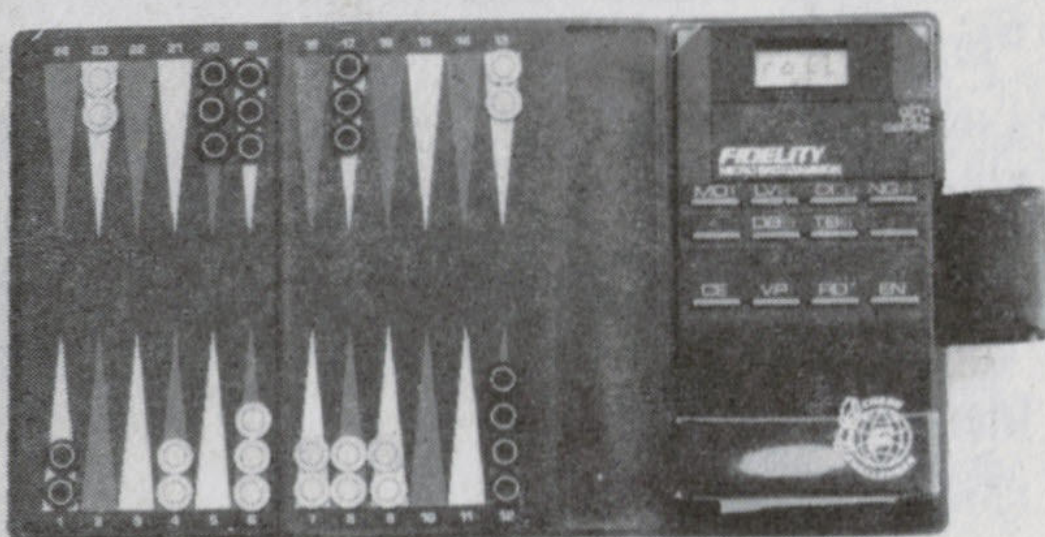


MICRO BACKGAMMON

User Manual

Manuel D'instructions

MODEL 8004



FIDELITY INTERNATIONAL

13900 N.W. 58th Ct., MIAMI, FLORIDA 33014

Telephone: (305) 557-9800 Telex: 51-5174 Telefax: (305) 558-8487

513.1138A01

Made in Hong Kong

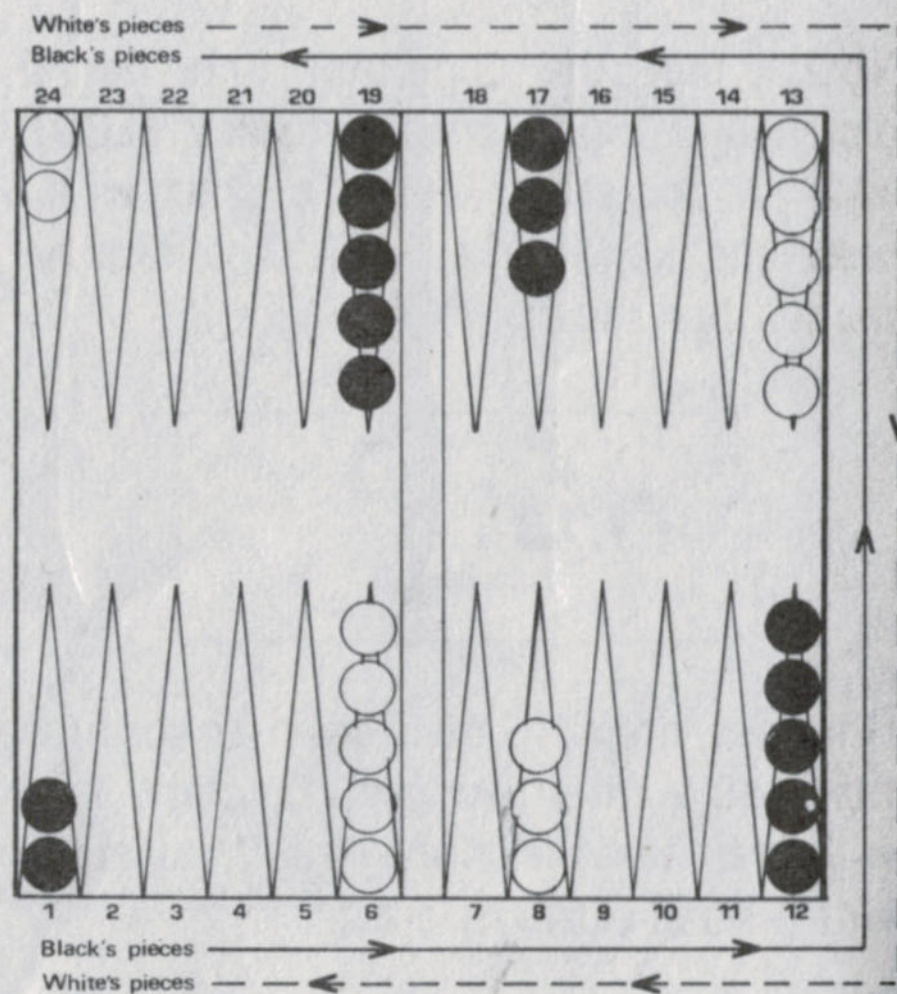
ELECTRO-GAMMON.NET

CONTENT

Getting Started	3
Your Move	5
The Computer's Move	9
Correcting Errors	10
Special Situations	10
Doubling	11
Finishing a Game - Starting Again	13
Playing Black - Changing Sides	13
Levels of Playing Strength	14
Verifying the Position	15
Manual Dice Rolling	15
Taking Back Moves	17
Memory	20

GETTING STARTED

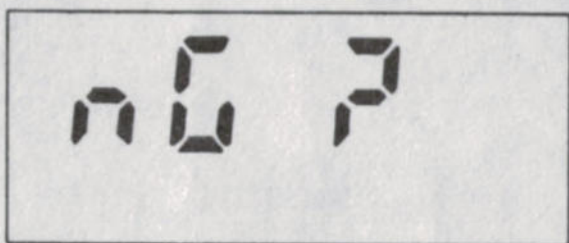
The computer assumes that the "points" on the backgammon board are numbered in a single sequence from 1 to 24. See the following diagram. White is the player who moves first.



If you have the Backgammon Computer with its built-in folding board, you will see the point numbers marked round the edge.

Set up the board with the men in the starting position. Switch on the computer.

Notice that the computer unit has a rectangular **liquid crystal display (LCD)** and 12 operating keys. To start with, press the key marked NG. The display should then show:



If it does, press NG once again, to confirm that you want a new game to start. You will then see the word "roll", together with a small white square.**

You will find a pair of dice supplied with the unit. One way of playing with

