

MODE D'EMPLOI

MODÈLE U.C.C.

CHES CHALLENGER® "10"

"10" programmes

CHES

CHALLENGER® "10"



FABRIQUÉ AUX ÉTATS-UNIS

CHOIX DU PROGRAMME

Branchez le jeu : vous entendrez un « bip » bref et dans les fenêtres d'affichage apparaît l'indication CL 1. Appuyez une fois sur la touche RE.

Mais si vous préférez jouer contre un programme d'un degré supérieur, appuyez plutôt sur la touche CL (touche « niveau de jeu ») et c'est l'indication CL 2 qui apparaît. Si vous appuyez une 2^e, une 3^e fois, etc., sur la touche CL, apparaîtront successivement : CL 3, CL 4, CL 5, CL 6, CL 7, CL 8, CL 9 et CL 10, et enfin à nouveau CL 1, qui vous indiquent le programme auquel le CHESS CHALLENGER est prêt à jouer.

Programmes*	Temps de réponse**
CL 1 - Débutant	3 secondes
CL 2 - Joueur moyen	10 secondes
CL 3 - Joueur expérimenté	50 secondes
CL 4 - Joueur confirmé	1 minute 20 secondes
CL 5 - Tournoi	3 minutes
CL 6 - Entraînement	6 minutes
CL 7 - Joueur « champion »	12 minutes
CL 8 - Joueur « expert »	10 minutes
CL 9 - Parties par correspondance	1 heure 10 minutes
CL 10 - Mat en 2 coups	15 minutes

* Les noms indiqués pour chaque programme ont une valeur nominative et non qualitative.

** Ces temps de réponse ont été calculés sur un grand nombre de parties et peuvent varier d'un coup à l'autre.

La touche CL peut être utilisée à tout moment, avant la partie ou en cours de partie, pour changer le niveau de difficulté. Vous la presserez autant de fois que nécessaire pour déterminer la sélection du programme.

L'ÉCHIQUIER

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, par exemple, se trouve en E2; le pion du roi noir, en E7.

CHOIX DE L'ATTAQUE OU DE LA DÉFENSE

Après avoir décidé si vous jouez les blancs ou les noirs, placez toutes les pièces sur l'échiquier de façon réglementaire. Les blancs jouent en premier et le CHESS CHALLENGER® suppose toujours que vous avez choisi les blancs. Tout est donc prêt pour votre premier coup.

Si vous désirez jouer avec les noirs (les blancs sur rangées 1 et 2), appuyez sur la touche DM/PB, les fenêtres d'affichage indiqueront DO UB, appuyez sur la touche EN (entrée) et CHESS CHALLENGER vous montrera le prochain coup des blancs.

Si vous préférez jouer les noirs depuis les rangées 1 et 2 (les blancs sur rangées 7 et 8), appuyez sur la touche EN et l'ordinateur affichera le premier coup des blancs.

LA PARTIE

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

Pour avancer le pion du roi de 2 cases, « entrez » E2 en appuyant sur la touche E5, puis sur la touche b2 : la fenêtre FROM affiche E2; entrez ensuite E4 (touche E5, puis touche d4) : la fenêtre TO affiche 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 va incessamment afficher sa riposte, qui pourra être E7 à E5 (FROM E7 TO E5), ou C7 à C5, ou encore E7 à E6 (au hasard). Déplacez alors sa pièce selon les instructions affichées dans les fenêtres.

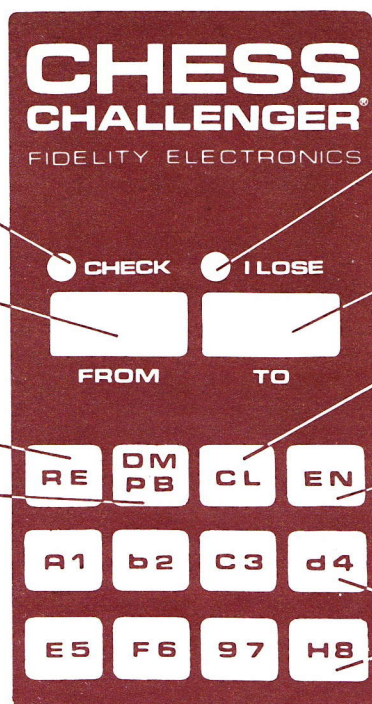
Peut-être votre premier coup suggéré ci-dessus ne vous convient-il pas ? Vous pouvez l'effacer si vous n'avez pas encore appuyé sur EN (sinon il est trop tard) : pour cela, appuyez sur la touche CL et jouez un autre coup.

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 (FROM E8 TO G8), cela veut dire qu'il a choisi le **petit roque**; s'il s'est déplacé de E8 à C8 (FROM E8 TO C8), c'est qu'il a choisi le **grand roque**. Pour vous, la procédure est exactement la même : pour le petit roque, affichez FROM E1 TO G1; pour le grand roque, FROM E1 TO C1. Le roque ne peut être effectué que dans les cas où les règles du jeu l'autorisent.

