

NOVAG[®]

graphite

MODE D'EMPLOI

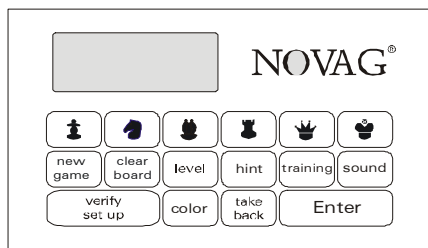
Caracteristiques Techniques

• Taille du programme	4 K de mémoire morte (ROM) 768 Byte de mémoire vive (RAM)
• Vitesse de l'horloge	8 MHz
• Consommation	130 mW max.
• Piles	6 x 1,5 V (LR06) alcalines
• Échiquier	Sensitif
• Information de la partie	Écran LCD
• Taille de l'échiquier	314 x 252 x 26 mm
• Nombre des niveaux de jeu	128
• Retour en arrière	Jusqu'à 25 demi-coups
• Mémoire des dernières position	Garde la partie en mémoire tant que les piles sont suffisamment chargées
• Résolution des mats	Jusqu'en 6 demi-coups

Ces caractéristiques techniques sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

INFORMATION IMPORTANTE

- Placez les piles dans la polarité correcte (selon ce qui est indiqué dans le compartiment à piles) et sur le ruban, de façon à ce que quand elles soient épuisées on puisse les retirer en tirant dessus.
- Utiliser des piles alcalines de la même marque et ne pas mélanger les nouvelles piles avec les anciennes.
- Ne pas recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Retirer les piles rechargeables d'ordinateur avant de les recharger. Il est préférable d'effectuer ceci sous la supervision d'un adulte.
- Le chargeur de piles rechargeables ainsi que le transformateur, doivent être examinés minutieusement afin de détecter tout éventuel dommage sur les fils, prises ou autres parties. Au cas où il y aurait un dysfonctionnement quelconque, ne pas utiliser l'ordinateur avant d'avoir réparé la partie défectueuse. Le chargeur de piles n'est pas un jouet.
- Eviter de provoquer un court-circuit.
- L'ordinateur n'est pas appropriée pour les enfants de moins de 3 ans.
- Conserver la boîte d'ordinateur: Elle contient des informations importantes.
- La poussière et la saleté peuvent être essuyées avec un chiffon sec. N'utilisez ni eau ni solvant chimique pour nettoyer votre ordinateur. Des dommages causés par leur utilisation invalident la garantie. Conservez toujours l'ordinateur dans une pièce sèche et fraîche. Évitez d'exposer l'ordinateur à la chaleur, par exemple à des radiateurs, des spots dégagant de la chaleur, au soleil etc... car cela pourrait conduire à des détériorations durables qui ne seraient pas couvertes par la garantie.



- | | |
|-------------|---|
| new game | = nouvelle partie |
| clear board | = pour vider la mémoire de l'échiquier |
| level | = pour choisir son niveau de jeu |
| hint | = pour obtenir un conseil |
| training | = pour apprendre le mouvement des pièces |
| sound | = pour régler les sons |
| verify | = pour vérifier la position des pièces |
| set up | = pour entrer des positions |
| color | = pour choisir sa couleur |
| take back | = pour revenir en arrière |
| Enter | = pour faire jouer l'ordinateur contre lui-même |

Pour votre information la touche intitulée "ENTER/GO" dans le manuel d'instruction est la touche "Enter" ou "Go".

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

ALIMENTATION

COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS.

1. LA MISE EN MARCHÉ ET LA MANIPULATION
2. COUPS IMPOSSIBLES ET ILLEGAUX
3. COMMENT PRENDRE UNE PIECE
4. LA PARTIE :
 - le roque
 - la promotion et la sous-promotion
 - le pat
 - l'échec au Roi et l'échec et mat

LES FONCTIONS SPECIALES

5. FONCTION NEW GAME / NOUVELLE PARTIE
6. FONCTION LEVEL / Pour choisir son niveau de jeu
7. FONCTION TAKE BACK / Pour revenir en arrière
8. FONCTION COLOR / Pour choisir sa couleur
9. FONCTION CHANGE COLOR / Pour changer de couleur
10. FONCTION ENTER/GO / Pour faire jouer l'ordinateur contre lui-même
11. LES AUTRES FONCTIONS DE LA TOUCHE ENTER/GO
12. FONCTION VERIFY / Pour vérifier la position des pièces
13. FONCTION SET UP / Pour entrer des positions
 - a) retirer une pièce
 - b) programmer une pièce
 - c) déplacer une pièce
14. FONCTION CLEAR BOARD / Pour vider la mémoire de l'échiquier
15. FONCTION HINT / Pour obtenir un conseil
16. FONCTION TRAINING / Pour apprendre le mouvement des pièces
17. FONCTION SOUND / Pour régler les sons
18. RESOLUTION DE PROBLEMES DE MATS
19. PANNES POSSIBLES
20. ENTRETIEN DE VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS

RAPPEL DES REGLES DU JEU D'ECHECS

INTRODUCTION

Nous vous félicitons pour votre acquisition. Votre NOVAG ordinateur d'échecs est l'ordinateur idéal aussi bien pour un joueur débutant que pour un joueur plus avancé.

Il est particulièrement facile à utiliser, chaque touche ayant un rôle bien défini. De plus, ses fonctions d'entraînement et de conseil vous permettront de vous familiariser rapidement avec ce jeu qui offre de multiples possibilités pour l'apprentissage et le perfectionnement au jeu d'échecs.

