

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION.

2. COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG SAPPHIRE II

- 2.1 LA MISE EN MARCHE:
nouvelle partie touche New Game,
réglage du niveau de jeu touche Level,
confirmation touche Go.
- 2.2 LA PARTIE:
jouer un coup,
prendre une pièce,
coups impossibles et illégaux.
- 2.3 LES COUPS PARTICULIERS.
Le Roque
La Prise en passant
La Promotion ou Sous-Promotion
Le Pat et la Partie nulle
L'Echec au Roi et l'Echec et mat
L'Abandon

3. LES FONCTIONS PEDAGOGIQUES.

- 3.1 Le CONSEIL/Hint Pour obtenir un conseil.
3.2 L'ENTRAINEMENT/Training Pour sélectionner un coup.
3.3 Le RETOUR EN ARRIERE/Take Back Pour revenir en arrière.
3.4 Le RETOUR EN AVANT/Trace Forward Pour repartir en avant.
3.5 LE RETOUR au DEBUT/Restore Pour revenir au début de la partie.
3.6 L'ARBITRAGE/Referee Pour jouer contre un joueur.
3.7 EVALUATION DE LA PARTIE/ Option I/II et Ver/Set Pour évaluer votre partie en nombre de points ELO

4. LES FONCTIONS SPECIALES.

- 4.1 JEU ALEATOIRE/Random pour imposer à l'ordinateur une part de hasard.
4.2 2ème MEILLEUR COUP/Next Best pour connaître (et imposer) à l'ordinateur son deuxième meilleur coup.
4.3 COULEUR/Color pour changer de camp.
4.4 INFORMATION/Info pour accéder à des informations.
4.5 VERIFICATION/Verify pour vérifier la position.
4.6 ENTREE DE POSITION/Set Up pour entrer des positions.
4.7 FACILITE/Easy pour limiter le temps de réflexion de l'ordinateur.
4.8 EFFACEMENT/Clear Board pour vider la mémoire initiale de l'ordinateur.
4.9 SON/Sound pour régler les sons.
4.10 CONFIRMATION/Go rappel de ses diverses utilisations.
4.11 SAUVEGARDE/Save Game pour sauvegarder des parties.
4.12 RESTITUTION/Load Game pour restituer une partie.
4.13 REVOIR UNE PARTIE/Replay
4.14 ANALYSE D'UNE PARTIE/Analyse Games
4.15 JEU SEUL OU EN DEMONSTRATION/ Auto-Demo, pour faire jouer l'ordinateur contre lui-même.

- 4.16 TABLES DE TRANSPOSITION/HASH TABLES.
- 4.17 RECHERCHE SELECTIVE.
- 4.18 OUVERTURES PASSIVES.
- 4.19 OUVERTURES ACTIVES.
- 4.20 BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES.
- 4.21 AUTO-APPRENTISSAGE/Learn.
- 4.22 EXTENSIONS.

5. LES FONCTIONS COMPLEMENTAIRES.

- 5.1 PRINT BOARD
- 5.2 PRINT GAME
- 5.3 PRINT MOVES
- 5.4 VIDEO
- 5.5 HUMAN
- 5.6 REPLAY
- 5.7 AUTOCLOCK
- 5.8 PRO SAVE
- 5.9 PRO DELETE
- 5.10 PRO PRIORITY
- 5.11 PRO PRINT
- 5.12 BOOK SELECT

6. L'AFFICHAGE A L'ECRAN: exemples et significations.

7. APPENDICE.

- 7.1 Données techniques.
- 7.2 Anomalies de fonctionnement.
- 7.3 Test.
- 7.4 Entretien de votre ordinateur d'échecs SAPPHIRE II.

8. RAPPEL DES BASES DU JEU D'ECHECS

1. INTRODUCTION

Votre nouvel ordinateur d'échecs SAPHIRE II est le dernier-né de la gamme NOVAG.

Il fonctionne sur micro-processeur H8 de type RISC, "tournant" à 32 MHz, avec un nouveau logiciel.

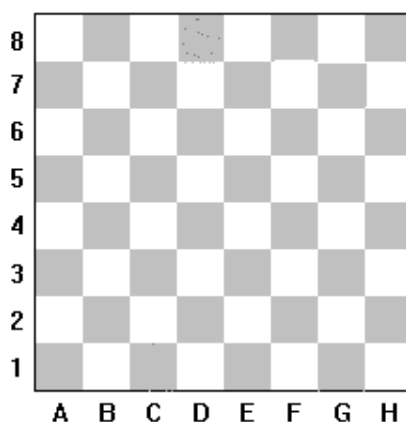
Il vous offre un grand choix de niveaux de jeu- pratiquement infini - et des fonctions multiples qui en feront à votre guise un adversaire qui se renouvelle sans cesse.

Il dispose de TABLES DE TRANSPOSITION - ou HASH TABLES - qui le rendent redoutable, particulièrement en finales.

Il est compatible avec le SUPER SYSTEM NOVAG, ce qui permet de le connecter, soit avec un micro-ordinateur de type P.C., soit avec votre télévision couleur : la partie est alors retransmise sur votre écran.

L'écran affiche des données sous forme alpha-numérique et vous apporte en cours de partie toute une série d'informations. Il utilise pour cela la notation algébrique, chaque case étant définie par la lettre de sa colonne et le chiffre de sa rangée.

Diag 1.



ALIMENTATION :

Votre SAPHIRE II fonctionne avec 4 piles **alcalines** de 1,5 Volt type LR03, ou sur secteur : utilisez alors l'adaptateur NOVAG référence 8210, vendu séparément.

Vérifiez auparavant que le voltage de votre installation électrique est bien celui indiqué sur l'adaptateur : 220 volts.

La connexion se fait sur la borne située à l'arrière de votre SAPHIRE II.

IMPORTANT : connectez d'abord l'adaptateur à l'ordinateur, avant de le brancher sur le secteur.

Lorsque l'écran indique "**Lo bATT**", les piles devront être changées. Elles peuvent encore fonctionner pendant 5 heures environ. Quand vous les retirez pour les remplacer, les informations sont conservées en mémoire pendant 30 secondes. Nous vous conseillons cependant d'utiliser l'adaptateur pour être sûr de conserver la mémoire.

MEMOIRE :

Vous pouvez interrompre une partie pour la reprendre plus tard :

votre ordinateur dispose d'une mémoire intermédiaire qui lui permet de conserver la position du jeu et d'une fonction VERIFICATION que vous pourrez utiliser pour vous assurer que toutes les pièces ont bien conservé leur place.

Pour reprendre la partie, il vous suffira de rallumer l'ordinateur et de rejouer, **SANS APPUYER PREALABLEMENT SUR New Game** : vous effaceriez tout.

LECTURE DE L'ECRAN :

Il est nécessaire de vous familiariser, dès maintenant, avec certaines caractéristiques de SAPPHERE II.

Son écran utilise 6 caractères alphanumériques et une série de symboles.

En voici la liste:

Chiffres :

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Lettres :

A B C D E F G H I K L M N

O P R S T U V X Y ?

Voici ce que vous pouvez voir sur l'écran :



1 = Indication de la couleur

2 = Les 6 caractères alphanumériques

3 = Signe de séparation des temps à la pendule

4 = Symboles des pièces du jeu

5 = Symbole de la prise en passant d'un pion

6 = Symbole du pat et de la partie nulle

7 = Symbole de l'ECHEC ET MAT

8 = Symbole de la prise d'une pièce

Les pièces du jeu sont ainsi indiquées sur l'écran :

♙	=	initiale de PAWN	Pion
♘	=	2ème lettre de KNIGHT	Cavalier
♗	=	initiale de BISHOP	Fou
♖	=	initiale de ROOK	Tour
♕	=	initiale de QUEEN	Dame
♔	=	K initiale de KING	Roi

2. COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS SAPHIRE II :

D'abord disposez vos pièces sur l'échiquier, les blanches sur les rangées 1 et 2 et les noires sur les rangées 7 et 8.


Diag 2



Allumez votre ordinateur avec l'interrupteur situé sur le côté droit de l'appareil.

2.1 LA MISE EN MARCHÉ.

• NOUVELLE PARTIE : touche New Game

- Pressez la touche New Game/NOUVELLE PARTIE.
Chaque fois que vous commencez une partie, appuyez sur cette touche New Game.
Ainsi vous efface la partie précédente et dans la mémoire de l'ordinateur, toutes les pièces se retrouvent sur leur position de départ.
- Vous entendez 3 bips et l'écran affiche : [], le rectangle blanc est le symbole de votre camp.

Note : quand vous appuyez sur NEW GAME certaines options restent identiques ; il s'agit de : SOUND, BOOK SELECT, RANDOM, LEVEL et les fonctions complémentaires 5.1 à 5.7. EASY et REFEREE ne sont pas activées.

• CHOIX DU NIVEAU : touche Level

Vous devez maintenant régler le niveau de jeu de l'ordinateur.
SAPHIRE II vous offre 64 niveaux de jeu différents, divisés en 8 sections. Une de ces sections comprend 8 niveaux de recherche de MAT.

A sa sortie d'usine, il est réglé sur le niveau "Tr 1", (tournoi 1) soit la cadence d'une partie de 40 coups minimum en 5 minutes. Ce n'est donc pas son niveau le plus faible, loin de là, comme vous allez pouvoir le constater.

Utilisez la touche LEVEL pour régler le niveau de jeu de l'ordinateur.

Exemple : si vous choisissez le niveau "At 4", appuyez sur LEVEL jusqu'à ce que l'écran affiche "At 1" puis appuyez sur la touche D~~4~~. Sur l'écran vous voyez "LE.At4" qui indique le niveau fixé. Appuyez maintenant sur GO pour sortir de ce mode.

Les niveaux sont fixés en fonction de deux critères :

- le TEMPS DE REFLEXION que vous pouvez limiter au coup par coup ou pour une partie entière,
- la PROFONDEUR D'ANALYSE, c'est-à-dire la capacité de l'ordinateur à analyser plusieurs coups d'avance : si vous limitez cette profondeur d'analyse, vous limitez la qualité de son jeu...

A ce propos, nous utiliserons l'expression "demi-coup". En effet, aux ECHECS, un coup est constitué, en fait, de DEUX DEMI-COUPS : celui des Blancs et celui des Noirs. La profondeur d'analyse se mesure donc par demi-coup. Limiter SAPPHIRE II à un demi-coup de profondeur d'analyse c'est l'obliger à ne penser qu'au coup qu'il va jouer. Il n'a pas le droit de réfléchir à votre réplique! Le régler sur 2 demi-coups lui permet de prévoir et son demi-coup et le votre, donc de jouer en conséquence.

En utilisant ces différents niveaux, vous choisissez à votre guise dans le registre de jeu de SAPPHIRE II l'adversaire que vous voulez affronter : vous pouvez commencer au niveau de DEBUTANT et ensuite évoluer progressivement jusqu'au meilleur niveau de l'ordinateur : FORCE ELO USA 2420 points, soit le niveau d'un fort JOUEUR INTERNATIONAL...