LA PRISE EN PASSANT

Quoique la prise en passant soit un coup relativement exceptionnel, le CHESS CHALLENGER® le jouera s'il l'estime avantageux. Pour que vous puissiez l'exécuter, de votre côté, il faut que vous ayez un pion sur la 5^e rangée et qu'un pion adverse vienne se placer à son côté en partant de la 7^e rangée. Vous affichez alors que vous placez votre pion sur la 6^e rangée, derrière le pion adverse qui se trouve ainsi capturé (par exemple en allant de D5 à C6, votre pion capture le pion adverse qui vient de se placer en C5). L'ordinateur ne vous permettra pas de transgresser les règles du jeu dans la prise en passant. Lui non plus ne les transgressera pas.



Voyant CHECK (Échec)

S'allume lorsque l'ordinateur vous met en échec

Fenêtre FROM

Affiche la case de départ de la pièce que vous déplacez

Touche RE (Reset)

Vous la pressez pour débiter une partie ou effacer la mémoire

Touche DM/PB

Bloque la riposte de l'ordinateur pendant vos coups multiples et met en place un problème ou remet en jeu une pièce perdue

Voyant I LOSE (J'ai perdu)

S'allume lorsque l'ordinateur reconnaît qu'il est échec et mat

Fenêtre TO

Affiche la nouvelle case où vous placez votre pièce

Touche CL (Clear)

Choix du programme et pour effacer un coup erroné (avant d'avoir appuyé sur EN)

Touche EN (Enter)

Vous la pressez pour enregistrer votre coup dans la mémoire; indique la position de chaque pièce sur l'échiquier

Huit touches du bas

Désignent chaque case dans sa colonne et sa rangée

AVANTAGES SPÉCIAUX

VÉRIFICATION DES POSITIONS

Un avantage exceptionnel du CHESS CHALLENGER® : à tout moment de la partie, vous pouvez lui demander d'indiquer la position de chaque pièce sur l'échiquier. En appuyant sur la touche EN, la fenêtre FROM affiche la position de chaque pièce en partant de la case A1. Pour les pièces du joueur, la fenêtre TO affichera un E (adversaire), mais pas pour celles de l'ordinateur. Le second symbole affiché dans la fenêtre TO est le nom de code de chaque pièce (voir plus loin). Chaque fois que vous appuyez sur EN apparaîtra dans les fenêtres l'affichage de la case occupée la plus proche à droite de la précédente. Et ainsi de suite pour chaque rangée en allant de gauche à droite.

NOM DE CODE DES PIÈCES

Le deuxième symbole de la fenêtre TO désigne les pièces par le code suivant :

2-Pion	6-Fou	A-Dame
4-Cavalier	8-Tour	C-Roi

Vous pouvez interrompre cette vérification à tout moment et poursuivre la partie en jouant votre coup suivant. Vous pouvez aussi la continuer pour tout l'échiquier et même la recommencer à partir de A1. L'ordinateur n'affiche rien pour les cases vides.



BIBLIOTHÈQUE D'OUVERTURES

UCC 10 possède une large bibliothèque d'ouvertures théoriques (sicilienne, française, Ruy Lopez, Gambit de la reine refusé).

CHOIX ALÉATOIRE DES COUPS

Lorsque CHESSE CHALLENGER® doit protéger une pièce ou prévoir une séquence capitale, il jouera le coup qui lui convient le mieux tout en cherchant à mettre le roi adverse en échec et mat. Lorsque plusieurs ripostes sont également valables, il choisira son coup au hasard : ainsi il n'y aura pas deux parties identiques. Cette combinaison de coups au hasard et de coups réfléchis prolongera très longtemps le plaisir de vos parties.

NOTA. — Si vous débranchez le jeu ou appuyez sur la touche RE, vous remettez automatiquement le programme à J et vous êtes obligé de recommencer toute la partie. Pour couper une partie trop longue, laissez le CHESSE CHALLENGER® branché aussi longtemps que vous désirez, même pendant des semaines : sa construction 100 % transistorisée lui évitera toute détérioration.

COUPS IRRÉGULIERS

Pour chaque coup que vous enregistrez, l'ordinateur répond par **un coup régulier**. Il en attend autant de vous. Mais si vous tentez un coup irrégulier, il vous arrêtera immédiatement en affichant «----» dans ses fenêtres : il vous suffit de rectifier votre coup pour pouvoir poursuivre la partie.

PROMOTION DES PIONS

Comme dans une partie normale, lorsqu'un pion arrive «à dame», l'ordinateur le transforme automatiquement en dame. Si vous préférez transformer votre pion en une autre pièce (cavalier, fou, etc.), appuyez simplement sur la touche DM/PB (voir plus loin au chapitre des problèmes).

