

REVERSI SENSORY CHALLENGER[®]



FIDELITY ELECTRONICS, LTD.

REXTON

TABLE DES MATIERES

SECTION PAGE N°

I. FONCTIONNEMENT

Touches et voyants	3
Introduction	3
Règles de jeu du REVERSI	3
Alimentation	5
Commande signaux sonores	5
Sélection du niveau de jeu	5
Disposition initiale pour chaque nouvelle partie	5
Pour débiter le jeu... ..	6
Coup irrégulier	6

II. FONCTIONS SPECIALES

Mode arbitre	6
Changement de camp	7
Stop (Arrêt)	7
Annulation d'un coup	7
Suppression de plusieurs coups	7
Vérification de position	7
Mode Affichage	7
Mode Problème	7
Jeu Aléatoire / non Aléatoire	7

III. INFORMATIONS GENERALES

Vérifications	8
Transformateur	8
Piles	8
Remplacement des piles	8
Spécifications	8

SECTION 1 - FONCTIONNEMENT

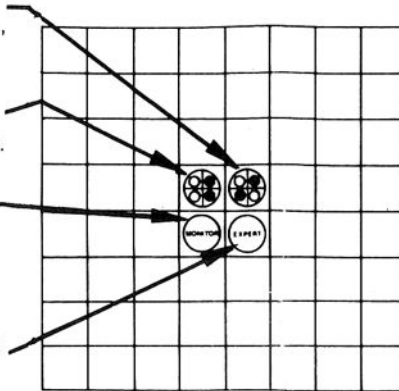
TOUCHES ET VOYANTS

Appuyer pour sélectionner le mode. Le jeu se met automatiquement en mode "A" à chaque nouvelle partie

Appuyer pour sélectionner. Autre mode de départ possible.

Appuyer pour sélectionner. REVERSI sert d'arbitre entre deux joueurs.

Appuyer pour sélectionner. Déclenche le **MODE EXPERT**. Sélection des niveaux 1 à 9 sur **MODE EXPERT**.



NOTE : Une quelconque des 4 cases peut être enfoncée dans n'importe quel ordre avant de commencer le jeu.

INTRODUCTION

Ce manuel décrit les différentes caractéristiques de votre **REVERSI SENSORY CHALLENGER®**, la façon dont il fonctionne, le mode de communication entre lui et vous, et explique les règles du jeu.

Les coups sont enregistrés par l'intermédiaire du plateau sensible, **REVERSI** répond par l'illumination des **LED** et en émettant un signal sonore.

La **SECTION 1** vous explique le mode d'emploi du **REVERSI SENSORY CHALLENGER** et certaines règles fondamentales du jeu.

La **SECTION 2** explique la façon d'utiliser les différentes options que vous offrent les touches **Fonctions Spéciales**.

Nous vous conseillons de lire la **SECTION 1** en premier lieu. Une fois que vous vous serez familiarisé avec le fonctionnement de base, la **SECTION 2** vous expliquera les caractéristiques supplémentaires et les options diverses qui feront de **REVERSI SENSORY CHALLENGER** votre adversaire de jeu acharné pendant de nombreuses années. Dans le but de faciliter la compréhension du



LE VOYANT clignote, pendant que **REVERSI** joue. Reste éclairé pendant que vous jouez.



REARMEMENT. Indique une nouvelle partie.



HAUT-PARLEUR. Déclenche ou coupe le signal sonore.



VERIFICATION DES POSITIONS. Vérifie la position des noirs et des blancs. Utilisé également pour la mise sur **MODE PROBLEME**.



SELECTION DU NIVEAU. Sélectionne un des **9** niveaux du **Débutant** à l'**Expert**.



ANNULATION. Utilisé pour annuler un coup.



CHANGEMENT D'AFFICHAGE. Suggère au joueur son prochain coup.



INVERSION. Annule les coups irréguliers.



