REXTON
Société Anonyme au capital de 300 000 F
R.C. PARIS B 309 541 969
SIRET 309 541 969 00015

TOUR MAINE MONTPARNASSE
18e étage
33 av. du Maine - B.P. 154
75755 PARIS Cédex 15
☎ : 16-1-538.73.55 +
Télex : 260671 F

Cher Client,

Nous avons préféré, afin de vous permettre de jouer plus rapidement avec votre MINI SENSORY CHESS CHALLENGER, doter ce jeu d'un mode d'emploi photocopié.

C'est pourquoi, nous vous demandons de bien vouloir nous retourner le bulletin ci-dessous complété accompagné de la carte de garantie, de façon à pouvoir vous adresser, dès sa parution, la notice définitive.

Dans cette attente,

Veuillez croire, cher Client, à l'expression de nos sentiments distingués.

Le Service Commercial.

BON A RETOURNER A : REXTON - B.P. 154 - 75755 PARIS CEDEX 15 -

Mr, Mme ou Melle .....

Adresse .....

Désire recevoir la notice définitive du MINI SENSORY CHESS CHALLENGE

Ci-joint la carte de garantie.

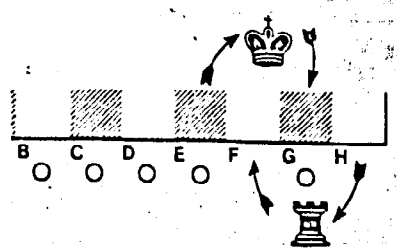
MINI SENSORY CHESS CHALLENGER

TABLE DES MATIERES

Titres	Page
Toucines et indicateurs	1
Section Um - Fonctionnement	
Introduction	2
Réglage	2
Choix du niveau de jeu	2
La partie	3
Annulation d'un déplacement erroné	4
Déplacement irrégulier	4
Echec - J'ai perdu	4
Section Deux - Caractéristiques spéciales	
Changement d'affichage	5
Inversion	5
Vérification position	5
Mode problème	6
Mat-en-deux	6
Réarmement	7
Annulation	7
Niveau	7
Haut-parleur	5
Niveau Quatre	7
Roque	7
Piles	8

Lorsque vous indiquez à CHALLENGER que vous avez déplacé le R deux cases CHALLENGER suppose alors que vous avez également la Tour pour la mettre au bon endroit.

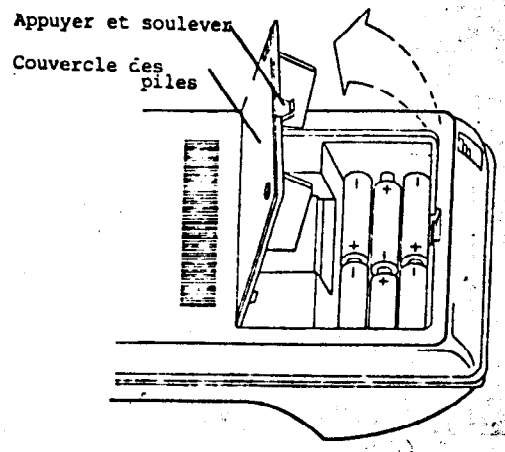
Figure :



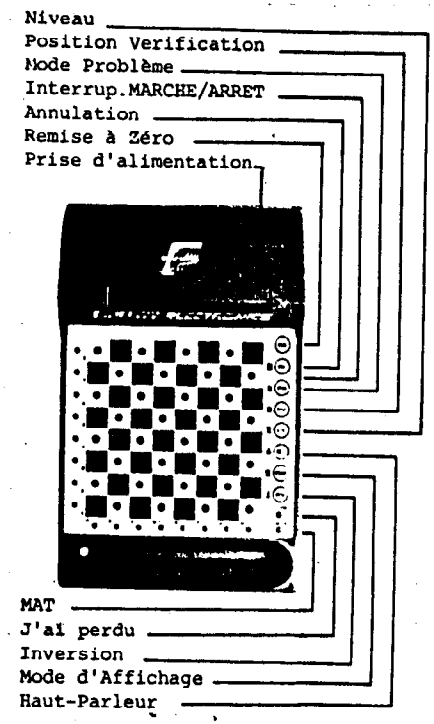
NOTA : Dans la situation particulière - lorsqu'une Tour a été déplacée et est retournée à sa position d'origine, MINI SENSORY CHALLENGER peut accepté ou avoir recours au ROQUE avec la Tour. Si, exceptionnellement, cela se produisait, utilisez le MODE PROBLEME pour annuler la parade du ROQUE et votre déplacement. Jouez ensuite votre parade et poursuivez la partie.

