



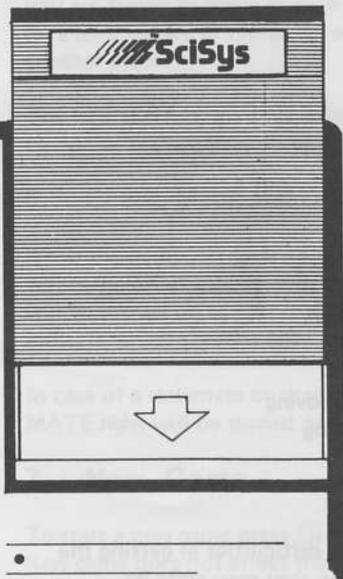
INSTRUCTIONS

GEBRAUCHSANLEITUNG

GEBOUKES GEBRUIK

CHES COMPANION IITM

CHES COMPANION II



Dia. 2

Touches et fonctions

1. Prise adaptateur
2. Secteur/mémoire 12 mois
3. Compartiment des piles
4. Son
5. Tableau de lumières indicatives:
 - qui doit jouer
 - calcul en cours
 - échec
 - échec et mat; pat
 - partie nulle
 - réflexion
6. Clavier du Tableau de Commande:
 - suggestion
 - changement de niveau
 - recommencer une partie
 - établir une position
 - vérifier une position
 - contrôle du son
 - donner une séquence de coups
7. Tableau de lumières pour colonnes verticales
8. Tableau de lumières pour rangées horizontales

Note: Si, à un moment quelconque, vous avez des difficultés pour faire répondre l'ordinateur à vos coups, vous pouvez vider la mémoire en appuyant sur la touche **ACL** (utiliser un crayon ou un stylo pour activer cette touche se trouvant sur le côté derrière de l'ordinateur).

Introduction

Chess Companion II est un ordinateur d'échecs simple qui enregistre automatiquement vos mouvements sur l'échiquier incorporé. Pour indiquer ses propres mouvements, il utilise les 16 LED situées sur les côtés de l'échiquier. L'ordinateur fonctionne sur piles, non fournies, et possède une mémoire à basse consommation qui retiendra la dernière position d'une partie interrompue pour une durée d'un an.

1. Pour commencer

Faites glisser le module de piles et insérez-y 3 piles AA, comme vous l'indique le schéma 2. Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines pouvant fournir jusqu'à 100 heures de jeu.

Installez les pièces en position de départ et allumez l'ordinateur. Appuyez sur **NEW GAME**.

2. Pour choisir le niveau de difficulté

CHESS COMPANION II a neuf niveaux de difficulté:

Niveau	Temps moyen de réponse par coup
0	2 secondes
1	5 secondes
2	15 secondes
3	1 minute
4	2 minutes
5	3 minutes (Mode Tournoi)
6	8 minutes
7	2 heures (Analyse)
8	Mode Problème (Voir section 14)

Quand vous appuyez sur **LEVEL**, les LED situées sur le côté gauche de l'échiquier indiquent le niveau. Appuyez sur **LEVEL** jusqu'à ce que le nombre de LED allumées indique le niveau désiré.

Le niveau de difficulté peut être changé au début ou dans le courant d'une partie, mais seulement quand c'est votre tour de jouer.

3. Les coups

Pour jouer un coup, appuyez sur la pièce que vous désirez déplacer, puis placez-la sur sa case d'arrivée et appuyez de nouveau.

Pour faire une prise, enregistrez seulement le mouvement de la pièce preneuse. Pour roquer, n'indiquez que le mouvement du roi de façon normale ; allez avec la tour sans appuyer.

Note: Quand un pion arrive à la dernière rangée, l'ordinateur le transforme automatiquement en dame. Si vous voulez effectuer une sous promotion autrement, utilisez ENTER POSITION comme vous l'indique la section 13.

4. Les coups de l'ordinateur

L'ordinateur indique ses propres coups en faisant entendre un bip et en allumant deux LED sur le côté de l'échiquier. Ces lumières indiquent le rang horizontal et la colonne verticale de la pièce que l'ordinateur désire bouger. Appuyez sur la case où se trouve la pièce. L'ordinateur vous montrera alors où placer cette pièce. Placez la pièce sur la case indiquée et appuyez.

Note: Quand l'ordinateur "prend en passant", il vous rappelle d'enlever la pièce capturée (appuyez cette pièce sur sa case avant de l'enlever).

5. Coups illégaux

Si vous essayez de faire un coup illégal, l'ordinateur fera retentir un double bip (haut-bas) et vous montrera d'où vient la pièce que vous essayez de déplacer. Vous pouvez placer la pièce sur une case légale ou la replacer sur sa case d'origine et déplacer une autre pièce.

Vous entendrez aussi un bip signalant une erreur si vous n'exécutez pas correctement un coup de l'ordinateur ou si vous vous trompez de touche.