the computer is to roll these dice by hand and enter the numbers on the keyboard — as explained on page 15. For the moment, however, we assume that you want the numbers to be generated automatically by the machine.

We suggest that in your first game you play White. To begin play, proceed as in the next section ("Your Move"). Note that the program's level of skill can be adjusted as explained on page 14.

YOUR MOVE

The word "roll" shows that the computer is ready for the dice to be thrown at the start of a move. The small white or black square indicates whose turn it is.

** If instead you see one or two flashing question marks, keep pressing NG until the "nG?" message appears. Then press the same key once more, and follow with DI. Play can now start, as described below.

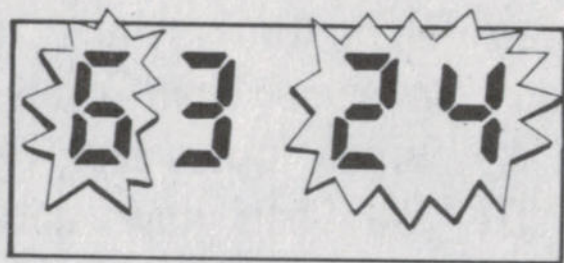
Press the key marked RD ("roll dice").

The computer simulates the throw of the dice. The two numbers "rolled" are presently shown, flashing on and off in the left-hand half of the LCD.

Press EN ("enter") to acknowledge the roll.

The smaller number stops flashing. The larger one flashes in unison with a new number which appears on the right. This right-hand number denotes one of the points on the board. Do you want to move a man from this point, over the distance shown by the flashing left-hand number?

For example, the display may show:



This shows that 6 and 3 have been rolled, and asks if you want a man on the 24 point to be moved 6 steps.