LE TABLEAU DES NIVEAUX

8	TR8	AT8	SD8	FD8	AN8	EA8	BE8	IN8
7	TR7	AT7	SD7	FD7	AN7	EA7	BE7	IN7
6	TR6	AT6	SD6	FD6	AN6	EA6	BE6	IN6
5	TR5	AT5	SD5	FD5	AN5	EA5	BE5	IN5
4	TR4	AT4	SD4	FD4	AN4	EA4	BE4	IN4
3	TR3	AT3	SD3	FD3	AN3	EA3	BE3	IN3
2	TR2	AT2	SD2	FD2	AN2	EA2	BE2	IN2
1	TR1	AT1	SD1	FD1	AN1	EA1	BE1	IN1
	A	B	C	D	E	F	G	H

- Remarque 1 : L'ordinateur restera au niveau fixé, partie après partie, tant que vous n'aurez pas décidé de changer.
- Remarque 2 : Vous pouvez vérifier ou changer de niveau en cours de partie, mais pas pendant que SAPPHIRE II est en train de réfléchir. Attendez que ce soit votre tour de jouer.
- Remarque 3 : Si vous éteignez votre ordinateur pour continuer plus tard la partie, SAPPHIRE II restera au niveau fixé (pour reprendre la partie, rappelez vous qu'il suffit de rallumer l'ordinateur, sans toucher à New Game. Vous verrez apparaître sur l'écran le dernier coup joué).

Ces niveaux sont regroupés par séries:

- les 3 premières contrôlent les temps de réflexion,
- les deux suivantes concernent les profondeurs d'analyse,
- les sixième et septième séries s'adressent aux débutants,
- la dernière est particulière à la recherche de mats.

TABLEAU DES NIVEAUX

1. CONTROLE DU TEMPS

Niveau	Case	Affichage Ecran	Cadence Imposée
1	a1	Tr1	40 coups en 5 minutes
2	a2	Tr2	40 coups en 15 minutes
3	a3	Tr3	40 coups en 30 minutes
4	a4	Tr4	40 coups en 60 minutes
5	a5	Tr5	40 coups en 90 minutes
6	a6	Tr6	40 coups en 100 minutes
7	a7	Tr7	40 coups en 120 minutes
8	a8	Tr8	40 coups en 150 minutes

Niveau	Case	Affichage Ecran	Temps de Reflexion Moyen
9	b1	At1	2 secondes par coup
10	b2	At2	5 secondes par coup
11	b3	At3	10 secondes par coup
12	b4	At4	15 secondes par coup
13	b5	At5	30 secondes par coup
14	b6	At6	1 minute par coup
15	b7	At7	2 minutes par coup
16	b8	At8	3 minutes par coup

Niveau	Case	Affichage Ecran	Temps Limité pour la Partie
17	c1	Sd1	la PARTIE en 3 minutes
18	c2	Sd2	la PARTIE en 5 minutes
19	c3	Sd3	la PARTIE en 10 minutes
20	c4	Sd4	la PARTIE en 15 minutes
21	c5	Sd5	la PARTIE en 30 minutes
22	c6	Sd6	la PARTIE en 60 minutes
23	c7	Sd7	la PARTIE en 90 minutes
24	c8	Sd8	la PARTIE en 120 minutes

2. CONTROLE DE LA PROFONDEUR D'ANALYSE

Niveau	Case	Affichage	Profondeur d'Analyse
25	d1	Fd1	1 demi-coup
26	d2	Fd2	2 demi-coups
27	d3	Fd3	3 demi-coups
28	d4	Fd4	4 demi-coups
29	d5	Fd5	5 demi-coups
30	d6	Fd6	6 demi-coups
31	d7	Fd7	7 demi-coups
32	d8	Fd8	8 demi-coups
33	e1	An1	9 demi-coups
34	e2	An2	10 demi-coups
35	e3	An3	11 demi-coups
36	e4	An4	12 demi-coups
37	e5	An5	13 demi-coups
38	e6	An6	14 demi-coups
39	e7	An7	15 demi-coups
40	e8	An8	recherche infinie

3. NIVEAUX DE DEBUTANT

Niveau	Case	Affichage Ecran	Recherche par coup
41	f1	EA1	1 demi-coup + 2ème prise envisagée
42	f2	EA2	1 demi-coup + 3ème prise envisagée
43	f3	EA3	1 demi-coup + 4ème prise envisagée
44	f4	EA4	1 demi-coup + 5ème prise envisagée
45	f5	EA5	1 demi-coup + 6ème prise envisagée
46	f6	EA6	1 demi-coup + 7ème prise envisagée
47	f7	EA7	1 demi-coup + 8ème prise envisagée
48	f8	EA8	1 demi-coup + 9ème prise envisagée

Niveau	Case	Affichage Ecran	Recherche par coup
49	g1	BE1	2 demi-coups + 2ème prise envisagée
50	g2	BE2	2 demi-coups + 3ème prise envisagée
51	g3	BE3	2 demi-coups + 4ème prise envisagée
52	g4	BE4	2 demi-coups + 5ème prise envisagée
53	g5	BE5	2 demi-coups + 6ème prise envisagée
54	g6	BE6	2 demi-coups + 7ème prise envisagée
55	g7	BE7	2 demi-coups + 8ème prise envisagée
56	g8	BE8	2 demi-coups + 9ème prise envisagée

4. NIVEAUX DE RECHERCHE DE MAT

Niveau	Case	Affichage	Profondeur de Recherche
1	h1	in1	mat en 1 coup
2	h2	in2	mat en 2 coups
3	h3	in3	mat en 3 coups
4	h4	in4	mat en 4 coups
5	h5	in5	mat en 5 coups
6	h6	in6	mat en 6 coups
7	h7	in7	mat en 7 coups
8	h8	in8	mat en 8 coups

Chaque niveau de jeu correspond donc le plus souvent à une contrainte que vous imposez à SAPPHERE II :

- **les niveaux TOURNOI, de 1 à 8, affichés "tr 1" à "tr 8".**

Tr est l'abréviation de tournoi. L'ordinateur doit jouer un minimum de 40 coups dans un temps donné (le niveau 8 est le plus fort). En principe, vous aussi ! Mais en cas de perte au temps de votre part, vous pouvez tout de même poursuivre la partie.

- **les niveaux de temps de réflexion, de 9 à 16, affichés "At 1" à "At 8".**

At signifie AVERAGE TIME/TEMPS MOYEN. Il s'agit en effet d'un temps de réflexion moyen que l'ordinateur doit "gérer" pendant la partie... Il aura tendance à jouer plus vite en début et en fin de partie.

- **les niveaux "parties au K.O.", de 17 à 24, affichés "Sd 1" à "Sd 8".**

Sd signifie SUDDEN DEATH/MORT SUBITE : toute la partie doit être jouée, par vous comme par l'ordinateur, dans le temps imposé. Le premier à franchir cette limite a perdu : la pendule retombe à 0, l'écran affiche "FL AG", (le DRAPEAU est tombé), 3 bips sonores retentissent pour vous avertir...

Mais si vous le désirez, vous pouvez quand même continuer la partie et la pendule marquera un temps nouveau.

- **les niveaux de profondeur d'analyse, de 25 à 32, affichés "Fd 1" à "Fd 8".**

Fd signifie FIXED DEPTH/PROFONDEUR FIXEE. SAPPHERE II ne peut réfléchir que dans la limite de profondeur imposée.

REMARQUE: ce mode de jeu est particulièrement adapté aux joueurs débutants. Réglé sur Fd1, SAPPHIRE II n'analyse qu'un demi-coup de profondeur. Il n'a donc pas le droit de réfléchir à votre riposte. Il joue comme un joueur humain novice qui "pousse" ses pièces sans pouvoir mesurer les conséquences de son jeu. Il peut ne pas voir un coup facile ou une prise intéressante..

Si un joueur est dans ce cas, réglez l'ordinateur sur un de ces niveaux, analysez ce qui se passe et corrigez le niveau s'il le faut : vous faites alors de SAPPHIRE II un adversaire à la mesure de ce joueur qui pourra ainsi le battre (c'est important, surtout s'il s'agit d'un enfant !). Puis faites évoluer le niveau au fur et à mesure des progrès du joueur. Vous lui apporterez ainsi plaisir de jouer et plaisir de progresser..

- **les niveaux d'analyse, de 33 à 39, affichés "An 1" à "An 8".**

Ils ne sont pas prévus pour jouer des parties, mais pour rechercher des solutions de problèmes difficiles. Dans ces cas, l'ordinateur n'a pas de limite de temps...

- **les niveaux faciles, de 41 à 48, affichés "EA 1" à "EA 8".**

Ils limitent doublement les capacités de l'ordinateur en lui imposant des limites de profondeur d'analyse (un demi-coup) et également des limites dans le calcul de ce que l'on appelle des "variantes tactiques" (prises et échanges de pièces). A ces niveaux, SAPPHIRE II est réellement faible. Vous pouvez donc les utiliser pour un joueur novice. (Ou choisir les niveaux 25 à 32).

- **les niveaux de débutants de 49 à 56, affichés "BE1" à "BE8".**

Ces niveaux constituent l'étape suivante pour un débutant avec une profondeur d'analyse limitée à 2 demi-coups.

Notez que tous les niveaux peuvent être modifiés en utilisant la fonction EASY(voir le paragraphe 4.7). Ceci empêche l'ordinateur de chercher pendant que vous réfléchissez et rend donc son jeu plus faible.

- **les niveaux de recherche de mat, affichés "in 1" à "in 8".**

Ces niveaux utilisent un programme particulier, différent de celui employé pour les parties : ils doivent permettre à SAPPHIRE II de trouver le MAT le plus "court" !

Réglage du niveau :

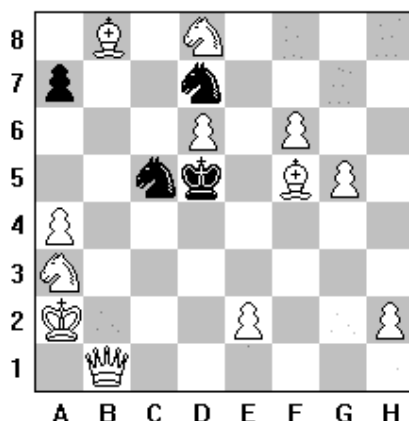
- Appuyez sur NEW GAME et mettez en place la position désirée (voir la fonction SET UP).
- Avant de démarrer la recherche vérifiez la position mise en place avec la fonction VERIFY et vérifiez que la couleur qui va jouer est correcte, sinon changez la en appuyant sur COLOR.
- Pour déterminer la profondeur de recherche de mat, appuyez sur LEVEL jusqu'à ce que l'écran affiche "LE. in 1". Choisissez alors le nombre de coups nécessaires pour mater (connu ou estimé) en appuyant sur une des touches de A1 à H8.
- Appuyez sur GO pour sortir, puis à nouveau sur GO pour démarrer la recherche.

Votre SAPPHIRE II peut résoudre la plupart des problèmes de Mats jusqu'aux Mats en 8 coups, même ceux dont la solution comporte des roques, prises en passant ou promotions de pions.

Les autres niveaux de jeu trouveront certainement un Mat en moins de temps (et même parfois beaucoup moins de temps), mais il n'est pas sûr que ce soit le MAT le plus court...

