

**SIVEA S.A.** Département **Micro - Informatique**

Tél. 522-70-66

Librairie - Matériels - Logiciels

**PRESENTE**

***DAMES CHALLENGER 2.0***

**POUR**

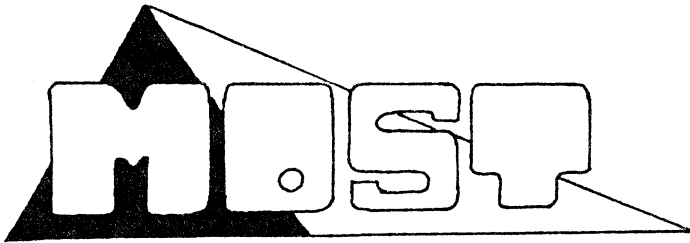
**APPLE II**

**32 K**

**ET**

**APPLE II PLUS**

**32 K**



DAMES-CHALLENGER 2.0 est une version revue et augmentée du programme DAMES CHALLENGER 1.0 conçu par Alain Rossman pour une unité centrale Z-80 et diffusé sur le micro-ordinateur TRS-80 dès la fin mars 1980 .

L'ensemble des ingénieurs de la société MOST a contribué à cette nouvelle version considérablement plus performante que la précédente pourtant déjà fort bonne. Nous tenons, de plus, à remercier la Société SIVEA et plus particulièrement son directeur M. J-L Cleenewerk sans l'enthousiasme duquel cette nouvelle version n'aurait peut être pas vu le jour.

Nous avons également apprécié les conseils des damistes suivant auxquels le programme a été longuement présenté avant sa commercialisation :

M. Jérôme SPICK (Champion de France Junior 1980)  
M. Luc GUINARD (Candidat Maître National )  
M. Joseph PERES

---

Afin que l'utilisateur puisse lui-même vérifier la force de DAMES-CHALLENGER 2.0 en lui soumettant les problèmes qui paraissent régulièrement dans les chroniques de dames , nous donnons ici la définition du "niveau de jeu" pour DAMES-CHALLENGER 2.0 .

Il n'est pas besoin de connaître cette définition pour utiliser DAMES-CHALLENGER 2.0 mais elle permet de mieux comprendre pourquoi DAMES-CHALLENGER résoudra aisément tel problème en 6 temps et plus difficilement (c'est à dire à un "niveau" plus élevé seulement ...) tel autre en 3 temps.

Pour DAMES-CHALLENGER un "niveau" est un Demi-coup sans prise ... autrement dit, au niveau 4, DAMES-CHALLENGER "verra" toutes les combinaisons qui n'exigent pas plus de 4 demi -coups sans prise.

Si vous trouvez un problème pour lequel il existe une 'solution' avec N demi-coups sans prise que DAMES-CHALLENGER ne trouve pas au niveau N alors prévenez-nous :

MOST S.A.  
7,rue GUILBERT  
14 300 CAEN

.....  
Gérard MICHON  
Michel PIERFITTE  
Alain ROSSMAN

DAMES-CHALLENGER possède deux modes

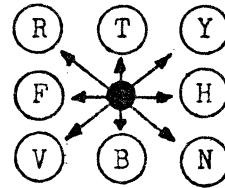
1/ Mode Problème ( Curseur clignotant )

2/ Mode Jeu ( Curseur fixe )

La commande Q permet de passer d'un mode à l'autre.

Les commandes suivantes sont valables dans les deux modes :

a/ Mouvements du curseur :



b/ Contrôle du jeu :

Shift (n)

- (avec n = 1,2,3,4,5,6,7,8 ou 9)  
Fixe à n le niveau de jeu courant.

Ctrl (O)

- Change la stratégie pour la couleur courante de la machine (deux stratégies sont disponibles c'est le signe figurant dans le compteur de pièces qui indique la stratégie courante  
(:) stratégie normale  
(-) stratégie spéciale

(X)

- Change la couleur de l'ordinateur (s'il jouait avec les blancs, il jouera désormais avec les noirs)

Ctrl (X)

- Change le "trait" (permet de faire jouer les noirs alors que, sinon, les blancs auraient joué - utile en problème... )

(?)

- Donne le coup que l'ordinateur aurait joué avec le trait ... (la machine montre le coup sans le jouer . Si vous êtes en mode jeu pressez RETURN pour jouer le 'conseil' de la machine ESC pour jouer un autre coup.

