

INFORMATION GENERALE

Contenu

L'Adaptateur

Le bouton RESET

Mémoire

Mise en place de l'échiquier

Ecran LCD (cristaux liquides)

COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS

Utilisation du système menu

Jouer une partie

La Partie

Jouer un coup

Prendre une pièce

Retour en Arrière

Coups impossible et illégaux

Positionnement des pièces / nouvelle partie

Les Coups Particuliers

Roque

En Passant

Les promotion ou sous-promotion

Le pat et la partie nulle

L'échec au roi

L'échec et mat

Abandonner

LES FONCTIONS SPECIALES

1. NOUVELLE PARTIE
2. CASE A8: RÉGLAGE DU NIVEAU
3. CASE B8: ALEATOIRE
4. CASE C8: FACILE
5. CASE D8: SON
6. CASE E8: MODE ARBITRAGE
7. CASE F8: PARTIE AUTOMATIQUE
8. CASE G8: REVUE DE LA PARTIE (ORIGIN)
9. CASE H8: CHANGEMENT DE CAMPS / CHANGEMENT DE COULEUR
10. CASE A7: SET UP
11. VERIFIER
12. GO/DÉPART
13. LCD INFORMATION

APPENDICE

Entretien De Votre Ordinateur d'échecs Novag

Données Techniques

Exemples d'affichage sur l'écran LCD

Rappel des bases du jeu d'échecs

INFORMATION GENERALE

CONTENU

Cette boîte contient un échiquier en bois, 1 set de pièces de chaque camp (Blancs, Noirs) en bois, 1 d'accès fonction, 1 boîte LCD, 1 câble LCD, 1 adaptateur, 1 câble PC, 1 manuel d'instructions. Veuillez garder la boîte, elle contient des instructions importantes. En cas de dysfonctionnement veuillez renvoyer l'ensemble de la boîte pour réparation.

L'ADAPTATEUR

L'adaptateur NOVAG DC 9v,300mA, avec centre négatif, (Art.No.1021) est inclus, il est recommandé de l'utiliser. Si vous choisissez d'utiliser un autre adaptateur, vous risquez d'abîmer la console, ce cas de figure n'est pas couvert par la garantie. Avant utilisation de l'adaptateur, il est recommandé de vérifier le voltage existant.

NOTE IMPORTANTE: L'examen régulier de tout adaptateur est recommandé, Cet examen doit inclure le câble, la prise et tout autre part de l'adaptateur. En cas de dommage veuillez ne pas utiliser l'adaptateur jusqu'à ce qu'il ait été réparé ou remplacé. L'adaptateur n'est pas un jouet. En cas de non utilisation de l'ordinateur pendant une longue période de temps, il est recommandé de débrancher l'adaptateur. Il est recommandé de ne jamais court-circuiter l'ordinateur.

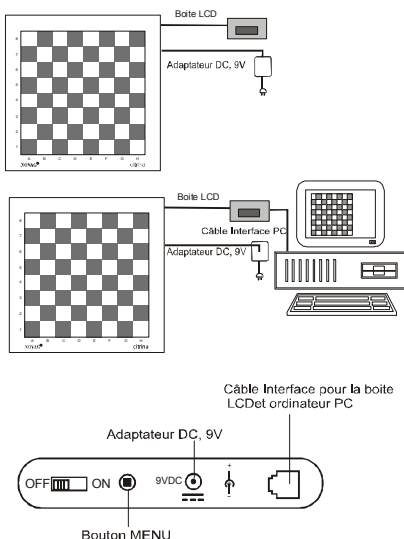
LE BOUTON RESET

Le bouton se trouve au dos de l'ordinateur. Il sert à effacer la mémoire et restaurer l'ordinateur dans son état d'origine. Utiliser un objet pointu (pointe d'un stylo) pour enclencher le bouton. Appuyer pendant 5-10 secondes.

MEMOIRE

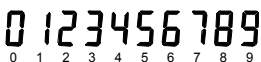
L'ordinateur d'échecs a une mémoire long terme. Il retient les dernières positions de l'échiquier. Cependant, si l'ordinateur est déconnecté, la mémoire sera perdue.


MISE EN PLACE DE L'ECHIQUEUR



ECRAN LCD (CRISTAUX LIQUIDES)

L'écran LCD affiche 6 chiffres alpha numériques, il se trouve dans la boîte noire qui se connecte à l'échiquier en bois durant la partie (voir dessin ci dessus). Il est possible de faire une partie sans l'écran, ou de le connecter en cours de jeu.