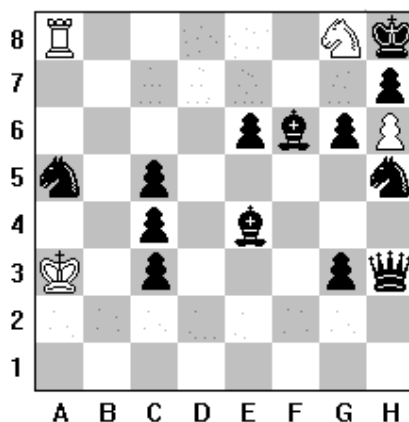
Ainsi, dans la position du diagramme ci-dessous, SAPPHIRE II, réglé sur le niveau "in 4" met 40 secondes pour trouver Fxa7 et annonce MAT en 3 coups. Mais, réglé sur un niveau de partie, il ne mettra que 11 secondes pour trouver e2e4. Par contre, ce coup aboutit à un mat en 5 coups...

Diag 3



Dans cette autre position, le MAT en 6 coups est trouvé beaucoup plus vite par SAPHIRE II lorsqu'il est réglé sur le niveau "in 6".

Diag 4



La solution: Tb8 prend environ 46 secondes à l'ordinateur réglé à ce niveau "in 6" et deux bonnes heures en recherche normale.

Vous allez voir défiler sur l'écran, toutes les dix secondes environ, plusieurs informations dans l'ordre suivant:

- l'évaluation de la position "0 00" (dans ce cas particulier, l'ordinateur n'évalue pas la position),
- la profondeur de la recherche " d " et un chiffre : "d 6" signifie que l'ordinateur cherche à 6 demi-coups de profondeur,
- le nombre de coups restant à analyser par l'ordinateur, à la profondeur indiquée. "24 37" signifie qu'il reste 24 coups à analyser sur les 37 coups candidats.
- le temps cumulé de la réflexion, en minutes et secondes,
- le premier coup de la variante principale qu'analyse l'ordinateur, par exemple " G5 G4 " pour le premier coup anticipé des Noirs
- éventuellement, le deuxième coup de cette variante, " F3 H4 " pour la réplique supposée des Blancs
- éventuellement un troisième coup, " D6D5 " pour la réplique des Noirs

Dans cette fonction, SAPHIRE II trouvera le mat le plus court. Il prendra très probablement plus de temps qu'à un autre niveau de jeu, mais il garantit alors que le mat trouvé sera le plus court possible.

Si le mat n'existe pas, l'écran affiche "no nE". AUCUN!

REGLAGE DE NIVEAUX DIFFERENTS POUR LES BLANCS ET LES NOIRS :

- a. Appuyez sur LEVEL puis procédez comme précédemment pour le niveau des Blancs.
- b. Appuyez ensuite sur COLOR et répétez la même procédure pour le niveau des Noirs.
- c. Appuyez sur GO.

Note : Mettre en place un niveau pour les Blancs va changer le niveau pour les Blancs et les Noirs. Mettre en place un niveau pour les Noirs va changer le niveau des Noirs uniquement.

NIVEAUX DE JEUX REPROGRAMMABLES :

Vous pouvez mettre en place votre propre contrôle de temps à la fois pour les 2 côtés ou séparément.

Choisissez et programmez un niveau **TR**, **AT** ou **SD**.

Pour les niveaux **TR** vous pouvez programmer le nombre de coups à jouer dans un temps limité ainsi que ce temps limité, tandis que pour les niveaux **AT** et **SD** vous programmez la durée uniquement. Utilisez la procédure suivante :

Après avoir sélectionné votre niveau de jeu, appuyez sur VERIFY pour entrer dans le mode programmation :

- 1) Si vous avez choisi un niveau **TR** l'écran va afficher " n 40 " avec le " 4 " qui clignote. Ceci représente le nombre de coups à jouer dans un temps fixé. Appuyez sur TRACE FORWARD (<) ou sur TAKE BACK (>) pour augmenter ou diminuer le " 4 " des dizaines.
Appuyez maintenant sur VERIFY/SET UP pour valider votre choix et pour avancer sur le " 0 ". Appuyez sur TRACE FORWARD (<) ou sur TAKE BACK (>) pour augmenter ou diminuer ce chiffre.

Maintenant que vous avez programmé le nombre de coups à jouer, le temps à programmer va s'afficher. Pour le modifier, suivez les instructions ci-dessous :

- 2) Si vous avez choisi un niveau **AT** ou **SD** l'écran va afficher " 00:00:00 " ce qui représente les heures, minutes, secondes " hh:mm:ss ". Vous pouvez programmer le temps en utilisant TRACE FORWARD, TAKE BACK et VERIFY comme ci-dessus.
Une fois que vous avez programmé le niveau des Blancs, appuyez soit sur GO pour enregistrer ce niveau pour les Blancs et les Noirs, soit sur COLOR, pour régler un niveau différent pour les Noirs.
Vous pouvez alors répéter la procédure précédente pour programmer le nombre de coups et le temps pour les Noirs. Appuyez ensuite sur GO.

Le nombre de coups peut aller de 1 à 99 et le temps de 0 à 17:59:59.

- 3) Lorsque vous reprogrammez les niveaux de jeu, les touches suivantes servent à :

- VERIFY : sélectionner le chiffre suivant
- PTION I/II : sélectionner le chiffre précédent
- RACE FORWARD : augmenter le chiffre sélectionné
- AKE BACK : diminuer le chiffre sélectionné
- CLEAR : retourner aux niveaux de jeux préprogrammés
- LEVEL : sortir sans enregistrer le nouveau temps. Utilisez cette touche pour sortir après avoir regardé les niveaux programmables.
- COLOR : enregistrer un niveau différent pour les Noirs
- GO : sortir de la procédure en l'enregistrant et retourner au jeu.

CONFIRMATION DE L'INSTRUCTION: touche Go.

Après avoir réglé le niveau, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur la touche Go pour confirmer l'instruction.

L'écran de SAPPHIRE II affiche [01.-- --].

En bas de cet écran, à gauche, il y a le rectangle blanc. Il indique que c'est aux Blancs de jouer : le TRAIT est aux Blancs ! C'est à vous de jouer. Vous allez pouvoir entrer votre premier coup.

REMARQUE : Attention à ne pas utiliser la touche Go immédiatement après New Game/NOUVELLE PARTIE : cela aurait pour effet de "donner" les Blancs à l'ordinateur qui jouera le premier coup.

Si cela vous arrive, refaites simplement New Game.

2.2 LA PARTIE.

- **COMMENT JOUER UN COUP**, ou comme cela se dit couramment : "ENTRER" UN COUP :

Vous devez entrer les coups en utilisant la notation algébrique et les coordonnées de chaque case.

Exemple: Vous voulez jouer E2 E4.
Appuyez sur les touches : E5 B2 E5 D4

Le coup est affiché sur l'écran avec le carré de la couleur de celui qui vient de jouer. Si votre coup n'est pas légal, vous entendrez 3 bips et vous verrez le message "**Error**" sur l'écran.

L'ordinateur a commencé à calculer sa réplique dès que vous avez fini d'appuyer (ici la dernière touche était D4). Quand il a trouvé, il " bip " et affiche son coup; déplacez alors la pièce voulue sur l'échiquier.

(Pensez que pendant le jeu, SAPHIRE II comptabilise les temps et qu'il utilise votre propre temps de réflexion pour réfléchir de son côté. Certes, il joue au début de la partie en puisant dans sa bibliothèque d'ouvertures, donc très vite... Mais quand il en sortira, il prendra plus de temps pour réfléchir...).

Note : Vous avez un bouton " Sleep mode " sur la gauche de l'appareil. Il permet d'éviter toute interruption accidentelle pendant que l'ordinateur réfléchit. Si vous n'avez pas besoin de cette fonction, mettez vous en position " normal ".

- **COMMENT PRENDRE UNE PIECE :**

Si vous jouez un coup qui vous amène à prendre un pion ou une pièce adverse, vous n'avez pas à l'indiquer, l'ordinateur le comprend en enregistrant votre mouvement et dans sa mémoire, il retire la pièce.

Si c'est lui qui joue un tel coup, l'écran affiche au milieu le symbole " X " ou " ep " si c'est une prise en passant. Retirez votre pièce.

- **COUPS IMPOSSIBLES ET ILLEGAUX :**

SAPHIRE II est programmé selon les règles du jeu d'échecs de la F.I.D.E : il ne joue donc pas de coup illégal. Il ne les accepte pas non plus de la part de son adversaire. Si vous jouez un coup illégal, il fait entendre 3 bips sonores et affiche "**Error**" sur l'écran. (Message "ERREUR"). Entrez alors un autre coup, légal bien sûr !

2.3 LES COUPS PARTICULIERS.

- **LE ROQUE**

Ce coup particulier doit être entré comme un coup de ROI.

Entrez la case DEPART du Roi puis la case ARRIVEE. L'ordinateur comprend : il vous indique ensuite le mouvement de la Tour : exécutez ce mouvement. Le Roque est enregistré.

Si c'est l'ordinateur qui roque, il procédera de la même manière : mouvement du Roi puis mouvement de la Tour.

Rappelez-vous que vous n'avez pas le droit de roquer :

- si le Roi ou la Tour ont déjà été déplacés,
- si votre Roi est en échec,
- si votre Roi, au cours de son déplacement, passe par une case où il serait en échec.

- **LA PRISE EN PASSANT**

Pour cette prise particulière, vous n'avez qu'à entrer la case de DEPART et la case d'ARRIVEE de votre pion, comme pour un coup normal. SAPHIRE II comprend et retire automatiquement du jeu le pion qui a été pris.

Lorsque c'est lui qui effectue une prise en passant, il vous le signale sur l'écran par les lettres EP ainsi que le symbole X.

Rappelez-vous, à ce propos, que seul un pion peut effectuer cette prise particulière et qu'elle n'est légale que si elle "suit" immédiatement le double mouvement du pion concerné.

L'ordinateur, ou vous même, peut effectuer une prise en passant en mode SET UP.

Diag (5,6,7)



• LES PROMOTION OU SOUS-PROMOTION

Si l'un de vos pions atteint la 8ème rangée, vous avez le droit de le transformer en DAME - c'est la Promotion - ou en une autre pièce : c'est la Sous-Promotion.

SAPPHIRE II vous interrogera donc pour savoir la pièce que vous désirez entrer à la place de votre Pion :

Il affiche "**Pr o ?**", cela signifie : quelle promotion ?

Pour lui répondre, appuyez sur la touche du clavier marquée du symbole de la pièce choisie. Il enregistre. N'oubliez pas de placer la pièce que vous avez choisie sur l'échiquier.

Quand SAPPHIRE II promet un de ses pions, il affiche sur l'écran le symbole de la pièce qu'il a sélectionnée et le fait clignoter. Si vous n'avez pas vu l'affichage, vous pouvez utiliser le mode VERIFY pour savoir quelle pièce il a choisi.

Exécutez son coup et placez la pièce choisie par l'ordinateur sur l'échiquier, à la place du pion noir.

L'ordinateur, ou vous même, peut effectuer une promotion ou sous-promotion en mode SET UP.