ALIMENTATION

Votre NOVAG ordinateur d'échecs fonctionne **sur piles** : il a besoin de 6 piles alcalines 1,5 Volts (non fournies avec l'appareil)

Pour installer les piles :

Ouvrez le compartiment à piles situé sous l'appareil et placez les 6 piles en prenant soin de bien respecter le sens des polarités indiqué à l'intérieur du compartiment. Notez que des piles usées nuisent aux performances de l'ordinateur. Si vous pensez ne pas utiliser l'ordinateur pendant longtemps, nous vous conseillons de retirer les piles.

IMPORTANT:

Le NOVAG ordinateur d'échecs dispose d'une mémoire de longue durée. Si vous éteignez l'ordinateur en cours de partie, il se souviendra de la dernière position des pièces sur l'échiquier, à condition que ses piles soient en bon état.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS ?

Avant tout, disposez les pièces du jeu sur l'échiquier, les blanches sur les rangées 1 et 2, les noires sur les rangées 7 et 8.

SCHEMA N°1



1. LA MISE EN MARCHÉ ET LA MANIPULATION

Allumez l'ordinateur : l'interrupteur se trouve à l'arrière de l'appareil et met l'ordinateur en marche.

Touche NEW GAME / Nouvelle Partie

Appuyez sur la touche NEW GAME. Trois bips sonores vont alors se faire entendre et l'écran LCD affichera " -- -- ", avec le témoin des Blancs. Vous pouvez jouer votre premier coup pour les Blancs.

Touche LEVEL / Niveaux de jeu

NOVAG ordinateur d'échecs possède 128 niveaux de jeu.

Reportez-vous à la section 6 pour consulter les niveaux de jeu disponibles et leur mode de programmation.

Comment jouer un coup ?

Votre NOVAG ordinateur d'échecs est doté d'un plateau sensitif qui enregistre automatiquement les coups joués quand vous appuyez - doucement - sur ses cases. Ces informations sont également affichées sur l'écran LCD.

Pour jouer votre coup, appuyez sur la case Départ de la pièce choisie. L'ordinateur a enregistré. Déplacez votre pièce et appuyez sur la case Arrivée que vous avez choisie. A chaque fois, un bip sonore retentit et le déplacement s'affiche sur l'écran LCD.

L'ordinateur a compris et enregistré le mouvement "Départ - Arrivée" de votre pièce. Dès que vous avez effectué votre coup, l'ordinateur a commencé à réfléchir à sa réponse.

C'est à lui de jouer : le témoin des Noirs s'affiche sur l'écran LCD NOVAG ordinateur d'échecs vous montre le coup qu'il a décidé de jouer sur l'écran LCD. Appuyez sur la case Départ et déplacez la pièce qui s'y trouve vers la case Arrivée qui a été choisie par NOVAG ordinateur d'échecs. Appuyez sur cette case Arrivée et placez-y la pièce déplacée.

Le coup de votre NOVAG ordinateur d'échecs est enregistré, le témoin blanc s'affiche sur l'écran LCD : c'est à nouveau à votre tour de jouer.

2. COUPS IMPOSSIBLES ET ILLEGAUX

Votre NOVAG ordinateur d'échecs a été programmé selon les règles internationales du jeu d'échecs. Il ne joue jamais de coup illégal et n'en accepte pas de votre part.

Si vous essayez d'entrer par erreur un coup illégal, l'ordinateur émet un bip sonore et l'écran LCD affichera le message "ERROR". Remettez alors la pièce concernée sur sa case de départ, puis jouez un coup légal, ou déplacez convenablement la pièce indiquée par NOVAG ordinateur d'échecs.

3. COMMENT PRENDRE UNE PIECE

Si vous voulez prendre une pièce adverse, retirez cette pièce et jouez votre coup. L'ordinateur comprend. De même, si l'ordinateur indique un coup qui conduit sa pièce sur une case occupée par une de vos pièces, cela signifie que cette pièce est prise et doit être retirée de l'échiquier. En cas de prise d'une de vos pièces par NOVAG ordinateur d'échecs, l'écran LCD affiche également le symbole de prise "x".

4. LA PARTIE

Le roque

Votre ordinateur effectuera le roque en affichant sur l'écran LCD d'abord le déplacement du Roi, puis celui de la Tour. En cas de roque, déplacez d'abord le roi en appuyant sur la case départ puis sur la case arrivée qui vous sont affichées sur l'écran LCD. Puis faites de même avec la Tour. Lorsque c'est vous qui décidez d'effectuer le roque, procédez de la même manière en vous rappelant que :

- vous n'avez pas le droit de roquer si le Roi ou la Tour a déjà été déplacé
- vous n'avez pas le droit de roquer si votre Roi est en échec
- vous n'avez pas le droit de roquer si votre Roi, au cours de son déplacement, passe par une case où il serait en échec.

Le roque est exécuté et accepté par le NOVAG ordinateur d'échecs également dans des positions programmées (voir mode SET UP).

La Promotion et la Sous-Promotion

Quand un pion atteint le bord opposé de l'échiquier (la rangée 8 pour les Blancs et la 1ère rangée pour les Noirs), l'ordinateur vous permet de le transformer dans la pièce de votre choix. Dans ce cas, le message "PRO?" s'affiche à l'écran. Vous pouvez alors choisir la pièce dans laquelle vous voulez transformer votre pion en appuyant sur sa touche symbole.

Si vous transformez votre pion en DAME : c'est une PROMOTION

Si vous transformez votre pion en une autre pièce : c'est la SOUS-PROMOTION

Si un pion de l'ordinateur atteint le bord opposé de l'échiquier, l'ordinateur indique en quelle pièce il est transformé en affichant la nature de cette pièce sur l'écran LCD.

L'ordinateur exécute et accepte les promotions et sous-promotions dans des positions programmées (voir mode SET UP).

