MODULE DU JEU D'ÉCHECS
SARGON

Chafitz

sommaire

LE JEU D'ÉCHECS 2
Le jeu 2
Les pièces 3
Les Coups spéciaux 4

MODE D'EMPLOI DE BASE 6
Pour jouer avec SARGON 8
Procédure d'inscription des coups spéciaux 9
Une partie-témoin 9-10

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES 11
Bibliothèque d'ouverture 11
Touche de sélection du meilleur coup possible 11
Touche pour reprendre vos erreurs 11
Niveau de jeu 11
Changement de camp 12
Touche conseil 12
Touche d'arrêt de réflexion 13
Réflexion sur le temps de l'adversaire 13
Chronomètre 13
Rappel de la position 13
Sous-Promotion 14
Mémoire 14
Coups illégaux 14

UTILISATION DES DIFFÉRENTES TOUCHES DE LA CONSOLE 15
Service après-vente 16

Le jeu d'échecs

Le Jeu.

Les échecs sont, par excellence, le jeu de maœuvre 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) :

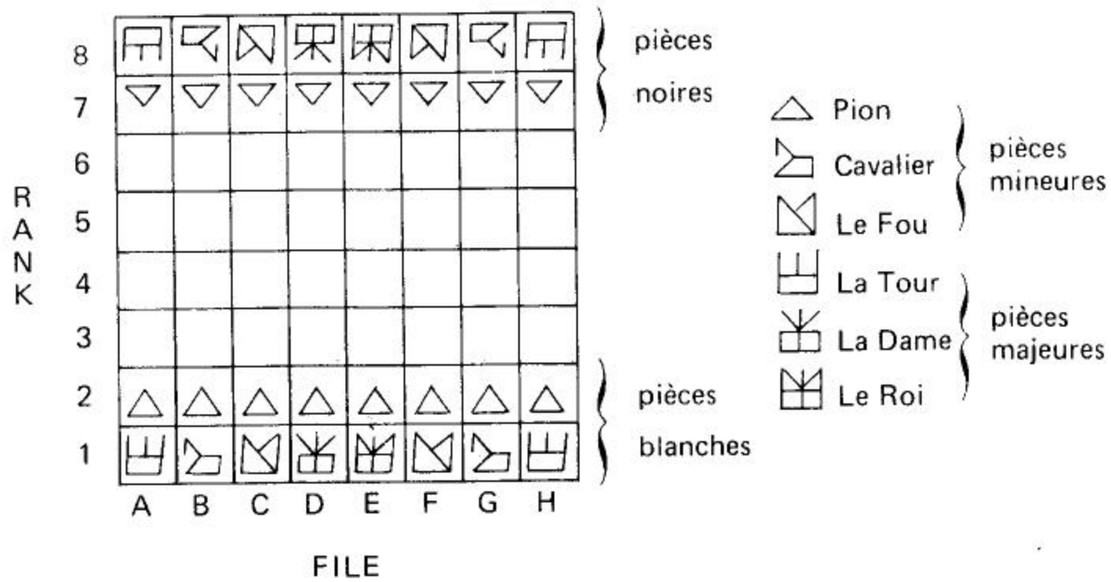


Figure 1

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 E 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 △, 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 ◺, 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 ⋈, 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.