• LE PAT ET LA PARTIE NULLE

SAPPHIRE II annonce un PAT en affichant sur l'écran les symboles "**dr Stl**".

SAPPHIRE II reconnaît les conditions spéciales de la partie nulle telles qu'elles ont été établies par la F.I.D.E. :

- "matériel" insuffisant pour mater, indiquée par "**dr ins**"
- 50 coups sans prise et déplacement de pion, indiquée par "**dr 50**"
- répétition d'une position à 3 reprises, par un même joueur, indiquée par "**dr 3rd**".

• L'ECHEC AU ROI

SAPPHIRE II l'annonce au moyen du symbole " + ", à droite de l'écran.

• L'ECHEC ET MAT

SAPPHIRE II ANNONCE les Mats.

Il est signalé par le mot "**nA tE**", suivi du nombre de coups qu'il a calculé pour arriver au mat.

Le Mat ou la Partie Nulle ne sont pas les seules issues d'une partie d'Echecs. Un joueur peut :

- **perdre au TEMPS :**
cette conclusion de partie n'existe que pour les niveaux de jeu limités dans le temps.
SAPPHIRE II affiche alors "**FLAG**". Pour lui, la partie est terminée. Mais il vous permet quand même de la continuer, si vous le désirez.
- **ABANDONNER :**
lorsque SAPPHIRE II réalise qu'il n'a plus aucune chance de sauver la partie, il décide alors d'abandonner et affiche sur son écran "**rESiGn**", ce qui signifie RESIGN/ABANDON! Là encore, vous pouvez arrêter la partie ou la continuer tout simplement en entrant votre coup. Notez que SAPPHIRE II n'abandonne qu'une seule fois par partie.

3. LES FONCTIONS PEDAGOGIQUES DE VOTRE SAPHIRE II.

Elles vont transformer votre ordinateur - jusqu'ici ADVERSAIRE impitoyable - en PARTENAIRE CONVIVIAL et même en PROFESSEUR.

Elles marquent ainsi le formidable apport de l'informatique dans ce jeu millénaire des échecs : avec ces fonctions, SAPHIRE II va aider son adversaire à faire l'apprentissage du jeu. Il ne s'agit pas de lui permettre de "tricher" mais bien de l'aider à se familiariser avec les bases du Jeu et de progresser.

3.1 LE CONSEIL : touche Hint/CONSEIL.

SAPHIRE II accepte, sur demande, de vous suggérer un coup à jouer!

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur cette touche Hint.

L'ordinateur vous indique alors le coup qu'il considère comme le meilleur pour vous, à ce stade de la partie mais dans la limite du temps de réflexion que vous lui avez laissé (cette fonction s'adresse donc surtout au joueur débutant) : l'écran affiche en intermittence "**Hin TI**" et les coordonnées du coup qu'il vous conseille.

Vous pouvez jouer ce coup - utilisez alors la touche GO et déplacez votre pièce sur l'échiquier - ou jouer n'importe quel autre coup que vous entrez alors normalement !

Vous pouvez également utiliser cette touche lorsque l'ordinateur réfléchit : il vous indique alors la première variante qu'il est en train de calculer, celle qu'il pense être la meilleure à ce niveau.

En début de partie, il ne vous donnera vraisemblablement qu'un coup. Mais plus vous avancerez dans la partie, plus la suite de coups sera susceptible d'être longue : jusqu'à 9 demi-coups.

3.2 L'ENTRAINEMENT : touche Training.

Cette fonction, comme la précédente, est surtout destinée aux joueurs débutants. Elle leur permet d'identifier tous les coups possibles, (les coups candidats) dans une position donnée.

L'opération se déroule en trois temps :

1er temps : quand c'est à votre tour de jouer, appuyez sur cette touche Training : SAPHIRE II vous indique alors la case DEPART de la première pièce susceptible de jouer un coup légal.
Si vous continuez d'appuyer sur Training, SAPHIRE II vous désigne successivement toutes les autres pièces susceptibles de jouer. Quand il n'y en a plus, l'écran revient à l'affichage initial
"**xx** -- --".

2ème temps : vous sélectionnez une pièce en pressant GO lorsque sa case DEPART apparaît à l'écran.
Appuyez à nouveau sur la touche Training, l'ordinateur indique la (ou les) case(s) d'ARRIVEE possibles de cette pièce.

3ème temps : si vous décidez d'accepter le mouvement affiché, appuyez sur la touche GO. SAPHIRE II enregistre le coup. Déplacez votre pièce. L'ordinateur donne ensuite sa réponse.

Si vous désirez jouer un autre coup, utilisez la touche CLEAR (EFFACE) pour effacer l'écran et entrez votre coup.

La touche Clear permet donc ici de sortir de cette fonction et de reprendre le cours de la partie.

3.3 LE RETOUR EN ARRIERE (Take Back) : touche <

Elle vous permet d'effectuer un retour en arrière, jusqu'à 400 demi-coups (soit 200 coups) !

Cette fonction, exceptionnelle, doit vous aider à corriger une erreur ou à adopter une nouvelle stratégie. Elle a donc une vocation pédagogique.

Appuyez sur cette touche Take Back lorsque c'est votre tour de jouer (rappelez vous que l'ordinateur n'accepte généralement pas d'instructions quand il réfléchit).

SAPHIRE II vous indique sur l'écran son dernier demi-coup, A L'ENVERS : coordonnées des cases ARRIVEE et DEPART. Entrez ce demi-coup.

Chaque fois que vous appuierez à nouveau sur Take Back, l'ordinateur indiquera le demi-coup à jouer en arrière.

Si une pièce prise précédemment doit être replacée pendant cette manipulation, SAPPHIRE II inscrit sur l'écran l'initiale de la pièce, sa couleur et la case où elle doit être replacée. Remettez cette pièce sur l'échiquier.

Si vous revenez par Take Back jusqu'au début de la partie, l'ordinateur affiche "**bEGin**": BEGINNING / COMMENCEMENT.

Lorsque vous êtes ainsi revenu à la position souhaitée, il vous suffit d'entrer directement le nouveau coup que vous voulez jouer. Ainsi vous remplacez le coup sur lequel vous êtes revenu par un nouveau coup. SAPPHIRE II comprend et propose lui aussi sa nouvelle réplique. La partie peut reprendre.

Notez que si vous avez utilisé les fonctions COLOR ou SET UP, les coups qui précédaient ont été effacés, vous ne les retrouverez pas avec TAKE BACK et l'ordinateur affiche "**bEGin**".

3.4. LE RETOUR EN AVANT (Trace Forward) : touche >

Cette fonction vous permet, lorsque vous avez effectué des retours en arrière (par TAKE BACK ou RESTORE), de repartir vers l'avant et de faire défiler les coups joués.

Vous pouvez aussi l'utiliser lorsque, ayant interrompu une partie, vous la reprenez et que vous voulez vous remettre en mémoire les coups déjà joués. Remplacez vous en début de partie, pressez Trace Forward et déplacez les pièces du jeu, au fur et à mesure.

Quand vous arrivez à la dernière position jouée, SAPPHIRE II indique "**En d**" /FIN. Pour effacer ce message de l'écran appuyez sur CLEAR. Vous pouvez alors continuer normalement.

3.5 LE RETOUR COMPLET : touche Restore.

Cette fonction est complémentaire de la précédente : appuyez sur la touche Restore et vous revenez immédiatement en début de partie. Cette fonction vous permet à tout moment de revenir en arrière jusqu'au début de la partie, à condition que vous n'ayez pas joué, à ce moment là, plus de 200 coups. Si vous avez joué plus de 200 coups, l'ordinateur reviendra de 200 coups en arrière, seulement.

Appuyez d'abord sur LEVEL, puis sur RESTORE, L'écran affiche "**bE Gin**", BEGINNING/COMMENCEMENT. Appuyez maintenant sur GO. Utilisez la fonction Trace Forward pour faire défiler tous les coups joués jusque là.

Mais attention, si vous décidez de changer et d'entrer à un moment quelconque un nouveau coup, sachez que vous effacerez alors les coups suivants dans la mémoire de l'ordinateur .

3.6 L'ARBITRAGE : touche Referee.

Si vous souhaitez jouer contre un autre joueur, SAPPHIRE II vous le permet grâce à cette fonction.

L'ordinateur-arbitre contrôle alors les temps de la partie- s'ils ont été fixés - et surtout la LEGALITE des coups.

C'est important dans le cas de deux joueurs débutants qui commettent souvent des fautes en jouant des coups illégaux. En refusant ces coups, en obligeant ces joueurs à corriger leurs erreurs, l'ordinateur exerce un ROLE PEDAGOGIQUE essentiel.

Il y a d'autres possibilités d'utilisation de cette fonction, plus sophistiquées : par exemple, si vous souhaitez entrer une suite de coups sans que l'ordinateur y réponde - ce peut être l'occasion d'entrer une variante d'ouverture - vous pouvez le faire en appuyant sur cette touche.

SAPPHIRE II ne fera aucune analyse pendant ce temps.

Séquence:

- pressez Referee, deux fois,
- l'écran affiche "**rE F ≡**", la fonction est activée,
- entrez la suite de coups choisie.

Pour sortir du mode Referee,

- appuyez à nouveau sur Referee,
- l'écran affiche "**rE F**".

Vous êtes sortis de ce mode. Vous pouvez normalement continuer la partie.

Quand vous êtes dans ce mode, votre ordinateur se contente donc d'enregistrer les coups et de les mettre en mémoire (une bonne façon de conserver une partie face à un adversaire humain) tout en veillant à ce qu'ils soient légaux.

Note : Lorsque vous êtes en mode REFEREE, tous les autres modes restent disponibles (HINT, SET UP...).

3.7 EVALUATION DE LA PARTIE (Touche Verify/Set Up)

Vous pouvez demander à votre SAPPHIRE II d'évaluer votre partie en nombre de points ELO.

Appuyez sur touche OPTION I/II une fois et puis sur VERIFY/SET UP pour afficher l'évaluation courante. SAPPHIRE II assigne 1400 points par défaut.

- A. Appuyez sur GO pour quitter cette évaluation par défaut
- B. Appuyez sur CLEAR pour effacer l'écran
- C. Appuyez sur la touche symbole du Pion pour évaluer la partie. SAPPHIRE II doit être en condition d'abandon, de partie nulle ou de Mat sinon vous entendrez 3 bips et " Error " va s'afficher.
- D. Appuyez sur la touche symbole du Cavalier si vous proposez une partie nulle. SAPPHIRE II va considérer une partie nulle en se référant à l'évaluation et au score. Une partie ne peut pas être nulle s'il n'y a pas eu au moins 20 coups joués. L'écran va afficher " REJECT " et refuser la partie nulle.
- E. Appuyez sur la touche symbole du Fou pour demander à SAPPHIRE II d'évaluer cette partie en tant que partie perdue.

Note : Pour évaluer une partie, SAPPHIRE II ne doit jouer que pour une seule couleur (Blanc ou Noir) et ne pas faire de retours en arrière.