Chiffres : 

Lettres : 

L'ÉCRAN:



- | | |
|---|---|
| 1. = Indication de la couleur | 5. = Symbole de la prise en passant d'un Pion |
| 2. = Les 6 caractères alphanumériques | 6. = Symbole de la partie nulle |
| 3. = Signe de séparation des temps à la pendule | 7. = Symbole de l'ÉCHEC ET MAT |
| 4. = Symbole des pièces du jeu | 8. = Symbole de la prise d'une pièce |

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

- | | |
|---|------------|
|  | = Pion |
|  | = Cavalier |
|  | = Fou |
|  | = Tour |
|  | = Dame |
|  | = Roi |

Note: l'affichage sur l'écran LCD "≡" signifie que la fonction est en marche "ON" ou que c'est la valeur 3 de la dite fonction.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ÉCHECS

UTILISATION DU SYSTEME MENU

L'ordinateur d'échec NOVAG utilise un système MENU, Celui ci est contrôlé via les cases A8 – H8 et A7 sur l'échiquier. L'utilisation du système menu est simple, voici quelques conseils.

1. Appuyer sur le bouton MENU sur le coté droit de votre ordinateur. Le mode MENU de l'ordinateur d'échec est enclenché. Les Fonctions disponibles s'affichent en continu sur l'écran à cristaux liquide (LCD). En même temps la case correspondante à chaque fonction s'illumine sur l'échiquier.
2. L'échiquier magnétique fonctionne de la manière suivante: Les pièces et les cases sont aimantées. L'ordinateur enregistre le coup lorsque l'aimant dans la pièce d'échec reconnaît l'aimant d'une case. Il suffit de soulever la pièce pour signaler à l'ordinateur le début d'un coup.
3. Vous pouvez à tout moment entrer une fonction en plaçant la pièce d'accès fonction sur la case respective. Au cas ou une pièce se trouve déjà sur la case, il suffit de la soulever brièvement. Les Fonctions:

Case A8 = Niveau (l'écran LCD affiche le niveau, p.ex. [**LE.tr 1**])

Case B8 = Aléatoire (l'écran LCD affiche [**rAnd**])

Case C8 = Facile (l'écran LCD affiche [**EASY**])

Case D8 = Son (l'écran LCD affiche [**SOUN D**])

Case E8 = Arbitrage (l'écran LCD affiche [**rEF**])

Case F8 = Jeu Automatique (l'écran LCD affiche [**nor**])

Case G8 = Revue de la partie (l'écran LCD affiche [**or iG in**])

Case H8 = Changement de couleur/ changement de camps (l'écran LCD affiche [**FL iP**])

Case A7 = Mise en place (l'écran LCD affiche [**SETuP**])

4. En cas d'erreur dans le choix de la fonction, appuyer sur le bouton MENU (sur le coté de la console pour sortir du mode fonction) puis re-appuyer sur le bouton MENU pour recommencer.
5. Pour changer le réglage d'une fonction, appuyer sur la case jusqu'à l'apparition du réglage désiré sur l'écran LCD (Voir chapitre ci dessous).
6. Pour sauver un réglage, appuyer sur le bouton MENU (coté droit de la console). Vous pouvez alors reprendre ou commencer votre partie. Veuillez vous assurer d'avoir enlever toute pièce additionnelle de l'échiquier avant de commencer votre partie.
7. **Départ/ GO:** Votre Roi déclenche le départ de la partie. Soulever brièvement le roi signale le départ.

Note: Lorsque l'ordinateur calcule sa réponse, l'écran LCD clignote (en haut a gauche de l'écran LCD). Le mode MENU est alors inaccessible.

Pour changer de niveau voir le chapitre : Case 8 réglage du niveau.

JOUER UNE PARTIE

1. S'assurer que l'ordinateur est éteint. Brancher la console LCD. Connecter l'adaptateur à l'ordinateur d'échec avant la mise sous tension. Disposer vos pièces sur l'échiquier, les Blancs sur les rangées 1 et 2 et les Noirs sur les rangées 7 et 8.
2. Le bouton de mise sous tension se trouve sur la droite de l'échiquier. Il indique ON/OFF. Veuillez le mettre en position ON.
3. L'ordinateur reconnaît immédiatement une nouvelle partie lorsque les pièces sont disposées sur l'échiquier en position de départ (Voir ci dessus 1) Vous entendrez 3 bips. Notez que les pièces doivent être placées dans le centre de la case. Si la pièce n'est pas bien placée un voyant rouge s'allume dans la case.

