

 **SPHINX**  
**JUNIOR**  
MODE D'EMPLOI



---

CXG 237

## COMPOSITION

1. INTRODUCTION.....	3
2. DEBUT DU JEU.....	3
3. NUMEROTATION.....	3
4. MOUVEMENTS.....	4
5. MOUVEMENTS SPECIAUX.....	5
(a) LE ROQUE.....	5
(b) PRISES EN PASSANT.....	5
(c) PROMOTION DES PIONS.....	5
6. ECHEC ET MAT — PAT — NOUVELLE PARTIE.....	6
7. ARRET DE L'ORDINATEUR — CHANGEMENT DE COTE.....	6
8. SIGNALISATION DES DANGERS.....	6
9. NIVEAUX.....	7
10. JEU DES 2 COTES.....	9
11. CONTROLE DE POSITION.....	9
12. MISE EN PLACE D'UNE POSITION.....	10
13. SONS.....	11
14. MEMOIRE.....	11

## **1. INTRODUCTION**

Votre jeu d'échecs de poche est un adversaire idéal. Il est toujours prêt à vous affronter aussi souvent que vous le désirez, quel que soit le niveau de jeu sélectionné. Sa taille miniaturisée le rend particulièrement indiqué pour une utilisation en voyage.

La partie principale de ce manuel vous explique comment utiliser l'ordinateur. Les paragraphes 2-5 vous indiquent comment commencer le jeu.

## **2. DEBUT DE JEU**

Positionner les pièces sur l'échiquier.

L'ordinateur est alimenté par 3 piles LR6. Enlever la trappe sous l'appareil et installer les piles dans leur logement en respectant la polarité.

Positionner l'interrupteur ON/OFF sur ON. Ensuite, presser la touche marquée NG (pour "nouveau jeu"). L'affichage à cristaux liquides indique 4 tirets signifiant que les Blancs peuvent jouer.

Avant de commencer une partie, vous pouvez choisir le niveau souhaité. Voir Section 9.

## **3. NUMEROTATION**

Pour transmettre vos coups à l'ordinateur, le système de numérotation algébrique est utilisé.

Les colonnes (verticales) de l'échiquier sont identifiées par les lettres A-H (en regardant l'échiquier du côté des Blancs, et en lisant de gauche à droite). Les lignes horizontales sont numérotées de 1 à 8 en partant des Blancs: chaque case peut être identifiée par la lettre de sa colonne et le nombre de sa ligne — comme une grille sur une carte. Par exemple, au début du jeu, le Roi Blanc est sur E1 et la Reine Noire sur D8.

#### 4. MOUVEMENTS

Les 8 touches de contrôle marquées A1, B8 ... H8 sont utilisées pour transmettre votre coup à l'ordinateur. Si vous voulez jouer les Blancs, démarrer le jeu comme suit:

- \* Après avoir décidé de la case d'ouverture (lettre + chiffre)
- \* Sélectionner la lettre et le nombre auxquels correspond la case à partir de laquelle vous voulez déplacer votre pièce
- \* Presser la touche correspondant à la lettre
- \* Presser la touche correspondant au chiffre
- \* Ensuite faire de même avec la case vers laquelle la pièce se déplace: presser la touche correspondant à la lettre de la colonne et la touche correspondant au chiffre de la ligne.
- \* Contrôler que le coup est correctement affiché
- \* Presser la touche marquée EN (pour "entrer"). Votre coup est maintenant enregistré par l'ordinateur
- \* Déplacer votre pièce sur l'échiquier

Par exemple, supposez que vous désiriez déplacer le pion en face de votre Reine 2 cases plus loin. Ce pion démarre sur la case D2; presser la touche marquée D4 (pour la colonne D), puis sur la touche marquée B8 (pour la ligne 2). Le pion se déplace sur la case D4; ainsi la touche marquée D4 doit être enfoncée deux fois de plus — une fois pour indiquer la colonne D, une deuxième fois pour indiquer la 4ème ligne. L'affichage devrait maintenant indiquer:

D2 D4
-------

Dans ce cas presser EN. S'il indique autre chose (parce que vous avez enfoncé une touche par erreur), presser la touche marquée CE (pour "clear entry"), et recommencer.

L'ordinateur peut indiquer sa réponse immédiatement. Si par ailleurs il lui faut du temps pour réfléchir, l'affichage indiquera:

0 0 0 0

L'ordinateur annonce son coup avec un signal sonore caractéristique et l'affiche avec la même numérotation que vous utilisez pour votre propre coup. Par exemple:

G8 F6

- signifiant qu'il a décidé de déplacer le cavalier de la case G8 vers F6. Jouer ce coup sur l'échiquier, ensuite entrer votre réponse de la même façon que précédemment.