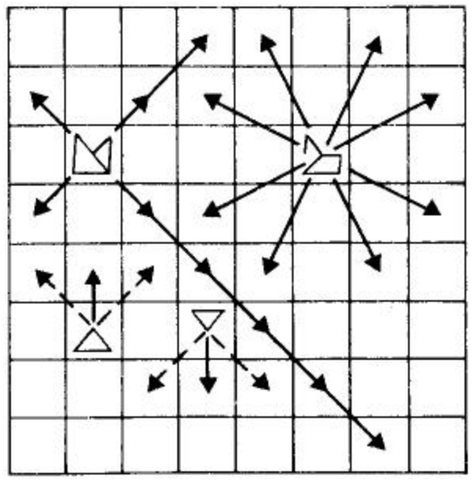


Figure 2

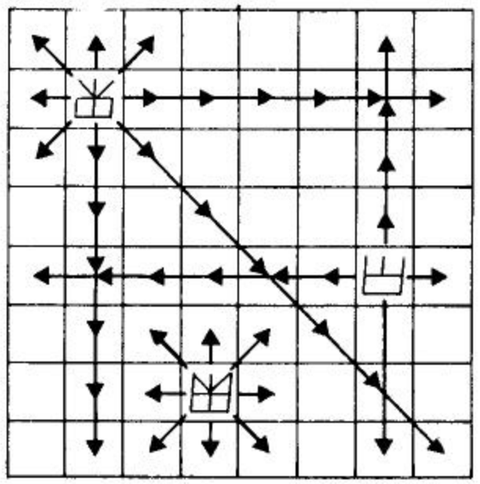


Figure 3

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, lorque 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 » sont 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 8e 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).

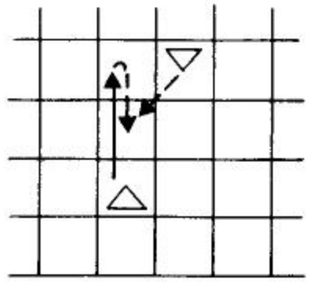


Figure 4

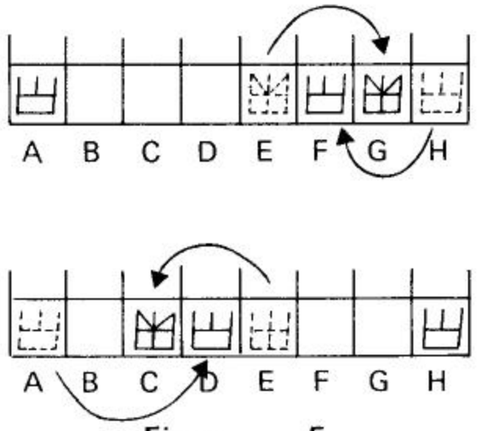


Figure 5

Mode d'emploi de base

Le CHAFITZ à modules interchangeables se présente en deux parties :

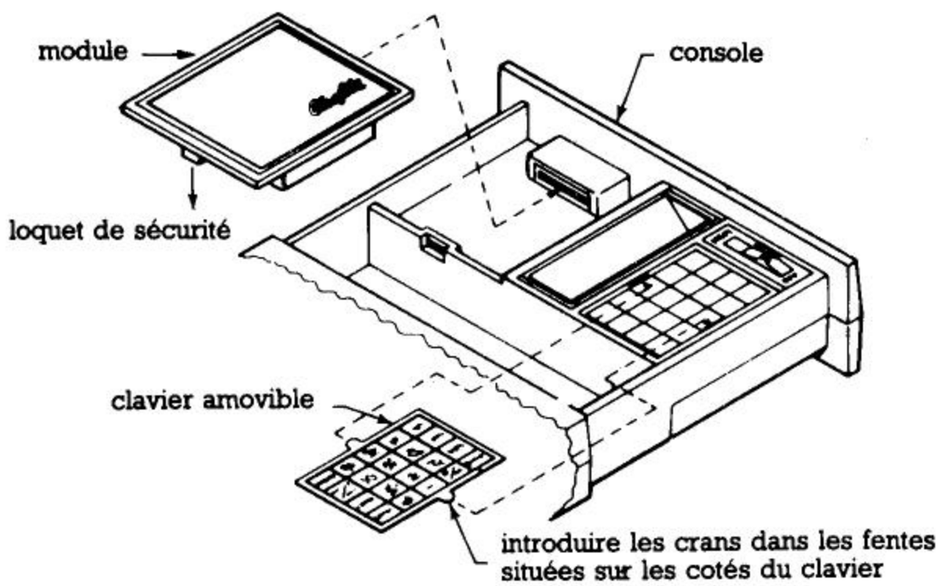
a) d'une part le conditionnement contenant le module SARGON 2/2, les pièces magnétiques, le manuel d'instruction et le clavier amovible.

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 du CHAFITZ à modules interchangeables on obtient une présentation très compacte de l'appareil ;
Une fois fermée votre console a une présentation compacte (23 cm 22,5 = 5 cm) ; avec le tiroir ouvert (39,5 cm = 22,5 cm = 5 cm).

