

PORTACHESS CXG-202

Mode D'emploi



©: Le programme contenu dans le jeu d'échecs électronique à mémoire de calcul décrit dans ce mode d'emploi est the copyright de
NEWCREST TECHNOLOGY LIMITED

INTRODUCTION

Félicitations! Vous êtes maintenant l'heureux propriétaire d'un PORTACHESS, le jeu d'échecs électronique le plus simple à utiliser du monde. Pour jouer une partie d'échecs passionnante, il vous suffit de brancher l'appareil et d'exécuter vos coups comme vous avez l'habitude de le faire votre PORTACHESS répondra avec rapidité et précision, vous apportant le plaisir d'une partie d'échecs à l'un des 16 niveaux de jeu.

CARACTERISTIQUES DU PORTACHESS

COLONNE VERTICALE DE LUMIERES ROUGES:

Indique le rang dans lequel se trouve une case. Cette colonne de voyants indique aussi le niveau de difficulté de la partie-une seule lumière signifie que le programme est réglé au niveau 1., deux lumières au niveau 2 et ainsi de suite.

RANGEE HORIZONTALE DE LUMIERES ROUGES:

Indique la file dans laquelle se trouve une case. A l'intersection entre la lumière-rang et la lumière-file se trouve la case qu'indique l'ordinateur.

Cette rangée de lampe sert à indiquer les niveaux de difficultés de 9 à 16: une lampe sur la rangée plus les huit lampes de la colonne signifient que le programme est au niveau 9; deux lampes sur la rangée plus les 8 de la colonne indiquent le niveau 10, et ainsi de suite.

Les quatre paires de voyants de cette rangée horizontale servent aussi à d'autres fins:

LUMIERES "CHECK" (échec): S'allument lorsque l'ordinateur exécute un coup qui fait échec ou échec et mat à votre roi.

LUMIERES "MATE" (mat): S'allument lorsque vous faites échec et mat à l'ordinateur.

LUMIERES "STALEMATE" (pat): S'allument lorsque vous faites pat à l'ordinateur.

LUMIERES "YOUR MOVE" (à vous): S'allument lorsque c'est à vous de jouer.

TOUCHE "NEW GAME" (NOUVELLE PARTIE):
Pour commencer une nouvelle partie, appuyez simplement sur la touche NEW GAME et redispousez les pièces en position de départ.

TOUCHE "LEVEL" (niveau): Appuyez une fois sur cette touche pour voir à quel niveau de difficulté est réglé l'ordinateur. Appuyez une deuxième (et une troisième) fois pour changer de niveau.

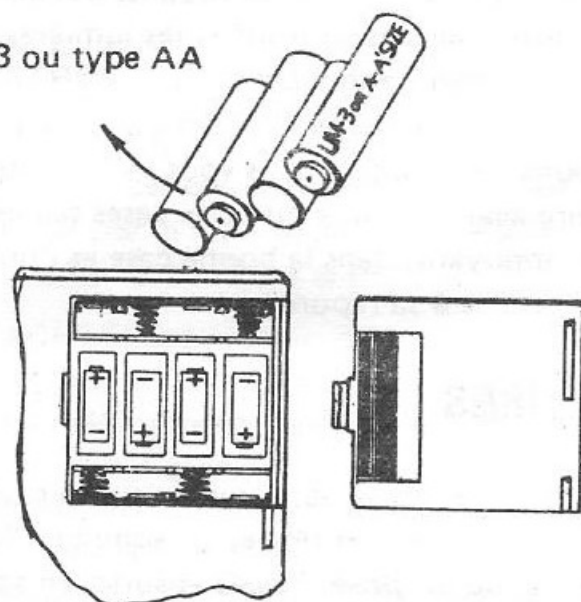
TOUCHE "PLAY" (jeu): Appuyez sur cette touche lorsque c'est à vous de jouer, si vous souhaitez changer de couleur pour que l'ordinateur fasse le coup suivant.

INTERRUPTEUR "ON/OFF" (marche/arrêt): Pour brancher l'ordinateur pour une nouvelle partie.

INTERRUPTEUR "SAVE" (sauvegarde): Tant qu'il est allumé, l'ordinateur gardera en mémoire la position des pièces, tout en consommant très peu d'électricité.

