

NOVAG®
AQUAMARINE
RISC II 26.6 MHz

Des instructions

CONTENU

I) DESCRIPTIFS GÉNÉRAUX

II) INSTRUCTIONS RAPIDES

III) CARACTÉRISTIQUES DE JEU

- a) faire un geste
- b) manger un morceau
- c) Mouvements impossibles et illégaux
- d) Roque
- e) manger sur le pouce
- f) Promotion et sous-promotion des pions
- g) Planches
- h) Échec et échec et mat

IV) CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

- 1) Clé NOUVEAU JEU
- 2) Touche NIVEAU
- 3) Fonction de résolution de mat
- 4) Touche ALLER
- 5) Touche RÉFÉRENCE
- 6) Touche ASTUCE
- 7) Touche FORMATION
- 8) Touche REPRISE
- 9) Touche TRACE AVANT
- 10) Clé de couleur
- 11) Touche EFFACER/EFFACER TABLEAU
- 12) VÉRIFIER la clé
- 13) Touche CONFIGURATION
- 14) Touche SON
- 15) Touche INFOS
- 16) Touche NEXT BEST
- 17) Touche FACILE
- 18) Touche RESTAURATION
- 19) Touche ALÉATOIRE
- 20) Touche AUTOPLAY

V) ANNEXE

- A) Entretien de l'ordinateur d'échecs NOVAG®
- B) Problèmes courants de votre NOVAG®
- C) Données techniques et caractéristiques
- D) règles d'échecs

I) DESCRIPTIFS GÉNÉRAUX

Félicitations pour l'achat de votre ordinateur NOVAG AQUAMARINE RISC II. Vous pourrez vérifier sa force surprenante et le large éventail de fonctions et de possibilités. Si vous êtes impatient d'essayer votre machine, nous vous suggérons de lire le paragraphe "instructions rapides" et de jouer à quelques jeux au niveau 1.

Jouer avec le NOVAG AQUAMARINE RISC II est simple par rapport aux autres ordinateurs d'échecs. Dans tous les cas, nous vous recommandons de lire les instructions générales avant de commencer une partie. Dans les instructions générales, chaque section est indépendante des autres, vous n'avez donc pas à tout lire d'un coup.

Le NOVAG AQUAMARINE RISC II fonctionne avec 6 piles alcalines de type 1,5V (AA) qui ne sont pas fournies avec la machine. Pour insérer les piles, ouvrez le compartiment à l'arrière de la machine et insérez les piles en respectant les signes +/- . Un nouveau jeu de piles alcalines fournit environ 60 heures de fonctionnement.

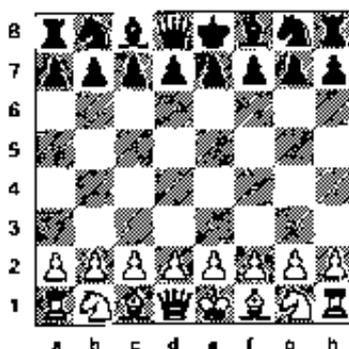
L'adaptateur peut être acheté séparément de la machine avec la référence de l'importateur. Utilisez uniquement l'adaptateur spécifié pour votre machine, l'utilisation d'un autre adaptateur annule la garantie.

Veillez connecter l'adaptateur au secteur avant de brancher la machine.

Le NOVAG AQUAMARINE RISC II dispose d'une mémoire de type C-MOS qui retient la dernière position de la carte. Vous devez vous assurer que la machine a des piles ou que vous avez l'adaptateur connecté au réseau, sinon vous perdrez le contenu de la mémoire.

II) INSTRUCTIONS RAPIDES

1. Avant de commencer à jouer, placez les pièces en position d'ouverture (les pièces blanches sur les rangées 1 et 2 et les pièces noires sur les rangées 7 et 8) de l'échiquier.



2. L'interrupteur est situé sur le côté supérieur droit de la machine.
3. Appuyez sur la touche NEW GAME et vous entendrez trois bips. "00:00" apparaîtra sur l'écran. Vous pouvez maintenant faire votre premier coup pour les blancs.
4. Pour définir un niveau de jeu spécifique, appuyez sur la touche NIVEAU puis cliquez sur une case avec une pièce (par exemple la case A1 correspond au niveau 1, A2 au niveau 2, etc.). Si vous ne réglez pas le niveau, la machine jouera au dernier niveau joué avant. (Dans ce cas, n'appuyez pas sur la touche GO mentionnée ci-dessous.)

5. Une fois que vous avez réglé le niveau de jeu, appuyez sur la touche « **GO** » pour quitter le mode **LEVEL** . Après cela, vous pouvez introduire le premier coup des blancs. Appuyez simplement sur la pièce que vous allez déplacer, puis sur la case vers laquelle vous souhaitez la déplacer.

A ce moment précis la machine se met en route et répond plus ou moins vite selon le niveau de jeu ou si c'est dans le livre d'ouverture où il ne faut pas réfléchir.

Une fois que la machine a décidé de se déplacer, un bip se fera entendre et des lumières s'allumeront pour indiquer dans quelle rangée et dans quelle colonne se trouve la pièce de la machine qu'elle veut déplacer. Après avoir appuyé sur cette case, la machine marquera la position de destination de la même manière. Par conséquent, votre pièce doit être déplacée vers cette nouvelle case en appuyant dessus comme d'habitude. Les blancs joueront alors, en procédant comme décrit ci-dessus.

Dans le cas où vous voudriez revenir en arrière, attendez que ce soit votre tour, appuyez sur la touche **TAKE BACK** et annulez le mouvement correspondant sur le plateau en suivant les étapes indiquées par l'ordinateur. Dans le cas où une capture a eu lieu, l'ordinateur indiquera sur l'écran quelle pièce doit être remplacée (vous pouvez voir les symboles des pièces dans la section **VÉRIFIER**).

Si vous souhaitez revenir en arrière d'un autre mouvement, répétez le processus en appuyant à nouveau sur la touche **TAKE BACK** .

