

NOVAG[®]

beryl

- **INSTRUCTION**
- **ANLEITUNG**
- **MODE D'EMPLOI**
- **MANUALE D'USO**
- **INSTRUCCIONES**

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION.

2. COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS.

2.1 LA MISE EN MARCHE.

Nouvelle partie : touche NEW GAME,
Réglage du niveau de jeu: touche LEVEL.,
Confirmation : touche ENTER/GO.

2.2 LA PARTIE.

Jouer un coup,
prendre une pièce,
coups impossibles ou illégaux

2.3 LES COUPS PARTICULIERS.

Le Roque,
la Prise en passant,
la Promotion ou Sous-promotion,
le Pat,
l'échec au Roi,
l'échec et mat

3. LES FONCTIONS PEDAGOGIQUES.

3.1 L'ENTRAINEMENT : pour sélectionner votre coup,

3.2 Le CONSEIL: pour demander conseil sur le coup à jouer,

3.3 Le RETOUR EN ARRIERE : pour "reprendre" votre coup.

4. LES FONCTIONS SPECIALES.

4.1 COULEUR / COLOR: pour changer de camp,

4.2 VERIFICATION / VERIFY : pour vérifier la position.

4.3 ENTREE DE POSITION / SET UP: pour entrer une position,

4.4 EFFACEMENT / CLEAR/CL BOARD: pour vider la mémoire initiale
ou quitter une fonction,

4.5 SON / SOUND : pour régler les sons.

5. RAPPEL DES BASES DU JEU D'ECHECS.

1. INTRODUCTION

Votre NOVAG ordinateur d'échecs est idéal pour un joueur débutant ou occasionnel.

Il est particulièrement facile à utiliser, chaque touche ayant un rôle bien défini.

Ses fonctions d'entraînement et de conseil vous permettront de vous familiariser rapidement avec ce jeu merveilleux.

ALIMENTATION

Votre NOVAG ordinateur d'échecs fonctionne sur piles (non fournies avec l'appareil).

Pour installer les piles:

Ouvrez le compartiment à piles situé sous l'appareil et placez les piles en prenant soin de bien respecter le sens des polarités indiqué à l'intérieur du compartiment. N'utilisez pas des piles non alcalines car elles risqueraient de provoquer un mauvais fonctionnement de votre ordinateur d'échecs. 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.

- sur secteur: Utilisez alors l'adaptateur NOVAG 8210 vendu séparément chez votre revendeur.

IMPORTANT:

Assurez-vous de connecter l'adaptateur à l'ordinateur (la prise se situe à l'arrière de l'appareil) avant de le brancher sur le secteur.

Vérifiez auparavant que le voltage de votre installation électrique est bien celui indiqué sur l'adaptateur (220 Volts).

FONCTIONNEMENT

Votre ordinateur est doté d'un plateau sensitif. Cela signifie que les coups que vous jouerez sur l'échiquier s'enregistreront dans l'ordinateur par **PRESSION** sur la pièce jouée, d'abord sur sa case **DEPART** puis sur sa case **ARRIVEE**.

L'ordinateur vous indiquera, à son tour, le coup qu'il veut jouer en inscrivant sur l'écran les coordonnées alphanumériques de ce coup: celles de la case **DEPART** et celles de la case **ARRIVEE**.

Il utilise ainsi la notation algébrique standard international qui désigne chaque case de l'échiquier par la lettre de sa colonne et le chiffre de sa rangée.

Ces lettres et ces chiffres sont imprimés en bordure de l'échiquier de votre ordinateur.

Pour jouer le coup décidé par votre adversaire-ordinateur, il vous suffit de déplacer sa pièce, comme il vous l'indique sur l'écran, en appuyant sur la case DEPART, puis sur la case ARRIVEE.

Les notations alphanumériques en petit caractère ne sont à utiliser que dans le cas où vous jouez avec les Noirs, votre ordinateur jouant les Blancs.

MEMOIRE

Sachez, maintenant, que l'ordinateur possède une mémoire intermédiaire qui lui permet de conserver la dernière position d'une partie interrompue.

Vous retrouverez donc cette position quand vous reprendrez la partie. A condition, toutefois, que vos piles aient alimenté cette mémoire intermédiaire qui fonctionne quand l'ordinateur est éteint. Assurez vous donc, régulièrement, de l'état de ces piles!

2. COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS?

Avant tout, disposez les pièces du jeu sur l'échiquier, les Blancs sur les rangées 1 et 2, les Noirs sur les rangées 7 et 8, exactement comme ci-dessous:



2.1 LA MISE EN MARCHE.

Allumez l'ordinateur en pressant la touche ON/OFF.

