le clavier amovible et vérifiez que l'interrupteur Marche/Arrêt du GGM ou du MGS est bien sur la position OFF), puis placez deux disques blancs en D4 et E5 et deux disques noirs en D5 et E4.

2) Placez l'interrupteur Marche/Arrêt sur la position ON. L'affichage fera apparaître : " ODIN AWAITS YOUR MOVE ".

Puis l'on verra :

```

  1 _
  
```

Le 1 représente le numéro du coup. Le tiret indique à qui est ce de jouer :

Noir doit jouer

```

  -
  
```

Blanc doit jouer

```

  -
  
```

Comme Odin joue les Blancs il attend que vous entriez votre coup.

3) Chaque case du plateau est repéré par des coordonnées alpha-numériques (ex : la case de l'angle gauche supérieur du plateau a pour coordonnées A1).

N.B. : ne concerne que les propriétaires de CMI (MGS) ou de GGM voulant utiliser sur ces appareils le module Odin Edition.

La rangée de cases sur votre plateau de C.M.I. (M.G.S.) ou de G.G.M. repérée par les coordonnées A8,B8.....H8 deviendra en jouant avec le module Odin Edition A1,B1.....H1 et ainsi de suite jusqu'à la rangée A1,B1.....H1 qui deviendra A8,B8.....H8 .

Effectuez votre coup de la manière suivante :

Si vous voulez placer un disque en E6 par exemple :

- Appuyez sur E ,
- Appuyez sur la touche 6,
- Pressez ENTER ,

Il sera alors affiché :

```

  1 _ E 6
  
```

Le 1 situé sur la gauche de l'écran représente le numéro du coup . E6 représente les coordonnées du pion que vous venez de placer et le 1 situé à droite de l'écran indique le nombre de pions qui doivent être retournés .

Vous pouvez vérifier la position du ou des pions devant être retournés en appuyant sur la touche FLIPS . Il apparaîtra sur l'écran :

```

  E 6 1 E 5
  
```

E6 représente les coordonnées du pion que vous venez de placer, le 1 et le E5 indique que le 1er pion à retourner se trouve en E5 .

Quand vous avez fini d'enregistrer votre coup et d'effectuer les divers déplacements sur le plateau, appuyez sur la touche PLAY pour qu'ODIN joue à son tour .

ODIN émettra un Bip et commencera à réfléchir . En fonction du niveau de jeu , il donnera sa réponse plus ou moins vite , en faisant clignoter THINKING , jusqu'à ce qu'il affiche sa réponse :

```

  1 _ D 6
  
```

N.B. ODIN ne fera pas toujours la même réponse .

CARACTERISTIQUES SPECIFIQUES

- 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 couperez le son émis par Odin. Si vous voulez remettre le son il vous suffit de réappuyer une fois sur la même touche.

- Bibliothèque d'ouverture

Pour votre plaisir Odin a appris les principales ouvertures. Odin choisi parmi environ 50 possibilités d'ouvertures. Certaines sont utilisées fréquemment, d'autres le sont moins.

- Touche Flips

Cette touche vous permet de vérifier la position du ou des pions devant être retournés. Si plusieurs pions doivent être retournés, appuyez successivement sur la touche Flips pour obtenir les coordonnées des différents pions devant être retournés. Le mot DONE apparaîtra sur l'écran quand il n'y aura plus de pions à retourner.

- Touche Play

cette touche vous permet de vérifier que toutes les opérations ont été faites avant que Odin ne joue. Appuyez toujours sur cette touche quand vous avez complètement joué votre coup.

- Touche Restore

La touche Restore vous permet de revenir en arrière durant une partie. En appuyant sur cette touche, votre dernier déplacement ainsi que celui de Odin sera annulé. Odin vous signale qu'il a enregistré l'opération en émettant un double Bip Bip. Le joueur peut annuler successivement un maximum de huit coups. Cette touche vous permet de réparer vos erreurs et de sélectionner une ouverture.

- Niveau de jeu

Odin possède différents niveaux de jeux. Pour sélectionner un niveau de jeu appuyez sur la touche Level puis sur une des touches numérotées de 1 à 8 (le Odin Encore ne possède que 7 niveaux, vous devez donc sélectionner une des touches numérotées de 1 à 7). Le numéro correspondant au niveau sélectionné apparaîtra sur l'écran. Puis appuyez sur la touche Enter. Si vous n'utilisez pas la touche Level en début de partie, vous serez au niveau 1.

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

Le niveau 1 est un niveau de jeu rapide. Le niveau. Le niveau 7 est le plus fort, car le temps imparti à Odin lui permet de réfléchir de façon plus approfondie aux différentes combinaisons possibles. Le niveau 8 (uniquement sur le module Odin Edition) est un niveau de tournoi.

- Changement de camp.