CHANGEMENT DE CAMP. ARRET. Utilisé pour changer de camp avec l'ordinateur et pour interrompre la procédure de réflexion de ce dernier quand c'est à son tour de jouer.

mode d'emploi, nous présentons en premier lieu les **REGLES** du **REVERSI**. Suite aux règles du jeu, vous trouverez le **MODE D'UTILISATION** de votre **REVERSI SENSORY CHALLENGER**.

REGLES DU JEU DE REVERSI

Les règles du jeu sont simples - quiconque peut apprendre à jouer en quelques minutes. Toutefois, au fur et à mesure que vous maîtriserez les règles du jeu, vous vous rendrez compte que le **REVERSI** est un réel défi. C'est un jeu de stratégie complexe et de réflexion concise. Le **REVERSI** est tellement subtil qu'en plaçant judicieusement une seule pièce, tout le dénouement du jeu peut être renversé.

Le plateau est composé de 64 cases, et le jeu se joue avec 64 pions bicolores (noirs d'un côté, blancs de l'autre). Chaque joueur dispose de 32 pions au début du jeu, dont il n'utilise qu'une couleur pendant le déroulement de la partie. Le gagnant est celui qui termine avec le plus grand nombre de pions dans sa couleur.

1. Le jeu commence avec la disposition indiquée ci-dessous, dans la Figure 1.

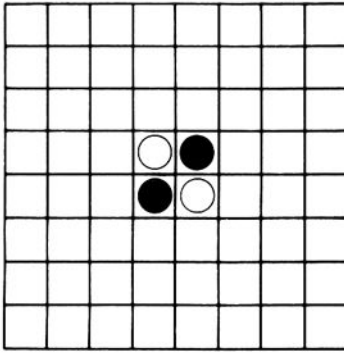
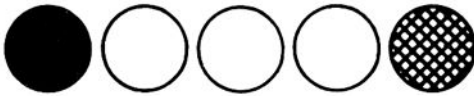


FIGURE 1

2. Les noirs jouent en premier. Un coup consiste à piéger le pion (ou les pions) de votre adversaire entre deux de vos pions et à retourner ensuite les pions "piégés" pour les mettre à votre couleur. Un piège peut être conçu dans n'importe quelle rangée - horizontale, verticale ou diagonale. Un ou plusieurs pions de l'adversaire peuvent être piégés lors d'un quelconque coup dans une ou plusieurs rangées à la fois. On entend par rangée, un ou plusieurs pions en droite ligne.

3. Par exemple : une rangée contient un pion noir et trois blancs. Un second noir est ajouté à la fin de la rangée...



constituant un piège et tous les pions de l'adversaire sont retournés. La rangée obtenue est la suivante :



4. Si un joueur ne peut piéger et retourner au minimum un pion de l'adversaire il perd son tour à l'avantage de son adversaire et ce dernier joue.

5. Vous n'avez pas le droit de sauter une case vide (Figure 2) ni d'y mettre votre pion (Figure 3) pour faire un piège.

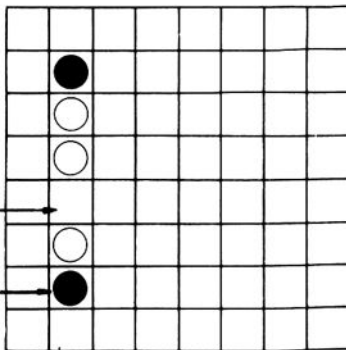


FIGURE 2

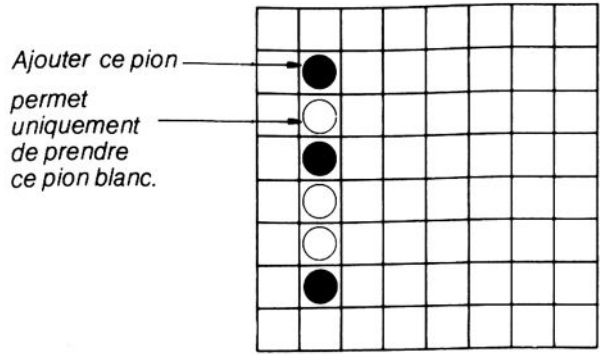


FIGURE 3

6. Vous constituez un piège en ajoutant un pion. Le piège peut être conçu dans une ligne droite à partir du pion rapporté, comme indiqué sur les figures 4a et 4b.