PILES .

Utilisez uniquement des piles alcalines, dimensions "AA". Pour prolonger la durée de vie de vos piles, n'oubliez pas de mettre CHALLENGER sur arrêt lorsque vous ne jouez plus. vous utilisez le transformateur, vous pouvez laisser le jeu sur la position "MARCHE" indéfiniment, pendant des jours ou des semaines.

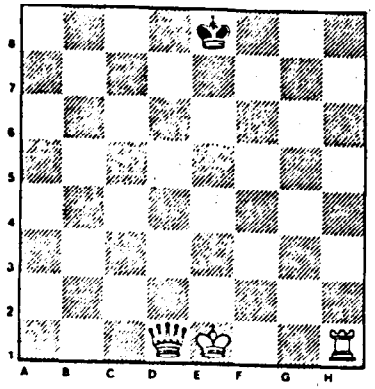


MINI SENSORY CHESS CHALLENGER



4°- appuyez sur la touche symbolisant la TOUR. retirez tout sauf la TOUR en H1.
5°- appuyez sur la touche symbolisant le FOU. retirez tous les FOUS.
6°- appuyez sur la touche symbolisant le CAVALIER. Retirez tous les CAVALIERS.
7°- appuyez sur la touche symbolisant le PION. Retirez tous les PIONS.
8°- appuyez sur la touche CL pour abandonner le MODE PROBLEME.

Votre échiquier devrait ressembler à ceci :



Choisissez maintenant le niveau 4 en actionnant de façon répétée la touche LV jusqu'à ce que l'indicateur de rangée A4 s'allume. Appuyez sur la touche RV pour que CHALLENGER joue les blancs. Après un certain temps CHALLENGER déplacera sa Tour Blanche de H1 en H7, faisant clignoter la lampe témoin de la colonne. Ce clignotement indique que CHALLENGER reconnait le MAT EN DEUX. Déplacez la Tour en appuyant sur la Tour en H1 et appuyant sur H7. Pour retourner au mode normal, appuyez sur la touche RE.

NIVEAU 4

Le niveau 4 est le niveau infini, et est utilisé pour résoudre des problèmes spéciaux comme le MAT EN DEUX, etc...
Etant donné que vous n'êtes pas limité dans le temps, à ce niveau, vous pouvez arrêter la "réflexion" de l'ordinateur à n'importe quel moment en enfonçant la touche DM. Ceci permettra de jouer le premier coup régulier disponible.

LE ROQUE

CHALLENGER jouera la parade du ROQUE lorsqu'il le jugera nécessaire et saura reconnaître lorsque vous y avez recours. Pour roquer, seul le déplacement du Roi est utilisé pour informer l'ordinateur. Jouez de la façon suivante :

1°- appuyez sur la case de départ du ROI
2°- déplacez le Roi et appuyezsur la touche arrivée.
3°- déplacez la Tour vers sa nouvelle place d'arrivée SANS appuyer.

MINI SENSORY CHESS

MODE D'EMPLOI DU CHALLENGER

SECTION UN - FONCTIONNEMENT

INTRODUCTION

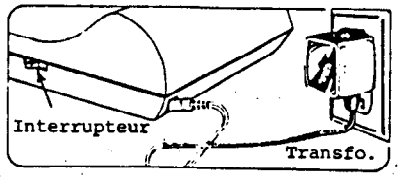
Votre MINI SENSORY CHESS CHALLENGER est conçu et programmé pour vous aider à jouer aux échecs si vous êtes débutant, et pour vous offrir un adversaire de taille si vous êtes déjà un bon joueur.

