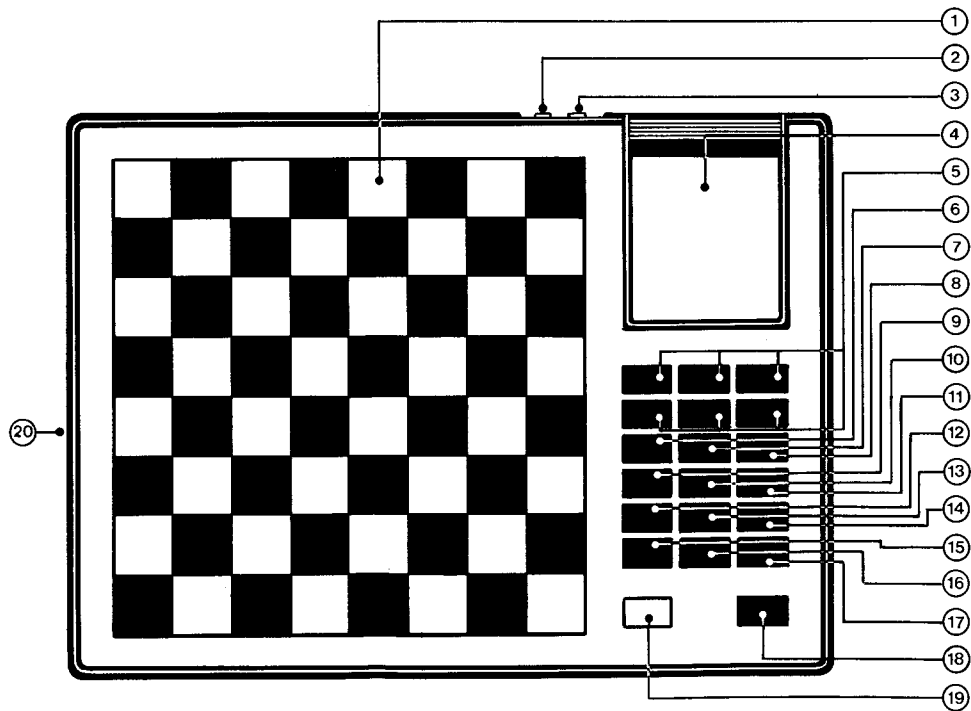




# SENSOR CHESS



## Touches et fonctions

1. Echiquier
2. Prise adaptateur
3. Interrupteur marche/arrêt
4. Modules remplaçables
5. Touches pour pièces et LED (Lampes à diodes)
6. Supprimer toutes les pièces
7. Touche et LED pour vérification et mise en marche
8. Touche "Legal"
9. Touche "Trait"
10. Touche "Suggestion"
11. Touche "Interruption"
12. Touche et LED d'inversement de l'échiquier
13. Touche et LED: joueur contre joueur
14. Reprise
15. LED de réflexion
16. Touche et LED pour changement de couleur
17. Choix du niveau de jeu
18. Pour revenir en arrière
19. Joueur contre ordinateur
20. Compartiment pour pièces

## 1. Mise en marche

Avant de mettre l'ordinateur en marche, vérifiez que la tension de votre secteur est la même que celle indiquée sur l'adaptateur fourni avec votre appareil. Mettez les pièces en position initiale et mettez l'ordinateur en marche.

## 2. Contrôle du niveau de jeu

La mise en marche règle l'ordinateur automatiquement au Niveau 1. Pour changer de niveau, appuyez sur **LEVEL**. Les lumières à droite de l'échiquier (colonne H) correspondent aux niveaux choisis. H1 indique le Niveau 1, H2 le Niveau 2, etc. Appuyez sur **LEVEL** jusqu'à ce que le niveau choisi apparaisse.

Il y a huit niveaux:

Niveau	Délai de réponse moyen par coup
1.	2 secondes : débutants
2.	15 secondes : amateurs
3.	30 secondes : enthousiastes
4.	1 minute
5.	2,5 minutes. Niveau "tournoi"
6.	6 minutes
7.	Niveau "problèmes" : résout tout problème à mat en 1, 2, 3 ou 4 coups. A ce niveau, l'appareil ne jouera pas s'il ne trouve pas de mat forcé.
8.	Niveau "infinité". A ce niveau, l'appareil continuera à calculer jusqu'à ce que l'on pousse.

Ces délais de réponse ne sont que des moyennes. Souvent l'ordinateur joue plus rapidement, mais exceptionnellement un coup peut demander un délai dix fois plus long. Il est

possible de changer de niveau aussi bien avant que pendant une partie à condition que ce soit à vous de jouer.