6. Echec, mat et pat

Quand l'ordinateur met votre roi en échec, la lumière CHECK s'allume. Si une partie se termine en échec et mat, la lumière MATE s'allume aussi (les lumières WHITE (blancs) et BLACK (noirs) indiquent lequel des adversaires a été mis en échec et mat).

Dans le cas de pat ou de match nul par triple répétition, seule la lumière MATE s'allume.

7. Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **NEW GAME** quand c'est votre tour de jouer. Le niveau de difficulté reste le même.

8. Retour en arriere

Quand c'est votre tour de jouer, vous pouvez reprendre (effacer) le dernier coup de l'ordinateur et votre coup le précédant. Pour ce faire, appuyez sur **TAKE BACK**. L'ordinateur vous montre d'où viennent les pièces et où vous devez les remettre.

9. Inversement de l'échiquier, conseil

Si vous souhaitez jouer avec les pièces noirs, en cours de partie, appuyez sur **PLAY** au lieu de faire votre coup. L'ordinateur jouera votre prochain coup pour vous et vous pourrez continuer à jouer les noirs.

Vous pouvez changer de côté aussi souvent que vous le désirez pendant la partie. Vous pouvez même appuyer sur **PLAY** après chaque coup et faire ainsi jouer l'ordinateur contre lui-même pendant toute une partie. Cette touche **PLAY** vous est utile quand vous avez besoin d'aide et que vous désirez que l'ordinateur suggère un coup pour vous.

Si vous voulez commencer une partie avec les Noirs, placez les noirs au bas de l'échiquier. Appuyez sur **NEW GAME** et **PLAY**. L'ordinateur fera le premier coup pour les Blancs, jouant du haut de l'échiquier.

10. Interruption

Quand l'ordinateur est en train de réfléchir sur un coup, vous pouvez l'interrompre en appuyant sur **PLAY**. Ceci interrompt sa réflexion et lui fait jouer le meilleur coup trouvé jusque là.

11. MULTI MOVE

Grâce à la touche **MULTI MOVE**, vous pouvez placer l'ordinateur dans un mode spécial qui vous permet de faire des ouvertures ou de forcer l'ordinateur à jouer une certaine suite. Dans ce mode, l'ordinateur ne computera pas sa réponse après un coup. Il se contentera de mémoriser la position sur l'échiquier et de s'assurer que les coups sont légaux. Pour retourner au jeu normal, appuyez une deuxième fois sur **MULTI MOVE**.

Cette touche **MULTI MOVE** vous est aussi utile quand vous jouez contre un ami. L'ordinateur fera fonction d'arbitre, et vous pourrez lui demander son avis en appuyant sur **PLAY**.

12. Vérification des positions

Si les pièces ont été dérangées ou si, pour toute autre raison vous n'êtes pas sûr que la position sur l'échiquier est correcte, l'ordinateur peut vous montrer la position correcte de chaque pièce.

Appuyez sur la touche portant le symbole du type de pièce que vous souhaitez vérifier, quand c'est votre tour de jouer. L'ordinateur allumera un rang horizontal et une ou plusieurs colonnes verticales pour vous montrer la(les) position(s) de la ou des pièce(s) choisie(s). Appuyez à nouveau sur la même touche pour voir s'il y a d'autres pièces du même genre sur l'échiquier. Quand l'ordinateur ne trouve pas d'autre pièce de ce genre, il fait retentir un double bip et retourne au mode de jeu.

Vous pouvez vérifier la position des pièces des deux côtés en appuyant sur **COLOR**. Vérifiez toujours les lumières WHITE/BLACK. Elles vous montreront quel côté est en cours de vérification.

13. Installation d'une position spéciale

Si vous désirez jouer à partir d'une certaine position, appuyez d'abord sur **ENTER POS**. La lumière ENTER POS s'allumera et vous pourrez ensuite bouger, ajouter ou enlever des pièces à volonté.

Si la position que vous voulez installer ne contient que quelques pièces, appuyez sur **NEW GAME** après avoir appuyé sur **ENTER POS**. Ceci effacera toutes les pièces de l'échiquier.

Pour installer ou modifier la position, choisissez une couleur (en appuyant sur **COLOR**) puis sur la touche portant le symbole correspondant à la pièce que vous désirez introduire, bouger ou enlever.

- Pour déplacer la pièce. Appuyez sur sa case, placez-la dans sa nouvelle position et appuyez à nouveau.
- Pour enlever la pièce, appuyez sur sa case et enlevez-la de l'échiquier.
- Pour ajouter la pièce, dont vous avez au préalable sélectionné la valeur et la couleur, appuyez sur la case correspondant à l'emplacement ou vous souhaitez la positionner.