LE JOUEUR QUI EN FERA LA DEMANDE LORS DU RENVOI DE SA CARTE DE GARANTIE RECEVRA UNE BORCHURE COMPLEMENTAIRE INTITULEE " REGLES DU JEU D'ECHECS "

Disputer une partie contre le Mini Sensory est aussi facile que de déplacer les pièces, une fois maitrisées les règles de base du jeu. Mettez simplement l'appareil sous tension,déplacez votre première pièce . Il vous est recommandé de ne pas utiliser les caractéristiques spéciales décrites dans la SECTION II avant de bien savoir déplacer vos pièces dans une véritable partie et de vous être familiarisé avec les règles du jeu.

REGLAGE

Avant de mettre l'appareil sous tension, installez les pièces de manière que les Blancs soient en bas de l'échiquier. Mettez l'interrupteur ON (~~marche~~) OFF (arrêt) sur la position ON. Si vous avez choisi la solution du transformate mettez-le sur la position ON après avoir pris soin de le brancher sur secteur.



Lorsque l'appareil est mis sous tension, la lampe témoin à côté de la case A1 s'allume. Ceci indique que le niveau de jeu choisi est le niveau 1.
Une nouvelle partie commence chaque fois que l'appareil est mis sous tension ou lorsque la touche (RE) (réarmement) est enfoncée.

CHOIX DU NIVEAU DE JEU

Sélectionnez votre niveau de jeu avant chaque partie.

A chaque nouvelle partie, votre appareil sélectionne automatiquement le niveau 1. Lorsque le niveau 1 est allumé, vous pouvez changer de niveau, par exemple pour passer au niveau 2, en enfonçant la touche LV (niveau). La lampe témoin à côté de la case A2 s'allumera. Pour le niveau 3, appuyer de nouveau sur la touche LV, et la lampe témoin à côté de A3 s'allumera. Si vous continuez à appuyer sur la touche LV, le niveau H sera sélectionné et l'appareil reviendra ensuite auniveau 1, etc....

NOTA : Le niveau H est utilisé pour les problèmes spéciaux tels que LES MATS en DEUX COUPS etc (Voir Niveau H).

3°- en répétant l'opération pour chaque type de pièce, vous pourrez correctement localiser toutes les pièces de l'échiquier.
3°- pour revenir au jeu normal, appuyer sur la touche CL ou jouer simplement votre coup.

(PB) MODE PROBLEME (Problem Mode)

Le MODE PROBLEME est utilisé pour faire des changements - pour retirer ou ajouter des pièces en cours de partie - Pour introduire le MODE PROBLEME, appuyez sur la touche PB. Appuyez, ensuite, sur une des touches d'un type de pièces.

Par exemple : Pour retirer une pièce du type choisi, appuyez sur cette pièce une ou plusieurs fois jusqu'à ce que la lampe témoin de la colonne s'éteigne, indiquant que la case est notamment inoccupée. Pour ajouter une pièce de ce type, placez cette pièce sur la case désirée et appuyez jusqu'à ce que la lampe témoin de la colonne reste en permanence allumée. Cette lampe témoin ainsi éclairée indique une pièce blanche. Pour une pièce noire, appuyez jusqu'à ce que la lampe de la colonne clignote. Cette lampe témoin clignotante indique une pièce noire occupe maintenant cette case.
Par exemple :
Supposez que vous désiriez en cours de partie de retirer la Reine de CHALLENGER et de la remplacer le Cavalier Blanc que vous avez perdu. La marche à suivre est la suivante :

1°- quand c'est à vous de jouer, appuyez sur la touche PB
2°- enfoncez la touche symbolisant la REINE
3°- appuyez sur la REINE NOIRE jusqu'à ce que la lampe témoin clignotante de la colonne s'éteigne. La REINE NOIRE est alors sortie de la mémoire de CHALLENGER. Retirez la REINE NOIRE de l'échiquier.
4°- appuyez sur la touche symbolisant le CAVALIER. Placez un CAVALIER BLANC sur la case disponible désirée et appuyez ensuite jusqu'à ce que la lampe témoin de la colonne demeure allumée en permanence. Votre CAVALIER BLANC est maintenant introduit dans la mémoire de CHALLENGER.
5°- enfoncez la touche CL (annulation) pour abandonner le MODE PROBLEME
6°- Jouez votre coup pour poursuivre la partie.