Le Pat

Le Pat est annoncé par l'écran LCD. L'insuffisance de matériel pour mater est annoncée par l'inscription "dr Ins" sur l'écran LCD.

L'Échec au Roi et l'Échec et Mat

Si NOVAG ordinateur d'échecs vous met en échec, le signe de l'échec " + " s'affiche sur l'écran LCD. Si c'est vous qui mettez NOVAG ordinateur d'échecs en échec, cela ne sera pas affiché de manière spécifique à l'écran.

Lorsqu'il y a Échec et Mat, l'écran LCD affiche le message du mat " MATE " et le symbole de la double-croix, " ♚ " indiquant la fin de la partie.

LES FONCTIONS SPECIALES

5. FONCTION NEW GAME / Nouvelle Partie

Appuyez sur la touche NEW GAME à chaque fois que vous décidez de recommencer une nouvelle partie. Ainsi, vous effacez la partie précédente et, dans la mémoire de l'ordinateur, toutes les pièces se retrouvent en position de départ.

6. FONCTION LEVEL / POUR CHOISIR SON NIVEAU DE JEU

Votre ordinateur d'échecs NOVAG ordinateur d'échecs vous offre un choix de 128 niveaux de jeu, vous permettant de faire varier à votre guise les conditions de jeu.

Chaque niveau correspond à une contrainte que vous imposez à l'ordinateur, contrainte que lui respectera scrupuleusement, mais que vous n'êtes pas tenu de respecter !

Pour changer de niveau de jeu, appuyez sur la touche LEVEL. Vous verrez s'afficher sur l'écran le niveau de jeu en cours.

Si ce niveau de jeu en cours n'est pas celui que vous désirez, appuyez alors sur la case correspondant au niveau de jeu que vous voulez sélectionner.

Comme vous le verrez dans le tableau des niveaux de jeu, chaque niveau correspond à une des 64 cases de l'échiquier. Les 128 niveaux se décomposent en 64 niveaux BLANCS et 64 niveaux NOIRS. L'écran LCD affichera « LE avec une barre blanche » ou « LE avec une barre noire ».

Nous utiliserons les abréviations B pour les niveaux blancs et N pour les niveaux noirs.

Par exemple, si vous souhaitez sélectionner le niveau de jeu n° 12 (BB4), à savoir le niveau de temps limité à 120 secondes, appuyez sur la touche LEVEL une ou deux fois de façon à vous positionner sur les blancs, puis appuyez sur la case B4. Le niveau de jeu sera également identifié sur l'écran LCD qui affiche " LE b4" avec la barre blanche. Reportez-vous au tableau des niveaux de jeu pour en visualiser l'étendue.

Une fois que vous avez sélectionné le niveau de jeu souhaité, confirmez votre choix en appuyant sur la touche ENTER/GO. Vous pouvez alors jouer votre premier coup.

SELECTION DU NIVEAU DE JEU PAR L'ECHIQUIER

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A	B	C	D	E	F	G	H

Vous avez la possibilité de changer de niveau de jeu pendant une partie, mais pas lorsque l'ordinateur est en train de réfléchir. En effet, vous ne pouvez pas interrompre l'ordinateur quand il calcule, mais devez attendre qu'il ait effectué son coup.

Note: si vous éteignez l'ordinateur pour reprendre votre partie plus tard, ou encore si vous appuyez sur la touche NEW GAME pour commencer une nouvelle partie, le niveau de jeu que vous aurez sélectionné au préalable sera toujours valable.

CARACTERISTIQUES DES 128 NIVEAUX DE JEU

Niveaux BLANCS : Limite du temps de réflexion (BA1 -BD8)

Le temps de réflexion par mouvement est limité. NOVAG ordinateur d'échecs va jouer exactement dans le temps qui lui est imparti, à moins qu'il n'y ait qu'un seul mouvement légal possible; dans ce cas, NOVAG ordinateur d'échecs jouera instantanément.

Niveau	Temps	Niveau	Temps
(1) BA1	2 sec.	(9) BB1	60 sec.
(2) BA2	5 sec.	(10) BB2	75 sec.
(3) BA3	10 sec.	(11) BB3	90 sec.
(4) BA4	15 sec.	(12) BB4	120 sec.
(5) BA5	20 sec.	(13) BB5	150 sec.
(6) BA6	25 sec.	(14) BB6	180 sec.
(7) BA7	30 sec.	(15) BB7	210 sec.
(8) BA8	45 sec.	(16) BB8	240 sec.

(17) BC1	5 min.	(25) BD1	30 min.
(18) BC2	6 min.	(26) BD2	40 min.
(19) BC3	7 min.	(27) BD3	50 min.
(20) BC4	8 min.	(28) BD4	1 hour
(21) BC5	9 min.	(29) BD5	2 hours
(22) BC6	10 min.	(30) BD6	4 hours
(23) BC7	15 min.	(31) BD7	6 hours
(24) BC8	20 min.	(32) BD8	8 hours

Niveaux BLANCS : niveaux à temps moyen (BE1 - BH8)

Vous imposez à l'ordinateur un temps moyen maximum par coup. Dans ce type de niveaux, l'ordinateur va "gérer" ses temps de réponse. S'il n'y a qu'un seul mouvement légal NOVAG ordinateur d'échecs jouera instantanément.

Note: ces temps moyens imposés vont concerner un grand nombre de coups. En phase d'ouverture, mais également en phase finale, l'ordinateur tendra à jouer plus rapidement. En revanche, dans des phases de jeu intermédiaires et compliquées, il réfléchira plus longtemps.