III) CARACTERISTIQUES DU JEU

a) faire un geste

Appuyez simplement sur la pièce que vous allez déplacer, puis sur la case vers laquelle vous souhaitez la déplacer. Pour roquer, déplacez le roi en premier, en sautant la case où la tour restera. Déplacez ensuite la tour également en appuyant. Lorsque vous promouvez un pion, vous devrez indiquer la pièce que vous souhaitez promouvoir en appuyant sur l'une des touches avec le symbole approprié. Pour annuler un coup erroné avant d'avoir fini de le saisir, appuyez sur la touche **CLEAR** .

b) manger un morceau

Si l'ordinateur indique un mouvement vers une case occupée par une pièce adverse, cela signifie qu'une capture sera effectuée. Appuyez sur la pièce qui va capturer, retirez la pièce à manger sans appuyer, et laissez la pièce à manger à sa place en appuyant sur le carré. En cas de manger sur le pouce, n'oubliez pas de retirer le pion mangé.

c) Mouvements impossibles et illégaux

Le NOVAG AQUAMARINE RISC II est programmé selon les règles internationales des échecs et n'accepte ni ne fait de mouvements illégaux. Si vous essayez de faire un mouvement illégal, l'écran LCD affichera « **Err** » et des bips retentiront. Vous pouvez alors effectuer le bon mouvement.

d) Roque

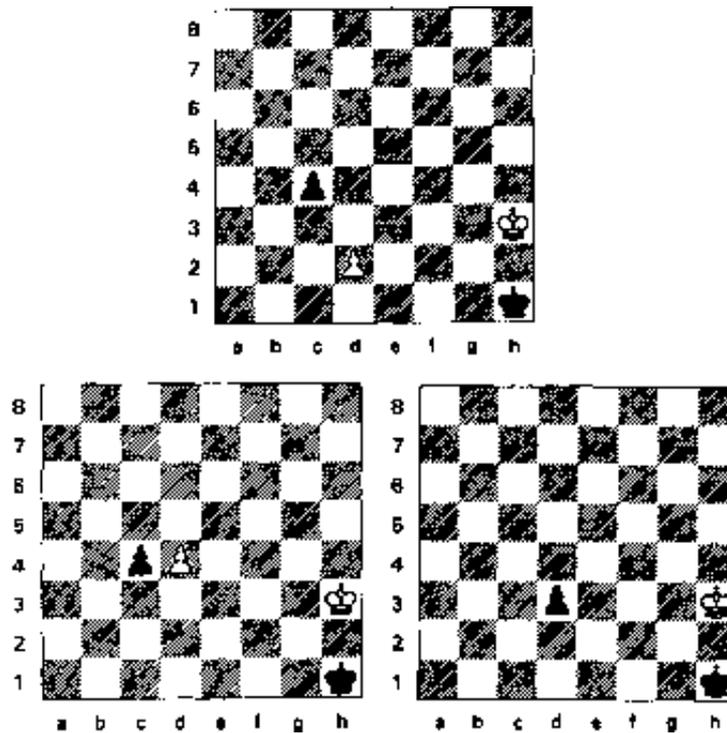
Pour roquer, indiquez uniquement le mouvement du Roi, qui est celui qui se déplace en premier en sautant d'une case, puis introduisez le mouvement de la Tour toujours en appuyant.

Le NOVAG AQUAMARINE RISC II accepte et exécute le roque dans des positions appropriées.

Remarque : il est illégal de roquer lorsque le roi est en échec ou s'il passe par une case qui est attaqué par une pièce adverse.

e) manger sur le pouce

Si vous souhaitez capturer au passage, il vous suffit d'indiquer la case d'où part le pion et vers laquelle il se dirige, comme s'il s'agissait d'un mouvement normal. Rappelez-vous toujours que vous devez retirer le pion capturé du plateau.



f) Promotion et sous-promotion

Lorsque vous allez couronner une pièce, le message « Pro ? » apparaîtra sur l'écran LCD.

Vous choisirez la pièce que vous souhaitez couronner en appuyant sur la touche avec le symbole approprié.

Lorsque l'ordinateur se couronnera, il vous montrera la pièce que vous avez choisie à l'écran.

Si vous n'avez pas eu le temps de le voir, vous pouvez utiliser la touche VÉRIFIER pour connaître la pièce sélectionnée.

g) Planches

Le NOVAG AQUAMARINE RISC II annonce une position qui correspond aux tables avec la LED marquée STALE.

h) Échec et échec et mat

Si l'ordinateur le vérifie, il allumera la LED CHECK. En cas d'échec et mat, la LED MATE s'allumera également.

Si vous vérifiez l'ordinateur, cela ne sera en aucun cas spécifié.

L'AQUAMARINE RISC II peut annoncer des dunks en 8 coups.

IV) CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

1) Touche NOUVEAU JEU

En appuyant sur la touche NEW GAME, une nouvelle partie démarre. La partie précédente sera annulée et dans la mémoire de l'ordinateur toutes les pièces seront désormais en position de départ.

Appuyez sur la touche NEW GAME chaque fois que vous voulez commencer une nouvelle partie. Le niveau de jeu restera inchangé.

2) Touche NIVEAU

Votre NOVAG AQUAMARINE RISC II dispose de 7 modes de jeu avec 8 contrôles de temps chacun. Pour régler le NOVAG dans l'un des modes de jeu, appuyez sur la touche **LEVEL**. Chaque fois que vous appuyez dessus, vous passerez au groupe suivant (et vous verrez sur l'écran LCD les symboles : tr = niveau du tournoi, At = niveau de temps moyen défini, Sd = niveau de départ à..., Fd = niveau de profondeur fixe, An = niveau d'analyse, EA = niveau du nouveau joueur, in = niveau du mat en ...). Une fois la modalité de jeu décidée, pour programmer le niveau, vous devez appuyer sur la case correspondante à l'aide d'une pièce. (Mode et niveau peuvent être choisis directement en appuyant sur la case correspondante : La colonne correspond à la catégorie et la ligne au niveau.)

Exemple : Si vous souhaitez régler le niveau AT 4, appuyez plusieurs fois sur la touche **LEVEL** jusqu'à ce que l'écran LCD affiche

« A 1 », et appuyer sur la case B4 (pour saisir le n° 4). Sur l'écran LCD, vous verrez "At 4" indiquant le niveau sélectionné.