MAT EN DEUX

Vous pouvez, à titre d'exercice, poser le problème MAT EN DEUX COUPS en utilisant le MODE PROBLEME.

1°- appuyez sur la touche RE pour commencer une nouvelle partie
2°- appuyez sur la touche PB pour introduire le MODE PROBLEME
3°- appuyez sur la touche symbolisant la REINE. Retirez la REINE NOIRE

NIVEAU DE JEU	TEMPS MOYEN DE REPONSE
Niveau 1	5 - 22 secondes
Niveau 2	10 - 35 secondes
Niveau 3	30 - 100 secondes
Niveau H	Infini

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

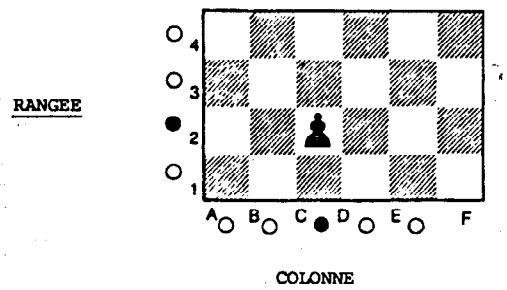
LA PARTIE

L'ordinateur surppose, lors de chaque nouvelle partie, que vous allez jouer les BLANCS. Etant donné que les blancs jouent toujours en premier, c'est vous qui jouerez en premier

Une pièce est toujours déplacée d'une case Départ vers une case d'arrivée. Les illustrat ci-dessous montrent la façon dont l'ordinateur identifie une case en utilisant deux voya lumineux - un, pour les rangées, un pour les colonnes.

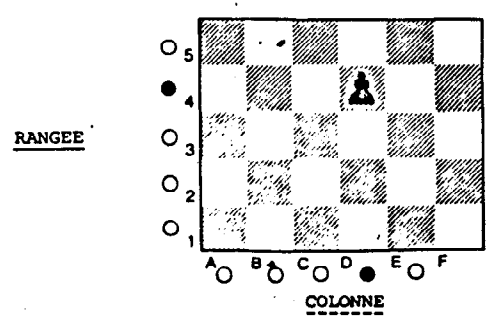
Exemple :

Le voyant de la colonne "C"est allumé et le voyant de la rangée 2 est allumé. La case sélectionnée est C2 .



Exemple 2.

Le voyant de la colonne D est allumé ainsi que celui de la rangée 4 . La case sélectionn est D4 .



(CL) (CLEAR) ANNULATION

La touche CL est utilisée pour annuler un déplacement à partir d'une case de DEPART non désirée ou pour abandonner le MODE PROBLEME.

(LV) (LEVEL) NIVEAU

Une action répétée sur la touche LV modifie le niveau de jeu.

HAUT PARLEUR (Speaker)

Cette touche n'est utilisée qu'en association avec la cassette Echecs Niveau Supérieur, proposée en option en 1982, pour éteindre et allumer le signal sonore.

(DM) CHANGEMENT D'AFFICHAGE (Display Move)

La touche changement d'affichage peut être enfoncée, tandis que l'ordinateur réfléchit, afin d'interrompre l'ordinateur et de le forcer à jouer immédiatement. CHALLENGER ne répondra pas, parfois, immédiatement parce qu'il doit continuer ses recherches jusqu'à avoir trouvé un coup régulier. Relachez votre pression sur le bouton, et il répondra dès qu'il aura trouvé la première parade possible.

(RV) INVERSION (Reverse)

La touche inversion est utilisée pour changer de coté avec CHALLENGER. Par exemple, vous pouvez décider, en début de partie, que CHALLENGER jouera le premier avec les pièces blanches. Appuyez simplement sur la touche RV.

Vous pouvez avoir envie de faire jouer CHALLENGER à votre place en cours de partie. Appuyer alors sur la touche RV et CHALLENGER vous indiquera le déplacement à faire. Appuyez de nouveau sur la touche RV et CHALLENGER rejouera. En appuyant sur la touche RV après chaque déplacement qu'effectue CHALLENGER, vous pouvez lui faire jouer d'abord les Blancs, ensuite les Noirs, puis les Blancs de nouveau. Vous pouvez en fait, regarder jouer CHALLENGER tout seul pendant toute une partie.