Niveau	Temps	Niveau	Temps
(33) BE1	2 sec.	(41) BF1	60 sec.
(34) BE2	5 sec.	(42) BF2	75 sec.
(35) BE3	10 sec.	(43) BF3	90 sec.
(36) BE4	15 sec.	(44) BF4	120 sec.
(37) BE5	20 sec.	(45) BF5	150 sec.
(38) BE6	25 sec.	(46) BF6	180 sec.
(39) BE7	30 sec.	(47) BF7	210 sec.
(40) BE8	45 sec.	(48) BF8	240 sec.
(49) BG1	5 min.	(57) BH1	30 min.
(50) BG2	6 min.	(58) BH2	40 min.
(51) BG3	7 min.	(59) BH3	50 min.
(52) BG4	8 min.	(60) BH4	1 hour
(53) BG5	9 min.	(61) BH5	2 hours
(54) BG6	10 min.	(62) BH6	4 hours
(55) BG7	15 min.	(63) BH7	6 hours
(56) BG8	20 min.	(64) BH8	8 hours

Niveaux NOIRS : niveaux faciles (NA1 - ND8)

Ces niveaux faciles sont destinés aux débutants. Sur ces niveaux NOVAG ordinateur d'échecs va restreindre sa recherche. Son jeu sera délibérément plus faible, comme celui d'un débutant qui ne voit que les prises immédiates, sans analyse ni stratégie.

Niveau	Recherche par coup
(65) NA1	1 demi-coup + 1ère prise envisagée
(66) NA2	1 demi-coup + 2ème prise envisagée
(67) NA3	1 demi-coup + 3ème prise envisagée
(68) NA4	1 demi-coup + 4ème prise envisagée
(69) NA5	1 demi-coup + 5ème prise envisagée
(70) NA6	1 demi-coup + 6ème prise envisagée
(71) NA7	1 demi-coup + 7ème prise envisagée
(72) NA8	1 demi-coup + 8ème prise envisagée
(73) NB1	2 demi-coups + 1ère prise envisagée
(74) NB2	2 demi-coups + 2ème prise envisagée
(75) NB3	2 demi-coups + 3ème prise envisagée
(76) NB4	2 demi-coups + 4ème prise envisagée
(77) NB5	2 demi-coups + 5ème prise envisagée
(78) NB6	2 demi-coups + 6ème prise envisagée
(79) NB7	2 demi-coups + 7ème prise envisagée
(80) NB8	2 demi-coups + 8ème prise envisagée
(81) NC1	3 demi-coups + 1ère prise envisagée
(82) NC2	3 demi-coups + 2ème prise envisagée
(83) NC3	3 demi-coups + 3ème prise envisagée
(84) NC4	3 demi-coups + 4ème prise envisagée
(85) NC5	3 demi-coups + 5ème prise envisagée
(86) NC6	3 demi-coups + 6ème prise envisagée
(87) NC7	3 demi-coups + 7ème prise envisagée
(88) NC8	3 demi-coups + 8ème prise envisagée
(89) ND1	4 demi-coups + 1ère prise envisagée
(90) ND2	4 demi-coups + 2ème prise envisagée
(91) ND3	4 demi-coups + 3ème prise envisagée
(92) ND4	4 demi-coups + 4ème prise envisagée
(93) ND5	4 demi-coups + 5ème prise envisagée
(94) ND6	4 demi-coups + 6ème prise envisagée
(95) ND7	4 demi-coups + 7ème prise envisagée
(96) ND8	4 demi-coups + 8ème prise envisagée

Niveaux NOIRS : niveaux à profondeur d'analyse fixe (NE1- NF5)

Le temps n'est plus limité mais vous limitez la profondeur d'analyse de l'ordinateur, c'est à dire sa capacité à analyser plusieurs coups à l'avance. C'est une façon de limiter sa puissance. Plus la profondeur d'analyse sera importante, plus la puissance de l'ordinateur sera grande et pourra être utilisée à des fins d'analyse de partie.

Niveau	Profondeur d'analyse en demi-coups	Niveau	Profondeur d'analyse en demi-coups	
(97)	NE1	1 demi-coup	(105) NF1	9 demi-coups
(98)	NE2	2 demi-coups	(106) NF2	10 demi-coups
(99)	NE3	3 demi-coups	(107) NF3	11 demi-coups
(100)	NE4	4 demi-coups	(108) NF4	12 demi-coups
(101)	NE5	5 demi-coups	(109) NF5	infini
(102)	NE6	6 demi-coups		
(103)	NE7	7 demi-coups		
(104)	NE8	8 demi-coups		

Le niveau NF5 est un niveau infini : NOVAG ordinateur d'échecs va continuer à réfléchir normalement jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche ENTER/GO.

Il jouera un coup à moins que :

- il manque de mémoire pour son analyse de position
- il complète son analyse en trouvant une séquence de mat

Niveaux NOIRS : Temps de réponse équivalent (NF6 - NF8)

NOVAG ordinateur d'échecs simule votre temps de réponse. Ceci est particulièrement intéressant si vous souhaitez jouer une partie rapide.

Niveau	Temps maximum
(110) NF6	30 sec.
(111) NF7	1 min.
(112) NF8	2 min.

A ce niveau l'ordinateur essaie d'utiliser le même temps que vous venez d'utiliser pour jouer son prochain coup. D'autre part, si vous utilisez plus de temps que celui du niveau sélectionné, l'ordinateur utilisera le temps maximum de ce niveau pour calculer son prochain déplacement.

Niveaux NOIRS : Niveaux à profondeur d'analyse fixe (NG1 - NG8)

A ce niveau, et en milieu de partie, l'ordinateur vous donnera toujours sa réplique quand le niveau de profondeur d'analyse sélectionné sera atteint. A la fin de la partie l'ordinateur utilisera 2 demi-coups supplémentaires par rapport au milieu de la partie.

