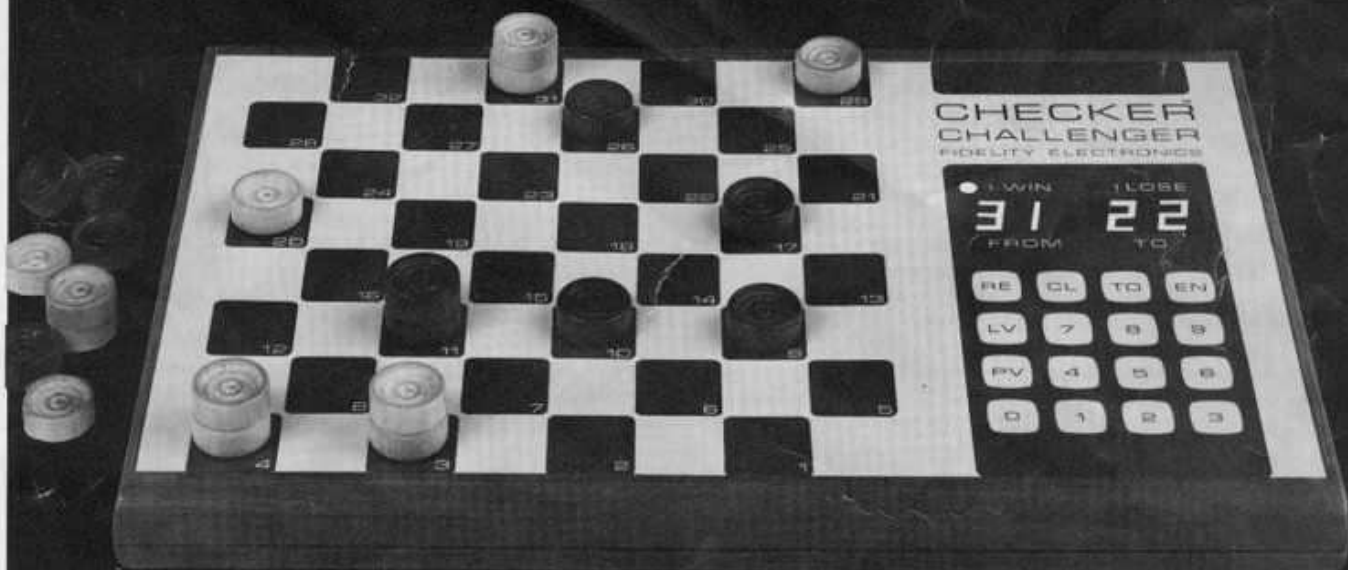


**OWNER'S MANUAL**  
INSTRUCTION BOOKLET

**MODEL CR**  
**TWO LEVELS OF PLAY**

# CHECKER CHALLENGER®



QUALITY MADE IN U.S.A.

## I WIN

S'allume quand l'ordinateur a gagné la partie.

## FROM WINDOW

Affiche la position de départ du pion que vous déplacez.

## RESET

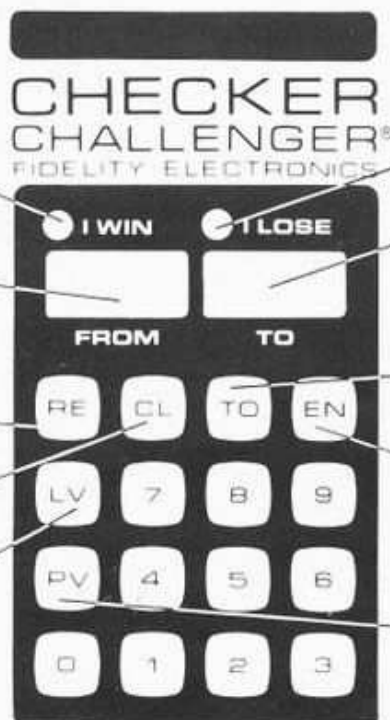
Utilisez la pour débiter une partie ou effacer la mémoire.