Une prise est entrée et affichée comme tout autre coup.

Si vous voulez jouer avec les pièces noires, démarrer le jeu en enfonçant la touche marquée MO (pour "MOVE") après NG. L'ordinateur effectuera alors son premier coup avec les Blancs.

Si vous entrez un coup illégal, l'appareil émettra un bip et effacera l'affichage — à l'exception des 4 tirets qui apparaîtront au bas pour les Blancs et au-dessus pour les Noirs. Maintenant rejouer votre coup.

## 5. MOUVEMENTS SPECIAUX

a) Pour roquer:

Entrer seulement le coup du Roi. De même, si l'ordinateur roque, il affichera (par exemple):

E8 G8

- vous demandant de déplacer le Roi Noir de E8 à G8 et ensuite la Tour de H8 à F8.

b) Prises en passant:

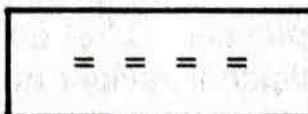
La case de départ et la case d'arrivée du pion qui capture sont entrées et affichées normalement. Ne pas oublier d'enlever le pion capturé de l'échiquier.

c) Promotion des pions:

Chaque fois qu'un pion atteint la dernière rangée de l'échiquier, l'ordinateur suppose qu'il est promu en Reine.

## 6. ECHEC ET MAT — PAT — NOUVEAU JEU

Le mot MATE apparaît à l'affichage si un joueur est fait ECHEC et MAT. Pour indiquer PAT, l'affichage indiquera:



Pour commencer une nouvelle partie, presser la touche NG. Vous pouvez le faire quand ECHEC et MAT ou PAT est indiqué ou quand l'ordinateur attend votre coup.

## 7. PAUSE DE L'ORDINATEUR — CHANGEMENT DE COTE

Si vous pressez la touche MO quand la machine réfléchit, elle arrêtera et effectuera le meilleur coup selon sa propre estimation.

Noter que des opérations spéciales telles que changement de niveau, contrôle de l'emplacement des pièces ou élaboration d'une position (voir Section 9, 11 et 12), ne peuvent être effectuées que lorsque c'est à votre tour de jouer. C'est la raison pour laquelle il peut arriver que vous désiriez interrompre l'analyse de l'ordinateur.

Si vous appuyez sur MO lorsque c'est à vous de jouer, l'appareil jouera pour vous, et attend de vous que vous preniez l'autre côté. Vous pouvez changer de côté comme cela aussi souvent que vous voulez. En pressant la touche MO après chaque coup joué vous pouvez faire jouer l'ordinateur contre lui-même.

## 8. AVERTISSEMENTS DANGERS

Si vous pressez EN après le coup de l'ordinateur, l'affichage indiquera les coordonnées d'une case sur l'échiquier. Si votre Roi est sur cette case, vous êtes ECHEC. Sinon, la machine vous avertit d'une éventuelle capture sur cette case ce qui peut provoquer la perte d'une de vos pièces.

Pour effacer ce message de l'affichage, presser CE. Quelques uns des niveaux tel que l'explique le paragraphe 9 vous dispensent des avertissements de capture bien que le mot CHECK soit affiché lorsque l'ordinateur vous contrôle.

## 9. NIVEAUX DE JEU

La touche marquée LV (pour "Level") vous permet de changer la vitesse et la force de jeu de l'ordinateur. Le programme a 64 niveaux différents. En niveau 1, la durée d'un coup est de 5 secondes. Pour des niveaux plus élevés, le temps est plus long et la force de jeu augmente avec le niveau; la durée moyenne pour le niveau 64 est de 20 à 35 secondes par coup.

Pour vérifier le niveau, appuyer sur LV. L'affichage indiquera alors "L" suivi d'une lettre et d'un chiffre donnant le niveau (voir le tableau ci-dessous).

Une fois le niveau affiché, vous avez la possibilité de le changer. Pour ce faire, chercher sur le tableau la NUM&ROTATION DU NIVEAU SOUHAIT&. Ensuite, presser les touches marquées de la lettre et du chiffre appropriés. Par exemple, pour sélectionner le niveau 20, presser "D" et ensuite "3". Puis presser EN. Si à la place vous pressez CE, l'ordinateur revient au niveau précédent suivant les conditions normales de jeu.