4. Les Blancs commencent la partie. Le voyant de la case d'origine s'allume dès que la pièce est bougée et celui de la case de destination fait de même lorsque la pièce l'atteint. Le coup s'affiche simultanément sur l'écran à cristaux liquide (LCD). Dès que votre coup est joué l'ordinateur commence à calculer sa réponse.
5. Les coups de l'ordinateur s'affichent dans la boîte LCD ainsi que via les voyants lumineux sur l'échiquier. Une fois affiché veuillez effectuer le mouvement de l'ordinateur.

LA PARTIE

Jouer un coup

Votre ordinateur d'échec est aimanté, il enregistre automatiquement les coups lorsqu'une pièce est jouée. Les coups de l'ordinateur sont indiqués grâce aux lumières de chaque case ainsi que sur l'écran LCD. Chaque case de l'échiquier est numérotée selon le standard de la Fédération Internationale des Echecs (F.I.D.E) de **A1** à **H8**, Tous les coups sont indiqués sur l'écran LCD.

Prendre une pièce

Lorsque l'ordinateur prend une pièce, l'écran LCD affiche le symbole "x". Lorsqu'il prend un pion en passant, l'écran affiche "ep".

Retour en Arrière

Cette fonction sert à revenir sur un mauvais coup ou à essayer une autre stratégie de jeu. Lorsque c'est votre tour de jouer, annuler le dernier coup de l'ordinateur (tel qu'il est affiché sur l'écran LCD). Une fois le coup annulé, les cases du coup précédent s'illuminent et s'affichent sur l'écran LCD. Effectuez ce coup la, et les cases du coup précédent celui ci s'illuminent de la même façon etc. Pour un coup impliquant une pièce capturée, jouer le coup et replacer la pièce. Pour sortir de ce mode et continuer à jouer, il suffit de jouer un coup lorsque c'est votre tour ou de forcer l'ordinateur à jouer en appuyant sur la fonction GO (soulever brièvement votre roi de l'échiquier).

Note: Si vous changez la position de pièces en utilisant les Fonctions SET UP ou COULEUR tous les coups précédents seront effacés. Dans ce cas de figure vous ne pouvez plus revenir en arrière. Si aucun coup n'est dans la mémoire, l'écran LCD affiche **[bEG in]**.

La mémoire contient 112 demi coups. Si vous revenez en arrière jusqu'au début de la partie, l'écran LCD affiche **[bEG in]** Si vous revenez en arrière jusqu'à la fonction Nouvelle partie l'écran LCD affiche [01 -- --].

Coups impossible et illégaux

Cet ordinateur 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 !

De même, si en jouant le coup de l'ordinateur vous vous trompez, il fait entendre 3 bips sonores et les diodes de la case correcte s'allument. Exécutez le mouvement en appuyant sur la case indiquée.

Positionnement des pièces / nouvelle partie

Chaque pièce doit être placée au centre de la case pour permettre à l'ordinateur de la reconnaître. Si une pièce n'est pas correctement placée la case s'illumine. Veuillez alors replacer la pièce pour continuer à jouer.

LES COUPS PARTICULIERS

Roque

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

L'ordinateur vous indiquera les cases à jouer. Ce coup est exécutable dans toutes les parties.

En Passant

Pour cette prise particulière, vous n'avez qu'à entrer la case de DEPART et la case d'arrivée de votre pion, comme pour un coup normal. L'ordinateur 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.

Règle officielle du jeu d'échec: 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.

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. Pour vous permettre de choisir, les cases A1 à D1 se mettent à clignoter. A1 représente la Tour, B1 le cavalier, C1 le fou et D1 la reine. Pour choisir, toucher la case correspondante.

Quand l'ordinateur promet un de ses pions, il affiche sur l'écran le symbole de la pièce qu'il a sélectionnée et fait clignoter ce symbole en alternance avec les coordonnées de la case DEPART. Exécutez son coup et placez la pièce choisie par l'ordinateur sur l'échiquier, à la place du pion noir.