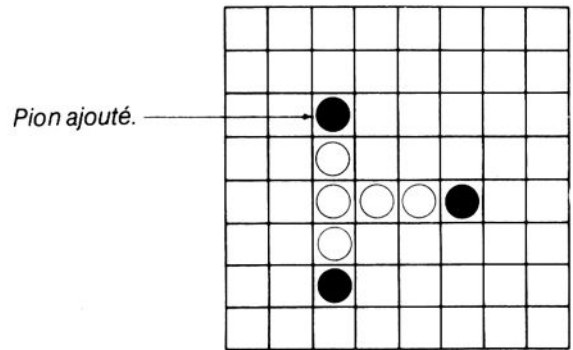


FIGURE 4a

7. **Tous les pions pièges** de l'adversaire lors d'un coup **doivent être retournés** sans exception.

8. Si les 32 pions d'un joueur ont été utilisés et que ce dernier a encore une possibilité de piéger un pion adverse, l'adversaire doit lui fournir un pion aussi souvent qu'une telle occasion se présente.

Ces pions ne peuvent être retournés.

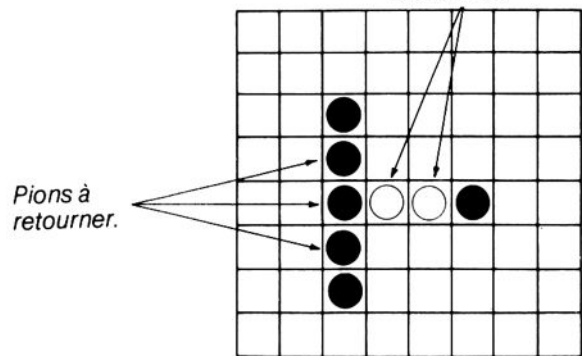


FIGURE 4b

9. Une fois qu'un pion est placé sur une case, il ne peut être déplacé sur une case différente. Peu importe le nombre de fois où il sera retourné.

10 Le jeu se termine lorsque les 64 cases sont remplies ; quand aucun des joueurs ne peut jouer en constituant un piège : ou lorsque tous les pions sur le tablier sont de la même couleur. Le joueur possédant le plus grand nombre de pions dans sa couleur sur le plateau a gagné.

ALIMENTATION

REVERSI SENSORY CHALLENGER peut fonctionner sur piles ou avec un transformateur fourni en même temps que le présent jeu. Un interrupteur pile/secteur placé sur le côté de l'appareil permet de passer au choix sur piles ou transformateur (Figure 5). Le jeu est sous tension lorsque le transformateur est branché sur une prise murale de secteur et que l'interrupteur pile/secteur est sur la position secteur ou lorsque l'interrupteur est placé sur la position piles.

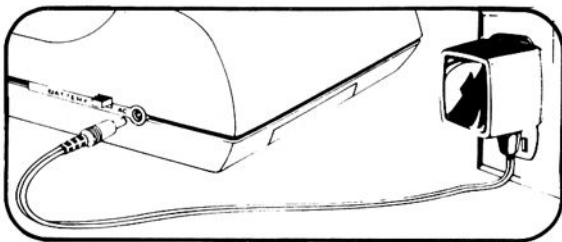


FIGURE 5

Une partie commence lorsque **REVERSI** est branché ou lorsque la touche **RESET** est enfoncée. Débrancher le jeu et le rebrancher ou appuyer sur la touche **RE** remet automatiquement le programme à zéro et annule toutes les données précédemment entrées. **Enfoncer toujours la touche RE après avoir branché le jeu.**

REVERSI est entièrement transistorisé et il est conçu de manière à pouvoir rester branché pendant des jours ou des semaines s'il y a lieu. Il n'est évidemment pas conseillé de laisser le jeu branché lorsqu'il fonctionne sur piles et que vous ne l'utilisez pas.