Niveau	Profondeur d'analyse en milieu de la partie	Profondeur d'analyse en fin de la partie
(113)	NG1 1 demi-coup	3 demi-coups
(114)	NG2 2 demi-coups	4 demi-coups
(115)	NG3 3 demi-coups	5 demi-coups
(116)	NG4 4 demi-coups	6 demi-coups
(117)	NG5 5 demi-coups	7 demi-coups
(118)	NG6 6 demi-coups	8 demi-coups
(119)	NG7 7 demi-coups	9 demi-coups
(120)	NG8 8 demi-coups	10 demi-coups

Niveaux NOIRS : niveaux de résolution des mats (NH1 - NH6)

Reportez vous à la section n°18.

Niveau NOIR N° 127 : niveau de temps aléatoire (NH7)

Sur ce niveau de jeu, NOVAG ordinateur d'échecs va répondre de manière aléatoire dans un temps qui va de 1 à 64 secondes par coup. Le temps moyen sera donc de 30 secondes par coup.

Niveau NOIR N°128 : niveau d'arbitrage (NH8)

Sur ce niveau de jeu, NOVAG ordinateur d'échecs fait office d'arbitre entre deux joueurs qui souhaitent s'affronter en utilisant l'échiquier de l'ordinateur. Dans ce cas, l'ordinateur ne joue pas. Il se contente de vérifier la légalité des coups joués par les deux joueurs.

Ce niveau peut bien sûr être également utilisé par un seul joueur qui souhaite simplement simuler une partie ou réfléchir à un problème quelconque.

Lorsque ce niveau est activé, l'écran LCD affiche le message " LE rEF".

Par ailleurs, les fonctions suivantes : TAKE BACK, CHANGE COLOR, HINT, SET UP, VERIFY, SOUND ON/OFF peuvent également être utilisées lorsque l'ordinateur est positionné sur le niveau d'arbitrage.

7. FONCTION TAKE BACK / POUR REVENIR EN ARRIERE

Votre NOVAG ordinateur d'échecs vous offre la possibilité de revenir jusqu'à 25 demi-coups en arrière (1 demi-coup = 1 coup blanc ou 1 coup noir), soit pour réparer une erreur, soit pour adopter une meilleure stratégie.

Attendez votre tour de jouer. Appuyez sur la touche TAKE BACK. L'écran affiche le dernier coup à rejouer à l'envers. Exécutez le mouvement comme pour un coup normal, en faisant pression sur la première, puis sur la deuxième case. Appuyez à nouveau sur la touche TAKE BACK, l'écran va alors afficher votre dernier coup. Exécutez à nouveau le mouvement comme pour un coup normal : pression sur la première, puis la seconde case.

A chaque fois que vous appuyerez sur cette touche TAKE BACK NOVAG ordinateur d'échecs reprendra le dernier demi-coup joué. Lorsque vous êtes revenu à la position souhaitée, reprenez normalement la partie.

Si une pièce prise précédemment doit être replacée pendant cette manipulation, le type et la case de la pièce s'affichent à l'écran. Placez alors la pièce qui avait été prise sur sa case et appuyez : l'affichage disparaîtra. Vous pouvez alors continuer à revenir en arrière ou reprendre la partie. Si aucun coup ne figure dans la mémoire (c'est à dire si vous êtes revenu au début de la partie), l'écran LCD affichera "Error".

Note: si vous utilisez les fonctions COLOR ou SET UP pour modifier une position ou une pièce, vous ne pourrez plus effectuer de retour en arrière TAKE BACK sur les coups précédents; la mémoire se libérera des coups antérieurs pour laisser la place aux nouveaux coups.

8. FONCTION COLOR / POUR CHOISIR SA COULEUR

L'ordinateur est normalement réglé pour jouer les Noirs et vous les Blancs. Si vous voulez jouer les Noirs dans une nouvelle partie, placez les pièces noires sur les rangées 1 et 2, et les blanches sur les rangées 7 et 8. Dans ce cas, faites abstraction des notations figurant sur le bord de l'échiquier et contentez-vous de suivre les informations transmises par l'écran LCD.

Appuyez alors sur les touches suivantes :

NEW GAME / COLOR / ENTER/GO. L'ordinateur va alors jouer son coup d'ouverture pour les Blancs du haut de l'échiquier, tandis que les Noirs sont disposés face à vous sur les rangées 1 et 2. C'est à vous de jouer les Noirs.

9. FONCTION COLOR / POUR CHANGER DE COULEUR

Cette fonction permet de changer de couleur à n'importe quel moment dans le déroulement d'une partie. Appuyez sur la touche COLOR et les couleurs sont inversées. Tous les mouvements préalables à ce changement de couleur seront alors effacés de la mémoire et la partie repart dans cette position.

Une autre manière, plus simple, de changer de couleur consiste à appuyer sur la touche ENTER/GO. Cette opération peut être effectuée autant de fois que désiré dans la partie, sous réserve que l'ordinateur ne soit pas en train de réfléchir lors de l'utilisation de la touche ENTER/GO.

En mode SET UP, la fonction COLOR vous permettra également de choisir la couleur des pièces dont vous programmez la position.

10. FONCTION ENTER/GO / L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MEME

Il suffit d'appuyer sur la touche ENTER/GO à chaque fois. NOVAG ordinateur d'échecs jouera ainsi les Blancs et les Noirs. Cela peut être intéressant à certains stades de parties très compliquées, ou à des fins d'apprentissage.