L'écran affiche quelques secondes une série de symboles puis " — — — " ce qui signifie que c'est aux Blancs de jouer. Si ce n'était pas le cas appuyez sur la touche NEW GAME. Si vous préférez jouer les Noirs appuyez sur ENTER/GO et l'ordinateur jouera pour les Blancs.

Il est prêt à jouer avec vous.

Il faut, maintenant, vous familiariser avec les symboles et données que vous lirez sur l'écran de l'ordinateur.

Affichage Écran Signification

LL LL	Trait aux Blancs, (c'est aux Blancs de jouer),
rr rr	Trait aux Noirs, (c'est aux Noirs de jouer),
P P P P	Coup illégal, (refusé, donc à rejouer..)
x	Symbole de Prisc,
EP	Symbole de Prise en passant,
+	Symbole d'échec au Roi,
‡	Symbole d'échec et mat,
=	Symbole de partie nulle.
H	désigne le Roi, (C'est l'équivalent d'un K, initiale de King/Roi en anglais)
q	désigne la Dame, (initiale de Queen, nom anglais de cette pièce)
r	désigne une Tour (initiale de Rook, nom anglais de cette pièce)
b	désigne un Fou, (initiale de Bishop, nom anglais de cette pièce)
n	désigne un Cavalier, (ne pouvant faire un K, initiale de Knight, l'écran affiche la deuxième lettre du mot)
P	désigne un Pion.

• NOUVELLE PARTIE: touche NEW GAME.

Chaque fois que vous commencez une partie, appuyez sur cette touche.

Ainsi, vous effacez la partie précédente et, dans la mémoire de votre ordinateur, les 32 pièces du jeu se retrouvent sur la position initiale.

• REGLAGE DU NIVEAU DE JEU: touche LEVEL.

Votre ordinateur vous offre 119 NIVEAUX DE JEU DIFFÉRENTS, divisés en 2 groupes de 56 niveaux, ainsi que 7 NIVEAUX DE RECHERCHE DE MAT.

Selon le niveau, vous transformez votre adversaire-ordinateur à votre guise. Vous pouvez l'obliger à jouer comme un vrai débutant ou le régler, au contraire, à son meilleur niveau, avec entre ces deux extrêmes, toutes les options possibles. Ce n'est donc pas un adversaire unique que vous avez en face de vous mais bien plusieurs adversaires entre lesquels vous pouvez choisir.

COMMENT CHOISIR LE NIVEAU:

- pressez la touche LEVEL,
- votre ordinateur affiche sur son écran « L1 - - » ou « L2 - - ».
- pressez à nouveau la touche LEVEL pour choisir entre L1 ou L2
- maintenant appuyez sur la case correspondant au niveau désiré (A1,A2,A3 ... jusqu'à H7)
- sur l'écran apparaît le niveau sélectionné

Pour sortir du mode LEVEL, appuyez sur la touche ENTER/GO pendant 3 secondes.

Si vous désirez changer de niveau de jeu au cours d'une partie, attendez que ce soit votre tour de jouer et utilisez la même procédure.

EXEMPLE :

Si vous voulez jouer au niveau « L2C3 », appuyez sur la touche LEVEL une ou deux fois pour arriver sur le groupe 2 puis appuyez sur la case C3. L'écran affichera alors « L2C3 ». Une fois le niveau désiré mis en place, pressez la touche ENTER/GO pour sortir du mode LEVEL.

Si vous voulez vérifier à quel niveau l'ordinateur est réglé, pressez la touche LEVEL et l'écran vous indiquera le niveau en cours. Appuyez sur ENTER/GO pour sortir sans rien modifier. L'écran vous indique qui doit jouer.

NOTE: Lorsque vous rallumerez l'ordinateur (pour terminer une partie en cours ou en démarrer une nouvelle) il aura en mémoire le dernier niveau de jeu sélectionné.

CARACTERISTIQUES DES 2 GROUPES DE NIVEAUX :

Vous allez certainement essayer différents niveaux de jeu avant de choisir celui avec lequel vous vous sentez le plus à l'aise. Ensuite, lorsque votre jeu s'améliorera, vous pourrez avancer dans les niveaux de difficulté.

Bien que les deux groupes aient les mêmes caractéristiques de temps et de compétence, il existe une différence dans la force du jeu et dans la stratégie.