Pour éteindre le jeu, débrancher le transformateur et placer l'interrupteur piles/secteur sur la position secteur.

COMMANDE DES SIGNAUX SONORES

Les signaux sonores peuvent être mis hors fonction et en fonction en enfonçant la touche **TONE** à n'importe quel moment au cours d'une partie. Les signaux sonores sont automatiquement remis en fonction lorsque la touche **RE** est enfoncée ou lorsque **REVERSI** est branché pour la première fois.

SELECTION DU NIVEAU DE JEU

REVERSI SENSORY CHALLENGER propose 18 niveaux de difficulté répartis en deux catégories - **Débutant** ou **Expert**. Neuf niveaux différents sont offerts dans chaque catégorie.

Lorsque le jeu est branché pour la première fois ou lorsque la touche **RE** est enfoncée, le Niveau 1 dans la catégorie débutant est automatiquement sélectionné. Lorsque la touche **LV** est enfoncée, le niveau de difficulté sélectionné est indiqué par une **LED** (diode électroluminescente) dans la colonne **H** sur le tablier de jeu. Au

Niveau 1 correspond **H1** (H1 est allumé), pour le Niveau 2, c'est **H2**, et ainsi de suite. Pour le Niveau 9, toutes les cases de la colonne **H** sont illuminées. Pour changer de niveau, enfoncez la touche **LV** de nouveau. A chaque pression de **LV**, le niveau de difficulté augmente d'un degré. Après le Niveau 9, enfoncez de nouveau **LV** pour revenir au Niveau 1.

Pour changer la catégorie de Niveau de difficulté et passer dans la classe **Expert**, enfoncez la case **EXPERT** avant de commencer le jeu. Comme précédemment, chaque fois que vous appuyez sur la touche **LV**, le niveau de difficultés augmentera d'un degré, comme indiqué par les **LED** illuminées dans la colonne **H**. Le **mode Expert** ne peut être sélectionné qu'après avoir mis le jeu sous tension ou sur **RE**.

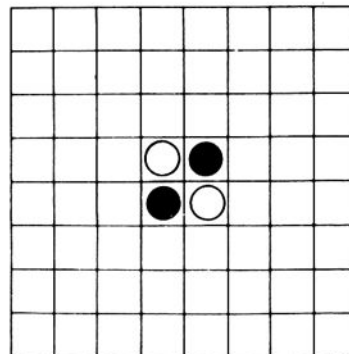
Les Niveaux peuvent être sélectionnés ou permutés à n'importe quel moment au cours d'une partie. Le tableau suivant indique les temps de réponse moyens de l'ordinateur à chaque niveau différent.

NIVEAU DE JEU	TEMPS MOYEN* DE REPONSE
H1	
H2	1 seconde
H3	3 secondes
H4	5 secondes
H5	15 secondes
H6	30 secondes
H7	1 minute
H8	2 minutes
H9	4 minutes
	Infini. Il faut appuyer sur ST pour arrêter l'ordinateur.

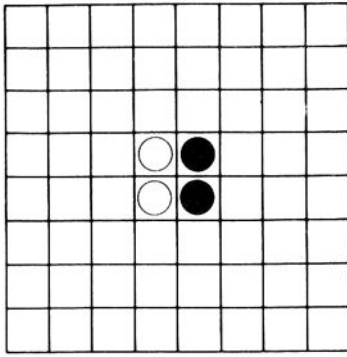
* Ces temps moyens sont déterminés sur un grand nombre de parties et peuvent varier au cours d'une partie.

DISPOSITION INITIALE POUR CHAQUE NOUVELLE PARTIE

Vous pouvez choisir entre deux configurations au début de chaque partie. La disposition **A** est automatiquement sélectionnée au début de chaque partie. Pour sélectionner la disposition **B**, appuyer sur la case marquée **B** sur le tablier de jeu avant de commencer à jouer. Disposez les pions suivant la configuration que vous avez choisie, comme indiqué ci-contre.