Le système d'évaluation utilise la même formule que celle de l'USCF avec 2 échelons. Le premier échelon est pour les débutants et permet une progression rapide. La formule est la suivante :

" PELO " pour la force ELO du **P**layers/Joueurs
" OELO " pour la force ELO de l' **O**pponents/Adversaire
" G " pour le nombre de parties jouées

partie gagnée : $((PELO \times G) + (OELO + 400)) \div (G + 1)$

partie nulle : $((PELO \times G) - (OELO + 0)) \div (G + 1)$

partie perdue : $((PELO \times G) + (OELO - 400)) \div (G + 1)$

Les débutants restent dans ce premier échelon pour les 20 premières parties puis ils passent au deuxième.

partie gagnée : $(PELO - ((OELO - PELO) \times 0,04) + 16)$

partie nulle : $(PELO - ((OELO - PELO) \times 0,04) + 0)$

partie perdue : $(PELO - ((OELO - PELO) \times 0,04) - 16)$

4. LES FONCTIONS SPECIALES.

4.1 LE JEU ALEATOIRE : touche Random.

SAPPHIRE II choisit automatiquement le meilleur coup de son évaluation, en fonction de la profondeur d'analyse que vous lui avez fixée. C'est toujours le cas lorsqu'il est sorti de sa bibliothèque d'ouvertures.

En activant cette fonction, vous l'obligez, non pas à choisir automatiquement son meilleur coup, mais à choisir un coup au hasard, parmi les meilleurs qu'il a évalués.

Il y a quatre niveaux de jeu aléatoires de plus en plus contraignants :

- appuyez sur la touche Level puis sur Random,
- l'écran affiche "rA nD ". La fonction Random n'est pas activée, SAPPHIRE II va jouer vraisemblablement son coup le plus fort.
- Appuyez à nouveau sur les 2 touches, vous activez la fonction,
- l'écran indique "rA nD-",
- appuyez à nouveau,
- l'écran affiche alors "rAnD="
- appuyez encore une fois,
- l'écran indique "rA nD≡".

Au fur et à mesure de l'option choisie, l'ordinateur sera obligé de varier de plus en plus son jeu. Mais vous devez savoir que, ce faisant, vous l'affaiblissez !

L'affichage de l'option apparaît deux secondes à l'écran puis disparaît. Votre instruction est acceptée.

4.2 LE SECOND MEILLEUR COUP : touche Next Best.

Il peut être intéressant pour vous de connaître dans une position donnée, après un coup des Noirs, quel autre coup aurait pu jouer l'ordinateur, d'une force sensiblement égale ou tout juste inférieure, à ce stade de la partie.

Vous forcez ainsi SAPPHIRE II à reprendre son coup précédent et à jouer son deuxième meilleur coup.

Pour cela,

- appuyez sur LEVEL
- pressez la touche Next Best
- SAPPHIRE II affiche à l'envers les coordonnées de son demi - coup précédent,
- exécutez ce coup sur l'échiquier,
- l'écran affiche alors "AL t" puis le nouveau demi-coup.

Notez que l'ordinateur peut alors rejouer le même coup s'il considère qu'il n'y a pas de deuxième meilleur coup dans cette position.

4.3 LE CHANGEMENT DE COULEUR : touche Color

Cette fonction est surtout importante dans les modes VERIFICATION DE POSITION et ENTREE DE POSITION, comme nous le verrons plus loin : elle permet de passer d'un camp à l'autre. De même en mode LEVEL elle permet de régler les Blancs et les Noirs à des niveaux différents.

Si vous utilisez cette touche en cours de partie, vous inversez les couleurs des deux camps. Mais vous devez savoir qu'en prenant les Noirs, vous les faites jouer deux coups de suite et que tous les coups joués auparavant se trouvent effacés : la partie commence avec la position du moment.

Il est possible, également dans cette fonction, d'inverser le jeu :

en début de partie, placez les Blancs en haut de l'échiquier et les Noirs en bas.

Séquence: → New Game → Color → GO.

SAPPHIRE II commence la partie avec les Blancs en haut de l'échiquier.

4.4 L'INFORMATION : touche Info.

Cette fonction spécifique à l'ordinateur d'échecs vous donne en cours de partie toute une série d'informations sur la façon dont SAPPHIRE II évalue le déroulement du jeu.

Elle fonctionne de deux manières:

A. à la demande :

- pressez Info,
- SAPPHIRE II indique le temps cumulé du camp qui joue, l'écran affiche "totAL" pendant une seconde puis ce temps,
- pressez à nouveau Info,
- l'écran indique le temps de l'adversaire,

- pressez encore, SAPPHIRE II affiche "**Score**" (pour Score) et donne le "score" du camp qui joue : c'est son EVALUATION DE LA POSITION en cours, exprimée en points et centièmes de points . Si cette évaluation est négative, le score sera précédé du signe " - ",
- pressez une autre fois Info, l'écran affiche "**count**" (COUNT=COMPTAGE) puis le numéro du demi-coup à venir des Blancs. " 05 " signifie que les Blancs ont joué 4 fois et qu'ils vont donc jouer leur 5 ème demi-coup. Cette information est très utile dans les niveaux TOURNOI.

En questionnant régulièrement l'ordinateur, vous savez donc comment il juge l'évaluation de la partie.

B. systématiquement:

si vous continuez à jouer sans sortir de la fonction Info, l'écran de l'ordinateur affiche toutes ces informations en rotation lors de sa réflexion. Chaque information reste affichée 2 secondes environ.

La séquence d'informations suivante défile donc toutes les 10 secondes environ :

- le temps utilisé jusqu'à maintenant
- les 3 demi-coups que l'ordinateur pense qui vont suivre
- l'évaluation de la position
- la profondeur de recherche
- le nombre de coups légaux restant à chercher et le nombre total de coups légaux

Pour sortir de cette fonction, appuyez sur Clear. Vous reviendrez alors au système d'informations données naturellement en cours de partie par l'ordinateur quand il réfléchit.

4.5 LA VERIFICATION DE LA POSITION : touche Verify.

Cette fonction, particulière à l'ordinateur d'échecs, est indispensable puisqu'elle permet, suite à une interruption de partie, de retrouver la place de toutes les pièces, dans leur dernière position.

Vous pouvez utiliser cette fonction à n'importe quel moment de la partie.

Elle est aussi très utile pour le débutant qui, peu familier avec son ordinateur, multiplie souvent les erreurs de manipulation et se trouve ainsi en train de jouer sur l'échiquier une partie différente de celle qui est dans la mémoire de l'ordinateur.

- Pressez cette touche Verify/Set Up, UNE FOIS !
(Nous allons voir plus loin que cette touche actionne DEUX fonctions.).
- l'écran indique "**Ver** - -". La fonction est activée.


1) Vous appelez chaque pièce en utilisant sa touche-symbole,

séquence :

- Verify, UNE FOIS, → affichage "**Ver**- -",
- pressez la touche-symbole d'une pièce, par exemple la touche Roi,
- SAPPHIRE II vous indique sur l'écran "**H**" suivi des coordonnées de la case où il doit se trouver. S'il y a erreur, remplacez la pièce sur sa bonne case.

Quand il y a plusieurs pièces de même type à vérifier, il suffit d'appuyer autant de fois que nécessaire sur la touche-symbole.

SAPPHIRE II donne au fur et à mesure la position de chacune.

Quand il n'y a plus de pièces, SAPPHIRE II se contente d'afficher la couleur, l'initiale de la pièce et deux traits : par exemple "  **P** - - " : il n'y a plus de pions blancs à vérifier.

2) Vous entrez les coordonnées d'une case et sur l'écran vous verrez le symbole et la couleur de la pièce qui occupe cette case. Si la case est vide il y aura un blanc sur la partie gauche de l'écran.

Lorsque vous avez fini de vérifier les pièces d'un camp, pressez la touche Color/COULEUR . Le petit rectangle indique la nouvelle couleur. Procédez alors de la même manière..

Pour sortir de cette fonction, pressez la touche Go.

4.6 L'ENTREE DE POSITION : touche Set Up.

Cette fonction vous permet d'ENTRER des positions sur l'échiquier,

- soit pour modifier la position en cours, en retirant, ajoutant ou déplaçant une ou plusieurs pièces des deux camps,
- soit pour entrer une position entièrement nouvelle, afin de l'analyser ou de résoudre un problème d'échecs.

Dans ce mode, SAPPHIRE II accepte et exécute le Roque, la Promotion ou Sous-Promotion des pions et la Prise en passant. Mais vous devez savoir que si vous entrez dans cette fonction Set Up en cours de partie, vous effacez tous les coups précédents.

- Pressez la touche Verify/Set Up, UNE FOIS,
- l'écran affiche "**Ver** --",
- Pressez à nouveau,
- l'écran indique "**Set** --".

Notez que dans cette fonction, SAPPHIRE II ne vous laisse pas entrer une position illégale : par exemple une position sans les deux Rois ou avec plus de un Roi dans un camp !

Si vous l'avez fait, il refusera la position en signalant "**Error**" sur l'écran et fera entendre trois bips sonores.

4.6-1 MODIFICATION DE LA POSITION.

Vous êtes en cours de partie et vous voulez faire des changements :

Vous désirez retirer une pièce ?

- Mettez vous en mode SET UP
- Entrez les coordonnées de la case où elle se trouve. SAPPHIRE II comprend,
- confirmez par Go.

Vous voulez ajouter une pièce ?

- Sélectionnez la pièce en appuyant sur sa touche-symbole,
- l'écran affiche l'initiale et la couleur de cette pièce,
- placez la pièce sur la case voulue et entrez les coordonnées de cette case,
- confirmez par Go.

Vous voulez déplacer une pièce ?

- Entrez les coordonnées de la case où elle se trouve puis celles de la case sur laquelle vous voulez l'amener.

Mais attention: SAPPHIRE II ne vous laisse ajouter dans le jeu que des pièces qui ont été précédemment prises : pas question, par exemple de "s'offrir", en cours de partie, une deuxième Dame.

4.6-2 ENTREE D'UNE POSITION NOUVELLE.

Après Set Up, appuyez sur Clear Board, pour vider entièrement l'échiquier : sans cette instruction, INDISPENSABLE, SAPPHIRE II garderait en mémoire les 32 pièces du jeu dans leur position initiale.

Entrez ensuite les pièces une à une, de la façon suivante :

- entrez d'abord les Blancs.
- assurez-vous que le rectangle blanc s'affiche au bas de l'écran. (Sinon, pressez Color.)

Séquence: Verify → Set Up → Clear Board → touche-symbole de la 1ère pièce blanche → coordonnées de sa case → touche-symbole d'une deuxième pièce → coordonnées de sa case → etc.

- Color, pour entrer les pièces noires,
- touche symbole de la première pièce noire → coordonnées de sa case → etc..
- Go. Vous pouvez jouer.

Si vous entrez plusieurs pièces du même type et de même couleur, il est inutile d'appuyer à chaque fois sur la touche-symbole.

Un conseil: pour être sûr que tout a été correctement enregistré, vérifiez la nouvelle position par Verify. Cette fonction ENTREE DE POSITION est nécessaire lorsque vous voulez entrer un problème de MAT.