Le pat et la partie nulle

L'ordinateur annonce un PAT en affichant sur l'écran les symboles "**drStl**".

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

- "matériel" insuffisant pour mater, indiqué 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'échec au roi

L'ordinateur l'annonce au moyen du symbole " + ", à droite de l'écran.

L'échec et mat

Il est signalé par le mot "**MATE**",) affiché en alternance avec le dernier coup de la partie et le trait du camp victorieux.

L'ordinateur annonce les Mats. Il vous avertit alors en affichant "**n -**" 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 :

Abandonner

Lorsque l'ordinateur 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 l'ordinateur n'abandonne qu'une seule fois par partie.

LES FONCTIONS SPECIALES

1. NOUVELLE PARTIE

Des la mise en place des pièces sur l'échiquier, la fonction nouvelle partie est mise en place. La mémoire est vierge et seul le niveau préétabli reste identique.

2. LA CASE A8: REGLAGE DU NIVEAU

Votre ordinateur d'échecs est capable de jouer 8 différent types de niveau ainsi que 64 chronométrage pour pouvoir jouer contre tous type de joueurs (**TR** = Niveau Tournoi, **AT** = temps moyen, **SD** = mort subite, **FD** = niveau profondeur fixe, **AN** = Niveau analytique, **EA** = niveau amateur, **BE** = niveau débutant, **IN** = niveau d'échec fixe). Chaque case sur l'échiquier représente un niveau.

Système de numérotation représentant les différents 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

Tableaux des niveaux

Niveau	Case	Contrôle du temps	Niveau	Case	Contrôle du temps	
TR	1	a1	AN	1	e1	9 demi-coups
	2	a2		2	e2	10 demi-coups
	3	a3		3	e3	11 demi-coups
	4	a4		4	e4	12 demi-coups
	5	a5		5	e5	13 demi-coups
	6	a6		6	e6	14 demi-coups
	7	a7		7	e7	15 demi-coups
	8	a8		8	e8	Recherche infinie
AT	1	b1	EA	1	f1	1 demi-coup + 2ème prise envisagée
	2	b2		2	f2	1 demi-coup + 3ème prise envisagée
	3	b3		3	f3	1 demi-coup + 4ème prise envisagée
	4	b4		4	f4	1 demi-coup + 5ème prise envisagée
	5	b5		5	f5	1 demi-coup + 6ème prise envisagée
	6	b6		6	f6	1 demi-coup + 7ème prise envisagée
	7	b7		7	f7	1 demi-coup + 8ème prise envisagée
	8	b8		8	f8	1 demi-coup + 9ème prise envisagée
Niveau	Case	Contrôle du temps	Niveau	Case	Contrôle du temps	
SD	1	c1	BE	1	g1	2 demi-coup + 2ème prise envisagée
	2	c2		2	g2	2 demi-coup + 3ème prise envisagée
	3	c3		3	g3	2 demi-coup + 4ème prise envisagée
	4	c4		4	g4	2 demi-coup + 5ème prise envisagée
	5	c5		5	g5	2 demi-coup + 6ème prise envisagée
	6	c6		6	g6	2 demi-coup + 7ème prise envisagée
	7	c7		7	g7	2 demi-coup + 8ème prise envisagée
	8	c8		8	g8	2 demi-coup + 9ème prise envisagée
FD	1	d1	IN	1	h1	mat en 1 coup
	2	d2		2	h2	mat en 2 coup
	3	d3		3	h3	mat en 3 coup
	4	d4		4	h4	mat en 4 coup
	5	d5		5	h5	mat en 5 coup
	6	d6		6	h6	mat en 6 coup
	7	d7		7	h7	mat en 7 coup
	8	d8		8	h8	mat en 8 coup

Description contrôle du temps:

Niveau Tournoi TR 1 - TR 8

Le nombre de coups est réglé à l'avance, par exemple 40 coups en 120 min. (niveau 8 est le plus fort). Si l'un des joueurs dépasse le temps alloués la partie est déclarée perdue et l'écran LCD affiche (FLAG).

Niveau temps moyen AT 1 - AT 8

AT signifie AVERAGE TIME/TEMPS MOYEN. Il s'agit d'un temps de réflexion moyen que l'ordinateur doit "gérer" pendant la partie (voir tableau ci dessus). L'ordinateur a tendance à jouer plus vite en début et en fin de partie.