## CLEAR

Efface un coup erroné avant sa mise en mémoire (touche EN).

## LEVEL

Détermine le degré de difficulté (4 degrés croissants).



## I LOSE

S'allume quand l'ordinateur admet sa défaite.

## TO WINDOW

Affiche la nouvelle position de votre pion après son déplacement.

## TO

Pour passer un pion d'une position à une autre (ou pour fixer des positions spéciales).

## ENTER

Enregistre votre coup dans la mémoire de l'ordinateur.

## POSITION VERIFICATION

Indique la position de chaque pion sur le damier lors des vérifications.

## LA PRISE

L'une des règles fondamentales des "dames à l'anglaise" est qu'une prise possible ne peut pas être refusée. De même ne peut pas être refusée une double ou triple prise possible, mais si plusieurs prises sont possibles, le joueur peut choisir la solution qui lui convient le mieux.

Si le joueur humain refuse une prise et cherche à enregistrer un autre coup, les fenêtres affichent immédiatement "--JP". Cela signifie qu'il doit jouer un coup comportant un saut par dessus un pion de l'ordinateur (prise). De même les fenêtres afficheront "--JP" si le joueur humain refuse une double ou triple prise possible. Dans ce cas, le joueur n'a qu'à enregistrer une prise correcte pour pouvoir poursuivre la partie.

La double prise s'enregistre comme suit : appuyez sur la ou les touche(s) indiquant la case de départ de votre pion, puis sur TO et sur la ou les touche(s) indiquant votre case d'arrivée ; de nouveau sur TO, puis sur la ou les touche(s) de la deuxième case d'arrivée ; enfin appuyez sur EN pour entrer votre coup en mémoire. Par exemple, pour une double prise allant de la case 9 à la case 18 puis à la case 25, appuyez : 9, TO, 18, TO, 25, EN.

Chaque fois que le CHECKER CHALLENGER a une possibilité de prise, il la saisit, mais le cas échéant il choisira entre plusieurs possibilités de prise.

Lorsque le CHECKER CHALLENGER a une possibilité de prise double ou triple, cela se manifeste par un clignotement des deux chiffres de la fenêtre TO. Cela indique au joueur humain qu'il doit effectuer à la main le premier saut indiqué puis appuyer sur la touche TO, faisant apparaître le 2ème saut dans la fenêtre TO, et ainsi de suite jusqu'à ce que cesse le clignotement des chiffres de la fenêtre TO. Par exemple, si les fenêtres affichent FROM 26 to 19 et que le 19 clignote, appuyez sur la touche TO et la fenêtre TO affichera le prochain saut (TO 10). En appuyant alors sur la touche TO, toute la séquence des sauts viendra s'afficher à nouveau dans les fenêtres.

Rappelez-vous que dans les "dames à l'anglaise" quand un pion devient Dame, la séquence s'interrompt et toute nouvelle prise sera effectuée seulement après la riposte de l'adversaire.

## AVANTAGES SPECIAUX

### DEGRES DE DIFFICULTE ET PROGRAMMATION DE L'ORDINATEUR

Si vous jouez au premier degré (CL 1), l'ordinateur affichera sa riposte presque immédiatement. Si vous jouez au deuxième degré (CL 2), sur certains coups l'ordinateur affichera 4 petits zéros ("oooo") en haut ou en bas de la fenêtre d'affichage. Ceux-ci clignoteront de haut en bas à une

vitesse variable, indiquant que l'ordinateur "réfléchit". Pour chacune des possibilités de jeu de l'ordinateur, celui-ci affichera les quatre zéros en haut ou en bas de la fenêtre d'affichage. Si le CHECKER CHALLENGER n'a que deux pions sur le damier et si chacun de ces deux pions peut se déplacer vers deux cases vides (soit 4 possibilités de jeu), la fenêtre affichera quatre fois les 4 zéros

avant d'afficher la riposte de l'ordinateur.