Si vous choisissez un niveau du groupe 1 votre ordinateur NOVAG aura un style de jeu équilibré et il ne prendra pas de risques inutiles. En fait, il essaiera de trouver le meilleur coup à l'aide de sa capacité maximale. En revanche, sur un niveau du groupe 2, votre ordinateur aura un jeu plus aléatoire, plus « humain » et il tendra à faire des fautes de stratégie. Son jeu sera plus agressif et il jouera volontairement des coups alternatifs ce qui n'est pas son meilleur jeu. Ce style vous offre des variations de jeu intéressantes pour mettre à l'épreuve vos compétences aux échecs.

NOTE: quand vous choisissez votre niveau de jeu souvenez vous que l'ordinateur est meilleur et joue d'autant mieux qu'il a plus de temps pour calculer ses coups. Aux niveaux les plus élevés il peut prendre beaucoup de temps pour réfléchir. Vous pouvez toujours le forcer à jouer en appuyant sur la touche ENTER/GO.

PREMIER CRITERE : LES TEMPS FIXES DE REFLEXION.

En choisissant ces 32 premiers niveaux, vous imposez à l'ordinateur un temps maximum de réflexion: il doit alors vous donner sa riposte dans la limite du temps fixé.

NIVEAU / AFFICHAGE ECRAN	LIMITE DU TEMPS DE REFLEXION (en secondes, par coup)
L1 - A1 / L2 - A1	2 secondes,
L1 - A2 / L2 - A2	3 secondes,
L1 - A3 / L2 - A3	5 secondes,
L1 - A4 / L2 - A4	10 secondes,
L1 - A5 / L2 - A5	15 secondes,
L1 - A6 / L2 - A6	20 secondes,
L1 - A7 / L2 - A7	30 secondes,
L1 - A8 / L2 - A8	45 secondes,
L1 - B1 / L2 - B1	60 secondes,
L1 - B2 / L2 - B2	90 secondes,
L1 - B3 / L2 - B3	120 secondes,
L1 - B4 / L2 - B4	150 secondes,
L1 - B5 / L2 - B5	180 secondes,
L1 - B6 / L2 - B6	210 secondes,
L1 - B7 / L2 - B7	230 secondes,
L1 - B8 / L2 - B8	255 secondes,

DEUXIEME CRITERE: LES TEMPS MOYENS DE REFLEXION.

Vous laissez maintenant à l'ordinateur une certaine souplesse car il pourra alors "gérer son temps".

NIVEAU / AFFICHAGE ECRAN	TEMPS MOYEN DE REFLEXION (en secondes par coup)
L1 - C1 / L2 - C1	4 secondes,
L1 - C2 / L2 - C2	6 secondes,
L1 - C3 / L2 - C3	10 secondes,
L1 - C4 / L2 - C4	20 secondes,
L1 - C5 / L2 - C5	30 secondes,
L1 - C6 / L2 - C6	40 secondes,
L1 - C7 / L2 - C7	60 secondes,
L1 - C8 / L2 - C8	90 secondes,
L1 - D1 / L2 - D1	120 secondes,
L1 - D2 / L2 - D2	180 secondes,
L1 - D3 / L2 - D3	240 secondes,
L1 - D4 / L2 - D4	300 secondes,
L1 - D5 / L2 - D5	360 secondes,

L1 - D6 / L2 - D6
 L1 - D7 / L2 - D7
 L1 - D8 / L2 - D8

420 secondes,
 460 secondes,
 500 secondes.

Il s'agit là de temps moyens sur une longue série de coups. Dans les phases d'ouverture du jeu ou de certaines finales, votre ordinateur peut jouer beaucoup plus vite. En revanche, en milieu de partie et sur des positions complexes, il pourra dépasser ces temps moyens. En fait, il "gérera" son temps selon le déroulement de la partie.

TROISIEME CRITERE: LES PROFONDEURS D'ANALYSE.

Ces niveaux limitent la capacité de votre ordinateur à "réfléchir d'avance", c'est-à-dire à analyser les différentes suites possibles de la partie.

A propos de ces niveaux, nous allons utiliser l'expression "demi-coups".

Nous avons toujours, jusqu'ici, employé le terme de coup. En fait, aux Échecs, le coup d'un joueur est dit "demi-coups", ainsi que la riposte de son adversaire. Deux demi-coups font donc un coup.

Dans le cas de ces niveaux, cette distinction est nécessaire puisque la profondeur d'analyse de l'ordinateur est réglée par demi-coups.

Si nous précisons que ordinateur d'échecs est limité à un demi-coups de profondeur d'analyse, cela signifie qu'il n'a pas le droit de réfléchir au-delà du coup qu'il va jouer. Il ne peut analyser votre riposte.

Si vous lui accordez deux demi-coups, il réfléchira et analysera donc son coup ainsi que votre riposte. Et ainsi de suite.