- If you do, press EN.
- If you want to use the 6 to move a man from a different point, press one of the keys labelled "<" or ">". Keep pressing the key as many times as necessary, until the desired point is displayed on the right. Then press EN.
- If you want to play the 3 before the 6, press RD. This causes the static number (3) to start flashing. You can now select which point to move from, by using "<" or ">" as many times as required. Press EN when the desired point is shown.

Carry out the move with the man on the backgammon board.

You can now play the other number on the dice – which you will see flashing on the LCD, together with the number of a point. Using “<” or “>”, select the point to move from (it might of course be the point occupied by the man you have moved already). Then press EN.

Whenever you throw a double, you will go through this same process four times in all.

Note that the difference between “<” and “>” is that they display the various points in opposite sequences. The points displayed are all those from which a move may be made with the currently flashing dice number.

Note also that every valid key-press is acknowledged by one or more high-pitched “beeps”. A low buzz indicates that you have just pressed a wrong key, and should try again.

THE COMPUTER'S MOVE

When your move is finished, the display shows “roll” again.

Press RD. The dice are “rolled”, and two flashing numbers appear.

Press EN. If the computer needs time to think about its move, two dashes will be seen in the right-hand half of the display. You will hear a “beep” when the move is ready.

The computer's moves are displayed on the LCD in the same way as your own. One number on the dice flashes, together with the number of a point. A man on this point should be moved as many steps as indicated by the flashing number on the left. Press EN, then repeat the procedure for the other number.

When “roll” reappears, you are ready to start your own next move.

CORRECTING ERRORS

If you are in the middle of entering your move and change your mind about it, press the CE key ("clear entry"). You can then start again to play both numbers.

CE is also used to terminate special operations such as verifying the position or checking the doubling cube; this is explained in later sections of the manual.

Even if your move is completed, it is not too late to retract it — though first you will need to carry out the computer's reply. See "Taking Back Moves", on page 17.

SPECIAL SITUATIONS

(a) Men on the bar: To indicate a move by a man on the bar (for you or the computer), the display shows "bA" in place of a point number.

(b) Bearing off: When a man is being borne off by the computer, or can be borne off by you, the point number and dice number are simply displayed flashing in the normal way.

(c) One number unplayable: Two dashes following the numbers you have rolled mean that the currently flashing number cannot be played first, or at all. Press RD to switch to the other number.

(d) No move playable: If neither number can be played, 4 dashes appear momentarily, then "roll" tells you to proceed to the next throw.

DOUBLING

Occasionally, after you have finished your move, the display will go blank except for a single number, flashing rapidly on and off on the right-hand side. This means that the computer is offering a double; the number gives the present value of the doubling cube.

To accept the double, press EN. The new value of the cube is briefly displayed, then "roll" appears and play may continue.

To decline the double, give two presses on the key marked NG. The display then shows the winner's score, and a press on the CE key allows you to begin a new game (see below).

At the beginning of your move, you can inspect the doubling cube by pressing the key marked "DB". This displays the current value of the cube, followed by a question mark. The white or black square indicates the side controlling the cube (both squares will be displayed if no double has yet been made).

You may now press CE to continue play; alternatively, if the cube is on your side, you may press EN to offer a double. If the computer accepts your double, it briefly displays the new value of the cube, followed by "roll". If it declines, it displays "LOSE", then shows the winner's score. Press CE to start a new game.

FINISHING A GAME – STARTING AGAIN

When one side bears off all its men, the display indicates the winner and the score obtained for the game. Press CE, and a new game can start.

You can also begin a new game at any other time except when the machine is computing a move or expecting you to enter the numbers of the dice as described on page 15.

PLAYING BLACK – CHANGING SIDES

If you want to play Black, start the game by pressing the MO key ("move") instead of RD. The computer will then move for White.

MO can also be pressed during the game, any time when it is your turn to roll. The computer will then roll and move for the side you have been playing, and will expect you to take over the other side. You can change sides like this as often as you like.

For another way of changing sides, see pages 17-18.

LEVELS OF PLAYING STRENGTH

You may choose the level of skill on which you want the program to play. The levels range from 1 (weakest) to 8 (strongest).

The current level can be inspected whenever it is your turn to roll. Press the key marked LV, and the display shows (for example) "Lv 1". You can now simply press CE and continue the game, or else re-press LV to switch to a new level. Each press of LV takes you one level higher - or, from level 8, back to level 1.