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

- *Entrée d'une position .*
 Si vous souhaitez entrer une position ou étudier un problème , vous pouvez le faire de la façon suivante :
 Effectuez le coup des noirs, puis tabulez les coordonnées du pion que vous venez de placer .
 Appuyez sur la touche B/W et effectuez le coup des noirs de la même façon .
 Procédez ainsi, alternativement pour les noirs et pour les blancs jusqu'à ce que vous ayez obtenu la position souhaitée et que se soit à ODIN de jouer ;
 A ce moment là, appuyez sur la touche ENTER puis sur la touche PLAY, ODIN se mettra à réfléchir en fonction de la position que vous venez d'introduire .
- *Touche conseil (HINT sur le clavier)*
 Vous pouvez vous servir de ODIN comme d'un professeur et voir quel coup il vous propose de jouer . Si voulez suivre son conseil appuyez sur la touche ENTER , la partie continuera . Si vous ne désirez pas suivre son conseil, tabulez votre propre coup avant d'appuyer sur ENTER .
 La touche conseil ne fonctionne pas juste après avoir modifier la position du jeu ou juste après avoir mis en place une position spéciale .
- *Touche d'arrêt de reflexion (HALT sur le clavier) ,*
 Vous pouvez arrêter la reflexion d'ODIN et le forcer à donner son coup en appuyant sur la touche HALT . Cette possibilité est particulièrement intéressante lorsque vous avez programmé ODIN sur un niveau de jeu élevé et que vous êtes las d'attendre .
- *Reflexion sur le temps de l'adversaire .*
 Si vous avez choisi un niveau situé entre 3 et 8 , ODIN va continuer de réfléchir pendant que vous êtes entrain d'étudier votre coup . ODIN 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 ODIN et par le joueur sur le coup actuellement joué , et ceci séparément pour les temps totaux ou partiels des blancs et des noirs . Si c'est à votre tour de jouer , en appuyant sur la touche TIME , vous verrez combien de temps vous avez utiliser pour ce coup .

Exemple :

L'écran vous montre que pour le coup présent vous avez utilisé 3minutes et 5 secondes

Il suffit pour connaître le temps total utilisé par un des adversaires de presser continuellement sur TIME . Si le tiré est vers le bas, c'est le temps des blancs, dans le cas inverse , c'est le temps des noirs (utilisation de la touche B/W) .

A la fin de la partie ODIN vous félicitera en affichant CONGRATULATIONS , si vous avez gagné ou vous remerciera d'avoir jouer avec lui si vous avez perdu en indiquant THANK YOU , puis , il affichera le score final .

Pour recommencer une nouvelle partie , appuyez sur PLAY .

Si vous entrez un coup illegal, ODIN le refusera en affichant ILLEGAL MOVE .

- *Rappel de la position .*
 A tout instant , vous pouvez demander à ODIN de reproduire la position qu'il a en mémoire avec la touche RANK. Il est possible de passer en revue chaque rangée du plateau, numérotées de 1 à 8. Le numéro de la rangée apparait si vous maintenez la pression de la touche. Les symboles utilisés par l'affichage sont les suivants :

pour les noirs : □

pour les blancs : ⊠

- *Modification de la position .*
 Pour modifier la position , à votre tour, vous pouvez ajouter n'importe quelle pièce sur le plateau de la façon suivante :
 Sélectionnez la rangée concernée avec la touche RANK , utilisez la touche (-) pour aller de la 1^{ère} case de gauche à la dernière à droite ; lorsque le (-) désigne une case , vous pouvez modifier ou ajouter une pièce en appuyant sur une de deux touches représentant un pion noir ou un pion blanc sur le clavier . Vos pions ainsi disposés , assurez vous que le tiré (-) est bien en bas si c'est au noir de jouer , en haut dans le cas contraire . A ce moment seulement , appuyez sur la touche ENTER .
 N.B. Une modification de position ne peut se faire qu'à votre tour de jouer et l'écran ne doit pas afficher les coordonnées d'un coup . Pour enlever les coordonnées d'un coup sur l'écran , appuyez sur la touche PLAY .
 Dans toute position les quatre cases centrales doivent toujours être occupées .
- *Mémoire ;*
 Votre jeu ODIN possède une mémoire exceptionnelle qui lui permet d'interrompre une partie et de la reprendre ultérieurement . Quand l'appareil est branché sur le secteur , la partie est conservée en mémoire pendant plusieurs jours et sur batteries , pendant 24 Heures environ .
- *Coups illégaux .*
 Si ODIN effectue un coup illégal en apparence , l'un de vous deux a enregistré un coup de façon différente . Servez vous de la touche RANK pour faire apparaître la position et revenez à la position préalable à l'erreur , puis vérifiez si vous n'avez pas oublié de retourner un disque .
 Placez vous bien en face de l'écran pour éviter tous risques d'erreur et n'anticipez pas le coup d'ODIN .

SERVICE APRES VENTE

Si ODIN ne se comporte pas comme prévu dans le code de procédure et d'opération 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 ODIN contre lui-même comme indiqué dans le paragraphe CHANGEMENT DE CAMP . Vérifiez bien qu'il joue des coups permis pour les deux camps . Si vous constatez alors à nouveau une difficulté , écrivez la séquence des opérations par laquelle vous y parvenez et mettez vous en relation avec votre revendeur .

PRECAUTIONS A PRENDRE :

-
- Ne pas exposer votre appareil à des températures extrêmes ,
- Ne pas laisser votre appareil exposé à l'humidité ,
- Ne pas laisser votre batterie se décharger complètement si vous possédez 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 ,
- Laissez une ventilation suffisante sous l'emplacement de votre jeu ;

GARANTEE

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

Tél : 263 50 24