Attention cependant: la qualité du jeu risque d'être limitée si vous appuyez trop rapidement sur la touche ENTER/GO, limitant ainsi le temps de réflexion de l'ordinateur.

11. LES AUTRES FONCTIONS DE LA TOUCHE ENTER/GO

La touche ENTER/GO est utilisée pour faire jouer l'ordinateur ou sortir d'une fonction spéciale. Ces fonctions sont expliquées dans leurs paragraphes respectifs. Il s'agit d'une fonction multiple.

Rappel des fonctions principales de la touche ENTER/GO :

- Pour obliger NOVAG ordinateur d'échecs à jouer (pour les Blancs ou pour les Noirs)
- Pour abréger la réflexion de l'ordinateur et l'obliger à jouer le coup qu'il considère comme étant le meilleur au stade de sa réflexion interrompue. Nous vous conseillons cependant de laisser au minimum 5 secondes de réflexion à votre ordinateur avant d'actionner la touche ENTER/GO, pour que le coup proposé par NOVAG ordinateur d'échecs soit raisonnable.
- Pour sortir du mode SET UP / Entrée d'une position.
- Pour sortir du mode VERIFY / Vérification d'une position
- Pour sortir du mode LEVEL / Fixation du niveau de jeu
- Pour accepter le coup proposé lors de l'utilisation de la fonction HINT / Conseil du coup à jouer.
- Pour déclencher la recherche du mat dans le mode de résolution du mat

12. FONCTION VERIFY / POUR VERIFIER LA POSITION DES PIECES (TOUCHE VER / SET = VERIFY / SET UP)

Cette touche vous permet de vérifier la position des pièces à n'importe quel moment.

Pour l'utiliser pendant une partie, attendez que ce soit votre tour de jouer, et procédez de la façon suivante :

- a) • Appuyez sur la touche Ver / Set **une fois** : le message "Ver" apparaît sur l'écran.
- Pour vérifier la position des pièces d'une couleur différente, appuyez sur la touche COLOR.
 - Sélectionnez la pièce dont vous voulez contrôler la position en appuyant sur la touche symbole de la pièce à vérifier ; répétez cette manipulation autant de fois que vous le souhaitez.
 - Le symbole de la pièce et sa position s'affichent sur l'écran LCD.
 - Quand il n'y a plus de pièce à vérifier sur l'échiquier, le message "Ver —" apparaît sur l'écran LCD.

Autre procédure

- b) • Pressez chaque pièce sur sa case et contrôlez l'information qui s'affiche sur l'écran LCD : le symbole de la pièce, le témoin de sa couleur Noir ou Blanc, et la notation de la case sur laquelle elle est posée. Si la case est vide, seule sa notation apparaît, sans symbole de pièce ou de couleur.
- Pour sortir de cette fonction, appuyez simplement sur la touche ENTER/GO. Vous pouvez alors reprendre le cours de la partie.

13. FONCTION SET UP / POUR ENTRER DES POSITIONS

Touche Ver / Set = Verify / 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.

NOVAG ordinateur d'échecs acceptera et exécutera alors le roque et le promotion des pions.

Notez qu'en mode SET UP, la vérification de la légalité ne fonctionne plus : il vous appartient de respecter les règles du jeu... Cependant, vous ne pourrez pas entrer de position incorrecte, par exemple en entrant un seul Roi ou deux Rois de la même couleur.

Note importante: tous les mouvements joués au préalable sont annulés dès lors que vous entrez dans la fonction SET UP. Activer la fonction SET UP a donc pour effet d'effacer l'historique d'une partie en cours.

a) Retirer une pièce

Si vous souhaitez retirer une ou plusieurs pièce(s), procédez de la façon suivante :

- Appuyez sur la touche VER / SET **deux fois**, de façon à ce que l'écran affiche SET.
- Retirez les pièces une par une en appuyant doucement sur la case sur laquelle elles sont placées. Le symbole de la pièce et la notation de sa case apparaît également sur l'écran LCD. Appuyez sur la touche COLOR et répétez la procédure pour retirer les pièces de l'autre couleur.
- Pour sortir de cette fonction, appuyez sur ENTER/GO.

b) Programmer une pièce

Si vous souhaitez entrer une ou plusieurs pièce(s), procédez de la façon suivante :

- Appuyez sur la touche VER / SET **deux fois**, de façon à ce que l'écran affiche SET.
- Choisissez la couleur de la pièce à programmer en appuyant sur la touche COLOR.
- Choisissez la pièce à programmer en appuyant sur la touche symbole qui la représente. Le symbole de la pièce choisie apparaît sur l'écran LCD.
- Entrez la pièce en appuyant doucement sur la case désirée.

- Plusieurs pièces de la même sorte et de la même couleur peuvent être entrées successivement sans appuyer à nouveau sur les touches symbole et couleur. Il vous suffit d'appuyer sur les cases.
- Ne changez la couleur ou le symbole de la pièce à programmer que si celle-ci diffère de la précédente.
Ex : programmez plusieurs pions blancs.
Choisissez d'abord la couleur, puis le symbole du pion. Vous pouvez ensuite entrer jusqu'à huit pions blancs dans la position souhaitée, en appuyant uniquement sur les cases sur lesquelles vous souhaitez disposer ces pièces.
Puis vous souhaitez programmer les cavaliers noirs. Choisissez la couleur, puis le symbole du cavalier. Vous allez pouvoir entrer jusqu'à deux cavaliers noirs, en appuyant uniquement sur les cases sur lesquelles vous souhaitez disposer ces pièces.
- Pour sortir de cette fonction, appuyez sur la touche ENTER/GO.
Conseil : si vous souhaitez programmer une position complète (un problème de résolution de mat par exemple), utilisez au préalable la touche CLEAR BOARD / "Vider la mémoire de l'échiquier" qui vous est expliquée dans le paragraphe suivant n°14.

c) **Déplacer un pièce**

Si vous souhaitez changer la position d'une ou plusieurs pièce(s) alors qu'une partie est en cours, procédez de la façon suivante :

- Appuyez sur la touche VER / SET **deux fois**, de façon à ce que l'écran affiche SET.
- Déplacez les pièces en appuyant sur les case Départ et Arrivée, comme s'il s'agissait d'un déplacement normal (le symbole de la pièce et la notation de sa case s'affichent à l'écran).
- Sortez de cette fonction en appuyant sur ENTER/GO.