Niveau Mort Subite SD 1 - 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.

L'écran LCD affiche en continu le temps écoulé.

Niveau profondeur fixée FD 1 - FD 8

FD signifie FIXED DEPTH/PROFONDEUR FIXEE. L'ordinateur ne peut réfléchir que dans la limite de profondeur imposée.

REMARQUE: ce mode de jeu est particulièrement adapté aux joueurs débutants. Réglé sur Fd1, l'ordinateur 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.

Niveau analytique AN 1 - AN 8

Ces niveaux permettent une plus grande analyse pour des problèmes difficiles.

Niveau amateur EA 1 - EA 8

Ces niveaux permettent à des joueurs novices de jouer.

Niveau débutant BE 1 - BE 8

Ces niveaux permettent à des joueurs débutants de jouer.

Note: Tous les niveaux mentionnés peuvent être modifiés par la fonction EASY (facile). Cette fonction empêche l'ordinateur de calculer une riposte pendant que vous réfléchissez, affaiblissant ainsi sa réponse.

Niveau Trouver le Mat Mat-en 1 à Mat-en-8

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

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 sera le MAT le plus court...

Ainsi, dans la position du diagramme ci-dessous, L'ordinateur, 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...

(Figure 1.)

Figure 1:



Figure 2:



Par contre le Mat en 6 coups est beaucoup plus rapide par la fonction « Trouver le mat niveau 6 » (Figure 2.). En général la fonction trouver le mat niveau 5, 6, 7 et 8 prend du temps. S'il n'existe pas de mat dans le nombre de coups proposé l'écran LCD affiche [no nE]. La solution dans le schéma 2 est Rb8 l'ordinateur met 46 seconds a la trouver en fonction trouver le mat niveau 6, mais cela peut prendre plusieurs heures avec une recherche normale!

Sélection de niveau

La sélection du niveau se fait en mode sélection de niveau: Appuyer sur MENU (coté droit de la console), puis taper sur la case A8 avec la pièce d'accès Fonction. Le niveau s'affiche sur l'écran LCD. Il suffit de choisir la case correspondant a un autre niveau pour le changer (voir Tableau des niveau au début de ce chapitre). Par Exemple, pour choisir le niveau At 4, se mettre en mode SET LEVEL puis choisir la case B4 [LE.At4] s'affiche sur l'écran LCD. Appuyer sur la fonction MENU pour sauver ce niveau et sortir de la fonction Sélection Niveau

Note: Il est possible de changer de niveau pendant une partie, sauf quand l'ordinateur est en train de calculer une réponse, Changer de niveau remet la pendule a zéro. Si vous éteignez l'ordinateur ou commencer une nouvelle partie le niveau reste le même.

3 CASE B8: ALEATOIRE

L'ordinateur 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.

La fonction Aléatoire (Voir Fonction Menu ci-dessus) contient plusieurs niveaux. Taper la case B8, et les niveaux suivant s'affichent sur l'écran LCD: **rAnd / r And - / rAnd = / rAnd ≡** (Niveau "rAnd" est le moins Aléatoire) Appuyer sur la fonction MENU pour sauver ce niveau et sortir de la fonction Sélection Niveau.

4 CASE C8: FACILE

La Fonction facile (EASY) interdit à l'ordinateur de réfléchir durant votre propre temps de réflexion. 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 fonction « Easy » est opérationnelle, quelque soit le niveau de jeu sur lequel est réglé l'ordinateur à ce moment-là (voir Fonction MENU ci dessus). Quand cette fonction est activée, l'écran LCD affiche "**EASY ≡**" sinon il affiche "**EASY**".

Appuyer sur la fonction MENU pour sauver ce niveau et sortir de la fonction Sélection Niveau.

5 CASE D8: SON

Il existe 2 réglages différents, avec la touche « Sound ». Pour changer de mode son (voir Fonction Menu Ci dessus.) Taper la case D8 pour obtenir l'affichage sur l'écran LCD.

Réglage 1 Affichage " Soun d " : il n'y a aucun son.

Réglage 2 Affichage " Soun d ≡ " : il n'y a qu'un seul son, quand l'ordinateur annonce qu'il joue un coup.

6 CASE E8: MODE ARBITRAGE

Si vous souhaitez jouer contre un autre joueur, 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.