Voici ces niveaux :

<u>NIVEAU / AFFICHAGE ECRAN</u>	<u>PROFONDEUR D'ANALYSE</u>
L1 - E1 / L2 - E1	1 demi-coups,
L1 - F2 / L2 - E2	2 demi-coups,
L1 - E3 / L2 - E3	3 demi-coups,
L1 - F4 / L2 - E4	4 demi-coups,
L1 - E5 / L2 - E5	5 demi-coups,
L1 - F6 / L2 - E6	6 demi-coups,
L1 - E7 / L2 - E7	7 demi-coups,
L1 - F8 / L2 - E8	8 demi-coups,
L1 - F1 / L2 - F1	9 demi-coups,
L1 - F2 / L2 - F2	10 demi-coups,
L1 - F3 / L2 - F3	11 demi-coups,
L1 - F4 / L2 - F4	12 demi-coups,
L1 - F5 / L2 - F5	13 demi-coups,

L1 - F6 / L2 - F6
 L1 - F7 / L2 - F7
 L1 - F8 / L2 - F8

14 demi-coups,
 15 demi-coups,
 PAS DE LIMITE!

Il va de soi qu'en limitant la profondeur d'analyse de votre adversaire, vous diminuez sa "qualité de jeu". Dans les niveaux E1 ou E2, par exemple, votre ordinateur pourra ne pas voir un coup facile ou une prise intéressante. Il commettra les erreurs d'un débutant qui "pousse" ses pièces sans pouvoir mesurer les conséquences de son jeu.

Utiliser ces niveaux permet de bien prendre sa mesure, face à l'ordinateur.

Selon votre force estimée, choisissez un de ces niveaux, jouez, voyez ce qui se passe et modifiez le réglage en conséquence. Vous aurez ainsi un adversaire à votre taille, que vous pourrez battre et qui vous battra et qui, au fur et à mesure de vos progrès, pourra progresser avec vous chaque fois que vous augmenterez sa profondeur d'analyse.

Si vous réglez votre ordinateur au niveau F8, vous devez savoir qu'il prendra alors tout son temps, des heures, voire des jours, s'il en a besoin. Il va donc de soi qu'il ne faut pas utiliser ce niveau au cours d'une partie.

Sachez cependant que vous pourrez interrompre sa réflexion en pressant la touche ENTER/GO: l'ordinateur jouera alors le coup qu'il pense le meilleur, à ce stade de sa réflexion.

QUATRIEME CRITERE: NIVEAUX DEBUTANTS

<u>NIVEAU / AFFICHAGE ECRAN</u>	<u>RECHERCHE DE PRISES</u>
L1 - G1 / L2 - G1	1 demi-coup,
L1 - G2 / L2 - G2	2 demi-coups,
L1 - G3 / L2 - G3	3 demi-coups,
L1 - G4 / L2 - G4	4 demi-coups,
L1 - G5 / L2 - G5	5 demi-coups,
L1 - G6 / L2 - G6	6 demi-coups,
L1 - G7 / L2 - G7	7 demi-coups,
L1 - G8 / L2 - G8	8 demi-coups.

A ces niveaux, l'ordinateur joue vraiment comme un débutant humain et commet, comme lui, des fautes qui le rendent vulnérable. Nous verrons au chapitre 4-3 ENTREE DE POSITION, comment utiliser les 7 derniers niveaux de RECHERCHE de MAT.

2.2 LA PARTIE.

Comment jouer votre coup, ou comme nous le dirons par la suite, ENTIERER un coup.

Nous avons vu que l'ordinateur est doté d'un plateau sensitif qui enregistre les coups que vous jouez lorsque vous appuyez - doucement, car il est très sensible - sur la case DEPART puis sur la case ARRIVEE.

Pour jouer votre premier coup, par exemple E2-E4,

- appuyez avec votre pion sur la case E2,
- l'écran affiche "E2 ---",
- placez le pion sur la case E4 et pressez,
- l'écran affiche "E2 E4". Votre ordinateur a enregistré votre coup.
- il va riposter. S'il en prend le temps, il affiche le symbole de son camp en haut de l'écran, puis il indique le coup qu'il joue.
- exécutez ce coup, par exemple E7-E5: déplacez le pion noir de E7 en E5, en appuyant d'abord sur E7, puis sur E5.

C'est à vous de jouer.

En cours de partie, votre ordinateur conserve sur l'écran les coordonnées de son coup tant que vous n'avez pas amorcé votre mouvement en pressant la case DEPART de votre pièce.

Remarque:

Si, après avoir pressé la case DEPART d'une pièce, vous décidez de changer votre coup, c'est encore possible: appuyez à nouveau sur la case DEPART, l'affichage revient au symbole de votre camp, vous pouvez rejouer.