DISPOSITION A



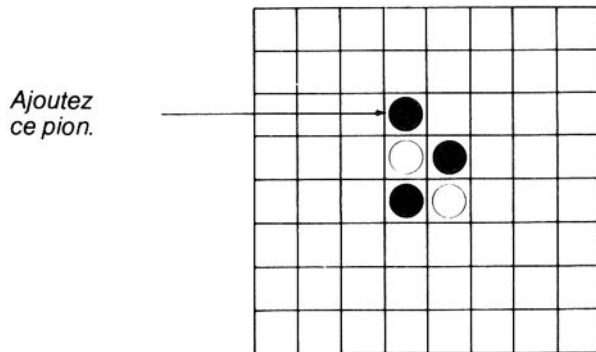
DISPOSITION B

Placez les pions blancs sur les cases illuminées statiquement et les noirs sur les cases clignotantes.

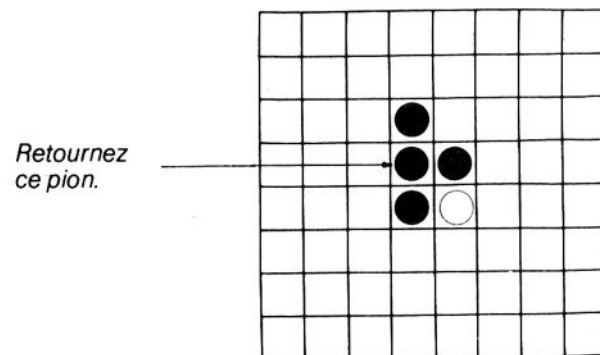
POUR DEBUTER LE JEU

Les noirs jouent toujours en premier. A chaque début de partie, l'ordinateur suppose que vous avez choisi les noirs et que vous jouerez en premier. (Pour faire jouer l'ordinateur en premier et avec les noirs, appuyez sur la touche **ST** - voir **CHANGEMENT DE CAMP**).

Par exemple, le premier coup peut être joué en plaçant un pion comme indiqué sur la Figure 7a. Comme vous le constatez, un pion est piégé et sera retourné tel qu'indiqué sur la Figure 7b.



7a



7b

FIGURE 7. Premier coup, piège exécuté.

Un coup consiste à placer un pion sur une case et à appuyer sur le pion situé sur la case (voir Figure 8) pour introduire le coup dans l'ordinateur. La **LED** de cette case s'illuminera **fixement**. Les **LED** correspondant aux pions devant être retournés se mettront à **clignoter**. Retournez manuellement les pions qui clignotent et reappuyez sur la **LED** qui est restée **fixement** illuminée. Toutes les **LED** s'éteindront pour indiquer que le tour est joué.

Le Plateau Sensitif de **REVERSI** est doté d'un interrupteur sensible à la pression du doigt et qui est situé en-dessous de chaque case. Placez un pion sur une case et appuyez, tel qu'indiqué sur la Figure 8, jusqu'à ce que la **LED** s'illumine.

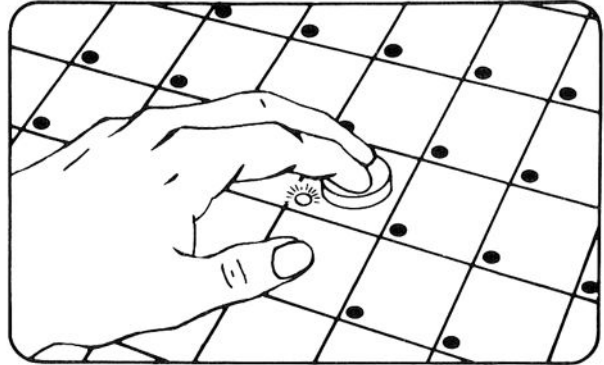


FIGURE 8

REVERSI SENSORY CHALLENGER joue en éclairant une case sur laquelle il désire qu'un pion soit placé et tous les pions à retourner commencent à clignoter. Placez un pion sur la case illuminée, retournez les pions situés sur les cases qui clignotent et appuyez ensuite sur la case illuminée. Toutes les lumières s'éteindront, indiquant que le tour est joué. C'est maintenant à vous de jouer.