14. **FONCTION CLEAR BOARD / POUR VIDER LA MEMOIRE DE L'ECHIQUIER**

Si vous souhaitez programmer une position complète, nous vous recommandons de vider entièrement la mémoire de l'échiquier avant de programmer votre position. Pour cela, retirez d'abord toutes les pièces de l'échiquier, puis programmer votre position en procédant comme suit :

- sur la touche VER / SET deux fois.
- Appuyez sur la touche CLEAR BOARD pour vider totalement la mémoire de l'échiquier et partir d'un échiquier sans pièce.
- Entrez votre position pièce par pièce comme cela vous est décrit dans la section 13 b). Utilisez la fonction COLOR pour entrer les pièces dans la couleur désirée.
- Pour sortir de cette fonction, appuyez sur ENTER/GO.

Note: nous vous conseillons d'utiliser la fonction VERIFY pour vous assurer que vous avez entré votre position correctement.

15. FONCTION HINT / POUR OBTENIR UN CONSEIL

Votre NOVAG ordinateur d'échecs peut, sur demande, vous suggérer des coups.

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur la touche HINT et l'ordinateur vous indique le coup qu'il considère comme le meilleur pour vous, à ce stade de la partie. Il affiche ce coup sur l'écran LCD. Vous pouvez alors soit accepter ce déplacement, soit jouer un coup de votre choix. Si vous acceptez le coup conseillé par NOVAG ordinateur d'échecs, appuyez sur ENTER/GO. N'oubliez alors pas de déplacer votre pièce sur l'échiquier sans appuyer. L'ordinateur comprend et commence à réfléchir à sa réponse. Si vous décidez de jouer votre propre coup, ignorez le conseil de l'ordinateur et jouez directement votre coup sur l'échiquier.

Si le premier conseil de l'ordinateur ne vous convient pas, appuyez à nouveau sur HINT: l'ordinateur vous suggérera peut-être un autre mouvement.

Si vous appuyez sur HINT lorsque l'ordinateur réfléchit, l'écran LCD vous montreront le meilleur coup possible qu'il envisage au stade de sa réflexion.

Note: le coup suggéré par NOVAG ordinateur d'échecs sera le meilleur coup calculé dans le niveau de jeu que vous lui avez imposé.

16. FONCTION TRAINING/POUR APPRENDRE LE MOUVEMENT des pièces

Cette fonction est là pour aider le débutant qui ne maîtrise pas encore le mouvement des pièces. Cette fonction va lui permettre de passer en revue tous les mouvements légaux possibles à tout moment de la partie.

Vous devez procéder de la façon suivante :

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur la touche TRAINING.. Notez que ce déplacement vous est également rappelé sur l'écran LCD.

Si vous appuyez à nouveau sur la touche TRAINING, l'ordinateur va vous montrer les autres déplacements possibles de cette première pièce, ou les mouvements des autres pièces.

Une fois que vous aurez visualisé tous les déplacement possibles, l'écran LCD affichera " _ _ _ _ ".

Si vous souhaitez jouer un coup qui vous est conseillé par NOVAG ordinateur d'échecs, appuyez sur ENTER/GO (n'oubliez pas de déplacer votre pièce sur l'échiquier, sans appuyer) et NOVAG ordinateur d'échecs commence immédiatement à réfléchir à sa réplique.

Si vous souhaitez jouer un autre coup, appuyez simplement sur les cases Départ et Arrivée de la pièce que vous jouez et l'ordinateur commence à réfléchir à sa réplique.

Si vous souhaitez accélérer la visualisation des coups légaux, appuyez sur la touche LEVEL. NOVAG ordinateur d'échecs va vous montrer la pièce suivante qui peut être déplacée.

Appuyez sur ENTER/GO pour sortir de la fonction et recommencer à jouer normalement.

17. FONCTION SOUND / POUR REGLER LES SONS

Les signaux acoustiques peuvent être activés ou désactivés en utilisant la touche SOUND. L'affichage sur l'écran LCD du message suivant : " Sound = " indique que le signal sonore est activé.

18. RESOLUTION DE PROBLEMES DE MATS

Les niveaux noirs NH1 -NH6 vont vous permettre de soumettre à NOVAG ordinateur d'échecs des problèmes de résolution de mat jusqu'en 6 coups.

Pour cela, appuyez sur NEW GAME et programmez la position du problème sur l'échiquier (reportez vous à la section 13).

Avant de commencer la recherche du mat, nous vous conseillons de bien vérifier votre position à l'aide de la fonction VERIFY (reportez vous à la section 12) et de vous assurer de la couleur des pièces, que vous pourrez le cas échéant changer à l'aide de la touche COLOR. Fixez le niveau de recherche du mat selon votre volonté (voir fonction SET LEVEL):

Niveau	Problème
(121) NH1	Mat en 1 coup
(122) NH2	Mat en 2 coups
(123) NH3	Mat en 3 coups
(124) NH4	Mat en 4 coups
(125) NH5	Mat en 5 coups
(126) NH6	Mat en 6 coups

Appuyez sur la touche ENTER/GO une première fois pour sortir du mode SET LEVEL, puis une seconde fois pour déclencher la recherche du mat : l'ordinateur commence à réfléchir.