En revanche, si vous avez entré le coup complet et que vous vouliez l'annuler, il faudra procéder différemment: attendre que l'ordinateur ait joué puis utiliser la FONCTION RETOUR EN ARRIERE (voir chapitre 3.3)

• COMMENT PRENDRE UNE PIÈCE.

Si vous voulez prendre une pièce adverse, retirez la de l'échiquier, SANS APPUYER, puis jouez votre coup. L'ordinateur comprend.

S'il vous indique un coup qui conduit une de ses pièces sur une case occupée par vous, c'est que cette pièce est prise et doit être retirée de l'échiquier. Exécutez le coup, en appuyant sur la case départ, puis sur la case arrivée qui vous sont indiquées par votre ordinateur.

Notez que l'ordinateur a affiché sur l'écran le symbole de prise " x ".

• COUPS IMPOSSIBLES ET ILLEGAUX.

Votre ordinateur est programmé selon les règles internationales du Jeu d'Échecs. Il ne joue jamais un coup illégal et n'en accepte pas de votre part.

Si vous entrez un coup illégal, votre ordinateur vous signifie son refus en affichant " P P P P ". Comme il n'a pas enregistré ce coup, vous pouvez rejouer, légalement cette fois.

Il en est de même si vous n'exécutez pas correctement le coup qu'il vous a indiqué: il affiche " P P P P ". Rejouez le coup, en appuyant bien sur la case départ, puis sur la case arrivée indiquée par l'ordinateur.

2.3 LES COUPS PARTICULIERS.

• LE ROQUE.

OBLIGATOIREMENT, quand vous roquez, déplacez d'abord le Roi et ensuite la Tour.

Rappelez vous, cependant, que:

- vous n'avez pas le droit de roquer si le Roi ou la Tour ont été déjà déplacés,
- 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.

• LA PRISE EN PASSANT.

Pour cette prise particulière, entrez votre coup comme pour une prise normale. Puis retirez le pion adverse de l'échiquier. Votre ordinateur comprend et enregistre la prise.

Si c'est lui qui effectue cette prise, il indiquera sur l'écran le symbole "EP". N'oubliez pas alors de retirer votre pion.

Rappelez vous que seul un pion peut effectuer cette prise d'un autre pion et qu'elle n'est légale que si elle suit immédiatement le coup du pion concerné.



- **LA PROMOTION OU SOUS-PROMOTION.**

Quand un pion atteint le bord opposé de l'échiquier (la rangée 8 pour les Blancs et la rangée 1 pour les Noirs) le joueur a le droit de transformer ce pion en Dame - c'est la **PROMOTION** - ou en une autre pièce: c'est la **SOUS-PROMOTION**.

Dès que c'est votre cas, l'écran affiche " ♖ ♜ " et les coordonnées de la case" où se trouve votre pion.

Indiquez la pièce que vous voulez faire entrer dans le jeu en appuyant sur sa touche symbole rouge. Votre ordinateur enregistre. Placez la nouvelle pièce sur l'échiquier, le jeu continue avec elle.

Si c'est un pion de l'ordinateur qui atteint la rangée 1, votre ordinateur choisira, en principe, toujours une Dame pour remplacer son pion. Sauf dans certaines finales !

Pour être donc sûr de la pièce choisie, utilisez la **FONCTION SPECIALE VERIFICATION DE LA POSITION** (voir chapitre 4-2).

- **LE PAT ou LA PARTIE NULLE.**

Ce résultat de partie est ainsi symbolisé sur l'écran : " = ".

- **L'ECHEC AU ROI.**

Si votre ordinateur vous met en échec, il l'indique sur son écran avec le symbole "+". Vous devez alors réagir car il n'est pas légal de laisser votre Roi en échec. L'ordinateur refusera donc tout mouvement qui n'annulerait pas l'Échec.

- **L'ECHEC ET MAT.**

Si vous êtes échec et mat, l'ordinateur vous le signifie par le symbole " ♚ " et arrête la partie.

3. **LES FONCTIONS PEDAGOGIQUES.**

Elles vont transformer votre adversaire-ordinateur en Partenaire convivial et même en Professeur d'Échecs.

Votre ordinateur va aller ainsi au-delà de son premier rôle pédagogique qui est de vérifier la légalité des coups (C'est un point important car les coups illégaux sont fréquents dans les parties entre joueurs débutants. Comment progresser alors ?).