Une alternative plus rapide consiste à appuyer une fois sur la touche de niveau, puis sur la case B4. Pour indiquer que l'opération de sélection de niveau est terminée, vous devez appuyer sur la touche **GO**. Vous pouvez modifier ou simplement vérifier le niveau de jeu à tout moment pendant le jeu tant que c'est à vous de jouer.

Remarque : Lorsque vous éteignez l'ordinateur, lorsque vous le rallumez, le niveau de jeu aura été maintenu invariable.

EN RÈGLE GÉNÉRALE, PLUS LA MACHINE EST ANCIENNE, MIEUX ELLE FONCTIONNERA.

| | | | | | | | | |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|---|
| 8 | TR8 | ÀT8 | SD8 | FD8 | AN8 | EA8 | IN8 | |
| 7 | TR7 | ÀT7 | SD7 | FD7 | AN7 | EA7 | IN7 | |
| 6 | TR6 | ÀT6 | SD6 | FD6 | AN6 | AI6 | IN6 | |
| 5 | TR5 | AT5 | SD5 | FD5 | AN5 | AI5 | IN5 | |
| 4 | TR4 | ÀT4 | SD4 | FD4 | AN4 | AI4 | IN4 | |
| 3 | TR3 | ÀT3 | SD3 | FD3 | AN3 | AI3 | IN3 | |
| 2 | TR2 | ÀT2 | SD2 | FD2 | AN2 | AI2 | IN 2 | |
| 1 | TR1 | ÀT1 | SD1 | FD1 | AN1 | AI1 | IN 1 | |
| | A. | B | C | D. | E. | F. | G. | H |

Description des niveaux :

- Niveau tournoi Trl-Tr8 :
Pour les jeux avec temps de tournoi. Tous les mouvements sont prédéterminés à une heure fixe (par exemple 40 mouvements en 120 minutes).

Le niveau 8 est le plus fort. Si vous dépassez le temps déterminé, vous perdez la partie. Cette modalité est la plus naturelle du jeu, puisque c'est la forme normalement utilisée par les joueurs d'échecs. Si vous vous considérez comme un bon joueur, il est conseillé d'essayer le niveau 1 ou 2 dans un premier temps.
- Niveau de temps moyen établi Atl-At8 :
Le NOVAG AQUAMARINE RISC II fera des jeux réfléchis avec un temps moyen égal à celui sélectionné. Cette modalité sert à donner un temps déterminé à la machine pour résoudre un problème.
- Niveau de départ en... Sdl-Sd8 :
La machine doit terminer le jeu dans un temps préalablement établi. Si ce temps est dépassé, la partie est perdue. L'horloge compte à rebours et vous avertira par trois bips que le temps est dépassé. Dans tous les cas, si vous voulez continuer le jeu, vous pouvez le faire hors du temps, mais au jugement de la machine vous aurez déjà perdu. L'horloge de l'ordinateur continuera de fonctionner. C'est le seul niveau dans lequel les temps apparaissent sur les écrans au début du jeu. (Dans les autres, il apparaît 00 00 00 00).
- Niveau Dc Profondeur Donnée Fdl-Fd8 :
Important pour éviter que la machine analyse plus que souhaité si elle est destinée à être affaiblie exprès : Dans ce mode, les enfants peuvent jouer en utilisant les premiers niveaux, tels que FD1, FD2, etc. L'ordinateur ne cherchera qu'à une certaine profondeur.
- Niveau d'analyse Anl-An8 :
Cette catégorie est la suite de la précédente et en AN1 elle approfondit 9 demi-jeux. En AN8 il approfondit 16 demi-jeux. Comme dans ce dernier niveau, dans la plupart des positions, cela prendrait un temps excessif, cette combinaison peut être utilisée comme un niveau infini : dans ce cas, le jeu sera observé à l'écran pendant que la machine réfléchit et elle peut jouer en appuyant sur la touche **GO** .
- Eal-Ea8 Nouveau niveau de joueur :
Dans cette catégorie, le NOVAG AQUAMARINE RISC II ne pensera pas pendant le temps de l'adversaire. L'ordinateur ne pensera qu'à un demi-coup sauf lorsqu'il s'agit de considérer une capture attaquée et défendue par de nombreuses pièces. Dans ce cas, il limitera son raisonnement à un nombre précis de demi-coups (un demi-coup est un coup d'une couleur, par exemple E2-E4,E7-E\$ serait 2 demi-coups, un par Blanc et un par Blanc). le noir). Tous les nouveaux niveaux de joueurs sont très rapides à répondre. Si ces niveaux sont trop difficiles pour un débutant, vous pouvez utiliser ceux listés ci-dessus ; Série SD1, SD2, etc.

SI VOUS AVEZ DES DIFFICULTÉS À BATTRE LA MACHINE, IL EST RECOMMANDÉ D'ESSAYER LE PLUS TÔT POSSIBLE AU NIVEAU SD1 OU TR1 EN COMBINAISON AVEC 4 MODES FACILES ET ALÉATOIRES. De cette manière la machine est affaiblie de manière plus "naturelle" que dans les niveaux SD1, SD2, etc.

Remarque : Tous les niveaux peuvent être modifiés avec **EASY** (chapitre 19). Dans ce mode, l'ordinateur ne pense pendant que vous faites. De cette manière, une autre série de niveaux de jeu inférieurs aux précédents est atteinte.