### Premier degré (CL 1)

Le CHECKER ne prévoit qu'un coup d'avance tant en défense qu'en attaque ; il peut donc lui arriver de commettre durant la partie quelques erreurs tactiques. Mais il ripostera presque immédiatement et sans réfléchir longtemps. C'est pourquoi le premier degré convient pour les enfants

**LES REGLES DE BASE  
DU  
JEU DE DAMES  
(dames à l'anglaise)**



**Condensé d'après  
Le Règlement Officiel  
des Tournois de Dames  
de la  
Fédération Américaine**

**REXTON**

Tour Maine Montparnasse  
33, Ave du Maine  
75755 Paris Cedex 15  
Tél 1-538 73 55

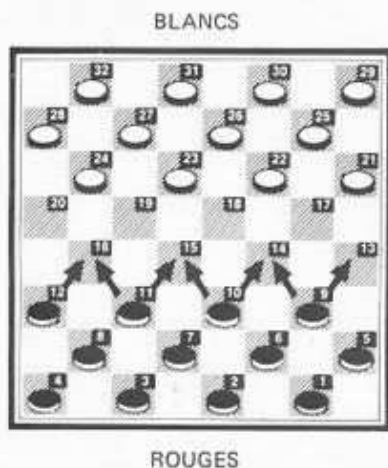


FIG. 1  
Le damier et les pions en début de partie ; quelques exemples de coups autorisés.

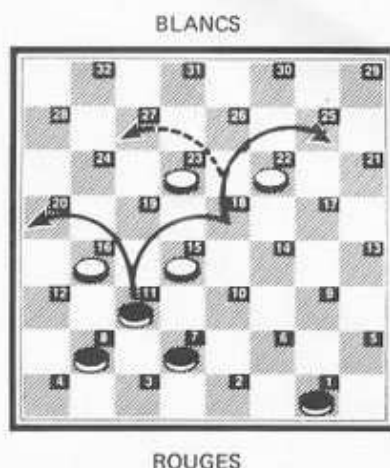


FIG. 2  
Comment s'effectue une prise.

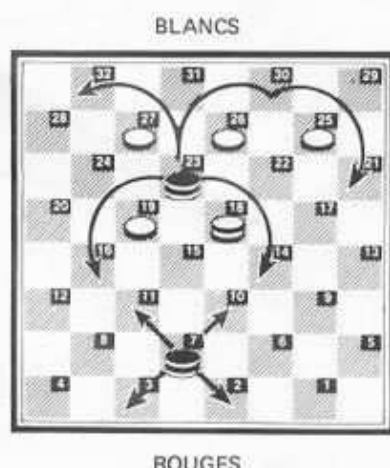


FIG. 3  
Les déplacements et les prises de la Dame.

### ARTICLE 1: DEFINITION

Le jeu de dames est un jeu de tactique pure opposant selon des règles constantes deux adversaires qui jouent chacun à leur tour, par déplacement de pion sur un damier carré, en vue d'atteindre leurs objectifs de jeu.

### ARTICLE 2: LE DAMIER ET SA DISPOSITION

- 1.) Le damier se compose de 64 cases alternativement claires et foncées, disposées en carré sur 8 rangées et 8 colonnes entourées d'une bordure neutre.
- 2.) Le damier officiel de l'Américain Checker Federation (ou ACF) est de couleur VERTE pour les cases foncées, CHAMOIS pour les cases claires. Les cases du damier officiel ne sauraient mesurer moins de 47,6 mm ni plus de 53,9 mm de côté.
- 3.) Le damier est placé entre les deux joueurs de telle façon qu'une case verte se trouve à la gauche de chaque joueur. Ces deux cases sont appelées les "coins simples". La case verte de l'extrême droite et celle se trouvant pour chaque joueur immédiatement au-dessus et à sa droite sont appelées les "doubles coins". Dans la figure 1, les cases 4 et 29 sont les coins simples, les cases 1-5 et 32-28 sont les doubles coins.
- 4.) Les cases 32 vertes du damier ont reçu un numéro (voir Figure 1) mais ces numéros ne figurent pas réellement sur les damiers officiels utilisés pour les parties de match ou de tournoi. Ces numéros constituent le système officiel de référence pour la notation ou le compte-rendu des parties.