4.7 LA FACILITE : touche Easy.

Nous avons vu qu'il existe des niveaux de jeu réservés aux débutants (EA et BE). A ces niveaux, l'ordinateur est limité dans sa profondeur d'analyse et dans ses calculs de variantes tactiques (prises et échanges), ce qui en fait un adversaire beaucoup plus facile.

Mais il existe en outre une fonction Easy activée par une touche spéciale sur le tableau des commandes.

Entrer dans cette fonction interdit à SAPPHIRE II de réfléchir sur votre propre temps de réflexion, ce qu'il fait bien évidemment d'habitude. Plus vous prenez de temps pour réfléchir plus sa réplique est forte puisqu'il a réfléchi également plus longtemps. Ainsi, avec EASY, vous l'affaiblissez en limitant son temps de réflexion.

La touche Easy est opérationnelle, quelque soit le niveau de jeu sur lequel est réglé l'ordinateur à ce moment-là.

- Pressez LEVEL puis Easy,
- l'écran indique "ESY", la fonction n'est pas activée,
- Pressez à nouveau,
- l'écran affiche "ESY=", la fonction est activée.

Pour sortir de cette fonction, pressez GO.

4.8 L'EFFACEMENT (Clear/Clear Board) : touche C/CB

Cette touche a différentes fonctions :

- Dans les fonctions SET UP et LEARN, cette touche permet de "vider" la mémoire de l'échiquier.
- Cette touche peut aussi vous servir, en cours de partie : si vous avez commencé à entrer un coup et si vous changez d'avis, pressez C/CB, ce qui est déjà inscrit sur l'écran s'efface et à la place apparaît le carré de la couleur de celui qui a le trait. Vous pouvez entrer votre nouveau coup.
- Clear Board permet de sortir des fonctions ENTRAINEMENT, SAUVEGARDE et INFORMATIONS et également d'effacer les informations qui sont à l'écran.

4.9 LE REGLAGE DES SONS : touche Sound.

SAPPHIRE II vous propose 4 réglages différents, avec la touche Sound.

- Réglage 1 Affichage " Sound " : il n'y a aucun son.
- Réglage 2 Affichage " Sound – " : il n'y a qu'un seul son, quand l'ordinateur annonce qu'il joue un coup.
- Réglage 3 Affichage " Sound = " : il y a un son chaque fois que vous jouez ou que SAPPHIRE II joue et chaque fois que vous pressez une touche de fonction.
- Réglage 4 Affichage " Sound ≡ " : il y a tous les sons précédents mais, en plus, l'ordinateur fait entendre un double bip et vous indique sur l'écran les coordonnées de la ou des pièces qu'il menace. Ceci est utile pour les débutants.

Pour entrer dans cette fonction, utilisez la touche Sound jusqu'à obtenir le réglage désiré.

Une fois votre réglage effectué, SAPPHIRE II revient automatiquement à la partie, après une ou deux secondes environ.

4.10 LA CONFIRMATION : touche Go.

La touche GO remplit plusieurs rôles, comme vous avez pu vous en rendre compte.

Notez que dans beaucoup de cas, lorsque le message " Error " apparaît, c'est que vous avez oublié d'appuyer sur la touche Go pour sortir de la dernière fonction utilisée.

Elle sert :

- à faire jouer SAPPHIRE II (pour les Blancs ou les Noirs) même en mode REFEREE
- à sortir d'une fonction comme VERIFY, LEVEL, SET UP
- pour démarrer une recherche de Mat
- pour démarrer les modes AUTOPLAY et DEMO

mais elle peut aussi servir à:

- obliger l'ordinateur à jouer :
soit à votre place quand c'est votre tour de jouer, soit immédiatement quand c'est son tour. Vous lui imposez ainsi un handicap supplémentaire en interrompant sa réflexion. Mais il convient alors de lui laisser environ 5 secondes de réflexion, le temps tout de même de calculer un coup de qualité !
- changer de couleur en début de partie :
faites New Game et Go, l'ordinateur joue les Blancs (notez qu'à la différence de ce qui se passe avec la fonction Color, il n'y a pas changement de position des Blancs et des Noirs).
- pour changer de couleur en cours de partie :
attendez que ce soit votre tour de jouer et appuyez sur GO. L'ordinateur va jouer pour vous et vous jouerez l'autre couleur
- laisser l'ordinateur jouer contre lui-même. A chaque fois que vous appuyez sur GO l'ordinateur joue pour la couleur qui a le trait (en fonction du niveau qui a été sélectionné).
- pour accepter un conseil. En mode HINT, vous pouvez accepter le conseil affiché à l'écran en appuyant sur GO.

4.11 LA SAUVEGARDE DE PARTIES : touche Save Game.

Cette fonction permet de conserver (ou d'effacer) une partie déjà jouée dans la mémoire de l'ordinateur. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 64 parties.

Si vous utilisez cette fonction pour la première fois, vous allez " loger " votre partie sur la première case de l'échiquier:

- Appuyez sur la touche Save Game quand c'est à votre tour de jouer,
- l'écran affiche "SAVE XX", XX représentant une case vide par exemple B1,
appuyez sur SAVE GAME, l'écran affiche " SAVE B1 ".

Votre partie est sauvegardée en B1. Vous pouvez en sauvegarder 64.

Exemple : pour sauvegarder une partie en C5, appuyez sur SAVE GAME puis sur C3, l'écran affiche "SAVE C-", appuyez sur E5.

Cette fonction n'est utilisable que pour une partie qui a débuté en mode NEW GAME. Vous ne pouvez pas sauvegarder une partie en mode SET UP.

Lorsque vous sauvegardez une partie sur une case où une autre partie a été sauvegardée préalablement, cette dernière est automatiquement remplacée par la nouvelle.

Si vous voulez effacer une partie qui avait été sauvegardée, par exemple en C5, appuyez sur NEW GAME, puis sur SAVE GAME et sur C3 et E5.

Pour sortir de cette fonction, appuyez sur la touche Clear Board.

4.12 LA RESTITUTION D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE : touche Load Game.

Cette fonction permet de restituer une partie sauvegardée dans la mémoire de l'ordinateur.

Séquence:

- Pressez New Game,
- pressez LOAD GAME,
- SAPPHIRE II indique successivement les cases où une partie a été mise en mémoire : " **LOAD XX** "

Sélectionnez la partie que vous voulez lire, en entrant les coordonnées de sa case.

Afin de lire la partie, appuyez sur la touche Verify pour mettre en place les pièces et ensuite sur la touche Trace Forward ou Take Back pour la faire "défiler".

Cette fonction n'est utilisable qu'en position NEW GAME. Vous ne pouvez pas restituer une partie en mode SET UP.

Pour sortir de cette fonction, appuyez sur la touche Clear Board.

Note : toutes les informations (temps utilisé, score...) sont sauvegardées en même temps que la partie par SAVE GAME puis restituées par LOAD GAME.

4.13 REVOIR UNE PARTIE : touche Replay.

Vous êtes en train de jouer et vous voulez revoir - et noter éventuellement - les coups déjà joués.

→ Pressez Replay,

SAPPHIRE II revient au début de la partie puis fait défiler les coups, un par un.

→ Pressez CLEAR, pour sortir de la fonction et continuer la partie.

4.14 L'ANALYSE D'UNE PARTIE :

(pour envoyer les informations à un PC vous avez besoin du distributeur NOVAG)

Cette fonction vous permet de faire analyser par l'ordinateur une partie en mémoire ou que vous venez de jouer.

Il peut analyser le jeu des Blancs, des Noirs ou des deux.

Appuyez sur Level pour sélectionner le niveau auquel vous voulez que chaque mouvement soit analysé

puis sur Analyse,

vous lisez sur l'écran "AnALY " : l'ordinateur n'analyse pas.

Appuyez une seconde fois, vous lisez " AnALY – " : l'ordinateur analyse les coups des Blancs.

Appuyez une troisième fois, vous lisez " AnAL Y–" : l'ordinateur analyse les coups des Noirs.

Appuyez une quatrième fois, vous lisez " AnALY=" : l'ordinateur analyse les coups des deux camps.

Appuyez sur GO pour sortir du mode LEVEL et démarrer l'analyse.

L'ordinateur va analyser chaque coup et envoyer le résultat à l'interface.

Vous pouvez stopper l'analyse en appuyant sur GO pour que l'ordinateur arrête de réfléchir puis, pendant que le coup est affiché, appuyez sur LEVEL puis sur ANALYSE jusqu'à ce que " AnALY " s'affiche sur l'écran. Appuyez sur GO pour sortir du mode LEVEL. Vous pouvez maintenant utiliser les fonctions TRACE FORWARD et TAKE BACK, votre partie étant toujours en mémoire.

4.15 LE JEU SEUL OU EN DEMONSTRATION : touche C3

Votre SAPPHIRE II est capable de jouer contre lui-même.

Observer son jeu est une bonne manière de se familiariser avec les Echecs et la façon de jouer de l'ordinateur !

→ Pressez Level,

→ pressez C3,

→ l'écran affiche " Auto≡ ", puis le niveau de jeu,

→ pressez Go, pour lancer la partie.

SAPPHIRE II affiche sa réflexion et les coups qu'il joue, alternativement pour les Blancs et pour les Noirs. Pour suivre, déplacez les pièces sur votre échiquier.

Lorsque la partie est terminée, SAPPHIRE II s'arrête.

Si vous le réglez sur Demo (DEMONSTRATION), l'ordinateur enchaînera partie après partie. Il suffit pour cela d'appuyer une ou deux fois sur la touche C3 : l'écran affiche " dEno≡". La fonction est activée.

Si vous voulez accélérer le début de la partie, appuyez sur REPLAY puis sur TRACE FORWARD jusqu'à la position que vous désirez. Appuyez ensuite sur la touche CLEAR.

Pour sortir de ce mode, pressez la touche Go ou New Game.

4.16 LES TABLES DE TRANSPOSITION / HASH TABLES : Touche A1

"Les tables de transposition sont des zones de mémoire destinées au stockage de positions sur lesquelles le programme retombe plusieurs fois lors de son analyse.

Lorsque l'ordinateur rencontre une position déjà stockée dans la table, il n'a pas besoin de l'évaluer car il sait que cela a déjà été fait précédemment. Cette technique fait gagner beaucoup de temps et améliore considérablement le jeu en finale."

(Extrait de "Echecs et Mips", Auteur: F.Louguet)

Cette "propriété" de SAPPHIRE II est normalement activée, par défaut.

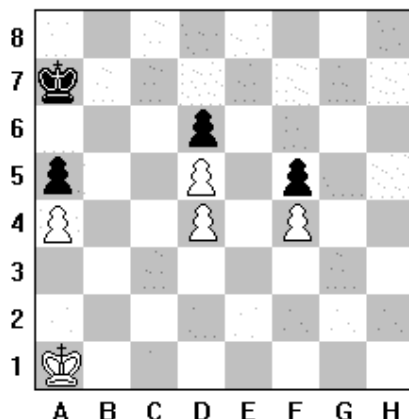
→ affichage écran "hASh≡", la fonction est active,

Si vous voulez supprimer la fonction, donc affaiblir votre adversaire,

→ affichage écran "hASh",

Vous venez d'interdire à SAPPHIRE II d'utiliser ses tables de transposition.