LES PILES

1,5 V – UM-3 ou type AA



DEBUT DE LA PARTIE

Branchez les pièces du jeu dans l'échiquier en position verticale puis réglez le bouton OFF/ON/SAVE sur la position ON. L'ordinateur est aussitôt prêt à jouer au niveau 1. Le signal lumineux "YOUR MOVE" (VOTRE TOUR) s'éclaire alors, vous indiquant que l'ordinateur vous donne la couleur blanche. Si vous désirez la couleur noire, appuyez sur la touche "REVERSE PLAY" (JEU INVERSE) et PORTACHESS va réfléchir sur son premier mouvement, dans la couleur blanche. Le signal lumineux situé à gauche de l'échiquier ne cesse de clignoter pendant tout le temps que PORTACHESS réfléchit.

pièce qu'il souhaite bouger. La pièce se trouvera à l'intersection entre la rangée et la colonne indiquées par les deux voyants; saisissez la pièce et appuyez-la rapidement sur la case. Les deux lumières s'éteindront et l'ordinateur indiquera quelle doit être la nouvelle case de cette pièce. Soulevez la pièce, placez la dans sa nouvelle case et appuyez rapidement. Les lumières qui correspondent à cette nouvelle case s'éteindront et l'ordinateur indiquera que c'est de nouveau à vous de jouer, en faisant briller les lumières "your move".

Voici ce qui se passera si vous tentez de faire un coup qui n'est pas autorisé par les règles du jeu d'échecs. Eteignez le PORTACHESS et rallume-le, prêt pour une nouvelle partie, en vous assurant tout d'abord que vous avez replacé toutes les pièces dans leur bonne case. Une fois de plus,

sélectionnez le pion blanc qui se trouve immédiatement devant le roi blanc et appuyez-le sur sa case, pour faire briller les lumières correspondantes. Prenez le pion et faites-le avancer de trois cases, coup non-autorisé. Appuyez le pion sur sa nouvelle case et vous entendrez une tonalité désagréable que fera retentir l'ordinateur, vous prévenant que ce coup n'est pas autorisé. Simultanément, toutes les lumières rouges s'allumeront, sauf celle qui est actuellement occupée par le pion blanc.

Ayant effectué un coup non-autorisé, vous souhaitez rectifier cette erreur et faire un coup qui respecte les règles du jeu. Appuyez une nouvelle fois sur la case avec le pion fautif; toutes les lumières s'éteindront. L'ordinateur fera ensuite briller les deux lumières qui correspondent à la case d'origine du pion et vous pourrez soit replacer le pion dans cette case, soit exécuter avec lui un coup autorisé. Si vous décidez de

EXECUTION D'UN COUP

Lorsque vous souhaitez exécuter un coup, appuyez avec la pièce que vous voulez bouger et placez la dans sa nouvelle case – rappelez-vous qu'il faut également appuyer lorsque la pièce atteint sa nouvelle case. Ce n'est pas plus compliqué que cela. Dès que vous appuyez la pièce sur sa nouvelle case, l'ordinateur vérifie que votre coup est autorisé et réfléchit à sa réponse.

Chaque fois que vous appuyez sur une case avec une pièce, vous entendrez une brève tonalité. Si votre coup n'est pas autorisé par les règles du jeu d'échecs, le PORTACHESS rejettera votre coup en faisant retentir une tonalité désagréable et en faisant briller toutes les lumières rouges, sauf celles qui correspondent à la case "non-autorisée".

Exemples:

Branchez votre PORTACHESS: Vous êtes prêt à entamer une nouvelle partie dans la couleur blanche contre l'ordinateur. Les voyants "your move" seront allumés. Sélectionnez le pion qui se trouve juste devant le roi blanc et appuyez. Les deux lumières rouges correspondantes s'allumeront. Le pion que vous allez bouger se trouve à l'intersection de la rangée et de la colonne indiquées par les voyants rouges.

Soulevez ce pion blanc et faites le avancer de deux cases. Appuyez le rapidement sur sa nouvelle case; PORTACHESS acceptera ce coup puisqu'il est autorisé. Les lumières à gauche de l'échiquier clignoteront pendant que l'ordinateur réfléchit à sa réponse. Lorsqu'il s'est décidé, il fera briller les deux lumières rouges qui correspondent à la case occupée par la

replacer le pion, faites rapidement pression avec lui sur sa case d'origine; les voyants qui correspondent à cette case s'éteindront et les lumières "your move" s'allumeront, annonçant que le PORTACHESS attend votre coup autorisé. Si c'était bien ce pion-là que vous souhaitiez bouger, mais vous aviez l'intention de la faire avancer d'une ou deux cases seulement, placez-le, en appuyant, dans la bonne case et l'ordinateur réfléchira à sa réponse.

PRISES

Pour faire une prise, appuyez sur sa case la pièce qui va faire la prise et retirez en suite de l'échiquier la pièce qui est prise. Placez ensuite, en appuyant légèrement, la pièce dans sa nouvelle case.