### ARTICLE 3: LES PIONS DU JEU DE DAMES ET LEUR DISPOSITION

- 1.) En début de partie, l'un des joueurs reçoit douze

pions foncés, l'autre douze pions clairs.

2.) Les pions officiels ACF sont respectivement ROUGES pour les pions foncés et BLANCS pour les pions clairs. Les pions sont constitués par des disques d'un diamètre de 28,5 mm au moins et de 31,7 mm au plus. Leur épaisseur, uniforme, sera de 4,76 mm au moins, de 7,93 mm au plus.

3.) En début de partie les pions rouges sont placés sur les 12 premières cases (numérotées de 1 à 12) et les pions blancs sur les 12 dernières cases (numérotées de 21 à 32). La figure 1 montre la disposition des pions en début de partie.

### ARTICLE 4: COMMENT JOUER

- 1.) Avant de commencer la première partie, les joueurs tirent au sort la couleur de leurs pions. Pour les parties suivantes, ils alterneront les couleurs.
- 2.) Les deux joueurs jouent à tour de rôle. Si le jeu se joue avec les couleurs officielles, c'est le joueur qui a les rouges qui joue le premier coup, auquel doit répondre le joueur qui a les blancs (si l'on ne joue pas avec les couleurs officielles, c'est le joueur qui a les pions les plus foncés qui joue en premier).
- 3.) Les pions se déplacent uniquement sur les cases vertes, jamais sur les cases chamois. Le damier n'a donc que 32 cases jouables.
- 4.) Le déplacement ordinaire d'un pion est son transfert d'une case verte à une autre case verte vacante, adjacente en diagonale et en avant. Le déplacement ordinaire s'effectue d'une seule case à la fois, en diagonale et en avant, vers la droite ou vers la gauche. Sur la Figure 1, les rouges peuvent avancer de la case 11 aux cases 15 ou 16, ou de la case 9 aux cases 14 ou 13; ce sont là des exemples des déplacements ordinaires des pions.
- 5.) La capture d'une pièce s'effectue en faisant pas-

ser un pion d'une case verte à une autre case verte vacante placée sur la même diagonale en avant, en sautant par-dessus une case verte occupée par un pion (ou une dame) de la couleur opposée. Ce mouvement de capture s'appelle "la prise" et la pièce "prise" est retirée du damier dès la fin du coup par l'auteur de ladite prise. Dans la Figure 2, les rouges peuvent sauter de 11 à 20 puis retirer le pion blanc de la case 16 (pions et dames ne peuvent jamais sauter par-dessus un pion ou une dame de leur propre couleur).

6.) Une prise multiple doit être effectuée lorsque la première prise recrée immédiatement une situation similaire. Dans la Figure 2, les rouges peuvent sauter de 11 à 18 puis à 27 (ou à 25) et retirer ensuite les pions blancs placés en 15 et 23 (ou 22).

7.) Les mouvements de prise sont *absolument obligatoires* pour les pions et les dames. Et toute prise qui crée une nouvelle possibilité de prise doit être complétée ; un joueur n'a absolument pas le droit de s'arrêter au cours d'une série possible de prises ; s'il a une possibilité de prise, il doit prendre ; il ne peut refuser la prise sans perdre la partie. Cependant, lorsque deux coups ou plus sont également possibles, le joueur a le droit de choisir son coup, sans être obligé de choisir celui qui donne le maximum de prises. Sur la Figure 2, les rouges ont le droit de sauter de 11 à 20 ou de 11 à 27 (ou 25).