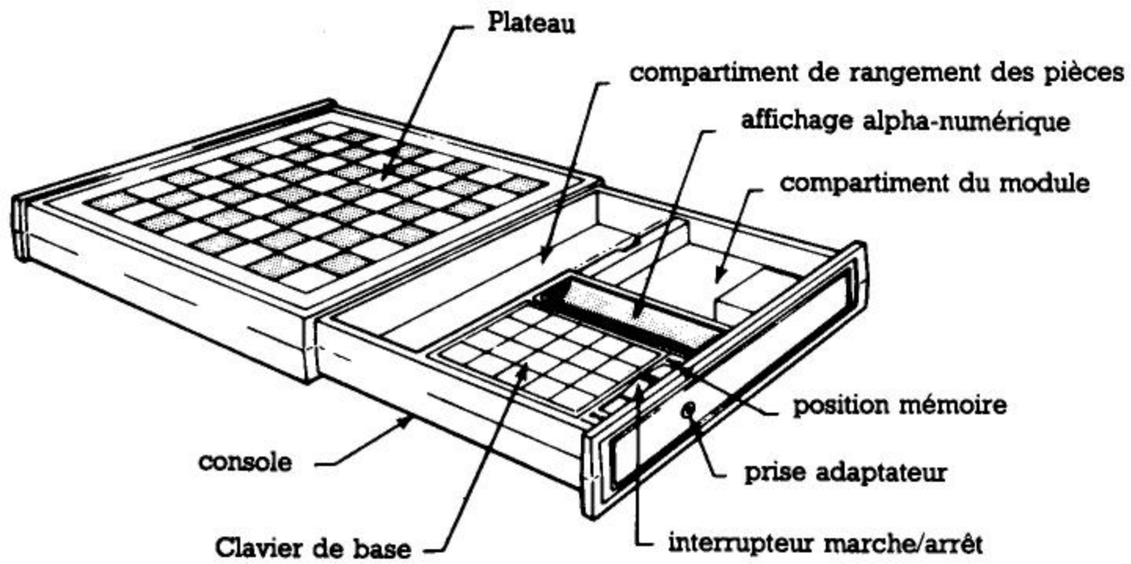
— Compartiment pour ranger les pièces.

— 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 SARGON :

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 : SARGON AWAITS YOUR MOVE = SARGON ATTEND VOTRE COUP. 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, SARGON 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), SARGON émettra un bip en affichant sa réponse :

veuillez noter que SARGON 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 SARGON, puis jouer votre second coup avec la même procédure que précédemment (en 3e).

Il se peut que SARGON 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 SARGON 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 SARGON, il émettra plusieurs bip et vous félicitera en affichant CONGRATULATIONS, si vous « patez » SARGON, il émettra aussi plusieurs bip et affichera STALEMATE. Pour recommencer un nouvelle partie après un échec et mat ou un pat appuyez sur la touche (ENTER).

Procédure d'inscription des coups spéciaux.

Promotion. SARGON promeut 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, SARGON fera automatiquement disparaître son Pion.

Roque. N'affichez que le mouvement du Roi. SARGON 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 SARGON. Il est programmé pour varier ses ouvertures et son jeu ; il ne jouera donc pas nécessairement les coups suivants.

Allumage	_ 1	
(E) (2) — (E) (4)	E2_E4 1	Le joueur avance le Pion du Roi.
(ENTER)	E7_E5 2	SARGON avance le Pion du Roi.
(G) (1) — (F) (3)	G1_F3 2	Le joueur déplace son Cavalier.
(ENTER)	B8_C6 3	SARGON sort son Cavalier.
(F) (1) — (C) (4)	F1_C4 3	Le joueur déplace son Fou.
(ENTER)	F8_C5 4	SARGON développe son Fou.
(E) (1) — (G) (1)	E1_G1 4	Le joueur effectue un petit Roque (du côté du Roi)
(ENTER)	G8_F6 5	SARGON développe son autre Cavalier.
(F) (1) — (E) 1)	F1_E1 5	Le joueur déplace la Tour.
(ENTER)	F6_G4 6	SARGON attaque avec son Cavalier.
(B) (1) — (C) (3)	B1_C3 6	Le joueur ignore la menace.
(ENTER)	G4_F2 7	SARGON capture le Pion du Fou du Roi.
(D) (1) — (E) (2)	D1_E2 7	Le joueur déplace la Dame menacée.
(ENTER)	F2_D3 CK	SARGON déplace le Cavalier du Roi exposé par une attaque du Fou (échec à la découverte).

