

CHESS MASTER

diamond



GUIDE D'
UTILISATION

Guide d'utilisation

Ordinateur d'échecs

CHES-MASTER diamond

G-5004.500

comprenant:

ADAPTEUR C.A. G-5502.500

PM10-OPENING G-5010.500

PM11-ENDING G-5011.500

1. Mise en service

Par l'intermédiaire de l'adaptateur c.a. G-5502.500, brancher l'ordinateur sur secteur (220 V \pm 22 V, 50 Hz \pm 1 Hz, 60 Hz \pm 1,2 Hz, tension alternative). L'écran affichera [OK ?].

2. Placer les pièces selon les règles du jeu

Appuyer simultanément sur les touches <MONITOR> + <VIEW>.

Si tout est correct, l'écran affichera [V]. Sinon l'affichage est [OK ?] et après appui de <ENTER>, l'écran signalera une pièce inconnue [ff? ?] ou une pièce faisant défaut (p.ex. [ff a]). Ranger les pièces comme il faut jusqu'à l'obtention de l'affichage de contrôle [V].

L'ordinateur est en position de départ:

- Vous jouerez avec les pièces blanches en bas sur l'échiquier
- Niveau de jeu 0
- Emission de signal acoustique Marche
- Extension de profondeur de calcul Arrêt
- Stratégie 0
- Sortie de meilleur coup
- Fonction d'arbitrage Arrêt
- Jeu seul de l'ordinateur Arrêt

4. Votre coup

Soulever la pièce (ne pas glisser par-dessus les cases) et la placer sur la case demandée. L'ordinateur confirme le coup régulier par l'allumage bref de la lampe de case et l'émission d'un signal acoustique. En cas de coup irrégulier, protestation sur l'écran, p.ex. [ff? ?]. Pour prendre, enlever de l'échiquier la pièce devant être prise et mettre à sa place la pièce prenante. Pour roquer effectuer d'abord le coup de Roi. Un pion arrivé sur sa case d'échange, le joueur est invité à actionner les touches curseurs <←> ou <→> pour faire apparaître sur l'écran la pièce requise:

[? ? #] → [? ? #] → [? ? #] → [? ? #]
Dame Tour Fou Cavalier

Echanger le pion contre la pièce demandée et appuyer sur <ENTER>.

5. Coup de l'ordinateur

Pendant que l'ordinateur réfléchit - C de l'affichage de contrôle [C] clignote - il est possible d'appuyer sur <ENTER> (toutes les autres touches n'étant opérantes qu'en mode [VIEW]) pour interrompre le processus de réflexion et pour engager l'ordinateur à sortir un coup. Faute de quoi l'ordinateur sortira son coup de réponse suivant le niveau de jeu réglé par l'allumage de la lampe de la case de départ et le clignotement de la lampe de la case d'arrivée. Réalisation du coup signalé par analogie à 4).
Un pion arrivé sur sa case d'échange, l'écran signalera l'adresse de case ainsi que la pièce d'échange (p.ex. [C1-#]). Après avoir échangé le pion contre la pièce signalée, appuyer sur <ENTER>.

6. Fonctions de présélection et d'affichage

Pour régler les fonctions, on utilisera la touche <→> La touche <←> s'utilise pour régler les fonctions de présélection en direction opposée. De plus, elle permet de décaler en arrière la ligne VIEW.

Fonction	Touche	Ecran	Entrée par	Signalisations
Remise à l'état initial de l'ordinateur	<MONITOR>+<VIEW>	[Y] ou, [OK ?]		- --
Fonctions de présélection	<MONITOR>			
Nouvelle partie	<FUNCTION>	[GAME]	<ENTER>	x XO
Coups possibles	<-->	[MOVE]	<ENTER>	
- coup possible		[B1A3]	<ENTER>	
- suppression de coup		[B1A3]	<ENTER>	
- coup possible	<-->	[B1C3]	<MONITOR>	
Répétition de partie	<-->	[REPL]	<ENTER>	
Echange de module	<-->	[CH M]	<ENTER>	x OO
Charge de partie sauve	<-->	[C/L]	<ENTER>	x OO
Sauvetage de partie	<-->	[LOAD]	<ENTER>	x XO
Arbitrage Arrêt Marche	<SELECTION>	[SAVE]	<ENTER>	
Jeu seul de l'ordinateur Arrêt Marche	<-->	[REFE]	<MONITOR>	x XO
Signal acoustique Arrêt Marche	<-->	[SELF]	"	"
Analyse de problème Arrêt Marche	<-->	[BELL]	"	"
Profondeur de calcul Arrêt Marche	<-->	[PROB]	"	"
	<ENTER>	[DEEP]	"	"