Dans la position ci-dessous, SAPPHIRE II avec sa fonction HASH TABLES active, trouve le bon coup KB1 en 28 secondes et gagne la partie.



Avec les HASH TABLES désactivées, il devrait analyser cette position plusieurs heures avant de trouver KB1 !

4.17 LA RECHERCHE SELECTIVE : Touche B2

Cette fonction permet à l'ordinateur de trouver certaines combinaisons difficiles beaucoup plus rapidement qu'en analyse simple.

Elle est normalement activée, "par défaut", l'écran affiche "SEL=" . Si vous voulez la supprimer, c'est un handicap pour SAPPHIRE II qui jouera à un niveau moins fort d'environ 120 points.

4.18 OUVERTURES PASSIVES : Touche C3

Activer cette fonction revient à obliger SAPPHIRE II à "jouer tranquille" dans l'ouverture, sans chercher à attaquer son adversaire.

Il s'agit, là aussi, d'une fonction normalement activée.

4.19 OUVERTURES ACTIVES : Touche D4

Si vous activez cette fonction, SAPPHIRE II joue des ouvertures plus offensives et peut attaquer dès le début de la partie.

Les ouvertures actives et passives peuvent être activées en même temps !

4.20 BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES : Touche E5

Désactiver cette fonction force l'ordinateur à jouer sans utiliser sa bibliothèque d'ouvertures.

4.21 AUTO-APPRENTISSAGE/LEARN : Touche F6

Cette fonction permet à SAPPHIRE II de mémoriser des positions qui ont, au cours d'une partie, brutalement réduit son score, c'est-à-dire l'évaluation de sa position. L'ordinateur en tient alors compte dans des parties ultérieures et ne répète pas les mêmes fautes.

Mais vous pouvez effacer cette mémoire :

→ quand l'écran affiche "LEARN=" appuyez sur CLEAR

→ maintenant l'écran affiche "cLEAR", la mémoire est effacée.

4.22 EXTENSIONS : Touche G7

Le programme de votre SAPPHIRE II utilise normalement cette fonction qui lui permet de rechercher très loin, en profondeur d'analyse, dans certaines positions extrêmement tactiques.

Désactiver cette fonction l'amène à analyser plus vite, mais la conséquence en est qu'il peut manquer un fort coup tactique.

5. LES FONCTIONS COMPLEMENTAIRES.

Ces fonctions ne sont opérationnelles que lorsque l'ordinateur est relié au SUPER SYSTEM NOVAG.
Pour tout renseignement détaillé sur ce système, contactez le Service Consommateur NOVAG.

Ces fonctions sont accessibles en appuyant sur OPTION I/II 2 FOIS suivi de la touche désirée :
(appuyez à nouveau sur cette touche pendant 2 secondes pour basculer de OPTION I à OPTION II)

- 5.1 **Print Board (Touche H8)**, pour conserver une position particulière, celle en cours (via l'interface)
- 5.2 **Print Game (Touche G7)**, pour conserver la partie en cours (via l'interface)
- 5.3 **Print Moves (Touche A1)**, cette touche sélectionne les coups joués par l'ordinateur qui sont envoyés à l'interface. L'écran affiche alors “ **intEr** ” juste avant l'envoi.
- 5.4 **Video (Touche E5)**, quand vous appuyez sur cette touche, l'écran affiche “ **VidEo** ” ce qui signifie que le format des informations envoyées est compatible avec l'interface TV NOVAG.
- 5.5 **Human (Touche D4)**, quand vous appuyez sur cette touche, l'écran affiche “ **hunAn** ” ce qui signifie que le format des informations envoyées est plus volontiers utile à un joueur “ humain ”.
- 5.6 **Replay (Touche F6)**, quand vous appuyez sur cette touche, la partie en cours retourne au début et est rejouée.
- 5.7 **Autoclock (Touche B2)**, fonction pendule, quand elle est active (“ **autcl** ”), l'ordinateur transmet le temps des 2 joueurs à l'interface.

Quatre autres fonctions, relatives à la PROGRAMMATION d'une BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES PERSONNELLE nécessitent l'usage du Distributeur NOVAG qui connecte votre SAPHIRE II à un P.C.:

- 5.8 **PRO SAVE**, cette fonction permet à l'utilisateur de mémoriser sa propre bibliothèque d'ouvertures, mais elle ne se composera que d'ouvertures “ secondaires ” (elles vont se placer en dernier dans la mémoire).
 - appuyez sur NEW GAME
 - activez la touche REFEREE (REF≡)
 - entrez les coups de votre bibliothèque d'ouvertures secondaires
 - appuyez sur LEVEL
 - puis sur Pro Save
 - l'ouverture est sauvegardée
- 5.9 **PRO DELETE**, cette fonction permet de détruire une ou toutes les bibliothèques d'ouvertures programmées par l'utilisateur. Ces ouvertures seront alors annulées de la mémoire de SAPHIRE II.
 - appuyez sur NEW GAME
 - activez la touche REFEREE (REF≡)
 - jouez complètement l'ouverture à détruire
 - appuyez sur LEVEL puis sur Pro PRIOR
 - appuyez sur PRO DELETE 2 fois (entre les 2 vous verrez s'afficher : “ **DEL?** ”)

Il n'est pas possible d'utiliser cette fonction en mode SET UP ou COLOR.

- 5.10 **PRO PRIOR**, cette fonction permet à l'utilisateur de mémoriser sa propre bibliothèque d'ouvertures prioritaires.
 - appuyez sur NEW GAME
 - activez la touche REFEREE (REF≡)
 - entrez les coups de votre bibliothèque d'ouvertures secondaires
 - appuyez sur Level puis sur Pro Prior

Attention, avant d'activer cette fonction, vous ne pouvez vous situer ni en mode SET UP, ni en mode COLOR. La dernière ouverture sauvegardée devient l'ouverture prioritaire dans la bibliothèque d'ouvertures que vous avez programmé.

5.11 PRO PRINT, cette fonction permet d'imprimer votre propre bibliothèque d'ouvertures.

- appuyez sur NEW GAME
- appuyez sur LEVEL
- appuyez sur Pro Print

Ceci ne fonctionne qu'en position NEW GAME et à condition que vous ayez déjà quelque chose dans Pro Save ou dans Pro Prior. L'impression se fera dans l'ordre de priorité (de la plus importante à la moins importante).

5.12 BOOK SELECT : sélection d'une bibliothèque d'ouvertures

Cette touche est utilisée pour dire à l'ordinateur quelle bibliothèque d'ouvertures vous souhaitez utiliser : la bibliothèque habituelle ou la votre.

Par défaut l'ordinateur est réglé sur "**nor**" c'est à dire sur la bibliothèque d'ouvertures normale. Vous pouvez le régler sur "**Pro**" pour qu'il se serve de votre bibliothèque d'ouvertures PRO-OP et qu'il ignore la sienne.

Les 2 options suivantes autorise l'ordinateur à utiliser les deux bibliothèques d'ouvertures :

"**nor Pro**" : il va chercher dans la sienne en premier et s'il ne trouve pas de solution, il cherchera dans la votre.

"**Pro nor**" : il va chercher dans la votre en premier.

6. AFFICHAGES A L'ECRAN.

Voici quelques exemples des principales données que vous verrez apparaître sur l'écran de votre SAPPHIRE II:

SAPPHIRE II est prêt à jouer, le TRAIT (rectangle) est aux Blancs.

Coordonnées de votre case DEPART.

Coordonnées DEPART et ARRIVEE de votre demi-coup.

Demi-coup de l'ordinateur: le TRAIT est aux Noirs.

Temps cumulé de réflexion des Noirs.

Un coup en cours d'analyse.

Votre réplique, telle que l'analyse SAPPHIRE II.

La riposte qu'il prévoit alors.

Score des Noirs: évaluation de la position pour les Noirs.

Profondeur de l'analyse en cours.

L'itération en cours: 39 coups sont encore à analyser parmi les 43 coups candidats.

Annonce l'affichage du Score: l'évaluation de la position, calculée par SAPPHIRE II.

Score des Blancs, légèrement négatif: avantage aux Noirs. Trait aux Blancs.

Annonce l'affichage du temps cumulé de réflexion des Blancs.

Temps cumulé de réflexion des Blancs.

Annonce l'affichage du temps cumulé de réflexion des Noirs.

Temps cumulé de réflexion des Noirs.

Annonce l'affichage du nombre de coups déjà joués.

Nombre total de coups joués jusque là.

02.c5xd4

Prise de votre pièce en D4.

Error

Message d'erreur.

rE5, Gn

Message d' ABANDON.

dr 5 tL

Partie nulle dû à un Pat.

dr 3 rd

Partie nulle, suite à la répétition d'une position, à 3 reprises, par le même joueur.

dr 5 0

Partie nulle, suite à 50 coups sans prise ni déplacement de pion.

dr 1 n5

Partie nulle due à une insuffisance de "matériel".

nAtE

Annonce du MAT.

UEr --

Fonction de VERIFICATION.

SEt --

Fonction d'ENTREE DE POSITION.

cLEAr

Fonction d'EFFACEMENT.

SEt 'A8

Il y a une Tour blanche sur la case A8.

Auto ≡

Fonction JOUER SEUL, activée.

rEF ≡

FONCTION ARBITRAGE, activée.

Sound

Indique que les sons ont été supprimés.

rAnd ≡

Fonction ALEATOIRE, activée.

ERSE ≡

Fonction FACILITE, activée.

Pro ?

SAPPHIRE II demande quelle pièce promouvoir.

12. 'A1

SAPPHIRE II vous indique qu'il promet une Tour en A1.

bEG in

Indication du début de partie, dans les fonctions Restore ou Take Back.

End

Le dernier coup de la partie a été joué, il n'y en a plus d'autre dans la mémoire.

LE

Fonction REGLAGE du niveau de jeu.

LE.tr 1

Indication du niveau de jeu sélectionné: tournoi 1, 40 coups minimum, en 5 minutes..

LE.At 2

Autre exemple d'un niveau de jeu sélectionné: At 2 TEMPS MOYEN DE REFLEXION: 5 secondes, en moyenne, par demi-coup.

LE.Sd 4

Autre exemple d'un niveau de jeu sélectionné: Sd 4, SUDDEN DEATH/MORT SUBITE. Toute la partie en 10 minutes! La pendule compte à rebours.

LE.Fd 2

Nouvel exemple d'un niveau de jeu sélectionné: Fd 2, PROFONDEUR D'ANALYSE de SAPPHIRE II limitée à 2 demi-coups.

LE.An 3

Autre exemple d'un niveau de jeu sélectionné: An 3, SAPPHIRE II peut analyser jusqu'à 11 demi-coups d'avance.

LE.EA 5

Autre exemple d'un niveau de jeu sélectionné: EA 5, SAPPHIRE II voit son jeu affaibli.

LE.bE 4

Autre exemple d'un niveau de jeu sélectionné: BE4

LE.in 4

Mat en 4 coups, programmé dans la fonction RECHERCHE DE MAT.

25.h4xG3+

Les noirs prennent votre pièce en G3 et vous annoncent Echec au Roi!

ALT

Fonction SECOND MEILLEUR COUP, activée.

nALTE 1

SAPPHIRE II vous annonce Mat en 1: vous serez mat au coup suivant..