Si vous êtes en mode problème, agissez comme si vous n'aviez pas demandé de conseil ... )

(/)

- Numérote ou dénumérote les cases.

b/ Contrôle du jeu (Suite)

- Ctrl (T) - Fait jouer la machine contre elle-même, sans montrer le détail de chaque coup ... essayez de suivre aux niveaux rapides ( 1 et 2 ).
- Ctrl (S) - Fait jouer la machine contre elle-même mais en montrant le détail des coups joués et en marquant une pause suffisante entre chaque coup .

( Note : Si vous voulez garder un contrôle total sur la vitesse du jeu, il vous suffit de passer en mode 'jeu' puis de faire :

- ( ? (La machine réfléchit et affiche son meilleur coup)
- ( - (La machine joue le coup affiché, change la couleur et le trait ... et vous permet donc de recommencer la même séquence.)

( Ainsi il suffit que ce soit, au départ, à vous de jouer pour que la suite

- ( ? - ? - ? - ? - ...
- ( fasse jouer la machine contre elle-même au rythme que vous désirez.

Ctrl (C)

Vous permet de reprendre le contrôle lorsque la machine réfléchit .

Si vous utilisez cette commande tout se passe comme si la machine n'avait pas commencé à réfléchir ... vous pouvez donc utiliser toute commande qui aurait été alors valable (e.g. : changement de niveau ... )

- ( I) - Inverse la couleur du damier (certains préfèrent la commande I a également une fonction cachée bien utile : lors de l'exécution de la commande Ctrl-T ou Ctrl-S , le fait de presser une touche quelconque pendant que la machine réfléchit fait que la machine s'arrêtera de jouer après avoir joué le coup sur lequel elle réfléchit ... sauf si la touche pressée est la touche I , auquel cas la machine se contentera d'inverser la couleur du damier après avoir joué son coup puis continuera à jouer toute seule. Ceci vous permet de partir en vacances en faisant jouer la machine contre elle-même au niveau 9 et ,pour être sûr que la machine ne s'arrêtera pas après le premier coup, n'oubliez pas d'appuyer sur I avant de fermer le gaz (pas l'électricité ...).

- ( @) - Efface le listing des coups joués.

Les commandes suivantes sont valables en mode problème uniquement

- Ctrl (A) - Fait passer en mode jeu avec pour situation initiale le début de partie (trait aux blancs la machine joue avec les noirs , si vous voulez jouer avec les noirs appuyez sur (X) - pour changer la couleur de l'ordinateur, indiquée par la position de la petite pomme - puis sur RETURN pour faire jouer la machine )
- (Q) - Fait passer en mode jeu avec pour situation initiale la situation actuelle du damier.
- Ctrl (Z) - Enlève toutes les pièces du damier (c'est souvent ainsi qu'on commence à 'rentrez' un problème )
- (SPACE) - (barre d'espace) modifie le curseur .  
Le curseur est une pièce clignotante que l'on peut déplacer sur le damier sans modifier quoique ce soit. ( Le curseur 'cache' toujours la pièce qui se trouve sur le damier )  
Des pressions successives de (SPACE) donneront au curseur les valeurs successives :  
pion blanc , pion noir , dame blanche ,  
dame noire , case vide , pion blanc ... etc
- (RETURN) - Pose effectivement sur le damier la pièce clignotante puis déplace le curseur sur la case suivante.
- (ESC) - Enlève du damier toute pièce qui pouvait se trouver à l'emplacement du curseur puis déplace le curseur sur la case suivante.

Les commandes suivantes sont valables en mode jeu uniquement

- Q - Fait passer en mode problème avec pour situation initiale la situation actuelle du damier . ( Si donc vous êtes en mode jeu et que vous voulez recommencer une partie vous devez faire Q puis Ctrl-A . Cette procédure, volontairement compliquée, évite de se retrouver sans l'avoir voulu dans la situation de début de partie où il ne resterait plus trace de votre partie courante. Même si vous avez fait, accidentellement , un RESET vous pouvez retrouver votre partie il vous suffit pour cela de taper (à partir du moniteur ) :

\* C050 N C057 **RETURN**

puis de noter la situation du damier, que vous entrerez sous forme de problème.

**ESC** - Si vous avez déjà validé une case de départ à l'aide de la commande **SPACE** et que vouliez en changer pressez **ESC** et reprenez à zéro ...