Caractéristiques spécifiques

— Bibliothèque d'ouverture.

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

L'espagnole	Gambit du Roi	Défense Caro Kann
L'italienne	Défense Française	Défense des 4 cavaliers
Défense Sicilienne	Gambit de la Dame	Début anglais

— 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 SARGON 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), SARGON 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 SARGON sera annulé. SARGON 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 SARGON ne joue pas le coup désiré, appuyez sur (RESTORE) et entrez à nouveau votre mouvement, SARGON chosira un autre coup.

— Niveau de jeu.

SARGON 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 SARGON peut être modifié à tout moment lorsque c'est à votre tour de jouer. Pendant que SARGON 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. SARGON 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 SARGON.
3 (45 à 90 secondes)	SARGON résoud tous les Mat en deux coups
4 (2 à 4 minutes)	SARGON ne devrait pas avoir de problèmes à faire 40 mouvements en 90 minutes.
5 (20 à 40 minutes)	SARGON trouve pratiquement tous les Mat en trois coups.
6 (2 à 4 heures)	Niveau spécialement destiné au jeu par correspondance.

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. SARGON commencera immédiatement à réfléchir. Si vous voulez jouez 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 SARGON 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 6.

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

Vous pouvez arrêter la réflexion de SARGON et le forcer à donner son mouvement en appuyant sur la touche (HALT/HINT). Cette possibilité est particulièrement intéressante lorsque vous avez programmé SARGON 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 6, SARGON va continuer de réfléchir pendant que vous êtes en train d'étudier votre coup. SARGON 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 SARGON et par le joueur sur le coup actuellement joué, séparement 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 : 00_03 05

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 SARGON 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 SARGON en appuyant sur la touche (RANK). Pour modifier la position, a 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 à la dernière à droite ; lorsque le (tiret) désigne une case vous pouvez :
soit effacer en appuyant sur O, soit placer une pièce en appuyant sur les touches symbolisées sur le clavier.
Cette pièce 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 désirs. Vos pièces disposées 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'échiquier tout problème, toute position à étudier.

— Sous-Promotion

Lorsque vous voulez promouvoir une pièce mineure, vous pouvez y parvenir en modifiant la position sur l'échiquier ; tout d'abord effacez le Pion sur la septième rangée, puis placez la pièce choisie sur la huitième, et positionnez le tiret indiquant que c'est à votre adversaire de jouer. Appuyez sur (ENTER) pour enregistrer la position puis sur (B/W) pour faire jouer SARGON.