When the level that you want to select is displayed, press EN and continue the game. Instead, pressing CE allows play to proceed on the same level as before.

VERIFYING THE POSITION

In case of confusion, you may want the computer to tell you where each man on the board should be, according to its memory. You can do this any time when "roll" is displayed. Press the key marked VP. The display then shows the number of a point, followed by the number of men occupying it. The colour of the men is indicated by the black or white square. If you now re-press VP repeatedly, all the occupied points on the board will be verified in rotation. When you've verified as many as you want, press CE to continue play.

MANUAL DICE ROLLING

In the mode of operation we have so far described, the numbers on the dice are generated automatically by the computer. It is, however, possible to determine the numbers yourself (e.g. by using conventional dice). To switch over to manual dice-rolling, press the key marked DI at the beginning of your turn. The display then momentarily shows "dd", before reverting to "roll".

When you now press RD or MO, you will see a pair of flashing question marks. This asks you to specify the numbers on the dice by giving two suitable presses on the keys marked 1-6. After doing this, press EN. A dice number starts flashing, together with a point number. Now proceed with your move in the usual way, using "<" or ">" as necessary.

Until EN is pressed to confirm the two numbers, you have the option of pressing CE and entering them afresh.

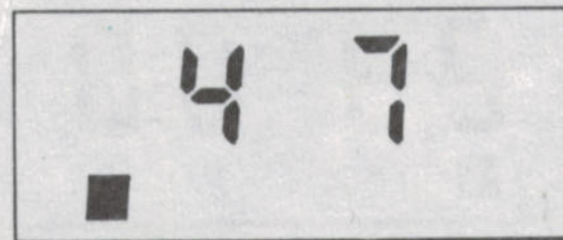
Note that the computer will not allow you to enter a double number on the first roll of the game.

Note also that whenever one or two flashing question marks are shown, the key marked "4" serves to enter a dice number; at all other times, this key is used to start a new game.

To return to computer-controlled dice rolling, press DI again when it is your turn to roll. You will then see the numbers 11, 22, . . . 66 displayed in succession; when "roll" reappears, play may proceed.

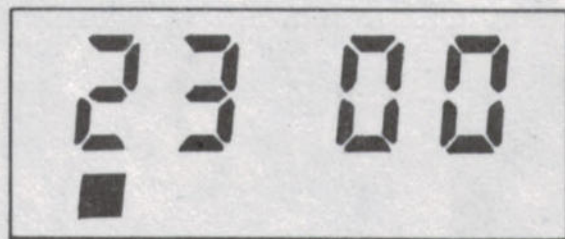
TAKING BACK MOVES

A move that you have just carried out for the computer may, if you wish, be retracted. Press the key marked TB. The display will then show the points of departure and destination of one of the men that was moved, for example:



This tells you that a black man which has just moved to the 7 point should be replaced on the 4 point. Move the man back, then press the EN key. This displays another part of the computer's last move. Replace the man as indicated, then press EN again. Repeat this process until all parts of the move have been taken back, when the word "roll" will reappear.

NOTE: If a man that was borne off is to be replaced, say on the 23 point, the display will be:



After taking back the computer's move, you have these options:

(a) You can press RD, and make a move in place of the one retracted. You will then be changing sides with the computer.

(b) If you press MO, the computer will roll and move again.

(c) You can press TB again, and retract your own last move in the same way that we have described. Then you can enter a new move to replace this last one, or else press MO to make the computer do so.

If you have taken back a move and want to roll the same numbers as before, you can specify them as described on page 15 ("Manual Dice Rolling").

MEMORY

If you have to interrupt a game and want to resume it later, the OFF/ON/SAVE switch should be turned to the SAVE position. The computer will then retain the position in its memory while using a minimum of current. Later on you can switch on again and continue as before.

TABLE DES MATIERES

1	LE DEBUT DE LA PARTIE	2
2	LE PREMIER MOUVEMENT	3
3	LE MOUVEMENT DE L'ORDINATEUR.....	5
4	POUR CORRIGER VOS ERREURS	7
5	LES AUTRES SITUATIONS.....	7
6	DOUBLE.....	8
7	POUR TERMINER/ RECOMMENCER LA PARTIE	10
8	POUR JOUER LES NOIRS – CHANGER DE COTÉ	10
9	LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	11
10	LA VÉRIFICATION DE LA POSITION	12
11	VOUS ROULEZ LES DÉS.....	12
12	POUR REPRENDRE UN COUP.....	13
13	LA MÉMOIRE	15

1 LE DEBUT DE LA PARTIE

Chaque pointe sur le jeu porte un numéro de 1 à 24. La table intérieure et la table extérieure des dames foncées sont formées par les pointes de 1 à 12. La table intérieure et la table extérieure des dames blanches sont formées par les pointes de 13 à 24

Rangez les dames et mettez en marche l'ordinateur.