**SPACE**

- Valide la position courante du curseur comme case de départ de votre coup à la condition que soient réunis les conditions suivantes :
- a/ Le curseur pointe une de vos pièces.
  - b/ Vous n'avez pas encore validé votre case de départ ( on voit qu'une case de départ est validée au fait qu'il y a deux nombres dans le coin inférieur droit de l'écran, le premier de ces deux nombres étant précisément le numéro de cette case de départ , le second est la position courante du curseur.)
- Joue votre coup à condition qu'il soit légal. A moins que vous ayez entré directement votre coup sous forme numérique, ce que la machine comprendra comme étant votre coup est le coup commençant à la case de départ précédemment validée et se terminant sur la position actuelle du curseur (ce coup s'affiche sous forme numérique en bas à droite) Si, cependant, il n'y a qu'un seul coup légal la machine le jouera automatiquement .

**RETURN**

⊖ ou ⊕

- Comme **RETURN** cette commande est utilisée pour jouer votre coup s'il est légal.

Mais si vous utilisez **RETURN** la machine, après avoir exécuté votre coup, commencera à réfléchir pour exécuter le sien. (Ce qui est le déroulement normale d'une partie contre la machine)

Si, par contre, vous utilisez la commande ⊖ la machine exécutera votre coup, puis se contentera d'inverser les couleurs (la petite pomme ...) vous signifiant ainsi que c'est encore à vous de jouer, mais avec l'autre couleur cette fois. Ceci est donc le déroulement normal d'une partie contre vous-même ou, mieux, d'une partie entre deux joueurs humain qui utiliseraient la machine comme un damier.

En fait cette commande vous sera rapidement utile si vous vous penchez sur des analyses de parties notées sous forme numérique (un recueil de problèmes sera d'ailleurs disponible auprès de SIVEA S.A. en Aout 1980) il vous suffira, en effet de rentrer les coups numériquement pour voir la partie se dérouler sous vos yeux...

Une autre utilisation de cette commande est décrite plus haut ( cf commande ⊕ )

⊙ 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9

- Entrée numérique des coups

Il vous est possible de rentrer directement les coups sous forme numérique, sans déplacer le curseur.

Pour cela vous tapez le numéro de votre case de départ, vous validez par **SPACE** ( si cette case ne contient pas une de vos pièces elle ne sera pas validée mais le curseur s'y déplacera ) vous tapez ensuite le numéro de votre case d'arrivée (si vous voulez être sûr que c'est bien la case que vous vouliez vous pouvez alors taper sur **SPACE** ), dès que vous avez validé la case de départ vous pouvez (en cas d'erreur) retaper le numéro de la case d'arrivée autant de fois que vous le désirez (seul les deux derniers chiffres entrés comptent et 0 est, par convention, attribué à la position courante du curseur )

Il vous reste alors à appuyer sur **RETURN** (ou ⊖ ou ⊕) pour valider votre coup.

Ainsi la suite des touches : 9 **SPACE** I 3 **RETURN**

comme la suite des touches : 9 **SPACE** I 3 **SPACE** **RETURN**

jouera le coup 9-I3 mais dans le deuxième cas vous verrez le coup avant de le jouer alors que vous le jouez directement dans le premier cas.

Note : Il est possible de n'entrer numériquement que l'une des deux cases

## Condensé des règles du jeu de dames .

( Nous nous limitons ici aux aspects les moins connus des règles, en supposant connu le fait que les pions ne se déplacent que vers l'avant mais peuvent prendre en arrière, que les dames se déplacent d'un nombre quelconque de cases ... etc )

1/ La prise est obligatoire .

2/ Quand plusieurs possibilités de prise s'offrent à un joueur , il est tenu de choisir parmi celles qui lui permettent de prendre le plus grand nombre de pièces (pions ou dames) sans tenir compte de la qualité des pièces prises.

C'est ce qu'on appelle couramment la prise majoritaire ( voir Diagramme 2 )

3/ Quand un joueur exécute une prise, il effectue deux opérations distinctes comptant pour un seul coup joué . D'abord , la rafle qui consiste à porter la pièce qui prend à sa case d'arrivée , puis l'enlèvement du damier des pièces prises. Ces deux opérations sont successives , il se peut donc très bien qu'une rafle s'arrête alors qu'elle aurait continué si on avait enlevé les pièces au fur et à mesure de leur prise... C'est ce qu'on nomme un "coup Turc".