A certains niveaux (comme indiqué sur le tableau), l'ordinateur vous signale les menaces encourues par vos pièces comme décrit au paragraphe 8. D'autres niveaux vous fournissent ces avertissements.

Veillez noter qu'à certains niveaux à chaque coup l'appareil répond automatiquement en calculant un coup destiné à l'autre côté — comme nous l'avons déjà vu. Ces niveaux sont indiqués par "Automatic Response" sur le tableau. A d'autres niveaux l'appareil ne calculera pas un coup si vous n'utilisez pas la touche MO pour lui demander de le faire. Voir paragraphe 10.

NIVEAU	AFFICHAGE	SIGNALISATION	REPONSE AUTOMATIQUE
1	A1	no	no
2	B1	no	no
3	C1	no	yes
4	D1	no	yes
5	E1	yes	no
6	F1	yes	no
7	G1	yes	yes
8	H1	yes	yes
9	A2	no	no
10	B2	no	no
1	C2	no	yes
1	D2	no	yes

13	E2	yes	no
14	F2	yes	no
15	G2	yes	yes
16	H2	yes	yes
17	A3	no	no
18	B3	no	no
19	C3	no	yes
20	D3	no	yes
21	E3	yes	no
22	F3	yes	no
23	G3	yes	yes
24	H3	yes	yes
25	A4	no	no
26	B4	no	no
27	C4	no	yes
28	D4	no	yes
29	E4	yes	no
30	F4	yes	no
31	G4	yes	yes
32	H4	yes	yes
33	A5	no	no
34	B5	no	no
35	C5	no	yes
36	D5	no	yes
37	E5	yes	no
38	F5	yes	no
39	G5	yes	yes
40	H5	yes	yes
41	A6	no	no
42	B6	no	no
43	C6	no	yes
44	D6	no	yes
45	E6	yes	no
46	F6	yes	no
47	G6	yes	yes
48	H6	yes	yes
49	A7	no	no
50	B7	no	no
51	C7	no	yes
52	D7	no	yes
53	E7	yes	no

54	F7	yes	no
55	G7	yes	yes
56	H7	yes	yes
57	A8	no	no
58	B8	no	no
59	C8	no	yes
60	D8	no	yes
61	E8	yes	no
62	F8	yes	no
63	G8	yes	yes
64	H8	yes	yes

Le niveau reste le même (même lorsqu'une nouvelle partie commence), jusqu'à ce que vous le changiez; vous pouvez le faire quand vous le désirez. Après avoir positionné les piles et que vous mettez en marche, l'ordinateur se place automatiquement en niveau 7.

A tout niveau, l'ordinateur mettra plus de temps dans une position compliquée — avec les Reines et beaucoup d'autres pièces sur l'échiquier — que dans une position relativement simple. D'autre part, le programme est composé de plusieurs ouvertures classiques — permettant aux premiers coups d'être joués rapidement, indépendamment du niveau.

## 10. JEU SIMULTANE DES DEUX COTES

Sur le tableau au paragraphe 9, quelques-uns des niveaux sont marqués "no", dans la colonne "Automatic response". En sélectionnant un de ces niveaux, vous pouvez effectuer une série de coups simultanés des deux côtés. Par exemple, vous pourriez désirer que le jeu entre dans une variante d'ouverture particulière. Jouer simplement les coups Blancs et les coups Noirs en effectuant leur entrée dans l'ordinateur de la façon usuelle. Quand vous arrivez à la position à partir de laquelle vous voulez que l'ordinateur joue contre vous, choisissez le niveau avec "yes" dans la colonne Automatic Response, et pressez MO pour permettre à la machine de réfléchir.

## 11. CONTROLE DE LA POSITION

En cas de doute, l'ordinateur peut vous indiquer l'emplacement que chaque pièce est supposée avoir sur l'échiquier grâce à sa mémoire. Pour ce faire, enfoncez la touche marquée VP (pour "verify position").

Un tiret est alors affiché suivi d'un chiffre et de la numérotation de la case. Par exemple:

— 1 A2

Dans cet exemple, l'ordinateur indique un pion blanc sur la case A2. La position du tiret indique la couleur de la pièce; pour une pièce noire, le tiret est en haut du tableau d'affichage. Le chiffre après le tiret indique le type de la pièce d'après le code:

1 — pion	4 — Tour
2 — cavalier	5 — Reine
3 — fou	6 — Roi

Si vous voulez vérifier les positions des pions d'une même couleur, presser plusieurs fois la touche marquée du symbole du "pion". Après chaque pression, la position d'un autre pion est affichée. Quand le tableau d'affichage montre deux tirets à la place de la numérotation d'une case, cela signifie qu'il ne reste plus de pion dans la couleur. Si vous pressez à nouveau, l'affichage des positions recommence.