L'ordinateur affiche ROLL, demandant de rouler les dés. Il y a deux façons de jouer:

- a) Vous roulez les dés.
- b) L'ordinateur "roule" les dés.

Dans notre exemple, vous allez jouer les blancs et l'ordinateur va "rouler" les dés.

2 LE PREMIER MOUVEMENT

Pour débiter la partie, appuyez à la touche NG. NG? va apparaitre dans la fenêtre d'affichage. Pour confirmer que vous désirez commencer une nouvelle partie, appuyez de nouveau à la touche NG.

L'ordinateur indique ROLL pour indiquer qu'il est prêt à jouer. Le petit carré blanc (ou noir) indique à qui c'est à jouer.

Si l'ordinateur indique deux points d'interrogation (??), appuyez sur sa touche NG afin de faire paraitre NG? appuyez de suite à DI et continuez à jouer de façon expliqué au dessous.

Appuyez sur la touche RD (roll dice) et les valeurs des dés vont apparaitre.

Si la valeur des dés apparaît dans la fenêtre d'affichage, poussez EN (enter). Le chiffre inférieur arrête de clignoter. Le chiffre supérieur clignote en unison avec

un nouveau chiffre, qui apparaît de côté droite. Ce nouveau chiffre indique un point, et vous demande si vous désirez déplacer une dame de ce point, d'une distance indiquée par le chiffre clignotant de côté gauche.

Par exemple, si la fenêtre d'affichage indique le suivant:

«6» «3» «24»

Ceci indique que les dés roulés sont 6 et 3, et l'ordinateur vous demande maintenant si vous désirez déplacer une dame à la position 24 de 6 pas.

Si oui, appuyez à la touche EN.

Si par contre, vous désirez déplacer une autre dame de 6 pas, appuyez sur une des touches (<) ou (>) autant de fois que nécessaire pour indiquer la dame voulue, puis appuyez sur la touche EN.

Déplacez alors votre dame.

Vous pouvez maintenant jouer l'autre dé, qui clignote en unison avec le nombre d'un point de départ affiché dans la fenêtre.

Utilisez les signes (<) et (>) pour choisir le point de départ, puis appuyez sur la touche EN.

Pour doubler, vous n'avez qu'à répéter ce procédure quatre fois.

Notez que les signes (<) et (>) n'indiquent que les points de départ possibles en tenant compte des dés roulés.

3 LE MOUVEMENT DE L'ORDINATEUR

Quand vous avez terminé votre coup, la fenêtre d'affichage indique ROLL. Appuyez sur RD. Les dés sont alors "roulés", et deux nombres clignotants apparaissent dans la fenêtre.

Appuyez alors à la touche EN. Au cas où l'ordinateur a besoin de temps pour réfléchir, il affiche deux tirets dans la fenêtre d'affichage. Un bip sonore vous signale quand le coup est achevé.

Les mouvements de l'ordinateur sont affichés de la même manière que les vôtres. Le nombre d'un dé clignote avec un autre nombre qui indique le point de départ d'une dame. Vous devez alors déplacer une dame du point indiqué, le nombre de pas indiqués par le nombre clignotant de côté gauche.

Appuyez sur la touche EN, puis répétez la même procédure pour l'autre dé.

Quand l'ordinateur indique ROLL, c'est à vous de jouer.

A noter: il est normale pour l'ordinateur de réfléchir pendant deux ou trois minutes pour doubler.

4 POUR CORRIGER VOS ERREURS

Pour annuler un mouvement, ou le roulement des dés, avant d'effectuer l'entrée en poussant le bouton EN, appuyez sur la touche CE (clear entry). Remarquez que c'est toujours possible de reprendre votre coup, même si vous avez déjà appuyé sur la touche EN.