Inversement la règle prévoit qu' une même pièce ne peut être prise plusieurs fois au cours d'une même rafle.

4/ Un pion qui ne fait que passer (au cours d'une rafle) sur une des cases de promotion (cases I à 5 pour les Blancs , 46 à 50 pour les noirs ) reste pion, il ne devient dame que s'il s'arrête effectivement sur une des cases de promotion.

5/ Le but du jeu est d'empêcher l'adversaire de jouer . Ce but peut être atteint soit en prenant toutes les pièces adverses, ( cas le plus fréquent ) soit en les immobilisant toutes ( enfermage ) - voir Diagramme 3

-----

La vraie connaissance d'un jeu passe par sa pratique. A ceux qui souhaiteraient se mesurer avec un autre adversaire que DAMES-CHALLENGER, nous conseillons de rejoindre un club et / ou de prendre contact avec la Fédération Française de Jeu de Dames. Pour tout renseignement s'adresser à :

Monsieur André GERARD - Président de la F.F.J.D.

55 , rue de Savoie 74000 Sallanches tél: (50).58.46.23

Monsieur Henri MACAUX - Secrétaire de la F.F.J.D.

44 , rue Brizard 33000 BORDEAUX tél: (56).96.82.12poste70

Monsieur Luc GUINARD - Cours particuliers (70 F / heure )

I39, avenue de Versailles 75016 PARIS tél: (1).525.39.72



Diagramme 1

La numérotation ci-contre est universellement adoptée par les damistes, c'est bien sûr celle que DAMES-CHALLENGER utilise ...

Il est d'usage de mettre entre parenthèses les coups joués par les noirs .

Les coups sont notés avec une croix (x) s'il s'agit d'une prise, avec un tiret dans le cas contraire.

	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	
	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	

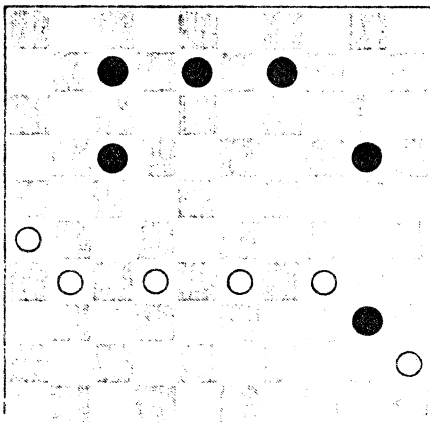


Diagramme 2

Les Blancs jouent et gagnent (niveau I)

26-21 (17x30)

45x I

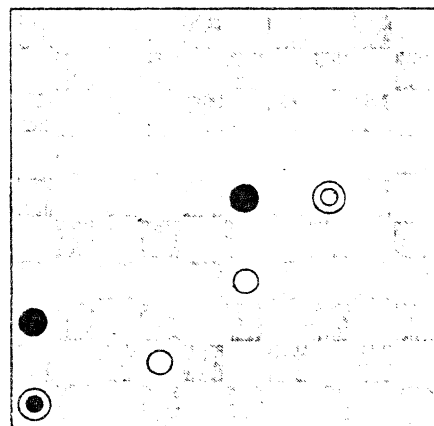


Diagramme 3

Les Blancs jouent et gagnent (niveau 3)

33-28 (23x32)

42-37 (32x41)

24-47

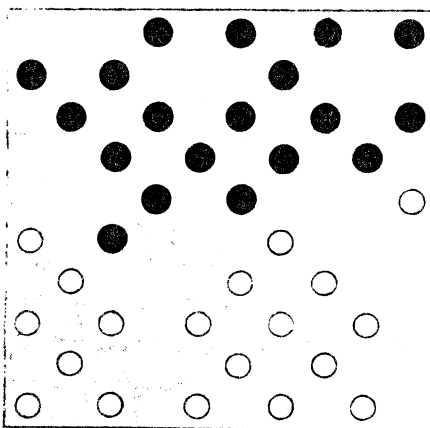


Diagramme 4

Les Blancs jouent et vont à dame (niveau 6)

34-30 (23x45)

44-40 (45x34)

38-32 (27x29)

30-24 (19x30)

26-21 (17x26)

43-38 (34x32)

37x10 (5x14)

25x1 (26x37)

41x32