PRISES EN PASSANT

De temps à autre vous voudrez, ou l'ordinateur voudra, faire une prise en passant. Dans ce cas, effectuez normalement la prise; appuyez sur le pion qui fait la prise, retirez le pion pris et placez, en appuyant, le pion dans sa nouvelle case.

ROQUE

Afin de roquer, faites uniquement pression avec le roi sur son ancienne et sa nouvelle case. Il faut bien entendu aussi bouger la tour, mais cette fois sans pression.

ECHANGE DE PION

Lorsqu'un pion arrive en bout d'échiquier, il peut être changé en cavalier, en fou, en tour ou en reine, selon les vœux de son propriétaire. Pour des raisons pratiques, dans 99.99% des cas, le pion est change en reine. Ceci s'explique par la force supérieure de la reine par rapport au cavalier, au fou ou à la tour.

Quand le PORTACHESS échange un pion, il choisit toujours la reine; donc, après avoir bougé normalement le pion en question, remplacez-le par une reine (ou si vous n'avez pas de reine disponible, placez un petit chapeau en papier sur le pion pour indiquer qu'il s'agit d'une reine). Si vous échangez ainsi un pion, le PORTACHESS supposera automatiquement que vous avez choisi une reine; ne choisissez donc pas une autre pièce.

CHANGEMENT DE COULER

Chaque fois que les lumières "your move" vous disent de jouer, vous pouvez changer de camp en appuyant sur la touche "play". L'ordinateur commencera à réfléchir à son prochain coup. Lorsque vous jouez avec la couleur noire, il vous sera peut-être plus facile de tourner le PORTACHESS pour que les pièces noires soient plus près de vous.

CHANGEMENT DE NIVEAU

Portachess a 16 niveaux de difficultés. Lorsque vous allumez l'ordinateur, celui-ci est prêt à jouer au niveau 1, ce qui représente le premier niveau de difficulté. A ce stade, comme à tout autre lorsque le voyant lumineux "your move" (votre tour) indique que l'ordinateur n'est pas occupé à réfléchir, il vous est possible de changer de niveau. Appuyer sur la touche "level" (niveau) et vous verrez une ou plusieurs lampes rouges s'allumer. Le nombre de lampes rouges allumées sert à indiquer le niveau auquel se joue la partie. Une pression sur la touche "level" permet de passer au niveau immédiatement supérieur et d'éclairer une lampe de plus. A chaque nouvelle pression de la touche de niveau une autre lampe rouge s'allumera accompagnant un accoissement du niveau. Les 8 lampes de la colonne verticale servent à l'indication des niveaux 1 à 8. Lorsque vous avez atteint le niveau 8 et que toutes les lampes de la colonne verticale sont allumées, la pression suivante de la touche "level" aura pour effet de faire passer le jeu au niveau 9. Les lampes de la rangée horizontale servent à l'indication des niveaux 9 à 16. Vous constaterez que, lorsque la lampe située à l'extrême gauche de la rangée horizontale est allumée, l'ordinateur est au niveau 9. Chaque nouvelle pression de la touche "level" allumera une lampe supplémentaire sur la rangée horizontale. Quand vous atteindrez le niveau 16 et que toutes les lampes de la colonne verticale et de la rangée horizontale seront allumées, une nouvelle pression de la touche "level" vous ramènera alors sur le niveau 1.

Le PORTACHESS est beaucoup plus rapide que les autres jeux d'échecs électroniques à multiples niveaux. Aux niveaux inférieurs, l'ordinateur prend un temps de réponse de 5 à 12 secondes environs, alors que le temps de réponse pour les niveaux supérieurs est en général de 20 à 45 secondes. Grâce à cette rapidité de réponse, votre PORTACHESS conserve ses piles plus longtemps et vous devriez pouvoir jouer pendant au moins 50 heures avant de devoir les renouveler. Dans ce cas, remplacer la pile à la fin de la partie en cours. Si vous jouez trop longtemps avec une pile affaiblie, le microprocesseur de votre PORTACHESS aura des défaillances et ne fonctionnera pas correctement.

SAUVEGADE DE LA PARTIE

PORTACHESS est équipé d'une mémoire possédant la caractéristique spéciale de pouvoir mettre une partie en réserve. Si vous avez interrompu une partie et voulez la reprendre plus tard, réglez le bouton ON/OFF/SAVE sur la position "SAVE" (RESERVE). L'ordinateur va alors conserver la position des échecs dans sa mémoire, utilisant un minimum de courant, jusqu'à ce que vous remettiez le bouton de réglage ON/OFF/SAVE sur la position ON pour reprendre la partie où vous l'aviez laissée.