2 joueurs sans Computer

Fonction	Touche	Ecran	Entrée par	Signalisations
Meilleur coup Arrêt Marche	<-->	[BEST]	<MONITOR>	
Changement de côté Arrêt Marche	<-->	[SIDE]	"	"
Théorie (1) Arrêt Marche	<-->	[THEO]	"	"
Niveau de jeu	<PARAMETER>	[T.H.E.O.]	"	"
- niveau 0	<-->	[LEV0]	<MONITOR>	x XO
- niveau 1	<-->	[LEV1]	"	"
- niveau 9	<-->	[LEV9]	"	"
Notations	<-->	[NOT]	"	x XO
- notation de cases	<-->	[NOT0]	"	"
- notation algébrique abrégée	<-->	[NOT1]	"	"
- notation pour jeux par cot-	<-->	[NOT2]	"	"
- responsabilité	<-->	[NOT3]	"	"
Stratégies	<-->	[STR]	<MONITOR>	x XO
- stratégie 0	<-->	[STRO]	"	"
- stratégie 1	<-->	[STR1]	"	"
Niveaux de tournois	<MATCH>	[5']	<ENTER>	x XX
5 min	<-->	[15']	"	"
15 min	<-->	[2H30]	"	"
2h:30 min	<-->	[2H30]	"	"

1	2	3	4	5
Réalisation fonction de programme / confirmation / commutation / arrêt proposition de coup				
Coup en arrière Coup en avant	<MOVE BACK> <MOVE FORE>	[C/L] [C/L]		x XO x XO
Proposition de coup à ignorer	<SELECTION>	[REFE]	<MONITOR>	x XO
Passage				x XO
- MONITOR/[C/L]	<MONITOR>	[C/L]		
- MONITOR/[CTRL]	<VIEW> <MONITOR>	[VIEW] [CTRL]		
- MATCH/MONITOR à la fin	<MONITOR>	[CTRL]		- -X
- MATCH/MONITOR en cas de rupture	<VIEW> <DIALOGUE> 3x <---> <MONITOR>	[TIME] [LOSE] [CTRL]	<ENTER>	- -X
Fin REPLAY	<ENTER>	[CTRL]		- XO
Echiquier	<MONITOR>+<VIEW> <BOARD>	[FY] ou [OK ?] [DEF]		- -
- Modification d'une position connue à l'ordinateur	<ENTER>	[OK]		
- Constitution d'une position inconnue à l'ordinateur		[fff?]		

- Définition d'une position par les cases d'identification. Chaque case vide est caractérisée par une couleur et par une valeur définies (cases d'identification). Une pièce située en dehors de l'échiquier ou déclarée inconnue à l'ordinateur [fff?] après être placée sur l'une des cases ci-dessus, se voit attribuer par l'ordinateur la valeur et la couleur de celle-ci.

8	I	I	I	I	I	I	I	I	I
7	I	I	I	I	I	I	I	I	I
6	I	I	I	I	I	I	I	I	I
5	I	I	I	I	I	I	I	I	I
4	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Après <BOARD>, [DEF], <ENTER>, [fff?], il est nécessaire d'identifier les pièces inconnues à l'ordinateur (case ff, allumage de la lampe de case) par l'intermédiaire des cases respectives. Puis elles seront replacées sur la case de départ ff. L'affichage final [OK] s'obtient par <MONITOR>. Le contrôle de la conformité des opérations effectuées n'a pas lieu.

- Effacement: enlever la (les) pièce(s)	<BOARD>	<ENTER>	[OK]	
- Mise en jeu: mettre en place la (les) pièce(s) à l'aide des cases d'identifi- cation (voir ci-dessus)	<BOARD>	<ENTER>	[fff]	<MONITOR>
- Changement de position: soulever la pièce et la placer sur la case demandée	<BOARD>	<ENTER>	[OK] [OK] [ffss]	<MONITOR> x XO

1	2	3	4	5
Contrôle des positions	<BOARD>	[DEF]		x X0
	<ENTER>	[TALB]		
	<ENTER>	[A1 Y]		
	<ENTER>	[B1 G]		
	<ENTER>	[H8-Y]		
	<ENTER>			<MONITOR>
Direction de jeu	<ENTER>			
- couleur en bas	<ENTER>	[COL]		x X0
sur l'échiquier obligée de jouer	<ENTER>			
- couleur en haut	<ENTER>	[COL -]		
sur l'échiquier obligée de jouer	<ENTER>			
Contrôle de roque	<ENTER>	[CAST]		x X0
- si	<ENTER>			
A1: [E1:]				
H1: [E1:]				
A8: [E8:]				
H8: [E8:]				
- roque qui	<ENTER>	[0-0]		
	<ENTER>	ou [0-00]		
non	<ENTER>	[0-0.]		
	<ENTER>	ou [0-00.]		
- ou roque non	<ENTER>	[0-0.]		
	<ENTER>	ou [0-00.]		
oui	<ENTER>	[0-0]		
	<ENTER>	ou [0-00]		
(attention aux lampes de cases!)	<MONITOR>			