Avec ces fonctions, votre ordinateur va aider, en plus, son adversaire à faire l'apprentissage du jeu. Il ne s'agit pas de lui permettre de "tricher" mais bien de l'aider à se familiariser avec les bases de ce jeu et de progresser. Ces trois fonctions ont donc un véritable **ROLE PEDAGOGIQUE** vis-à-vis d'un joueur novice.

3-1 L'ENTRAÎNEMENT: touche TRAINING.

Cette fonction permet d'identifier toutes les pièces de votre camp susceptibles de jouer, ainsi que tous les mouvements légaux qu'elles peuvent effectuer. C'est particulièrement précieux pour le joueur débutant qui ne maîtrise pas encore le jeu et les mouvements de ses pièces.

- Pressez la touche TRAINING quand c'est à votre tour de jouer, votre ordinateur vous indique sur l'écran les coordonnées de la case DEPART de la première pièce susceptible de jouer.
- Pressez à nouveau, il vous indique la deuxième pièce.
- Répétez l'opération autant de fois que désiré : votre ordinateur passera en revue toutes les pièces capables de faire un mouvement.
- Choisissez une pièce. Faites apparaître ses coordonnées sur l'écran puis appuyez sur la touche ENTER/GO.
- Pressez à nouveau TRAINING: l'ordinateur vous indique alors le premier mouvement possible de cette pièce, puis si vous pressez à nouveau, les autres mouvements qu'elle peut effectuer.

Vous décidez de jouer le coup proposé à l'écran ?

Pressez ENTER/GO. l'ordinateur enregistre directement le coup et vous donne sa riposte. N'oubliez pas de déplacer votre pièce, SANS APPUYER.

Vous décidez de jouer un autre coup? Entrez-le normalement. Après avoir un moment affiché " P P P P ", votre ordinateur enregistrera votre coup.

Vous voulez sortir de la fonction? Pressez la touche CLEAR/CL BOARD, tout simplement : l'écran affiche les symboles de votre camp. Reprenez la partie.

3-2 LE CONSEIL : touche HINT.

Dans cette fonction, votre ordinateur va plus loin : il accepte de vous conseiller sur le coup à jouer.

Attention : ce coup conseillé est le meilleur que puisse calculer votre ordinateur à ce stade de la partie, mais sa qualité dépend du niveau de jeu que vous lui avez fixé.

Pour demander conseil, quand c'est votre tour de jouer, pressez la touche HINT.

L'ordinateur vous indiquera sur l'écran les coordonnées du coup à jouer.

Si vous acceptez ce conseil, pressez ENTER/GO et déplacez votre pièce, SANS APPUYER.

L'ordinateur a enregistré votre instruction.

Si vous désirez jouer un autre coup, entrez-le normalement. Votre ordinateur l'enregistre.

3-3 LE RETOUR EN ARRIERE : touche TAKE BACK.

Cette fonction pédagogique vous permet de revenir en arrière, jusqu'à 32 demi-coups (soit 16 demi-coups des Blancs et 16 demi-coups des Noirs).

Vous voulez annuler le coup que vous venez de jouer ?

Attendez que ordinateur ait joué et que vous ayez exécuté son coup.

- Pressez alors la touche TAKE BACK,
l'ordinateur vous indique son dernier demi-coups à l'envers.
Remplacez sa pièce, en appuyant sur la case d'arrivée et ensuite sur la case de départ de ce demi-coups.
- Pressez à nouveau la touche TAKE BACK,
Votre ordinateur vous indique votre dernier demi-coups, toujours à l'envers. Remplacez votre pièce, en appuyant sur la case d'arrivée et ensuite sur la case de départ de ce demi-coups.

Et ainsi de suite..

Attention: s'il y a eu prise à l'occasion des mouvements que vous êtes en train d'annuler, l'ordinateur vous indique le type et la position de la pièce en cause: n'oubliez pas de la remettre à sa place dans le jeu.

Pour plus de sécurité, si vous effectuez plusieurs retours en arrière, utilisez la fonction VERIFICATION DE LA POSITION (voir chapitre 4-2) pour vous assurer que toutes les pièces du jeu sont revenues à leur bonne place.

Revenir en arrière est l'occasion de réparer une grosse faute, mais aussi, et c'est plus important, l'occasion de comprendre son erreur et de changer de stratégie.

4. LES FONCTIONS SPECIALES.

4-1 CHANGEMENT DE COULEUR : touches COLOR et ENTER/GO.

Votre ordinateur est normalement réglé pour jouer les Noirs tandis que vous jouez les Blancs. Vous pouvez changer de couleur ou comme on dit, donner le trait aux Noirs.