L'ÉCHEC ET MAT

Lorsque le CHESSE CHALLENGER® met votre roi en échec, le voyant «Check» s'allume pour vous l'annoncer. Ce voyant ne s'allume pas si c'est vous qui mettez son roi en échec, mais croyez bien qu'il a enregistré la situation comme si vous lui aviez annoncé «échec».

Si vous mettez son roi en échec et mat, les fenêtres et le voyant «I lose» s'allumeront pour signaler votre victoire. Si c'est vous qui êtes échec et mat, les fenêtres et le voyant «Check» s'allumeront pour vous notifier votre défaite.

NOTA. — Dans les hauts programmes, si le CHESSE CHALLENGER® a déterminé que vous serez mat en 2 coups, il peut lui arriver d'annoncer sa victoire avant de l'avoir obtenue. C'est pour vous prévenir que vous êtes devant un échec et mat en 2 coups sans sauvetage possible.

LE BLOCAGE

La touche DM/PB peut être utilisée à tout moment de la partie pour signifier à l'ordinateur de ne pas répondre à vos coups. Avant chacun de vos coups auxquels vous désirez qu'il s'abstienne de répondre, appuyez sur DM/PB et les fenêtres afficheront «doub».

Appuyez ensuite sur les touches correspondant à votre coup, puis sur EN : les fenêtres afficheront à nouveau «doub». Cela signifie que votre coup a bien été enregistré mais que l'ordinateur n'a pas prévu de riposte. Vous pouvez utiliser la touche DM/PB pendant plusieurs coups consécutifs, jusqu'à ce que vous désiriez que l'ordinateur riposte. Avant votre dernier coup n'utilisez plus la touche DM/PB et l'ordinateur réagira normalement.

LES PROBLÈMES D'ÉCHECS

Dans le **mode problème** (lorsqu'on veut faire jouer UCC à partir d'une position donnée, par exemple pour un mat en 2 coups), il faut donner **les noirs à UCC**.

Exemple : blancs : Roi en a1, Fou en b1, Pions en a2 et b2 - noirs : Roi en c1, Tour en a8, Pion en b3. - Les noirs jouent et font mat en 2 coups.

Manipulation :

- 1° Mettre au niveau «10» (spécial 2 coups).
- 2° Appuyer sur DM/PB, 2 fois. Puis sur • A, 1 ; E, C ; EN, signifiant qu'il y a un Roi ennemi en A1 - • C, 1 ; C ; EN, signifiant qu'UCC a son Roi en C1 - • A, 2 ; E, 2 ; EN, signifiant qu'il y a un Roi ennemi en A2 - • B, 2 ; E, 2 ; EN, signifiant qu'il y a un Roi ennemi en B2 - • A, 8 ; 8 ; EN, signifiant qu'UCC a sa Tour en A8 - • B, 3 ; 2 ; EN, signifiant qu'UCC a un Pion en B3.
- 3° Vous remarquez que le Fb1 n'a pas encore été placé. Puisqu'il faut donner le trait à UCC, nous le plaçons par exemple en h7 (manip. H ; 7 ; E ; 6 ; EN.)
- 4° (DM/PB) et nous jouons le coup (From) H7 (to) B1, EN, arrivant à la position du diagramme.
- 5° Après réflexion, UCC affiche A8-A3 et clignote, annonçant qu'il donne mat en 2 coups.

Si vous avez une position où le trait est aux blancs, par exemple : blancs : Rb6, Pions a5, b7 - noirs : Rb8, Pion h5.

Les blancs jouent et font mat en 2 coups. Il faut changer : 1° la couleur des pièces - 2° **le sens de l'échiquier**.

Comme précédemment expliqué, vous placerez la nouvelle position obtenue dans laquelle les noirs jouent et font mat en 2 coups.

Solution : H4-H3.

Ainsi le Roi blanc B6 devient Roi noir g3 - Pion blanc B7 devient Pion noir g2 - Pion blanc A5 devient Pion noir H4 - Roi noir B8 devient Roi blanc G1 - Pion noir H5 devient Pion blanc A4.

Cette transformation s'explique facilement : la colonne A devient H, B devient G, C devient F, H devient A et la rangée 1 devient 8, 2 devient 7, 3 devient 6, 7 devient 2, 8 devient 1.

IMPORTANT

On peut aussi donner directement la véritable position à UCC (toujours à condition qu'il ait les noirs). Une fois entrée la dernière pièce, on appuiera sur la touche DM/PB puis à nouveau DM/PB, puis on tape un coup neutre (exemple A1-A1) puis on appuie **deux fois** sur EN. Après réflexion, UCC jouera alors son premier coup (avec les noirs).

Donc dans le premier exemple donné, on pouvait déjà placer le Fou blanc en B1 à condition de suivre exactement les instructions ci-dessus.

REXTON

B.P. 154 - 75755 PARIS CÉDEX 15