8.) Lorsqu'il atteint la dernière rangée du damier, soit par déplacement ordinaire, soit par une prise, un pion se transforme en "dame" et cette promotion termine le coup. C'est dire qu'un pion qui atteint la "rangée des dames" ne peut continuer son déplacement durant le même coup, et cela même si une pièce adverse est menacée de prise par la nouvelle dame. Celle-ci devra attendre le coup suivant pour jouer. Dans la Figure 3, les cases 29, 30, 31 et 32 constituent la "rangée des dames" pour la promotion des pions rouges, et les cases 1, 2, 3 et 4 la "rangée des dames" pour la promotion des pions blancs.

9.) La dame se marque en plaçant sur le premier pion un second pion de même couleur ; cette pile de deux pions se déplacera dorénavant comme un tout : "la dame". Cette promotion s'appelle "couronner la dame", elle est effectuée par le joueur adverse au moment où le pion promu atteint la rangée des dames. Ce "couronnement" doit être effectué par le joueur adverse avant qu'il ne joue son propre coup de réplique.

10.) Le déplacement *ordinaire* de la dame lui donne le droit de se déplacer en arrière : la dame se déplace en diagonale, en avant et en arrière, à droite ou à gauche, d'une case vacante à la fois. Dans la Figure 3, la dame rouge de la case 7 peut se déplacer vers l'une quelconque des 4 cases 2, 3, 10 ou 11.

11.) Le mouvement de capture de la dame lui donne le droit de prendre en arrière. Comme pour le mouvement de capture d'un pion, la prise par la dame consiste dans le passage de celle-ci d'une case verte par-dessus une case adjacente en diagonale (à droite ou à gauche, en avant ou en arrière) occupée par un pion ou une dame adverses, pour arriver à une case verte vacante placée immédiatement au-delà et sur la même diagonale. Comme dans le mouvement de capture d'un pion, la pièce adverse ainsi "sautée" est enlevée

du damier dès la fin du coup par le joueur qui a effectué la prise. Dans la Figure 3, la dame rouge placée en case 23 a le choix entre quatre possibilités de saut : 23 à 32, 23 à 16, 23 à 14 ou 23 à 30 puis à 21. Le joueur qui a les rouges enlève ensuite les pions blancs appropriés selon la solution adoptée par lui.

12.) Comme pour le pion, la prise multiple est possible et toute prise créant une situation de prise multiple doit être complétée. Le coup 23 à 30 puis à 21 en est un exemple. A noter : la dame arrivant à la rangée des dames n'a pas à s'arrêter ; elle poursuit sa prise multiple durant le même coup.

## ARTICLE 5:

### TOUCHER VAUT JOUER ; LES COUPS IMPOSSIBLES : LE JEU HORS DE SON TOUR

1.) A condition de prévenir son adversaire en annonçant "j'adoube", chaque joueur a le droit d'ajuster tout pion ou dame, quelle qu'en soit la couleur, sur sa case.

2.) Si le joueur à qui c'est le tour de jouer touche un ou plusieurs de ses pions ou de ses dames sans prévenir qu'il adoube, il est obligé de jouer la première pièce touchée. Et s'il a commencé un déplacement dans une direction, celui-ci doit être complété dans la même direction.

3.) S'il lui est impossible de jouer la première pièce touchée, ou s'il a touché un pion ou une dame adverses, ou si la règle de la prise forcée ne permet pas de jouer le pion ou la dame touchés, le joueur doit "reprendre son coup" tandis que son adversaire l'avertit que son coup est "impossible". Tout autre coup "impossible" durant la même partie entraînera pour lui la perte de cette partie.

4.) Si une prise multiple n'est pas complétée, ou si le joueur enlève du damier l'un de ses propres pions (ou dames), le joueur doit reprendre son coup et effectuer le déplacement correct. Là encore, son adversaire l'avertit que le coup est "impossible" et que tout autre coup impossible entraînera pour lui la perte de la partie.