TABLEAU DES NIVEAUX

| Niveau | | La description | Mi-temps |
|--------|---|-----------------------------|--------------------------|
| Tr | 1 | (1) 40 déménagements | 5 minutes / 7,5 s |
| | 2 | (2) 40 déménagements | 15 minutes / 22,5 s |
| | 3 | (3) 40 déménagements | 30 minutes / 45 s |
| | 4 | (4) 40 déménagements | 60 minutes / 1 min 30s |
| | 5 | (5) 40 déménagements | 90 minutes / 2 min 15 s |
| | 6 | (6) 40 déménagements | 100 minutes / 2 min 30s |
| | 7 | (7) 40 déménagements | 120 minutes / 3 minutes |
| | 8 | (8) 40 déménagements | 150 minutes / 3 min 45 s |
| Àt | 1 | (9) 2 secondes en moyenne | par coup |
| | 2 | (10) 5 secondes en moyenne | par coup |
| | 3 | (11) 10 secondes en moyenne | par coup |
| | 4 | (12) 15 secondes en moyenne | par coup |
| | 5 | (13) 30 secondes en moyenne | par coup |
| | 6 | (14) 1 minute en moyenne | par coup |
| | 7 | (15) moyenne sur 2 minutes | par coup |
| | 8 | (16) moyenne sur 3 minutes | par coup |
| Sd | 1 | (17) Tout le jeu en | 3 minutes |
| | 2 | (18) Tout le jeu en | 5 minutes |
| | 3 | (19) Tout le jeu en | 10 minutes |
| | 4 | (20) Tout le jeu en | 15 minutes |
| | 5 | (21) Tout le jeu en | 30 minutes |
| | 6 | (22) Tout le jeu en | 60 minutes |
| | 7 | (23) Tout le jeu en | 90 minutes |
| | 8 | (24) Tout le jeu en | 120 minutes |
| Fd | 1 | (25) Rechercher jusqu'à | 1 demi-mouvement |
| | 2 | (26) Rechercher jusqu'à | 2 demi-mouvements |
| | 3 | (27) Rechercher jusqu'à | 3 demi-mouvements |
| | 4 | (28) Rechercher jusqu'à | 4 demi-mouvements |
| | 5 | (29) Rechercher jusqu'à | 5 demi-mouvement |
| | 6 | (30) Rechercher jusqu'à | 6 demi-mouvement |
| | 7 | (31) Rechercher jusqu'à | 7 demi-mouvement |
| | 8 | (32) Rechercher jusqu'à | 8 demi-mouvement |
| An | 1 | (33) Rechercher jusqu'à | 9 demi-mouvement |
| | 2 | (34) Rechercher jusqu'à | 10 demi-mouvement |
| | 3 | (35) Rechercher jusqu'à | 11 demi-mouvement |
| | 4 | (36) Rechercher jusqu'à | 12 demi-mouvement |
| | 5 | (37) Rechercher jusqu'à | 13 demi-mouvement |
| | 6 | (38) Rechercher jusqu'à | 14 demi-mouvement |
| | 7 | (39) Rechercher jusqu'à | 15 demi-mouvement |
| | 8 | (40) Rechercher jusqu'à | 16 demi-mouvement |
| Ea | 1 | (41) demi-mouvement | calculer 2 captures |
| | 2 | (42) demi-mouvement | calculer 3 captures |
| | 3 | (43) demi-mouvement | calculer 4 captures |
| | 4 | (44) demi-mouvement | calculer 5 captures |
| | 5 | (45) demi-mouvement | calculer 6 captures |
| | 6 | (46) demi-mouvement | calculer 7 captures |
| | 7 | (47) demi-mouvement | calculer 8 captures |
| | 8 | (48) demi-mouvement | calculer 9 captures |
| In | 1 | G1 Mat en 1 | |
| | 2 | G2 Mat en 2 | |
| | 3 | G3 Mat en 3 | |
| | 4 | G4 Mat en 4 | |
| | 5 | G5 Mat en 5 | |
| | 6 | G6 Mat en 6 | |
| | 7 | G7 Mat en 7 | |
| | 8 | G8 Mat en 8 | |

3) Fonction de résolution de mat

Le NOVAG AQUAMARINE RISC II peut résoudre la plupart des problèmes d'accouplement en 8 coups, même ceux qui nécessitent un roque, une prise en passant ou la promotion de pions. Appuyez sur la touche **NOUVELLE PARTIE** . Avant de commencer la recherche du mat, il est conseillé d'utiliser la touche **VERIFY** pour vérifier la position et s'assurer que le côté qui va faire le mat est le même que celui indiqué sur l'écran LCD. Sinon, appuyez sur la touche **COULEUR** pour changer de côté.

Pour sélectionner le niveau de l'échec et mat en ... appuyez sur la touche **NIVEAU** , puis sélectionnez le nombre de coups pour l'échec et mat avec les cases G1 à G8.

Appuyez une fois sur **GO** pour quitter la fonction et de nouveau sur **Go** pour que l'ordinateur lance la recherche.

Si l'ordinateur n'a pas trouvé de solution, le message « no nE » apparaît sur l'écran LCD. Dans ce cas, ce qui se passe, c'est que la solution N'EXISTE PAS et que le problème est confus ou que le mat est fait avec plus de coups. (Vous pouvez essayer de répéter le problème en augmentant le niveau).

écrans

Pendant que le NOVAG AQUAMARINE RISC II recherche, il vous montrera sur l'écran LCD les jeux qu'il envisage, et une série d'informations très utiles qui tourneront comme suit :

- a) Le temps consommé.
- b) Premier coup considéré dans la ligne principale.
- c) Deuxième mouvement de la ligne principale.
- d) Troisième mouvement de la ligne principale.
- e) Évaluation de la position, par exemple 9 99 signifie un avantage de 9,99 unités de pion, si le signe - apparaît, cela signifie que la machine considère que votre position est inférieure.
- f) Profondeur de recherche (d 6 signifie qu'il recherche jusqu'à 6 demi-coups).
- g) Coups à calculer (26 30 signifie qu'il reste 26 coups sur les 30 possibles à calculer, avec la profondeur de recherche indiquée ci-dessus).
- h) Temps écoulé dans ce mouvement

4) Touche ALLER

La touche **GO** est utilisée pour entrer une commande ou pour quitter les fonctions spéciales **SET UP / VERIFY / SET LEVEL / AUTOPLAY / SOLVE MATE** .

Ces fonctions sont expliquées dans leurs paragraphes respectifs.