(PV) VERIFICATION DES POSITIONS (Position Verfication)

La touche PV est utilisée pour vérifier la position de toutes les pièces restant sur l'échiquier. Voici la manière de s'en servir.

1°- appuyez sur la touche PV quand c'est à vous de jouer
2°- enfoncez le symbole de la pièce dont vous désirez vérifier la position.
par exemple,
chaque fois que vous appuyez sur cette touche, un nouveau voyant lumineux d'une rangée s'allume et un voyant d'une colonne s'allume également si la pièce se trouve sur cette rangée. Si la pièce est blanche, le voyant reste allumé en permanence. Si la pièce est noire, le voyant clignote. S'il n'y a pas de pièce dans cette rangée, seul le voyant de la rangée s'allumera. Une action répétée sur cette touche, vous montrera chaque rangée à tour de rôle, en reprenant la rangée Un après passage par la rangée Huit.

Pour déplacer une pièce, appuyez tout d'abord sur cette pièce. Deux voyants vont s'allumer pour indiquer votre case de départ. Dégagez la pièce de son logement et amenez-la sur la case d'arrivée. Assurez-vous que la fiche est enfoncée dans le logement et appuyez sur la pièce. Les voyants s'éteindront et l'ordinateur commencera à réfléchir à sa réponse. Tandis que l'ordinateur réfléchit, les lampes témoins "J'AI PERDU" et "ECHEC" clignoteront. L'ordinateur vous indique sont déplacement en allumant deux lampes témoins pour sa case de départ. Appuyez sur la pièce choisie par l'ordinateur et les lampes témoins s'éteindront. Deux nouvelles lampes témoins vont alors vous indiquer la case d'arrivée. Déplacez la pièce de l'ordinateur et appuyez sur la case d'arrivée. Les lampes témoins d'arrivée s'éteindront. C'est maintenant à vous de jouer.

Pour chaque déplacement, rappelez-vous des trois étapes : appuyez, déplacez et appuyez de nouveau.

NOTA : Vous avez sans doute remarqué que, lorsque vous déplacez votre pièce, les lampes témoins d'arrivée ne S'ALLUMENT PAS mais que lorsque vous déplacez la pièce de CHALLENGER, les lampes témoins de la case d'arrivée s'éclairent. Ceci vient du fait que, après avoir déplacé votre pièce sur la case d'arrivée CHALLENGER est immédiatement informé et que l'éclairage des lampes ne se justifie pas. Lors du tour de CHALLENGER, la case d'arrivée est allumée pour vous montrer où vous devez placer sa pièce.

ANNULATION D'UN DEPLACEMENT ERRONE

Si vous commencez à jouer et qu'entre-temps vous changiez d'avis, - votre case de départ est éclairée mais vous n'avez pas appuyé sur la case d'arrivée - vous pouvez annuler le mouvement en appuyant sur la touche CL (annulation). Vous ne pouvez plus modifier mouvement après avoir appuyé sur la case d'arrivée.

DEPLACEMENT IRRGULIER

Si l'ordinateur considère que vous avez effectué un déplacement irrégulier, il fera clignoter le voyant lumineux de la colonne de la mauvaise case d'arrivée. Pour annuler ce déplacement, appuyez en premier lieu la pièce sur la case d'arrivée. La case de départ se met à clignoter, ramenez la pièce sur la case d'origine qui clignote et appuyez de nouveau. Tous les voyants lumineux vont alors s'éteindre et vous pouvez maintenant essayer un nouveau coup.

ECHEC/ "J'AI PERDU"

Lorsque l'ordinateur perd, la lampe "J'AI PERDU" (I LOSE) s'allume.
Lorsque l'ordinateur vous met en échec, la lampe-témoin "ECHEC" (CHECK) s'allume.
Lorsque l'ordinateur vous met échec et mat, le voyant de la colonne du déplacement à l'origine de l'échec et mat va clignoter.

SECTION DEUX - CARACTERISTIQUES SPECIALES

(RE) (RESET) REARMEMENT

Remet l'appareil à zéro pour une nouvelle partie. La touche RE ne fonctionne pas jusqu'à ce que CHALLENGER ait terminé de jouer.