5.) Le joueur qui joue un coup impossible (ou qui refuse de prendre, ou de prendre correctement) et qui ne reprend pas son coup dès le premier avertissement sera déclaré perdant sur le champ pour "coup erroné ou incorrect".

6.) Le joueur qui touche un pion ou une dame d'une couleur quelconque en dehors de son tour de jouer et sans prévenir qu'il adoube recevra un premier avertissement de son adversaire ; il sera déclaré perdant à la prochaine fausse manoeuvre identique.

7.) Le joueur qui joue un pion ou une dame en dehors de son tour de jouer est fautif de "coup erroné ou incorrect" ; il sera déclaré perdant sur le champ.

8.) Dès la fin d'un déplacement ou d'une prise, le joueur doit immédiatement enlever sa main de la pièce intéressée, et même du damier. S'il persiste, son adversaire lui donnera un avertissement et il sera déclaré perdant à la prochaine manoeuvre identique.

9.) Tout déplacement non prévu dans le présent règlement constitue un "coup erroné ou incorrect" ; la pénalité encourue est la perte immédiate de la partie.

### ARTICLE 6:

#### LIMITES DE TEMPS

- 1.) Le temps normalement accordé pour un coup est de 5 minutes, plus 1 minute de grâce pour un déplacement ordinaire ou pour une prise possible de plus d'une façon, et de 1 minute plus 1 minute de grâce pour une prise possible d'une seule façon.
- 2.) Dans une partie non officielle, les joueurs sont censés s'en tenir à ces limites de temps ; celui qui les dépassera pourra être déclaré perdant.

### ARTICLE 7:

#### LA PARTIE GAGNEE

- 1.) La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire abandonne ou se reconnaît battu.
- 2.) La partie est gagnée par le joueur qui peut jouer le dernier, c'est-à-dire lorsqu'aucun coup n'est plus possible pour son adversaire, soit parce qu'il n'a plus ni pion ni dame, soit parce que tous ses pions ou dames sont bloqués et dans l'incapacité de bouger.
- 3.) La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire est déclaré battu en application d'une des règles énoncées ci-dessus.

### ARTICLE 8:

#### LA PARTIE NULLE

- 1.) Une partie est nulle ou "à égalité" lorsque les deux joueurs sont d'accord pour la déclarer telle.
- 2.) Lorsqu'un joueur propose de déclarer la partie nulle et que son adversaire le refuse, le premier peut demander un "compte de 40 coups". Le compte débute avec le premier coup du joueur qui refuse la nullité de la partie, et l'on compte uniquement ses coups. Le joueur qui a refusé la nullité de la partie doit démontrer qu'il est en mesure d'améliorer sa position durant ces 40 coups, en présence d'une tierce personne impartiale et compétente. Sinon il devra accepter la nullité de la partie. Le compte des 40 coups repart à zéro chaque fois que :
  - a) le joueur qui a demandé la partie nulle admet que la position de son adversaire a été améliorée ;
  - b) un pion de l'un des adversaires arrive à la rangée des dames ;
  - c) une prise est effectuée.

Après la fin du compte des 40 coups, si le joueur ayant refusé la nullité de la partie peut justifier d'une position améliorée, il lui faut encore achever sa victoire. Un nouveau compte des 40 coups pourra être demandé pendant la suite de la partie par le joueur partisan de sa nullité.

- 3.) Lorsqu'une même position (identique dans les déplacements des pions ou des dames et dans les couleurs) se reproduit deux fois ou plus, ce peut être le début d'une partie nulle par répétition. Il appartient au joueur qui désire la nullité de faire observer cette répétition et de suggérer la partie nulle. Son adversaire doit alors changer de méthode d'attaque ou accepter la nullité de la partie.

REXTON

Tour Maine Montparnasse  
33, Ave du Maine  
75755 Paris Cedex 15  
Tél 1-538 73 55