De plus, la touche **GO** sert à :

- Pour que le NOVAG AQUAMARINE RISC II pense le coup pour le côté qui doit bouger, même en mode **ARBITRE**.
- Pour interrompre le calcul du coup et le forcer à se déplacer immédiatement. Dans ce cas, la machine effectuera des jeux inférieurs au niveau programmé.
- Pour changer de couleur pendant le jeu. Attendez que ce soit votre tour de vous déplacer et appuyez sur la touche **GO** . L'ordinateur pensera maintenant au coup pour cette couleur pendant que vous jouez l'autre côté à partir de maintenant.
- Faire jouer l'ordinateur contre lui-même. Cela peut être particulièrement intéressant à un certain moment au cours d'une partie, chaque fois que vous appuyez sur la touche **GO** , l'ordinateur imagine le coup pour la couleur à son tour de jouer.
- Pour accepter le **HINT** (voir **HINT**).

5) Touche RÉFÉRENCE

• Dans ce mode, vous transformez NOVAG AQUAMARINE RISC II en arbitre d'échecs, en vérifiant la légalité des mouvements effectués sur le plateau, l'ordinateur ne répondra pas au vôtre

pièces. Ceci est très utile pour faire jouer à la machine une certaine ouverture : en faisant les premiers mouvements, la machine est dirigée dans la direction souhaitée et immédiatement après elle quitte le mode avec l'arbitre, assurant ainsi que la machine continue à jouer la ligne qu'elle veut étudier .

L'écran LCD affichera "rEF off*" lorsque le mode REFEREE n'est pas engagé et "rEF on" lorsque le mode REFEREE est engagé. La première pression vous indique l'état actuel de l'ARBITRE. Une seconde pression (dans les deux secondes après la première pression) change la fonction.

6) Touche ASTUCE

Le NOV AG AQUAMARINE RISC II peut vous conseiller des mouvements si vous ne savez pas comment continuer une partie. Lorsque c'est à votre tour de jouer, appuyez sur la touche HINT et l'ordinateur vous montrera ce qu'il considère actuellement comme étant le meilleur coup pour le côté qui doit jouer, le coup sera reflété sur l'écran LCD. Vous pouvez accepter le mouvement que la machine vous montre en appuyant sur la touche GO à ce moment-là, ou faire votre propre mouvement indépendamment de ce que l'écran LCD affiche.

SI VOUS UTILISEZ LE SYSTÈME HINT-GO, CHAQUE FOIS QUE VOTRE COUP CORRESPOND À CELUI RECOMMANDÉ PAR LA MACHINE, VOUS DEVEZ DÉPLACER VOTRE PIÈCE SANS APPUYER SUR.

Si vous appuyez sur la touche HINT pendant que l'ordinateur réfléchit, il vous montrera sur l'écran LCD le meilleur coup calculé jusqu'alors : À DES NIVEAUX ÉLEVÉS OU LORSQUE DES PROBLÈMES SONT DONNÉS À LA MACHINE, IL EST TRÈS INTÉRESSANT D'OBSERVER DE CETTE FAÇON COMMENT LA MACHINE TROUVEZ DES JEUX SUCCESSIFS .

Appuyez sur CLEAR pour revenir aux informations de rotation de l'écran LCD. Le coup recommandé est le meilleur possible calculé par le NOVAG AQUAMARINE RISC II au niveau de jeu dans lequel il est sélectionné.

7) Touche FORMATION

Cette fonction est d'aider le nouveau joueur :

Étape de Priiger :

Quand c'est à vous de jouer, appuyez sur la touche TRAINING et l'ordinateur vous montrera sur l'écran LCD la case de la première pièce qui peut faire un coup légal.

Si vous continuez à appuyer sur la touche TRAINING, le NOVAG AQUAMARINE RISC II vous apprendra toutes les pièces avec au moins un coup légal.

Deuxième étape:

Une fois que vous avez choisi une pièce, appuyez sur GO. Si vous appuyez maintenant sur la touche TRAINING, chaque pression sur cette touche vous apprendra les cases vers lesquelles cette pièce peut effectuer un mouvement légal.

Troisième étape:

Appuyez sur la touche Go pour accepter le jeu que l'ordinateur vous conseille.

Si vous voulez faire un mouvement différent, exécutez-le de la manière habituelle.

Si vous souhaitez revenir à l'étape 1, appuyez sur la touche CLEAR pour effacer l'écran LCD et appuyez sur TRAINING pour revenir à l'étape 1.

8) Touche REPRISE

Le NOVAG AQUAMARINE RISC II permet de remonter jusqu'à 138 demi-coups pour vous permettre de rectifier ce que vous considérez comme un mauvais jeu ou une mauvaise ligne de jeu.

Attendez votre tour pour jouer. Appuyez sur la touche TAKE BACK et exécutez le mouvement indiqué par la machine en appuyant sur les cases : l'ordinateur vous guidera pour annuler les mouvements.

Dans le cas où une capture est réalisée, la machine indiquera sur l'écran la pièce qu'il faut remettre sur le plateau avec son initiale en anglais. Appuyez sur la boîte lors de son dépôt.

Remarque : si vous sélectionnez les modes COLOR ou SET UP pour modifier la position des pièces, tous les coups effectués dans le jeu jusqu'à ce point seront effacés de la mémoire de l'ordinateur. S'il n'y a pas de mouvements enregistrés dans la mémoire de la machine, l'écran LCD reflétera le message "bE G"

9) Touche TRACE AVANT

Cette touche est utilisée pour faire avancer les mouvements après avoir utilisé la touche TAKE BACK ou la fonction RESTORE. Chaque pression sur TRACE FORWARD "avancera" d'un mouvement dans la mémoire de l'ordinateur. Lorsque vous avez atteint la dernière position enregistrée en mémoire, l'écran LCD affichera le message "En d"

10) Clé de couleur

L'ordinateur est configuré pour que vous jouiez des pièces blanches et qu'il joue des pièces noires.

• Si vous voulez jouer avec des pièces noires :

- a) Placez les pièces noires sur les rangs 1 et 2 .
- b) Appuyez sur : NOUVEAU JEU , CHANGER COULEUR et GO :
La machine fera l'ouverture pour les pièces blanches.

La touche COULEUR peut être enfoncée à tout moment pendant le jeu, en changeant de côté, ce qui conduit à un mouvement illégal car un côté effectuera deux mouvements de suite. Tous les mouvements enregistrés jusqu'à ce moment seront supprimés de la mémoire de l'ordinateur. Il est recommandé d'appuyer deux fois de suite sur COULEUR lorsque vous souhaitez réinitialiser les compteurs de temps pour chronométrer la résolution de tout problème. Après avoir quitté le mode SET UP, vous devez choisir la couleur à déplacer en appuyant simplement sur la touche COLOR.