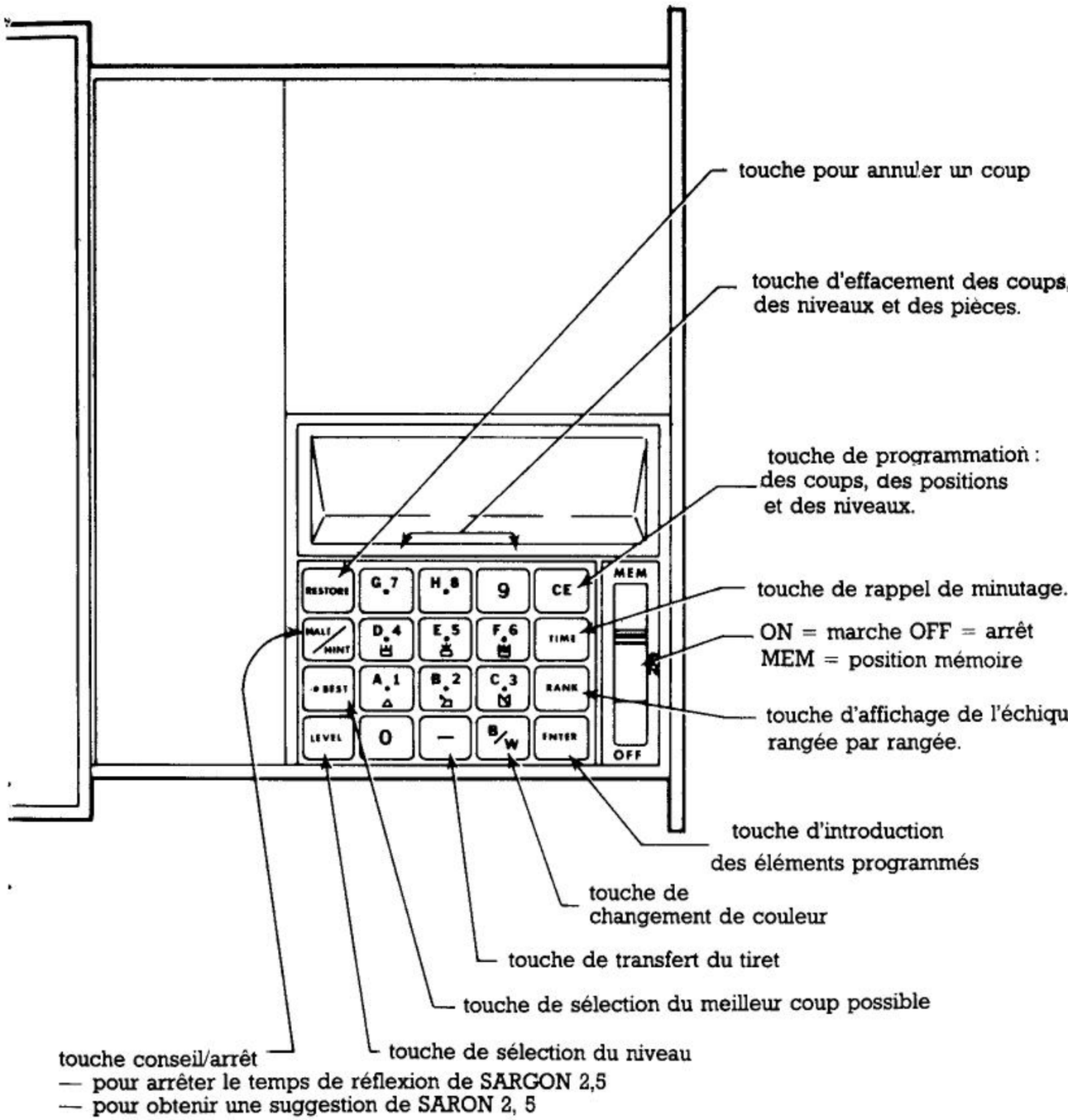
— Mémoire.

Le CHAFITZ à modules interchangeables 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 24 heures environ.
Notez qu'il faut d'abord appuyer sur (RANK) avant de le mettre en position mémoire.

— Coups illégaux.

Si SARGON effectue un coup illégal en apparence, l'un de vous deux enregistre 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. Donnez vous le tiret avec (__), tabulez le coup si le tiret vous appartient, et appuyez enfin sur (ENTER) pour pouvoir continuer à jouer dans les règles. Si SARGON rejette l'un de vos coups en affichant (ILLEGAL MOVE) assurez-vous à nouveau si SARGON et vous n'êtes pas en désaccord sur l'état réel de la position. Rappelez vous que SARGON n'acceptera pas que vous mettiez votre Roi en échec ou que vous l'y laissiez. De même, à moins que vous ne changiez de côté, SARGON ne vous laissera pas déplacer ses pièces, vérifiez donc bien que le tiret se trouve dans la position inférieure, celle qui vous donne le tiret. Bien sûr, si vous n'avez vraiment pas de coup légal à jouer, SARGON vous aura mis « PAT » et la partie sera nulle.

Utilisation des différentes touches de la console.



Service après-vente

Si CHAFITZ 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 vérificaion peut se faire rapidement : faites jouer CHAFITZ 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.

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
Tél. : 263 50 24