De même, la position de chaque pièce peut être contrôlée par des pressions répétées sur la touche appropriée. S'il n'y a pas de pièce du type et de la couleur, les 2 tirets (mentionnés ci-dessus) apparaîtront dès la première pression. Par exemple, à la première pression de la touche "Rook", l'affichage indiquera:

— 4 — —

signifiant qu'il n'y a pas de tour blanche sur l'échiquier.

Pour passer au contrôle des pièces noires, presser la touche marquée d'une case noire, ensuite utiliser les touches "pièce type" comme auparavant. La touche blanche vous permet de passer au contrôle des pièces blanches.

Une fois votre contrôle terminé, presser CE pour effacer le tableau d'affichage, et poursuivez votre jeu.

## **12. MISE EN PLACE D'UNE POSITION**

Vous souhaitez mettre en place une position particulière sur l'échiquier et voir comment l'ordinateur réfléchit. Pour ce faire, presser la touche "SET" qui efface l'affichage, à l'exception d'un seul tiret. Vous êtes alors en mesure de modifier la position en cours en ajoutant ou en retirant les pièces comme suit:

a) Pour enlever une pièce presser CE suivi par les touches donnant l'annumérotation de la case à effacer. Ensuite, presser EN. Par exemple, pour retirer la pièce qui est sur F5, presser CE F5 EN.

b) Pour ajouter une pièce, presser la touche avec le symbole approprié "pièce type" ensuite les touches correspondant à la case ensuite la touche EN. Par exemple, pour insérer une Reine sur D2, presser D2 EN. Cela remplacera automatiquement la pièce qui se trouvait précédemment sur la case.

Quand le tiret à gauche du tableau d'affichage se trouve dans la partie basse, toutes les pièces insérées seront blanches; quand il se trouve dans la partie supérieure du tableau, elles seront noires. Pour passer d'une couleur à l'autre, utiliser les touches marquées des cases noires et blanches.

Notez que lors de l'ajout d'une pièce, le type de la pièce est enregistré sur le tableau d'affichage selon le code mentionné en page 9. Quand vous appuyez sur la touche CE pour effacer une case, le tableau indique "0". Si vous vous trompez de touche lors de ces manipulations, ce vous permet de recommencer.

Quand la position est prête, pressez la touche "White" ou "Black" pour indiquer à l'ordinateur le côté à jouer. Ensuite, appuyer sur SET pour commencer la partie.

Vous pouvez maintenant commencer en jouant votre coup, ou presser MO pour faire jouer l'ordinateur. Cependant, nous vous conseillons de vérifier attentivement les positions des pièces comme indiqué dans le Paragraphe 11, pour vous assurer que la position que vous avez mise en place est légale.

Il ne doit pas y avoir trop de pièces du même type — par exemple, s'il y a 8 pions blancs sur l'échiquier, il ne peut y avoir deux reines blanches. Chaque côté doit, naturellement, avoir un roi et le roi du joueur qui ne joue pas ne doit pas être en échec. Il ne doit pas y avoir de pions sur le premier et le huitième rang. Si vous essayez de faire jouer l'ordinateur à partir d'une position illégale, ne soyez pas surpris si les résultats sont "surprenants".

Si un Roi ou une Tour a été placé sur l'échiquier de la façon que nous avons décrite, il ne peut pas y avoir de roque avec cette pièce. Pour créer une position dans laquelle les blancs ont le droit d'effectuer (par ex.) le petit roque, presser NG avant SET — puis laisser le Roi Blanc et la Tour du Roi sur leurs cases de départ, puis retirer ou ajouter les pièces voulues.

Après la mise en place d'une position, le coup suivant ne peut pas être une prise en passant. Pour créer une position dans laquelle une telle prise soit possible, reprendre la position juste avant l'avancée du pion et ensuite effectuer le coup qui permet la capture.

### **13. SONS**

Presser la touche SOUND si vous préférez que l'ordinateur joue sans signal sonore. Les sons peuvent être rétablis en réappuyant sur la même touche.

### **14. MEMOIRE**

Si une partie en cours doit être interrompue, éteindre l'ordinateur qui gardera la position du jeu en mémoire en utilisant un minimum de courant. Quand vous le rallumez, tout est comme avant permettant la reprise du jeu. Si la machine analysait un coup lorsque vous avez éteint, presser MO pour lui permettre de continuer ses calculs.