COUP IRREGULIER

REVERSI SENSORY CHALLENGER signalera toute tentative de coup irrégulier en émettant un signal sonore. Aucune case ne s'illuminera. Pour corriger, jouez simplement un coup régulier.

SECTION II - FONCTIONS SPECIALES

MODE ARBITRE

Si deux joueurs jouent l'un contre l'autre, **REVERSI SENSORY CHALLENGER** agira comme arbitre en suivant tous les coups de chaque joueur et en signalant un coup irrégulier.

Pour mettre sur **MODE ARBITRE**, appuyez sur la case marquée **MONITOR** immédiatement après **RESET** ou avoir mis le jeu sous tension.

Après avoir enfoncé la touche, **AUCUNE autre touche ne doit être enfoncée** exception faite des cases de jeu. Si une autre touche est enfoncée tandis que le jeu utilise ce mode, l'ordinateur agira de façon incorrecte.

CHANGEMENT DE CAMP

Au début d'une partie, avant que le premier tour ne soit joué si vous désirez faire jouer les noirs au **REVERSI**, appuyez sur la touche **ST**. Vous jouez alors les blancs.

A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez changer de camp avec **REVERSI** en appuyant sur la touche **ST** quand c'est à vous de jouer. Par exemple, si vous jouez les noirs, et que **REVERSI** vient juste de jouer avec les blancs, vous ferez changer de camp à **REVERSI** en appuyant sur **ST** et ce sera au tour des noirs de jouer. Vous pourrez jouer les blancs à partir de ce moment là jusqu'à la fin de la partie si vous le désirez.

STOP

L'option **STOP** peut être utilisée pour arrêter la procédure de réflexion de **REVERSI**, à n'importe quel niveau, et le forcer à jouer le coup qu'il avait prévu pour cet instant. Pour cela, vous appuyez sur la touche **ST** pendant que **REVERSI** réfléchit et avant que son jeu ne soit affiché.

ANNULATION D'UN COUP

Si vous changez d'avis sur le coup que vous avez déjà joué, vous pouvez annuler ce coup en appuyant sur la touche **CL** (CLEAR) avant d'appuyer sur la case illuminée, étape finale de chaque tour joué. Appuyez sur **CL** et jouez le coup correct. Si vous avez appuyé sur la case illuminée et que vous désiriez encore annuler ce coup, lisez le paragraphe ci-dessous.

SUPPRESSION DE PLUSIEURS COUPS

Vous pouvez annuler un ou plusieurs coups joués ou annuler tous les coups que vous avez joués depuis le début de la partie, si vous le désirez. Pour annuler un coup, appuyez sur la touche **RV** (après que **REVERSI** ait joué). Les cases impliquées dans le coup précédent s'illumineront. Enlevez le pion de la case illuminée fixement et retournez-le (les) pion (s) sur la (les) case (s) qui clignote(nt). Appuyez sur la case illuminée fixement : toutes les lumières s'éteindront, indiquant que le coup a été annulé. Chaque fois que vous appuyez sur la touche **RV**, vous supprimez un coup - celui de **REVERSI** en premier et ensuite le vôtre, puis celui de **REVERSI**, et le vôtre, etc. en revenant en arrière aussi loin que vous le désirez.

Pour interrompre ce processus, il vous suffit de jouer comme dans une partie normale.

VERIFICATION DE POSITION

Vous pouvez vérifier la position et la couleur de tous les pions ayant été placés sur le tablier et ce, à n'importe quel moment de la partie, en appuyant sur la touche **PV** - quand c'est à vous de jouer. Les cases occupées par les pions noirs clignoteront et celles occupées par les blancs seront illuminées fixement.