5 LES AUTRES SITUATIONS

- a) Une dame à la barre;
Pour indiquer une dame à la barre, l'ordinateur affiche (-bA).
- b) La sortie:
Lorsque l'ordinateur a sorti une dame, le numéro du point de départ et la valeur du dé sont affichés de façon normale.
- c) Un nombre n'est pas jouable:

Deux tirés suivant les nombres roulés indique que le nombre clignotant ne peut être effectué. Appuyez alors à la touche RD pour sélectionner l'autre nombre de dé.

d) Pas de mouvement possible:

Dans le cas où aucune valeur des dé n'est jouable, l'ordinateur montre quatre tirés, et ensuite ROLL, pour vous indiquer de procéder de nouveau rouler les dés.

6 DOUBLE

Parfois, quand vous venez d'achever un mouvement de dame, l'ordinateur n'affiche qu'un chiffre qui clignote rapidement. Ceci indique que l'ordinateur vous offre de doubler. Le nombre indique la valeur actuelle du cube de double.

Pour accepter, appuyez sur EN. La nouvelle valeur du cube est affichée, suivi de ROLL. Vous pouvez alors continuer de jouer.

Pour refuser, appuyez deux fois à la touche NG. La fenêtre d'affichage indique le score du gagnant. Pour jouer une nouvelle partie, appuyez à la touche CE.

Pour voir la valeur du cube de double, appuyez à la touche DB. Ceci donne la valeur, suivie de point d'interrogation. Le carré noir ou le carré blanc indiquent à qui est le cube de double. (Tous les deux carrés sont affichés dans le cas où le double n'est pas encore achevé).

Vous pouvez maintenant appuyer à la touche CE pour continuer le jeu; alternativement, si le cube est de votre côté, vous pouvez appuyer à la touche EN pour offrir un double. Dans le cas où l'ordinateur accepte le double, il affiche brièvement les nouvelles valeurs du cube, suivi par ROLL. Dans le cas contraire, il affiche LOSE, puis il montre le score du gagnant. Appuyez à CE pour recommencer une partie.

7 POUR TERMINER/ RECOMMENCER LA PARTIE

Lorsque l'un des joueurs a sorti toutes ses dames, la fenêtre d'affichage indique qui est le gagnant, et le score. Appuyez sur CE pour recommencer la partie.

Il n'est pas possible de commencer une nouvelle partie quand l'ordinateur est en train de réfléchir, où quand il attend pour que vous faites entrer au clavier la valeur des dés.

Appuyez à la touche NG. L'ordinateur affiche NG?, pour que vous confirmiez votre décision. Appuyez une deuxième fois pour recommencer la partie.

8 POUR JOUER LES NOIRS — CHANGER DE COTÉ

Si vous désirez jouer les noirs, appuyez au début de la partie à la touche MO (move). L'ordinateur va alors jouer les blancs.

Vous pouvez vous servir de la touche MO pour changer de camp autant de fois que vous désirez pendant la partie.

Quand c'est à vous de jouer, vous pouvez appuyer à la touche DI pour que l'ordinateur roule les dés.

9 LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez choisir le niveau de difficulté pour l'ordinateur. Les niveaux s'étalent de 1 (le plus faible) jusqu'à 8 (le plus puissant). Pour voir le niveau auquel vous jouez actuellement, appuyez à la touche LV. Le niveau est alors affiché (par exemple LV1). En appuyant ensuite à la touche CE vous pouvez continuer la partie. Pour changer de niveau, appuyez de nouveau à la touche LV.

Une fois que vous avez trouvé le niveau qui vous convient, appuyez sur EN et continuez la partie.

10 LA VÉRIFICATION DE LA POSITION

Vous pouvez vérifier les positions des dames chaque fois que ROLL est affiché. Appuyez à la touche VP. Le nombre d'un point est alors affiché, avec la quantité des dames sur le point. Les carrés noirs et les carrés blancs indiquent respectivement les couleurs des dames. En appuyant progressivement à VP vous pouvez ainsi vérifier le contenu de tous les points occupés. Pour continuer à jouer appuyez sur CE.

11 VOUS ROULEZ LES DÉS

Jusqu'ici c'était l'ordinateur qui "roulait" les dés. Vous pouvez quand même rouler de dés conventionnels vous mêmes en appuyant à la touche D1 quand c'est à vous de jouer. L'ordinateur affiche alors dd avant d'afficher ROLL.