### 3. Comment faire un coup

Pour jouer, appuyez sur la pièce que vous voulez déplacer et posez-la sur la case voulue en appuyant légèrement dessus. Les senseurs incorporés enregistreront le coup et l'ordinateur se mettra à préparer son coup (la lumière "COMPUTING" s'allume).

Pour prendre une pièce, n'effectuez que le coup de la pièce prenante. Pour roquer, il suffit d'effectuer uniquement le déplacement du roi.

### 4. Les coups de l'ordinateur

L'ordinateur indiquera ses coups en émettant un bip-bip et en allumant la lumière de la pièce choisie. Si vous appuyez légèrement sur cette pièce, l'ordinateur allumera la lumière de la case où la pièce doit se rendre. Placez la pièce sur cette case et appuyez légèrement dessus.

**Nota** Dans le cas d'une prise en passant par l'ordinateur, celui-ci vous rappellera qu'il faut enlever le pion pris (appuyez légèrement sur cette pièce en l'enlevant). Si l'ordinateur doit effectuer une promotion d'un pion, la lumière de la pièce choisie à sa place s'allumera. Si vous faites une promotion, votre pion sera automatiquement remplacé par une dame. Le paragraphe 14 explique comment éventuellement effectuer une sous-promotion.

### 5. Coups interdits

Si vous essayez d'effectuer un coup interdit, l'appareil émettra

2 bip-bips pour montrer qu'il n'accepte pas le coup. Dans ce cas, vous pourrez soit mettre la pièce sur une case admise soit la remettre et déplacer une autre pièce.

### 6. Mise en échec, mat et pat

La mise en échec est indiquée par un double bip-bip, et la lumière du roi attaqué s'allume pour quelques instants. Si la partie se termine par échec et mat, d'abord la lumière du roi s'allume, suivie d'un clignotement de toutes les lumières à droite de l'échiquier. Si ces lumières se mettent à clignoter sans qu'il y ait indication du roi, l'ordinateur demande résultat nul (ex. pat, répétition à 3 reprises ou résultat nul par la règle des 50 coups).

### 7. Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **RESET**. Une partie peut être terminée à tout moment en appuyant sur cette touche (à condition que l'ordinateur ait fini son coup). Le niveau reste inchangé.

### 8. Reprise

La touche **TAKE BACK** rend possible une reprise de trois coups complets. Les coups repris sont affichés et exécutés comme s'ils étaient des coups effectués pendant une partie. L'ordinateur vous rappellera de remplacer une pièces prise, en allumant de nouveau la lumière de sa case après la reprise du coup et en allumant la lumière de cette pièce sur le cadran des pièces, à droite.

### 9. Inversement de l'échiquier

Pour inverser l'échiquier de façon à ce que les pièces noires

jouent de bas en haut, appuyez sur **CHANGE SIDES**. La lumière "CHANGE SIDES" restera allumée. Pour faire une partie avec les pièces noires, appuyez sur les touches **RESET**, **CHANGE SIDES** et **MOVE** et l'ordinateur réalisera le premier coup pour les blancs.

## 10. La touche MOVE

A votre tour de jouer, si vous appuyez sur **MOVE**, l'ordinateur effectuera le coup pour vous. Vous pouvez utiliser cette touche coup après coup, de façon à faire jouer l'ordinateur contre lui-même. Cette **MOVE** est utile quand vous avez besoin d'aide et que vous désirez une suggestion pour votre prochain coup.

## 11. Intervention

Durant le délai de réponse, quand l'ordinateur est en train de calculer son coup, si vous appuyez sur **INTERRUPT**, l'ordinateur s'arrêtera pour jouer son meilleur coup trouvé jusqu'à ce moment-là. Eventuellement il faudra appuyer sur cette touche pendant quelques secondes avant que l'ordinateur ne réagisse.

## 12. Joueur Contre joueur

Normalement, l'ordinateur s'attend à jouer contre une personne (la lumière "PLAYER VS. COMPUTER" étant allumée). En appuyant sur **PLAYER V COMPUTER**, vous aurez la possibilité d'imposer une ouverture ou d'obliger l'ordinateur à jouer une certaine série de coups. Dans ce cas, l'ordinateur ne commencera pas à calculer son coup et se contentera simplement de vérifier si le coup est admissible. Comme pour une partie normale, la lumière WHITE indique qui doit jouer (allumée: blanc à jouer, éteinte: noir à jouer).

10

Pour reprendre la partie normale contre l'ordinateur, appuyez sur **PLAYER V COMPUTER**.