11) Touche EFFACER/EFFACER TABLEAU

Cette clé a plusieurs usages :

- En mode SET UP, efface le plateau de pièces.
- S'il y a des messages sur l'écran LCD tels que "Ran", "Esy" etc., vous pouvez les supprimer en appuyant sur cette touche.
- Pour quitter ce mode, appuyez sur la touche GO.

12) VÉRIFIER la clé

Cette touche a une double fonction :

- a) A la première pression, vous entrerez dans le mode VERIFIER et l'écran LCD affichera le message « Vc r ».
- b) À la deuxième pression, il entrera en mode SET UP et l'écran LCD affichera le message "SE t".
- c) Pour quitter l'un de ces modes, appuyez sur la touche GO.

A tout moment pendant une partie ou après avoir entré une position sur le plateau, vous pouvez vérifier la position de vos pièces :

Appuyez sur la touche de symbole de n'importe quelle pièce et la machine vous montrera sa position actuelle. Si plusieurs pièces du même type, répétez les pulsations.

Appuyez sur COULEUR pour vérifier les pièces de l'autre côté.

Vous pouvez quitter ce mode à tout moment en appuyant sur la touche GO, pouvoir entrer votre prochain coup ou faire jouer l'ordinateur.

LES SYMBOLES DES PIÈCES SONT LEURS INITIALES ANGLAISES :

| | | |
|-------------------------|-------------|---------|
| H(K) | = roi | ROI |
| Quel | = Reine | QUIN |
| r | = Tour | TOUR |
| b | = évêque | EVÊQUE |
| n (2 ^o début | = Chevalier | CHEVALI |
| P | = pion | PION |

13) Touche CONFIGURATION

Ce mode vous permet d'entrer des positions sur votre NOVAG AQUAMARINE RISC II pour résoudre des problèmes d'échecs, etc. En mode SET UP, l'ordinateur ne vérifie pas la légalité des pièces ou des coups et vous pouvez les positionner comme vous le souhaitez. De toute façon, vous ne pouvez pas entrer dans une position illégale. Ex : une position avec deux rois blancs etc.

Si vous quittez le mode SET UP avec une position illégale, vous entendrez trois bips et l'écran LCD affichera « **Err** ». Vous devez entrer à nouveau dans le mode SET UP pour changer la position.

L'ordinateur accepte et exécute le roque, la promotion et la sous-promotion des pions, et capture en passant s'il joue un pari programmé.

Remarque : Tous les mouvements précédents lors de l'entrée dans le mode SET UP sont effacés de la mémoire de l'ordinateur.

Pour entrer dans ce mode, APPUYEZ DEUX FOIS SUR LA TOUCHE SET UP/VERIFY ou si vous êtes déjà en mode VERIFY, appuyez une seule fois dessus. Vous verrez le message "S et" sur l'écran LCD.

Pour quitter ce mode, appuyez sur la touche GO ou passez en mode VERIFY.

A) Enlever une pièce/Effacer le plateau.

- Appuyez sur la touche SET UP.(VERZSET)
- Cliquez sur la case où se trouve la pièce que vous souhaitez supprimer une fois.
- Pour vider le tableau ou toutes les pièces, appuyez sur la touche CLEAR BOARD.
- Pour sortir de ce mode appuyez sur la touche GO ou passer en mode VERIFY pour vérifier la position de la nouvelle carte.

B) Introduction d'une pièce / Programmation d'une position.

- Appuyez sur la touche SET UP si vous n'êtes pas déjà dans ce mode.
- Pour insérer une pièce, assurez-vous d'abord que la couleur de la pièce à insérer est correcte. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche COULEUR pour la modifier et insérez la pièce souhaitée en appuyant sur la touche avec le symbole correspondant, puis en appuyant sur la case où vous souhaitez la placer.
- Pour déplacer une pièce d'une case à une autre, faites-le normalement.
- Pour programmer une position. Supprimez d'abord toutes les pièces de la mémoire de la machine avec la touche CLEAR BOARD, sélectionnez la pièce que vous souhaitez insérer à l'aide des touches de symboles et procédez normalement.
- Pour quitter ce mode, appuyez sur la touche GO.

Remarque : Après avoir quitté le mode SET UP, si vous devez effectuer un changement de couleur, appuyez simplement sur la

Clé de couleur. Vous pouvez maintenant effectuer le mouvement pour cette couleur ou forcer la machine à le faire avec la touche GO. Les pions ne peuvent pas être programmés sur la huitième ou la première rangée, le message « **Err** » apparaîtra sur l'écran LCD.

14) Touche SON

Le NOVAG AQUAMARINE RISC II dispose de 4 types de sons différents qui sont indiqués sur l'écran LCD :

- a) SONIDO 1 (Snd 1) : Il n'y a aucun son d'aucune sorte
 - b) SONIDO 2 (Snd 2) : Il n'y a qu'un seul signal
 - c) SONIDO 3 (Snd 3) : Il y a un signal sonore acoustique lorsque l'ordinateur effectue son mouvement.
 - d) SONIDO 4 (Snd 4) : Le même qu'en c) et lorsqu'une touche est enfoncée ou lorsque le NOVAG ou vous faites votre geste.
- Nota: Pulse la tecla modalidad. aussi l'ordinateur indique avec un double bip et le L'écran LCD marquera la case qui est menacée.

SOUND pour régler le niveau sonore souhaité. Appuyez sur GO pour quitter cette

15) Touche INFOS

Cette touche vous fournit des informations sur le jeu dans un affichage rotatif.

Séquence à suivre :

- Appuyez d'abord sur la touche INFO et vous verrez l'évaluation de position effectuée par la machine. À gauche, SCR = suivi de l'évaluation en unités de pions.
- Si vous appuyez une deuxième fois sur la touche INFO, l'écran LCD affichera le temps écoulé dans ce mouvement de la couleur que vous devez déplacer.
- Une troisième pression sur la touche INFO vous indiquera le nombre de coups qui se sont écoulés.
- Une quatrième pression sur la touche INFO vous indiquera le temps total écoulé. Dans le cas où il est joué en mode du jeu entier dans un temps fixe, un double compteur apparaît.