Vous êtes en début de partie : placez les Blancs en haut de l'échiquier, les Noirs en bas. Pressez NEW GAME, COLOR et ENTER/GO, vous donnerez les Blancs à l'ordinateur qui jouera le premier demi-coups de la partie pour les Blancs, du haut de l'échiquier.

Mais attention à la notation affichée sur l'écran: elle est complètement inversée : la case A1 devient H8, la case A2 devient H7 etc. A moins de bien connaître votre échiquier, évitez, surtout au début, cette procédure et utilisez les notations en petit caractère.

Car il y en a d'autres:

vous êtes en début de partie: laissez les pièces dans la position initiale normale, avec les Blancs en bas. Pressez ENTER/GO, l'ordinateur commencera la partie avec les Blancs.

Vous êtes en cours de partie: quand c'est votre tour, pressez ENTER/GO, l'ordinateur prendra les blancs.

NOTEZ que si vous appuyez systématiquement sur ENTER/GO, l'ordinateur jouera successivement pour les Blancs et pour les Noirs: vous le faites alors jouer contre lui-même!

4-2 VERIFICATION DE LA POSITION : touche VERIFY.

(Nota: cette touche a une double fonction : à la première pression, elle vous donne accès à la fonction VERIFICATION, à la deuxième, à la fonction ENTREE DE POSITION).

Cette fonction de VERIFICATION est indispensable à tout ordinateur d'échecs, surtout quand il est utilisé par des joueurs débutants qui commettent naturellement des fautes de manipulation.

Pour entrer dans cette fonction,

- pressez VERIFY, UNE FOIS,
- l'écran indique "FP --", initiales de FIND POSITION/TROUVER LA POSITION,
- pressez la touche symbole de la première pièce dont vous voulez vérifier la position exacte dans la mémoire de l'ordinateur,
- l'écran indique le symbole de couleur, le symbole de la pièce puis les coordonnées de la case où elle doit se trouver. S'il y a erreur, replacez la pièce SANS APPUYER.
- Procédez ainsi avec les autres pièces.

Si vous devez vérifier des pièces en série, comme les Pions par exemple, pressez autant de fois que nécessaire la touche symbole des Pions. Quand l'ordinateur constate qu'il n'y a plus de pions sur l'échiquier, il se contente d'afficher les symboles de couleur et de pièce, suivis de deux traits.

Quand vous avez fini de vérifier la position d'un camp, pressez COLOR et vérifiez l'autre camp. Vous pourrez ainsi passer en revue tout le jeu.

Il y a une autre façon de procéder, plus rapide : il suffit d'appuyer sur une case pour que l'ordinateur vous dise s'il y a une pièce sur cette case, quelle est sa couleur et qui est-elle. Si vous appuyez alors sur une case "vide", il se contentera d'indiquer couleur du camp et coordonnées de la case.

Rappelons-nous les symboles:

Symboles de couleur : " ♖ " pour les Blancs, " ♜ " pour les Noirs.

Symboles des pièces :	H	pour le Roi,
	q	pour la Dame,
	r	pour les Tours,
	b	pour les Fous,
	n	pour les Cavaliers,
	P	pour les Pions.

4.3 ENTREE DE POSITIONS: touche (VERIFY)/ SET UP.

Cette fonction spéciale est particulièrement riche, comme vous allez le constater.

- Elle vous permet de **MODIFIER** la position : pour ajouter, retirer ou changer de place une ou plusieurs pièces du jeu, au début comme en cours de partie.
- Elle vous permet d'**ENTRER** une position entièrement nouvelle, pour analyser cette position ou pour résoudre un problème de mat, par exemple.

Dans cette fonction - on dit aussi ce mode - sachez que votre ordinateur acceptera et exécutera le **ROQUE**, la **PRISE EN PASSANT** ou les **PROMOTION** et **SOUS-PROMOTION**.

Attention, quand vous entrez dans ce mode en cours de partie, vous effacez de la mémoire tous les coups précédents. Plus question, donc de revenir en arrière au-delà de la position ainsi modifiée.

4.3-1 MODIFICATION DE LA POSITION.

Quand c'est votre tour de jouer,

- pressez **DEUX FOIS** la touche **VERIFY / SET UP**,
- l'écran de ordinateur affiche "EP- -" pour les initiales de **ENTER/GO POSITION/ ENTRER UNE POSITION**.

Votre ordinateur attend vos instructions.

Vous voulez **RETIRER** une pièce ? Ou plusieurs ?

Appuyez simplement sur leurs cases (qu'elles soient blanches ou noires) et retirez les du jeu. Confirmez par **ENTER/GO** et reprenez le jeu.

Séquence : SET UP → Affichage EP
 → Pression sur la pièce
 → Sortie de la pièce etc.