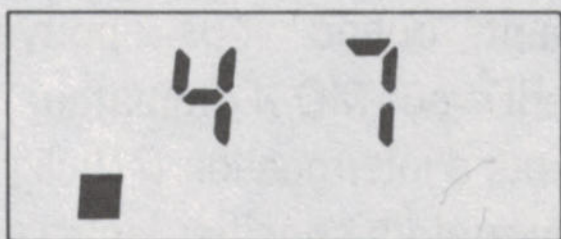
Maintenant, quand vous appuyez à la touche RD ou MO l'ordinateur affiche deux points d'interrogation (??) clignotants. Vous devez alors spécifier les valeurs des dés en appuyant deux fois aux touches 1 à 6. Appuyez ensuite sur EN. Continuez comme d'habitude en appuyant aux touches (<) ou (>).

Pour rendre à l'ordinateur sa capacité de "rouler" les dés, appuyez de nouveau sur la touche D1 quand c'est à vous de jouer.

12 POUR REPRENDRE UN COUP

Vous pouvez toujours reprendre votre coup en appuyant sur la touche TB. L'ordinateur va afficher alors votre point de départ et le point de destination d'une des dames déplacées.

Par exemple, s'il affiche:



ceci indique que votre dame vient d'arriver au point 7, et que vous devrez la replacer au point 4. Déplacez la dame, et appuyez ensuite à la touche EN. La fenêtre indique alors un autre coup qu'a achevé l'ordinateur. Remplacez les dames comme indiqué et appuyez de nouveau à la touche EN. Répétez ceci jusqu'à ce que tous les coups ont été repris et ROLL est affiché.

Après avoir repris le coup de l'ordinateur vous avez plusieurs options:

a) En appuyant à la touche RD vous pouvez rejouer le dernier coup de l'ordinateur. Vous avez donc changé de camps avec l'ordinateur.

b) Si vous appuyez à la touche MO l'ordinateur va continuer à jouer.

c) Vous pouvez appuyer à la touche TB de nouveau pour reprendre votre dernier coup, et le rejouer.

13 LA MÉMOIRE

Dans le cas où vous devez interrompre la partie, vous pouvez mettre l'interrupteur à la position SAVE pour conserver les piles. Votre partie est conservée dans la mémoire.

THIS LIMITED WARRANTY APPLIES ONLY TO FIDELITY
PRODUCTS PURCHASED IN THE UNITED STATES

LIMITED 90-DAY WARRANTY

Fidelity International, Inc. warrants to the original consumer purchaser that its products are free from any electrical or mechanical defects for a period of ninety days from the date of purchase. If any such defect is discovered within the warranty period, Fidelity International, Inc. will repair or replace the unit free of charge upon receipt of the unit which has been sent insured and postage prepaid to the factory address shown below.

A PURCHASE RECEIPT OR OTHER PROOF OF DATE OF ORIGINAL CONSUMER PURCHASE WILL BE REQUIRED BEFORE WARRANTY PERFORMANCE IS RENDERED.

This warranty covers normal consumer use and does not cover damage which occurs in shipment or failure which results from alteration, accident, misuse, abuse, neglect, wear and tear, inadequate maintenance, commercial use, or unreasonable use of the unit. Removal of the top panel voids all warranties. This warranty does not cover cost of repairs made or attempted outside of the factory.

Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness, are hereby limited to ninety days from date of purchase. Consequential or incidental damages resulting from a breach of any applicable express or implied warranties are hereby excluded. Some states do not allow limitations on the duration of implied warranties and do not allow exclusion of incidental or consequential damages, so the above limitations and exclusions in these instances may not apply.

This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

The only authorized service center in the United States is:

Fidelity International, Inc.
13900 N.W. 58th Court
Miami, Florida 33014
(305) 557-9800

If you ship the unit, carefully pack and send it prepaid, adequately insured and preferably in the original carton. Include a letter, detailing the complaint inside the shipping carton with a telephone number where you may be reached during business hours.

If your warranty has expired and you want a service fee quote, write to the above address specifying the model, and requesting a service quotation.

DO NOT SEND YOUR GAME with your request for quotation, as Fidelity has no provisions of holding your game from service waiting for your reply.

FIDELITY INTERNATIONAL, INC.