Remarque : Utilisez la touche CLEAR pour supprimer l'affichage INFO. Lorsque l'ordinateur pense à l'écran LCD Il affichera toutes les informations en rotation ou l'une des informations listées ci-dessous, pour revenir à l'affichage en rotation, appuyez à nouveau sur CLEAR. Chaque information reste pendant 2 secondes :

16) Touche MEILLEUR SUIVANT (NIVEAU+MEILLEUR SUIVANT)

POUR ACCÉDER À CETTE FONCTION, VOUS DEVEZ D'ABORD APPUYER SUR LA TOUCHE SET LEVEL
En appuyant sur cette touche, le NOVAG reviendra sur son coup et effectuera le meilleur coup suivant qu'il a évalué, tant qu'il n'est pas excessivement mauvais.

Cette fonction n'est activée que si au moins 1 coup a été effectué.

17) Touche FACILE

Le NOVAG AQUAMARINE RISC II utilise toujours le temps de l'adversaire pour réfléchir à votre réponse, parfois il répond immédiatement (même lorsque le coup semble difficile) car il a deviné votre coup et a déjà pensé à votre réponse. Pour désactiver cet avantage, appuyez sur la touche EASY. Lorsque vous êtes dans ce mode, vous verrez "Esy on" sur l'écran LCD et lorsque vous le déconnectez, vous verrez "Esy off". Cette touche bascule entre les deux modes chaque fois que vous appuyez dessus. L'utilisation de cette touche double les niveaux en les convertissant dans une catégorie inférieure.

18) Touche RESTAURATION

Cette fonction du NOVAG AQUAMARINE RISC II permet de conserver la position du plateau en début de partie. L'ordinateur peut stocker 69 coups (138 demi-coups) dans sa mémoire. Si le jeu a commencé à partir d'une position programmée ou si plus de 69 coups ont été effectués, il ne sera pas possible de revenir au début.

Après avoir appuyé sur la touche RESTORE, l'écran LCD affichera le message "Beg" pour indiquer le début de la partie.

Remarque : Vous pouvez utiliser la fonction supplémentaire TRACE FORWARD pour rejouer tout le jeu.

C'EST TRÈS UTILE POUR OBSERVER UN JEU OU UNE POSITION QUE LA MACHINE A JOUÉ EN AUTOPLAY À UN NIVEAU TRÈS ÉLEVÉ. De cette façon, vous pouvez observer des jeux de haut niveau sans avoir besoin d'attendre.

19) Touche ALÉATOIRE

A chaque fois que vous allumez l'ordinateur, le style de jeu de la machine est de choisir le coup avec la valeur la plus élevée (dans ses calculs internes), une fois l'ouverture terminée. Afin de fournir plus de variété aux jeux en appuyant sur la touche RANDOM, l'ordinateur choisira au hasard un coup parmi une liste de coups possibles avec une évaluation relativement similaire. Il existe plusieurs niveaux d'aléatoire (rAn 1/2/3/4). Le niveau « rAn 1 » est le moins aléatoire et celui dans lequel la machine joue le mieux. Uniquement dans le cas où vous étudiez à plusieurs reprises la même variante, il peut être intéressant d'utiliser le mode ALÉATOIRE. Il est conseillé de supprimer la modalité dès que la machine fait une variante par rapport au jeu précédent.

POUR AFFAIBLIR VOLONTAIREMENT LA MACHINE, UTILISEZ RANDOM 4 avec la touche EASY.

20) LECTURE AUTOMATIQUE

Le NOVAG AQUAMARINE RISC II peut jouer contre lui-même, cela peut être intéressant pour observer tout un match ou pour que l'ordinateur analyse un problème toute la nuit en mettant un niveau élevé sans devenir lassant d'attendre.

Appuyez sur LEVEL AUTOPLAY et sélectionnez l'option souhaitée, l'écran LCD affiche « Aut », « dEn » s'il est en lecture automatique ou en démo. La différence entre les deux est qu'en mode AUTOPLAY, l'ordinateur s'arrête lorsqu'une partie se termine, tandis qu'en mode DEMO, une autre partie recommence.

Appuyez sur GO et le NOVAG AQUAMARINE RISC II commencera à jouer contre lui-même au niveau où vous vous trouvez. Tous les mouvements sont exécutés automatiquement par l'ordinateur et vous pouvez les suivre en les enregistrant sur votre tableau. Vous pouvez interrompre le mode en appuyant sur GO et en effectuant le dernier mouvement. Pour revoir les coups, il est conseillé d'appuyer sur RESTORE suivi de TRACE FORWARD.

IX) ANNEXES

A) Entretien de l'ordinateur d'échecs NOVAG

La poussière et la saleté doivent être nettoyées avec un chiffon doux. N'utilisez pas d'eau ni aucun type de solvant chimique. Tout dommage résultant de ces causes annulera la garantie.

Rangez toujours l'ordinateur dans un endroit frais et sec (température ambiante normale). Évitez l'exposition à la chaleur (soleil, radiateurs, projecteurs, etc.) Cela pourrait causer des dommages permanents à votre machine, annulant la garantie.

GARANTIE : Pour plus de détails, reportez-vous à la carte de garantie .

B) Liste des problèmes

Tous les ordinateurs NOVAG sont soigneusement testés avant d'atteindre le magasin. Dans tous les cas, si vous constatez un défaut, regardez la liste en bas ou rendez-vous chez votre revendeur habituel.

- 1) L'ordinateur ne fonctionne pas et l'écran LCD est vide :
Vérifiez que les batteries sont chargées ou que l'adaptateur est branché sur le réseau. Utilisez toujours des PILES ALCALINES.
- 2) Les lettres sur l'écran LCD s'assombrissent :
Les piles sont épuisées, veuillez les changer.
- 3) Il affiche constamment des messages d'erreur :
Passez en mode VERIFY et vérifiez que votre position est correcte.