FLAG

Le temps fixé pour la partie est dépassé.

AnAL E-

Fonction ANALYSE, à la fois des coups blancs et des coups noirs.

dE no ≡

Fonction DEMO, appuyez sur GO et SAPPHIRE II va commencer à jouer.

dEL P

SAPPHIRE II vous demande de confirmer l'instruction Delete/Détruire dans la Fonction PROGRAMMATION d'une Bibliothèque d'ouvertures personnelle, dans le SUPER SYSTEM NOVAG.

Autc L≡

Fonction PENDULE activée dans le SUPER SYSTEM NOVAG.

Auto ≡

Fonction AUTOPLAY, appuyez sur GO et SAPPHIRE II va commencer à jouer

intE r≡

ENVOI des coups joués vers l'Interface du SUPER SYSTEM NOVAG.

h un An

SELECTION DU MODE HUMAN pour le Distributeur du SUPER SYSTEM NOVAG.

U id Eo

SELECTION DU MODE VIDEO pour l'Interface du SUPER SYSTEM NOVAG.

no r

SELECTION de la bibliothèque d'ouvertures de SAPPHIRE II dans le SUPER SYSTEM NOVAG.

Pr o

SELECTION de votre bibliothèque d'ouvertures personnelle, dans le SUPER SYSTEM NOVAG.

no r Pr o

SELECTION SIMULTANEMENT de votre bibliothèque et de celle de SAPPHIRE II, dans le SUPER SYSTEM NOVAG, mais celle de l'ordinateur sera consultée en premier.

Pr on or

SELECTION SIMULTANEMENT des 2 bibliothèques, mais la votre sera consultée en premier, dans le SUPER SYSTEM NOVAG.

h int l

Fonction CONSEIL, activée.

hASH ≡

Fonction TABLES DE TRANSPOSITION/HASH TABLES, activée.

SEL ≡

Fonction RECHERCHE SELECTIVE, activée.

PRSS ≡

Fonction OUVERTURES PASSIVES, activée.

Act ≡

Fonction OUVERTURES ACTIVES, activée.

bo oH ≡

Fonction BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES, activée.

LE Ar n ≡

Fonction AUTO-APPRENTISSAGE, activée.

E Ht ≡

Fonction EXTENSIONS, activée.

tE St

Fonction TEST, activée.

7. APPENDICE

7.1 DONNEES TECHNIQUES.

Microprocesseur:	H8 (de type RISC)
Taille du programme:	160 Kbyte de mémoire morte 129 Kbyte de mémoire vive
Taille de la HASH-TABLE	118 Kbyte
Vitesse de l'horloge:	32 mégahertz
Consommation:	1,3 W Max., 150 mA à 9V
Alimentation:	4 piles alcalines de 1,5 V ou adaptateur 9 V NOVAG 8210
Affichage :	écran LCD
Niveaux de jeu:	56 + 8 = 64
Niveaux de recherche de Mat:	8
Annonce d'un mat	jusqu'à 14 demi-coups
Profondeur d'analyse:	jusqu'à 28 demi-coups
Bibliothèque d'ouvertures:	>123.000 demi-coups
Profondeur de la bibliothèque d'ouvertures :	jusqu'à 60 demi-coups
Capacité d'AUTO-APPRENTISSAGE:	Jusqu'à 140 positions
Capacité de SAUVEGARDE:	64 parties, soit environ 10 000 demi-coups
Retour en arrière:	jusqu'à 400 demi-coups
Dimensions:	157 x 82 x 21 mm

7.2 ANOMALIES DE FONCTIONNEMENT.

Tous les ordinateurs d'échecs NOVAG sont testés soigneusement avant de quitter l'usine afin de s'assurer qu'ils sont en parfait état de marche.

Toutefois, si vous rencontrez quelque problème de fonctionnement en utilisant SAPPHIRE II, consultez la liste ci-dessous avant d'envoyer votre appareil en réparation :

- L'ordinateur ne marche pas et l'écran est vide. Vérifiez si l'ordinateur est correctement branché et alimenté.
- Les touches ne fonctionnent pas et quand vous appuyez dessus, aucune réponse n'apparaît.
Eteignez SAPPHIRE II, débranchez l'adaptateur, retournez l'ordinateur: en haut, à droite, il y a un petit trou marqué RESET.
Appuyez sur la touche au fond du trou avec un objet pointu, pendant une dizaine de secondes: vous êtes en train de réinitialiser SAPPHIRE II. Il doit marcher à nouveau.
Si ce n'est pas le cas, contactez le Service Après-Vente NOVAG.
Sachez toutefois qu'en réinitialisant votre ordinateur, vous avez effacé les parties en mémoire.
- SAPPHIRE II ne cesse d'afficher un message d'erreur "**Er r**" quand vous essayez d'entrer des coups. Vérifiez que la position que vous avez sur votre échiquier est bien conforme à celle qui se trouve dans la mémoire de l'ordinateur en utilisant la fonction VERIFY (voir chapitre 4.5). Ce message d'erreur peut aussi se produire si vous avez oublié d'indiquer à l'ordinateur en quelle pièce vous voulez promouvoir un pion arrivé en 8e rangée : appuyez sur la touche de la pièce choisie et la partie pourra reprendre son cours normal.

Mais si la panne persiste, ou si une case ne "répond" plus, contactez le Service Après-Vente NOVAG.

7.3 TEST DE SAPPHIRE II : Touche H8

Cette fonction de test est réservée au technicien du Service Après-Vente NOVAG. Elle n'est opérationnelle qu'avec le SUPER SYSTEM NOVAG. Elle permet alors d'envoyer des informations sur le logiciel, via l'interface.

7.4. ENTRETIEN DE VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG

Essayez la poussière ou la saleté à l'aide d'un chiffon doux.

N'utilisez ni eau ni produit chimique pour nettoyer l'appareil. Tout dommage causé par leur utilisation vous ferait perdre le droit à la garantie.

Conservez toujours l'ordinateur dans un endroit sec et à la température normale de la pièce. Evitez d'exposer l'ordinateur à la chaleur, par exemple à des radiateurs, des spots lumineux, ou un soleil intense etc... car cela risquerait de l'endommager et vous ferait perdre , là aussi, tout droit à la garantie.

Note : référez-vous au bon de garantie joint à l'appareil pour de plus amples détails.

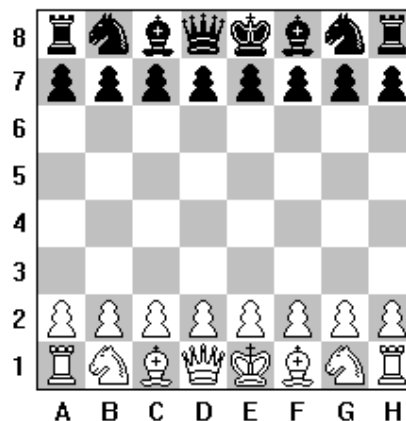
Les caractéristiques techniques de ce jeu peuvent être modifiées sans préavis.

8. RAPPEL DES BASES DU JEU D'ECHECS.

– le jeu se compose de 32 pièces, 16 Blanches et 16 Noires, soit pour chaque camp :

- 1 Roi,
- 1 Dame,
- 2 Tours,
- 2 Fous,
- 2 Cavaliers,
- 8 Pions.

Ces pièces se placent en début de partie comme suit :



- Chaque case de l'échiquier est identifiée par la lettre de la colonne où elle se trouve et par le chiffre de sa rangée. La case E2 se trouve donc à l'intersection de la colonne E et de la rangée 2. Cette "notation dite alphanumérique ou algébrique" est celle utilisée par votre ordinateur d'échecs.
- Chaque joueur joue obligatoirement à son tour : on ne passe pas son tour aux Échecs.
- Ce sont les Blancs qui commencent la partie.
- Un coup aux échecs se compose en fait de deux demi-coups : celui des Blancs puis celui des Noirs. (Dans la pratique, on utilise le plus souvent l'expression "coup" pour simplifier)
- Un "demi-coup" est donc le mouvement d'une pièce d'une case à une autre case, vide ou occupée par une pièce adverse : dans ce cas il y a "prise" de cette pièce et elle doit être retirée de l'échiquier.

- Aux Échecs, on prend une pièce ennemie en occupant sa case.
- Aucune pièce ne peut sauter par-dessus une autre pièce, sauf le Cavalier (et la Tour, mais seulement dans le cas du Roque : voir chapitre 2.2 LA PARTIE)
- Lorsqu'un joueur arrive à placer une pièce sur une case d'où elle attaque le Roi adverse, ce dernier est dit "en échec". Il doit alors obligatoirement :
 - soit se déplacer,
 - soit prendre la pièce attaquante,
 - soit interposer une de ses pièces pour "parer l'échec".
- Lorsque ce Roi ne peut adopter aucune de ces trois solutions, il est déclaré "échec et mat". Le joueur a perdu.
- Lorsqu'un Roi n'est pas en échec mais qu'il ne peut plus se déplacer - alors qu'il y est obligé sans se mettre en échec, ce Roi est dit PAT.
La règle veut alors que la partie soit déclarée nulle.

LE MOUVEMENT DES PIÈCES:

Le Roi se déplace d'une case à la fois, dans toutes les directions mais ne doit jamais se lacer sur une case où il serait en échec.. (Pour le Roque, voir chapitre 2.2 LA PARTIE)

La Dame se déplace horizontalement, verticalement ou diagonalement d'autant de cases qu'elle veut, tant qu'elle ne rencontre pas d'obstacle: extrémités de l'échiquier, bien sûr, ou pièce amie ou ennemie; dans ce dernier cas, elle prend cette pièce.

La Tour se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases qu'elle veut, tant qu'elle ne rencontre pas d'obstacle (comme pour la Dame).

Le Fou se déplace en diagonale, uniquement, d'autant de cases qu'il veut, tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle (comme pour la Dame ou la Tour).

Le Cavalier se déplace de 2 cases dans une direction puis d'une case sur le côté. Son mouvement rappelle le tracé d'un L majuscule. Son mouvement est donc plus complexe. De plus, il peut "sauter" par dessus d'autres pièces, amies ou ennemies.

Le Pion se déplace verticalement, d'une case à la fois.

Toutefois, et seulement pour son premier mouvement, il peut avancer de deux cases, une fois dans la partie.

(Pour les coups particuliers du Pion comme la Prise en passant ou les Promotions et Sous-Promotions, reportez vous au chapitre 2.2 LA PARTIE).

Cet ordinateur d'échecs a été fabriqué suivant les normes de haute qualité et de sécurité de Novag Industries Ltd. La conformité aux normes européennes est garantie par l'importateur dont le nom figure sur la carte de garantie jointe à l'appareil. Ne pas laisser entre les mains des enfants de moins de 36 mois, des éléments pouvant être avalés.

NOVAG®
PERFECT TECHNOLOGY LTD.
 Room 406, Yu Yuet Lai Building
 43-55 Wyndham Street, Central
 Hong Kong
 Tel: (852) 28108202
 Fax: (852) 28108177
 E-Mail: sales@novag.com
 Web Site: <http://www.novag.com>