Une fois en Mode Arbitrage (Voir Fonction MENU ci dessus), taper sur la case E8: "rEF ≡". Les fonctions suivantes marchent en mode ARBITRAGE:

Retour en arrière / changement de camp / mise en place / vérifier / son / entrer.

7 CASE F8 : PARTIE AUTOMATIQUE

Votre ordinateur peut jouer contre lui même:

Fonction "Auto ≡" = Partie automatique : L'ordinateur fait une partie contre lui même (1 Seule partie).

Fonction "demo ≡" = Démonstration : l'ordinateur joue contre lui même de manière continue (à la fin de chaque partie il recommence).

Fonction "nor" : mode de jeu normal. Les fonctions Démo et Auto ne fonctionnent pas.

Pour activer la fonction partie automatique appuyer sur MENU (à droite de la console) puis taper la case F8. Appuyer à nouveau sur MENU et l'ordinateur commence la partie immédiatement.

Tous les coups sont indiqués via les voyants lumineux sur l'échiquier et l'écran LCD. Si votre échiquier est connecté à un pc vous pouvez suivre la partie sur votre écran, sinon vous pouvez la suivre sur l'échiquier.

Pour sortir de cette fonction pendant les coups d'ouverture, placer les pièces en positions de départ. Cette manœuvre a pour effet d'annuler la partie en cours.

Une fois que la partie est plus avancée vous pouvez arrêter la fonction

Automatique/Démonstration via la fonction GO/DÉPART (soulever brièvement votre roi). Le coup en cours doit être exécuté avant la sortie de la fonction.

Note: La fonction Autoplay/Démo peut être mise en marche à n'importe quel moment de la partie.

8 SQUARE G8 : REVUE DE LA PARTIE (ORIGIN)

Cette fonction permet de rejouer votre partie. La mémoire de l'ordinateur retient 112 demi coups, ce qui en principe vous permet de revenir à la position de départ. Par contre si la partie a commencé d'une position mise en place (SET UP) ou si plus de 112 demi coups ont été joués la fonction ne permet pas de revenir à la position " Nouvelle partie".

Pour activer la fonction “Revue de la partie” appuyer sur Menu (à droite de la console), puis soulever brièvement la pièce sur la case G8 (ou utiliser la pièce accès Fonction). “**or iG in**” s’affiche sur l’écran LCD. Recommencer la procédure sur la case G8 et l’écran LCD affichera “**beG in**” pour indiquer que la fonction est enclenchée. Appuyer sur MENU (à droite de la console) pour sortir de la fonction et remonter à la position d’origine. Une fois atteinte la position originale, soulever brièvement votre roi pour commencer la revue de la partie. L’ordinateur vous indique les coups dans l’ordre (via les cases de l’échiquier et l’écran LCD). A la fin de la partie l’écran LCD affiche “**end**”.

Note: Si vous choisissez d’entrer un nouveau coups pour votre couleur, la mémoire s’efface.

9 CASE H8 : CHANGEMENT DE CAMPS / CHANGEMENT DE COULEUR [FLIP]

Echiquier Inverse

En principe l’ordinateur joue les noirs et vous les blancs. Si vous souhaitez jouer les noirs dans une nouvelles partie, placer les noirs sure les rangées 1 et 2 et les blancs sur les rangées 7 et 8. Pour indiquer à l’ordinateur que vous avez changé de couleur, il faut entrer la fonction H8.

Appuyer sur MENU sur le coté droit de la console puis taper la case H8. Appuyer sur la fonction MENU pour sauver ce niveau et sortir de la fonction Sélection Niveau

Pour commencer la partie et demander a l’ordinateur de faire le premier mouvement, soulever brièvement votre roi noir.

NOTE. Dans cette configuration le MENU est le suivant :

H1 = Niveau

G1 = Aléatoire

F1 = Facile

E1 = Son

D1 = Arbitrage

C1 = Partie Automatique

B1 = Evaluation de la partie

A1 = Changement de camp/ Changement de couleur

H2 = Mise en Place

Changement de couleur (début de partie)

Si vous désirez jouer les noirs sans inverser les positions des pièces Les blancs restent sur les rangées 1 et 2, et les noirs sur les rangées 7 et 8, il suffit d’ordonner a l’ordinateur de commencer la partie. Il suffit de soulever brièvement le roi noir. L’écran LCD et les cases indiqueront le mouvement de l’ordinateur.