## 13. Repérage des pièces

Si vous voulez repérer la position actuelle des pièces sur l'échiquier, appuyez sur **VERIFY/SET UP**, suivi d'une touche pour une pièce. L'ordinateur vous montrera la/les position(s) de cette/ces pièce(s). En appuyant sur toutes les touches de cette façon, vous pouvez vérifier la position de toutes les pièces. Pour repérer les pièces blanches, appuyez sur **WHITE**, mais n'oubliez pas d'appuyer une deuxième fois sur cette touche avant de recommencer la partie.

Pour terminer le repérage, appuyez encore sur **VERIFY/SET UP**. N'appuyez sur aucune des pièces pendant le repérage, car vous enleveriez ainsi la pièce de la mémoire de l'ordinateur (cf. para. 14).

## 14. Pour établir une position

Appuyez d'abord sur **VERIFY/SET UP** pour établir une position. Maintenant si vous appuyez sur une pièce, celle-ci sera enlevée de sa position actuelle (ex. appuyez sur **RESET** suivi de **VERIFY/SET UP** suivie de la dame blanche, pour que celle-ci soit enlevée de sa position de départ). Afin de placer une pièce sur une case vide, appuyez d'abord sur la pièce choisie, et éventuellement sur **WHITE** puis placez la pièce sur sa case en appuyant légèrement dessus.

Pour créer une nouvelle position, appuyez sur **VERIFY/SET UP**, puis sur **CLEAR BOARD** pour enlever toutes les pièces sur l'échiquier. Maintenant, vous pouvez établir la position de votre choix. Pour terminer l'établissement d'une position, appuyez de nouveau sur

**VERIFY/SET UP** . L'ordinateur n'acceptera que de positions légales.

**Exemple:** pour établir une position avec ♔ sur e1, ♙ sur a1, ♜ sur d6, et ♚ sur s2: d'abord disposez les pièces ainsi sur l'échiquier, puis appuyez sur **RESET** **VERIFY/SET UP** , **CLEAR BOARD** . Maintenant, appuyez sur ♔ puis appuyez le roi blanc sur sa case. Appuyez sur ♙ et puis sur la tour blanche. Pour changer de couleur, appuyez sur **WHITE** (la lumière WHITE s'éteint). Maintenant, appuyez sur ♚ et sur le roi noir, sur ♜ et sur la tour noire. Appuyez encore une fois sur **WHITE** (c. à d. blanc à jouer) et puis sur **VERIFY/SET UP** , pour compléter le processus. Notez que dans cette position l'ordinateur permettra de roquer, et jouera 1. 0-0-0+ pour prendre la tour noire à son prochain coup !

## 15. Les touches **HINT** et **LEGAL**

Ces touches ne fonctionnent qu'avec les modules d'augmentation (voir ci-dessous).

## 16. Les modules d'augmentation

Les modules d'augmentation peuvent être utilisées pour augmenter la puissance de votre ordinateur **SENSOR CHESS**. Chaque module élargira les capacités du programme de base (sans le remplacer) en rajoutant d'autres possibilités et même en afférant la façon de jouer. Selon la module utilisée, l'ordinateur emploiera de différentes stratégies.



SciSys Chess computers are the only chess computers endorsed by FIDE, the World Chess Federation  
Les jeux d'échecs électroniques SciSys sont les seuls à être homologués par la Fédération internationale des Echecs .  
SciSys schaakcomputers worden aanbevolen door de Wereldschaakbond (FIDE)  
Las computadoras de ajedrez SciSys son las únicas aprobadas por FIDE, la Federación Mundial de Ajedrez

**SciSys-W Ltd.,**  
1801 Admiralty Centre Tower II,  
18 Harcourt Road,  
Hong Kong

**SciSys Computer Ltd.,**  
Suite 8, London House,  
266 Fulham Road,  
London SW10 9EL,  
United Kingdom

**SciSys Computer Inc.,**  
One World Trade Centre,  
Suite 80697  
New York, N. Y. 10048,  
United States

**SciSys Computer GmbH.**  
Rossmarkt 15,  
D6000 Frankfurt/Main 1  
Bundesrepublik Deutschland



Nur SciSys Schachcomputer werden vom Weltschachbund (FIDE) empfohlen  
SciSys chess computers are the only chess computers endorsed by FIDE, the World Chess Federation  
I computer per scacchi della SciSys sono gli unici approvati dalla FIDE, Federazione Mondiale Scacchi  
SciSys schackdatorer är de enda som är rekommenderade av FIDE, Internationella Schackförbundet.

MODEL 221