Il se peut aussi que le NOVAG AQUAMARINE RISC II vous demande sur quelle pièce il va promouvoir un pion.

C) Données techniques et caractéristiques :

- Taille du programme 32 K Byte ROM, 8 K Bit RAM, 12 K Byte Mem. Aperturas.
- vitesse CPU 26.6 Mhz
- Processeur de type RISC
- Puissance consommée 50 mA max, 20 mA min.
- Type de batterie 6 X 1.5V AA alkaline Specific (9v DC Range 250ma)
- Type d'adaptateur
- Livre d'ouverture More than 13,000 half moves
- Niveaux de jeu 56 + 24 easy nerf + 8 save-mate
- Mémoire CMOS Save the game when you turn off the machine and have batteries.
- REPRISE/ fonctions 138 half moves
- TRACER EN AVANT
- Résolution mate Up to matting in 8 moves
- ELO (USCF) 2241
- Écran LCD à informations

complètes

- Recherche des meilleures fonctions d'ENTRAÎNEMENT et d'INDICE de mouvement For new players
- **Mode** ARBITRE et AUTOPLAY 234 x 284 x 27 mm

- Dimensions
- horloge d'échecs intégrée SENSORY BOARD
- faire un geste
- **Fonctions** SETUP et

VERIFY

- Annoncer jusqu'au pote dans 8
- Affiche la profondeur de recherche
- fonction d'apprentissage
- Fonction ALÉATOIRE
- Fonction RESTAURATION
- Exemple d'évaluation

TOUTES CES DONNÉES PEUVENT ÊTRE SUJETTES À MODIFICATIONS SANS PRÉAVIS.

D) Règles d'échecs

I. INFORMATIONS GÉNÉRALES

1. Les deux adversaires jouent alternativement. Les blancs commencent toujours.
2. A l'exception du roque, un déplacement consiste à transférer une pièce d'une case à une autre vide ou occupée par une pièce ennemie.
3. La seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres est le chevalier. Tous les autres doivent avoir un chemin libre dans leurs mouvements.
4. Lorsqu'une pièce se déplace vers une case occupée par un autre ennemi, une capture se produit, donc ce dernier sera retiré, laissant le premier à sa place.
5. Si, à la suite d'un certain mouvement, le roi est attaqué, de telle manière qu'il pourrait être capturé au prochain mouvement, alors le roi est dit en échec. Il n'y a alors que les possibilités suivantes :
 - a. Déplacez le roi sur une case non attaquée.
 - b. Bloquez le chemin qui relie la pièce ennemie au roi.
 - c. Capturez la pièce qui attaque le roi.Si aucune de ces alternatives n'est possible, le roi est en position mat et la partie est perdue.

II MOUVEMENTS INDIVIDUELS

1. ROI

A l'exception du roque, le roi peut se déplacer d'un seul pas dans n'importe quelle direction. Mais la case de destination ne peut pas être attaquée par les pièces ennemies.

Le roque est le seul mouvement dans lequel deux pièces se déplacent :

- a. Le roi se déplace d'abord en sautant d'une case vers la droite ou vers la gauche.
- b. Ensuite, la tour se déplace en sautant par-dessus le roi et en le laissant dans la case où le roi a sauté avant.

Le roque ne peut être fait que si les conditions suivantes sont remplies.

- a. Il n'y a pas de pièce entre le roi et la tour.
- b. Aucune de ces cases vides n'est attaquée par des pièces ennemies.
- c. Le roi n'est pas en échec.
- d. Ni le roi ni la tour n'ont bougé depuis le début de la partie.

2. LA TOUR

La tour se déplace verticalement ou horizontalement dans toutes les directions et saute par-dessus les cases souhaitées si elles sont vides.

3. ALFIL

Il se déplace comme la tour mais en diagonale.

4. REINE

Vous pouvez faire les mouvements de la tour ou du fou comme vous le souhaitez.

5. CHEVAL

Il se déplace en faisant des formes en "L" dans n'importe quelle direction. Il doit sauter n'importe quelle case qui l'entoure et rester droit sur les suivantes en respectant la condition suivante : si la case d'origine était noire elle doit passer au blanc et vice versa.

Les cases autour de la position d'origine peuvent être occupées par d'autres pièces puisque le chevalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus.

6. PION

C'est la seule pièce qui ne peut qu'avancer et que lorsqu'elle mange elle le fait différemment de son mouvement. En effet, il mange en diagonale, se déplaçant d'un seul carré vers l'avant et vers la droite ou vers la gauche.

Lorsque vous vous déplacez pour la première fois, vous pouvez sauter une case, mais après cela, vous ne déplacez qu'une seule case à la fois. A la fin, le pion devient n'importe quelle autre pièce que le joueur veut, sauf un autre roi.

Lorsqu'un pion a avancé de trois cases par rapport à sa position d'origine, si un second pion du côté opposé avance de deux cases, en passant par la case attaquée par le premier pion, ce dernier peut capturer le second et à toutes fins il agit comme si le second le pion avait bougé. déplacé d'une seule position en restant attaqué par le premier.

Cette opération s'appelle manger un ! marcher.

III. TRUCS ET ASTUCES

- La valeur des pièces dépend de la position mais en général on considère que si le pion vaut 1, alors le cavalier et le fou valent 3, la tour 5, et la dame 9.
- Essayez de contrôler le centre du plateau et retirez les pièces dès que possible.
- Château dès que possible.
- Ne vous découragez pas au contraire.

Ce jeu a été fabriqué avec la technologie et les normes de sécurité élevées de Novag Industries Ltd. Il essaie de minimiser les matériaux non recyclables et est conforme à la norme européenne, qui est garantie par l'importateur, dont le nom apparaît sur la lettre de garantie ci-jointe. . Ne pas laisser de morceaux non comestibles à la portée des enfants de moins de 36 mois .

NOVAG®

est la marque déposée par

NOVAG INDUSTRIES LTD.
6e étage, Place de la technologie,
651 King's Road, North Point
Hong Kong.

Télécopieur : (852) 256 35 354

Téléphone : (852)256 48 111

Courriel : sales@novag.com Site

Internet : <http://www.novag.com>

Copyright © 1997 Novag Industries Ltd., Hong Kong.