Fonction	Touche	Ecran	Signalisations
Fonctions d'affichage	<VIEW>		
Dernier coup	<NOTATION>	[D2D4]	--
Commentaire/observ. supplém.	<ENTER>	[comm]	--0
Evaluation de position	<DIALOGUE>	[+ 08]	--
Variante principale	<ENTER>	[D7D5]	
Compteur de coups	<INFORMATION>	[05.]	--
Blancs		[05.-]	
Noirs		[0055]	
Profondeur de calcul absolue sélective	<ENTER>	[\ 03]	
	<ENTER>	[< 04]	
Horloge d'échecs	<TIME>	[115]	--
Blancs, h:min	<ENTER>	[1524]	
Noirs, h:min	<ENTER>	[030]	
	<ENTER>	[3015]	
Passage Mode VIEW/[CTRL]	<VIEW>	[VIEW]	0 --
	<MONITOR>	[CTRL]	0 --
Passage Mode VIEW/[LINE]	<MONITOR>	[LINE]	0 --
Explications:	CP	signalisation control play	
	CM	signalisation control monitor	
	M	match	
	x	allumé	
	0	éteint	
	[CTRL]	état de fonctionnement quelconque	
	[LINE]	l'un des affichages de contrôle	
		derrière ligne VIEW actuelle;	
		en cas de TIME: h:min pour h < 0	

[C/L] ou [LINE]
 ff: cases A1 à H8; ss: couleur et pièce
 ?? : pièce inconnue
 [comm] commentaire: R 3, R 50, THEO, ENDS
 *1) seulement pour PM10 entré

A b r é v i a t i o n s

Abréviation/symbole	Explication
A1 à H8	désignations de cases
BEG	begin, commencement de l'affichage de la notation
BELL	BELL, signal acoustique
BEST	BEST, meilleur coup
BOARD	BOARD, échiquier
C	computer, ordinateur obligé de jouer
C (clignote)	computing, ordinateur est en train de calculer son coup
CAST	castles, contrôle de roque
CH M	change modul, échange du module de programme
COL	colour, couleur en bas sur l'échiquier
COL-	obligée de jouer
COL-	colour, couleur en haut sur l'échiquier
COL-	obligée de jouer
DEEP	deep, extension de la profondeur de calcul
DEF	définition, définition de position
DIALOGUE	dialogue, dialogue
ENDG	ending, signalisation de l'activation de PM11
ENTER	enter, confirmation, exécution, arrêt, proposition
EP	E.P., prise en passant
FUNCTION	fonction, fonction
GAME	new game, nouvelle partie

Abréviation/symbole	Explication
H	hour, heure
LEV	level, niveau de jeu
LOAD	load, charge de la partie sauvee
LOSE	lose, en match abandon de la partie
M	match, niveau de tournoi
MATCH	" "
MATE	mate, mat
MONITOR	monitor, fonctions de présélection
MOVE	move, coups possibles
MOVE BACK	move back, coup en arrière
MOVE FORE	move fore, coup en avant
NOT	notation, notation
NOTATION	" "
OK	O.K., correct
OK ?	O.K. ?, correct?
PARAMETER	parameter, paramètres de jeu
PROB	problem, analyse de problème
P	" "
REFE	referee, arbitrage
REPL	replay, répétition de partie, automatique
R 0	remis, partie nulle
R 3	remis, triple répétition de la même position
R 50	remis, règle des 50 coups
REM	remis, dépassement de temps par les deux joueurs

Abréviation/symbole	Explication
SAVE	save, sauvegarde de la partie
SELECTION	sélection, sélection
SELF	selfplay, jeu seul de l'ordinateur
STR	strategy, stratégie
TABL	table, contrôle des positions
THEO	theory, signalisation de l'activation de PM10
TIME	time, horloge d'échecs
TIME (clignotant)	time, en match dépassement de temps
VIEW	fonctions d'affichage
Y	you, à vous de jouer
0-0	0-0, petit roque
0-0-0	0-0-0, grand roque
05.---	5e coup des noirs
05.	5e coup de blancs
+ 4.3	grand avantage de la couleur obligée de jouer dans la phase de calcul
1.15	horloge d'échecs 1 h:15 min
05.24	" 5 min:24 s
?	point d'interrogation
x	pris
+	échec (à droite sur l'écran)
^	couleur en haut sur l'échiquier
^	obligée de jouer
^	couleur en bas sur l'échiquier
^	obligée de jouer
<	profondeur de calcul absolue
<	profondeur de calcul sélective

Abréviation/symbole	Explication
.....	état Inactif
.	point décimal ou caractère séparateur de l'horloge
4, -4	pion, avec marque supplémentaire: noir
U, -U	
Q, -Q	Tour
	Cavalier
F, -F	Fou
D, -D	Dame
R, -R	Roi
+, -	échec, noirs
+	gain, perte (à gauche sur l'écran)
-	minute