Changement de couleur (pendant la partie)

Vous pouvez changer de couleur à n’importe quel moment de la partie. L’historique des coups est effacé et la partie commence au moment du changement.

Pour activer cette fonction appuyer sur Menu buttons coté droit de la console et taper la case H8.

10 SQUARE A7 : SET UP

Cette fonction vous permet d’entrer des positions sur l’échiquier pour résoudre un problème d’échecs ou pour établir un handicap : en ajoutant, retirant ou changeant une ou plusieurs pièces. Vous ne pouvez pas entrer une position illégale par exemple 2 Rois de la même couleur ... sinon vous entendrez 3 bips et vous verrez apparaître « **Error** ».

Pour accéder à la fonction mise en place, appuyer sur MENU (coté droit de la console) puis taper sur la case A7. Vous pouvez à présent placer les pièces sur l’échiquier comme vous le souhaitez.

- **Pour retirer une pièce**, Il suffit de la retirer. L’ordinateur enregistre le retrait et l’écran LCD affiche « **CLR xx** » pendant une seconde. La case concerné flashera en même temps. Vous devez attendre que la case cesse de flasher pour continuer.

- **Pour entrer une pièce sur une case donnée**, Il faut d'abord sélectionner la couleur et le type de pièce. La sélection se fait en soulevant le roi de la pièce en question jusqu'à apparition de la pièce désiré sur l'écran LCD.
- **Pour sélectionner une case pour une pièce donnée**. Une fois la pièce sélectionnée, placer votre pièce sur une case de l'échiquier. L'écran LCD affichera « **SET xx** » pendant une seconde. La case concerné flashera en même temps. Vous devez attendre que la case cesse de flasher pour continuer.
- **Pour choisir la couleur qui a le trait**: La couleur qui a le trait est indiquée sur l'écran LCD. Si vous désirez la changer, il suffit de soulever brièvement le roi de la couleur correspondante et d'appuyer sur MENU pour sortir de la fonction.

Pour sauver et sortir du mode Fonction appuyer sur MENU (à droite de la console. Si vous sortez du mode Mise en Place sur une position illégale l'ordinateur bipera 3 fois et **[Error]** s'affichera sur l'écran LCD. L'ordinateur se mettra automatiquement en mode Mise en Place pour corriger l'erreur.

Note:

- L'ordinateur accepte et exécute le roque, la promotion et sous promotion, les prises en passant à partir d'une mise en Place.
- Si vous souhaitez mettre fin au mode Mise en Place, placer les pièces en position de départ.
- **Il faut attendre que les cases cessent de clignoter pour placer les pièces suivantes**

11 VERIFIER

Pour vérifier une pièce pendant une partie, il suffit de la soulever de l'échiquier. L'écran LCD devrait afficher la pièce (couleur, personnage) GO/DÉPART

12 GO/DEPART

Il s'agit d'une fonction multiple, Pour l'utiliser soulever brièvement votre roi. Elle sert :

- A commencer la recherche de mat.
- A enclencher la fonction VERIFY, AUTOPLAY ou DEMO.
- 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 alors 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!).
- pour changer de couleur en début de partie : faites NEW GAME et GO, l'ordinateur jouera les Blancs (notez qu'à la différence de ce qui se passe avec la fonction CHANGEMENT DE COULEUR, il n'y a pas changement de position des Blancs et des Noirs).
- pour laisser l'ordinateur jouer contre lui-même : à chaque fois que vous faites GO, il réfléchit pour la couleur qui a le trait.

13 LCD INFORMATION

Lorsque l'ordinateur calcule sa réponse l'écran LCD affiche en alternance:

- 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

APPENDICE

Entretien De Votre Ordinateur d'échecs 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 invalide la garantie. Conservez toujours l'ordinateur dans un endroit sec et à la température normale de la pièce. Évitez 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 tout droit à la garantie. Évitez de rayer l'écran LCD, il est en verre. La garantie ne couvre pas le fracas de l'écran LCD.

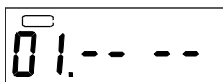
Note: Référez-vous au bon de garantie joint à l'appareil pour de plus amples détails.