Les mat en 1 jusqu'à 3 coups sont en général trouvés rapidement, alors que les mat en 4 jusqu'à 6 coups nécessitent plus de temps.

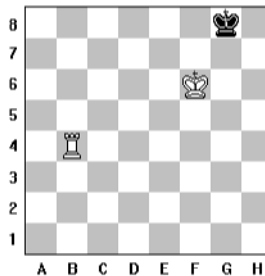
Si une solution existe, NOVAG ordinateur d'échecs va vous montrer le coup à exécuter. Si aucune solution n'existe, l'écran affiche « ERROR ».

Si vous souhaitez continuer le jeu à partir de cette position, changez simplement de niveau de jeu et entrez votre coup normalement.

Exemple de résolution de mat :

Vous souhaitez résoudre un problème de mat en 2 coups. Placez les trois pièces sur l'échiquier comme cela vous est montré sur le schéma ci-dessous :

SCHEMA N°3



Respectez maintenant les étapes suivantes :

NEW GAME	=	vous videz la mémoire
LEVEL	=	sélectionnez le niveau de jeu MAT EN 2, à savoir « LE H2 barre blanche »
ENTER/GO	=	confirmez le niveau choisi
SET UP	=	appuyez sur la touche Ver / Set deux fois pour entrer dans le mode SET UP, sélectionnez « Set - - barre blanche »
CLEAR	=	vous videz l'échiquier de ses pièces, avant d'entrer votre position
Touche Symbole Du Roi	=	appuyez sur cette touche symbole puis appuyez sur la case F6, case sur laquelle vous voulez positionner ce premier Roi
Touche Symbole De La Tour	=	appuyez sur cette touche symbole puis appuyez sur la case B4, case sur laquelle vous voulez positionner cette Tour
Touche COLOR	=	pour changer la couleur des autres pièces à programmer
Touche Symbole Du Roi	=	appuyez sur cette touche symbole puis appuyez sur la case G8, case sur laquelle vous voulez positionner ce deuxième Roi
Touche COLOR	=	pour donner le trait au camp désiré
ENTER/GO	=	pour sortir de la fonction SET UP
ENTER/GO	=	pour lancer la recherche du mat

NOVAG ordinateur d'échecs va proposer le premier demi-coup : B4-H4. Le Roi noir ne peut se déplacer que de G8 vers F8. Effectuez ce déplacement.

NOVAG ordinateur d'échecs affiche sa réplique : H4-H8, MAT !

19. PANNES POSSIBLES

Tous les ordinateurs NOVAG ordinateur d'échecs sont testés avec soin avant de quitter l'usine de fabrication pour s'assurer qu'ils marchent parfaitement. Toutefois, si vous rencontrez des problèmes en utilisant le NOVAG ordinateur d'échecs, regardez la liste ci-dessous avant de renvoyer l'appareil à votre vendeur.

1. L'ordinateur ne marche pas et l'écran est vide. Vérifiez si vos piles ne sont pas usées. Utilisez toujours des piles alcalines pour obtenir de bonnes performances.
2. Le NOVAG ordinateur d'échecs est bloqué et refuse de répondre quand vous appuyez sur les cases ou les touches. Envoyez votre ordinateur à l'adresse figurant sur le bon de garantie.

Remettez l'ordinateur à zéro de la façon suivante :

- a) retournez-le et localisez un petit trou marqué ACL
- b) utilisez un instrument long et pointu pour l'introduire dans le trou et maintenez-le au moins 5 secondes.

Vous pouvez maintenant continuer à utiliser le NOVAG ordinateur d'échecs normalement.

3. Une des cases n'enregistre pas un coup.

S'il n'y a pas de bip sonore quand vous appuyez sur cette case (le signal sonore doit être en position de fonctionnement) vous devez envoyer votre NOVAG ordinateur d'échecs à l'adresse figurant sur le bon de garantie .

20. ENTRETIEN DE VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS

La poussière et la saleté peuvent être essuyées avec un chiffon sec. N'utilisez ni eau ni solvant chimique pour nettoyer votre ordinateur. Des dommages causés par leur utilisation invalident la garantie. Conservez toujours l'ordinateur dans une pièce sèche et fraîche. Évitez d'exposer l'ordinateur à la chaleur, par exemple à des radiateurs, des spots dégageant de la chaleur, au soleil etc. car cela pourrait conduire à des détériorations durables qui ne seraient pas couvertes par la garantie.

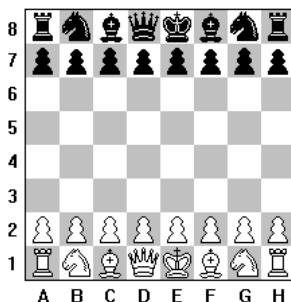
Garantie : pour le détail, voyez la carte de garantie jointe.

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. NOVAG ordinateur d'échecs précise qu'il y a prise en affichant le symbole "x".
- 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 4.a) 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 4.a) 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.

Cet ordinateur d'échecs a été fabriqué suivant les normes de haute qualité et de sécurité de Perfect Technology 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) 2810 8202

Fax: (852) 2810 8177

E-Mail: sales@novag.com

Web Site: <http://www.novag.com>

Copyright © 2005 Perfect Technology Ltd., Hong Kong.

Distribué par Jeux Ravensburger S.A

Service consommateurs – B.P. 60159

60111 MERU Cedex

Droits réservés pour tous pays



Art.No. 1019
Graphite -French