MODE AFFICHAGE

Pour que **REVERSI** vous "souffle" votre prochain coup, vous pouvez utiliser la touche **DM**. Par exemple : vous jouez les noirs et vous aimeriez que l'ordinateur décide pour vous du coup que vous devez jouer. En appuyant sur la touche **DM**, l'ordinateur vous signalera le coup qu'il

estime être le meilleur pour vous. Vous pouvez jouer ce coup ou tout autre coup de votre choix.

La fonction **DM** n'agira pas sous deux conditions : si la touche **DM** est appuyée au cours d'une partie, immédiatement après la fin d'une séquence d'ouverture classique, l'ordinateur ne fera aucune suggestion ; il en sera de même lorsque **REVERSI** doit passer l'ordinateur ne fera pas de suggestion).

MODE PROBLEME

Le **MODE PROBLEME** vous permet de proposer toute configuration de pions sur le tablier et de poursuivre le jeu à partir de cette position.

Pour introduire le **MODE PROBLEME**, appuyez **deux fois** sur la touche **PV**. Les cases recouvertes par des pions blancs s'illumineront. Vous pouvez alors enlever ou ajouter autant de pions que vous le désirez. Pour retirer un pion blanc, appuyez sur la case illuminée que le pion occupait - la lumière s'éteindra. Pour ajouter un pion blanc, appuyez sur la case non illuminée sur laquelle vous désirez que soit placé le pion - la case s'illuminera.

Appuyez sur **PV** de nouveau. Les cases occupées par les pions noirs commenceront à clignoter. Pour retirer ou rapporter un pion noir, suivez la même procédure que pour les pions blancs.

Re-appuyez sur **PV**. C'est la quatrième fois que vous appuyerez sur **PV**, pour annuler le **MODE PROBLEME** et reprendre le mode normal. C'est toujours à vous de jouer dès la fin d'utilisation du **MODE PROBLEME** que vous jouiez les blancs ou les noirs. En outre, vous pouvez sélectionner la couleur que vous désirez jouer également à ce moment-là. Pour jouer les blancs, appuyez en premier sur un pion blanc ; Pour jouer les noirs, vous faites la même chose, mais avec les noirs. Le choix de la couleur se fait avec le premier pion enfoncé après l'annulation du **MODE PROBLEME**.

NOTA : Si des modifications de positions sur le plateau sont faites pendant que le jeu est sur le **MODE PROBLEME**, l'ordinateur perd la faculté d'annuler des coups. Les coups joués après changement du **MODE PROBLEME**, peuvent être annulés mais tous les coups joués avant le changement ont disparu de la mémoire.

JEU ALEATOIRE /NON ALEATOIRE

Vous avez à votre disposition deux modes de jeu : le **MODE ALEATOIRE** et le **MODE NON ALEATOIRE**.

Si vous jouez avec le **MODE ALEATOIRE**, l'ordinateur sélectionne plusieurs coups possibles d'égale valeur en réponse à une situation donnée et choisit ensuite au hasard un de ces coups.

Dans le mode **NON ALEATOIRE**, l'ordinateur jouera toujours le même coup dans une situation donnée.

Le jeu **NON ALEATOIRE** est automatiquement sélectionné quand le jeu est branché ou quand vous appuyez sur **RESET**. Pour adopter le **MODE ALEATOIRE**, appuyez sur la touche **RV** après avoir sélectionné un niveau de jeu. Le mode de jeu **ALEATOIRE** fait clignoter la **LED** de niveau de jeu. Dans le mode **NON ALEATOIRE**, l'indicateur de niveau de jeu reste fixe.

Si le niveau de jeu est modifié pendant une partie,

REVERSI prendra un certain temps avant de revenir à son premier coup après qu'il y ait eu changement.