Une fois la position installée ou modifiée à volonté, assurez-vous que les lumières WHITE/BLACK indiquent correctement le côté qui doit jouer, puis appuyez sur **ENTER POS** pour reprendre le jeu (la lumière ENTER POS s'éteindra).

Une fois la position mise en place, vérifiez-la comme vous l'indique la section 12, N'introduisez pas de position illégale; ceci pourrait produire des résultats imprévisibles.

Exemple: Pour installer la position suivante: roi blanc sur e1, tour blanche sur a1, roi noir sur d5 et tour noire sur b2, placez les pièces sur l'échiquier. Appuyez sur **ENTER POS** et **NEW GAME** pour dégager l'échiquier. Appuyez sur **COLOR** (si besoin est) pour allumer WHITE. Appuyez sur la touche **♔** puis pressez le roi blanc sur sa case. Appuyez sur **COLOR** (la lumière BLACK s'allume) puis pressez le roi noir sur sa case. Appuyez alors sur la touche **♖** puis pressez la tour noire sur sa case. Appuyez sur **COLOR** (la lumière WHITE s'allume) et pressez la tour blanche sur sa case. Appuyez sur **ENTER POS** pour retourner au mode de jeu.

Note: dans la position ci-dessus, l'ordinateur permettra de roquer. Si vous appuyez sur **PLAY**, il roquera et gagnera la tour noire au prochain tour!

14. Mode Problème

Votre ordinateur dispose d'un mode spécial "Problème", (niveau de difficulté 8), dans lequel il peut résoudre des problèmes jusqu'au niveau Mat en quatre coups. Dans ce mode, l'ordinateur n'effectuera un coup que s'il voit une possibilité de mat forcé en quatre coups ou moins. Si l'ordinateur voit cette possibilité, il jouera le premier coup — le principal — qui conduira à l'échec et mat. Vous pouvez essayer de défendre la position pour le côté opposé, (celui qui est mis en échec) en effectuant vos coups normalement. L'ordinateur continuera à jouer de son côté jusqu'à la fin de la partie.

Si l'ordinateur ne trouve pas d'échec forcé, il allumera la lumière MATE sans faire de coup. C'est aussi ce qui arrivera si vous e'interrompez (voir section 10) alors qu'il est en train de computer en niveau 8.

15. Mémoire

Votre CHESS COMPANION II vous permet d'interrompre une partie à n'importe quel moment, même s'il est en train de réfléchir (sauf pendant les premières cinq secondes), en plaçant le commutateur ON/MEMORY en position MEMORY. La partie sera arrêtée à ce point et l'énergie des piles se conservera. L'ordinateur se rappellera la position et recommencera à jouer quand vous remettrez le commutateur en position ON. Si les piles sont neuves, la position peut être gardée en mémoire pendant un an.

16. Arrêt du son

Si les bips de l'ordinateur constituent pour vous ou pour d'autres une source de distraction, il vous est possible d'éteindre le son temporairement en appuyant sur **SOUND** quand c'est votre tour de jouer. Pour rallumer le son, appuyez à nouveau sur cette touche. Quand vous jouez sans son, observez les indicateurs lumineux et opérez avec soin pièces et touches.

17. Soins et entretien

Votre CHESS COMPANION II est un appareil électronique de précision. Ne le traitez pas brutalement et ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à des taux élevés d'humidité.

Si les lumières palissent ou si l'ordinateur commence à jouer de façon erratique, c'est que les piles ont besoin d'être changées.

Ne laissez jamais de piles faibles ou "mortes" qui pourraient couler dans l'appareil et l'endommager.

Le fabricant se réserve le droit d'effectuer à tous moments des modifications dans le but d'améliorer le produit, sans préavis.

Conditions de Garantie:

- Tout jeu non renvoyé dans son emballage d'origine ne bénéficiera pas de la garantie.
- Les frais d'expédition sont à la charge du propriétaire de l'appareil.
- Pour la durée de la garantie veuillez vous reporter au bon de garantie ci-joint.



SciSys Chess computers are the only chess computers endorsed by FIDE, the World Chess Federation

SciSys schaakcomputers worden aanbevolen door de Wereldschaakbond (FIDE)

Nur SciSys Schachcomputer werden vom Weltschachbund (FIDE) empfohlen

Les jeux d'échecs électroniques SciSys sont les seuls à être homologués par la Fédération internationale des Echecs

SciSys-W Ltd.,

12A, Chung Nam Centre
414 Kwun Tong Road
Kwun Tong,
Hong Kong

SciSys Computer Ltd.

4, Bridge Studios
318-326 Wandsworth Bridge Road
London SW6 2TZ
United Kingdom

SciSys Computer Inc.

359 East Beach Street
Inglewood, CA. 90302
U. S. A.

Copyright 1985

SciSys-W Ltd. Hong Kong

Fabriqué à Hong Kong

Printed in Hong Kong

ART NO.204
R1