DONNEES TECHNIQUES

- Taille du programme 56 K de mémoire morte
3 K de mémoire vive
- Vitesse de l'horloge 20 mégahertz
- Consommation 450 mW max.
- Alimentation adaptateur NOVAG 1021 (9Vdc.)
- Niveaux de jeu 64
- Recherche de mat jusqu'en 8 coups
- Profondeur de la Recherche en demi-coups jusqu'à 18 demi-coups
- Retour en arrière jusqu'à 112 demi-coups
- Bibliothèque d'ouvertures 24000 demi-coups
- Affichage Diodes et écran LCD
- Taille de l'échiquier 370 x 370 x 35 mm

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

Exemples d'affichage sur l'écran LCD



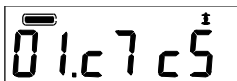
Cet écran indique que l'ordinateur est prêt et que c'est à vous de jouer.



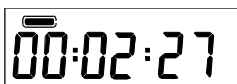
Affichage après l'entrée de votre premier demi coup, la localisation de la case de départ de la pièce que vous voulez déplacer.



Affichage après l'entrée de la case d'arrivée sur laquelle vous avez mis votre pièce.



Affichage de la réponse de l'ordinateur.



Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Noirs, alors que l'ordinateur est en train de réfléchir.

Affichage INFO: La réplique de l'ordinateur.

Affichage INFO: L'ordinateur s'attend à ce coup après B8 C6.

Affichage INFO: Sur C1 E3 ce serait la réponse de l'ordinateur.

Affichage INFO: Score des Noirs qui sont en train de réfléchir.

Affichage INFO: Nombre de demi coups de profondeur d'analyse jusque là.

Affichage INFO: Des 43 variantes possibles, il en reste 39 à analyser.

Affichage INFO: Évaluation de la position pour les Blancs, qui ont le trait.

Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Blancs.

Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Noirs.

La pièce qui se trouve sur la case D4 est prise par la pièce Noire qui se trouve sur la case C5.

Signal d'erreur qui indique qu'un coup illégal a été joué.

L'ordinateur abandonne.

Montre l'annonce d'une partie nulle due à l'insuffisance de matériel.

dr 5 tL

dr 3 rd

dr 5 Q

Indique une partie nulle par 3e répétition de la position.

Indique une partie nulle par application de la règle des 50 coups.

Nul en raison d'un matériel insuffisant pour mater (voir les règles de la F. I. D. E.)

Annonce échec et mat.

La fonction AUTOPLAY (L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MEME) est en marche (les 3 traits signifient en fonction). GO (= soulever brièvement votre roi).

La fonction d'arbitre est activée par la pression sur la touche REFEREE.

Le son est coupé.

La fonction RANDOM (COUP ALLEATOIRE) est activée.

Le mode EASY (FACILE) est activé.

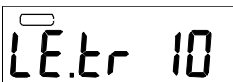
L'ordinateur vous souhaite promouvoir son pion en Tour case A1.

Montre que la partie est replacée à son début.

Le dernier coup de la partie a été effectué, il n'y a plus d'autre coup stocké dans la mémoire de l'ordinateur.

Vous venez juste d'appuyer sur la touche SET LEVEL. Vous venez le niveau sélectionné dans 1 seconde.

Le niveau de tournoi 10 a été sélectionné et il est maintenant effectif.



LE.t 10



LE.At 11



LE.Ft 12

Le niveau a temps moyen n°11 a été sélectionné et il est maintenant effectif.

Le niveau de jeu 12 à temps fixe a été sélectionné et il est maintenant effectif.

Le niveau de jeu 13 au KO a été sélectionné et il est maintenant effectif. Les pendules vont décompter le temps à rebours jusqu'à zéro.

Le niveau de jeu à profondeur fixe 2 est sélectionné et il est maintenant effectif. L'ordinateur n'analysera chaque coup que jusqu'à une profondeur de 2 demi coups.

Le niveau d'analyse 3 est sélectionné et il est maintenant effectif.

Le niveau EASY 5 a été sélectionné et il est maintenant effectif.

Le niveau de jeu à handicap 4 est sélectionné et L'ordinateur joue à un niveau moyen.

Le niveau FUN n° 5 a été sélectionné et il est maintenant effectif.

Le coup des Noirs est une prise de h4 en g3 avec échec au Roi adverse.

L'ordinateur annonce un mat en 1 coup. Vous avez perdu la partie.

Temps épuisé.

RAPPEL DES BASES DU JEU D'ECHECS

- 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 PIECES:

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).