Par exemple : si vous jouez avec le niveau **5** de difficulté et que vous passiez au niveau **1** avant votre prochain coup, le coup que **REVERSI** va jouer peut prendre une minute à peu près, pour revenir. Seul ce premier coup est affecté - tous les coups suivants doivent être exécutés dans le temps de réponse moyen prévu pour le niveau particulier de difficulté choisi.

SECTION III - INFORMATIONS GENERALES

VERIFICATIONS

Le programme complexe et le système transistorisé sont entièrement testés en usine. Le risque d'une erreur sur le plan électronique de la part de l'ordinateur est très peu probable. Si vous pensez que les réponses fournies par votre jeu sont incorrectes, nous vous conseillons de relire attentivement le mode d'utilisation afin de vous assurer que vous utilisez l'appareil convenablement. Eventuellement si vous jouez sur piles vérifiez leur état en les enlevant et en mettant **REVERSI** sur secteur.

TRANSFORMATEUR

Le transformateur fourni avec ce jeu a été conçu pour être utilisé spécifiquement avec celui-ci. Nous déconseillons fortement l'utilisation de toute autre source d'alimentation.

PILES

La durée de vie des piles est prévue pour six heures environ.

Des piles endommagées ou déchargées sont susceptibles d'entraîner des problèmes au niveau du fonctionnement.

ATTENTION de bien les mettre dans le sens indiqué par le fabricant.

REPLACEMENT DES PILES

1. Assurez-vous que le transformateur n'est pas raccordé à l'appareil.
2. Libérez, en appuyant doucement, le couvercle de logement des piles situé en-dessous du **REVERSI SENSORY CHALLENGER**.
3. Faire glisser le couvercle du logement des piles pour le dégager des encoches-guides.
4. Retirez et jetez les piles usées.
5. Assurez-vous que les lamelles des piles sont propres et non rouillées.
6. Installez quatre (4) piles de manière à ce que leurs bornes positives (+) soient toutes orientées vers le côté du jeu doté de l'interrupteur piles/secteur.
7. Remplacez le couvercle.

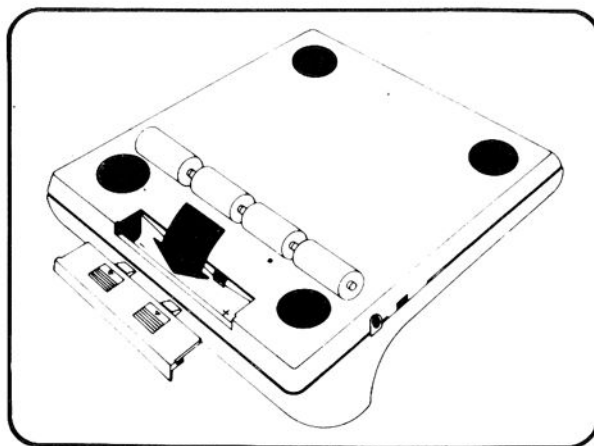


FIGURE 9

SPECIFICATIONS

PARTIES ELECTRONIQUES

Entièrement transistorisées. Unité Mémoire Morte 32 K bits pour niveaux de difficultés et modes opératoires. Mémoire à accès sélectif de 8 K bits pour Mémoire de travail et stockage intermédiaire. Unité centrale 6502.8 bits.

LECTURE

65 LED ; Signal sonore à plusieurs tonalités provenant d'un émetteur de tonalité interne.

ENTREE 8 x 8

72 touches sensibles (64 cases de jeu, 8 touches fonctions).
27 x 28,5 x 6 cm.

DIMENSIONS

Boîtier, transformateur, pions et emballage :
environ 2 kg.

SERVICE APRES-VENTE

Afin de vous assurer un service après-vente efficace, nous vous prions de nous décrire très précisément l'anomalie constatée (en notant si nécessaire des parties entières). Pour tout jeu bénéficiant de la garantie gratuite de 1 an pièces et main-d'œuvre, veuillez nous joindre votre carte de garantie enregistrée par nos services.