- Pression sur une deuxième pièce
- Sortie de cette pièce etc.
- ENTER/GO.

Vous voulez AJOUTER une pièce ? Ou plusieurs ?

Déterminez la couleur de la pièce choisie (touche COLOR), appuyez sur sa touche symbole et placez la sur la case voulue, en APPUYANT.

Procédez de même pour les autres pièces, sans oublier d'utiliser la touche COLOR si vous décidez d'ajouter des pièces à l'autre camp.

- Séquence :
- SET UP → Affichage EP
 - Couleur du camp
 - Touche symbole → Pression sur la case choisie
 - ENTER/GO.
 - Si vous voulez ajouter une pièce noire, après Pression,
 - COLOR
 - Touche symbole → Pression sur la case choisie
 - ENTER/GO.

Vous voulez DEPLACER une pièce ? Ou plusieurs ?

Appuyez sur les cases DEPART ET ARRIVEE de chaque pièce, Blanche ou Noire (Comme ordinateur a en mémoire nature, couleur et position de chaque pièce, inutile dans ce cas de préciser cette couleur!).

- Séquence :
- SET UP → Affichage EP
 - Pression case DEPART → Pression case ARRIVEE → etc.
 - ENTER/GO.

43-2 ENTREE D'UNE POSITION NOUVELLE.

Il s'agit maintenant d'entrer une position particulière.

C'est la procédure d'AJOUT DE PIECE qu'il faut utiliser,

MAIS APRES AVOIR EFFACE LA MEMOIRE INITIALE DE L'ORDINATEUR.

Sans cette précaution, ordinateur garderait en mémoire la position des 32 pièces au départ d'une partie.

- Séquence :
- SET UP → Affichage EP
 - CLEAR/CL BOARD
 - Touche symbole → Pression sur la case
 - Touche symbole → Pression sur la case → etc.

- COLOR
- Touche symbole → Pression sur la case → etc.
- COLOR: pour reprendre le trait
- ENTER/GO.

Vous pouvez jouer.

Si à la suite de cette entrée, vous voulez que le trait soit aux Noirs, ne pressez pas COLOR avant ENTER/GO; L'écran indiquera le symbole du camp Noir.

Si vous avez donné le trait aux Noirs, lancez la réflexion de l'ordinateur par une nouvelle pression sur ENTER/GO. Le jeu repartira ainsi, à partir de la nouvelle position.

Maintenant si vous décidez d'entrer un PROBLEME DE MAT à résoudre par l'ordinateur, vous devez d'abord régler votre ordinateur à un niveau convenable.

Vous disposez de 7 niveaux de recherche de mat:

NIVEAU / AFFICHAGE	PROBLEME
L1 - H1 = L2 - H1	Mat en 1 coup,
L1 - H2 = L2 - H2	Mat en 2 coups,
L1 - H3 = L2 - H3	Mat en 3 coups,
L1 - H4 = L2 - H4	Mat en 4 coups,
L1 - H5 = L2 - H5	Mat en 5 coups,
L1 - H6 = L2 - H6	Mat en 6 coups,
L1 - H7 = L2 - H7	Mat en 7 coups.

Votre ordinateur est donc capable de résoudre LA PLUPART des problèmes de mat jusqu'à 7 coups.

Pour des problèmes de mat de 1 à 4 coups, votre ordinateur est généralement rapide. Mais si vous lui proposez des problèmes de mat au-delà de ces profondeurs, il mettra évidemment beaucoup plus de temps.

Pour choisir un de ces niveaux appuyez sur la touche LEVEL et sur la case de l'échiquier correspondant au niveau de Mat choisi. Pour un Mat en 2 coups vous pouvez choisir « L1H2 » ou « L2H2 ». Appuyez une fois sur ENTER/GO pour sortir du ce mode puis une deuxième fois pour lancer la recherche.

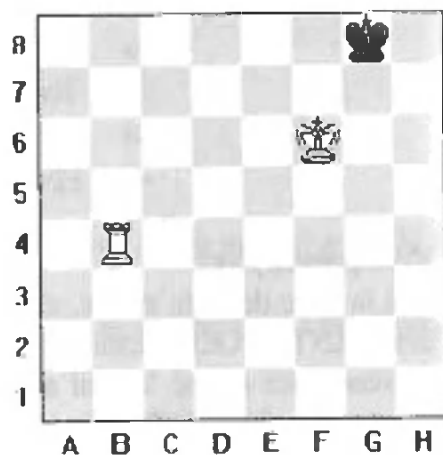
S'il y a une solution, l'ordinateur vous montrera d'abord le coup à jouer puis l'écran affichera la solution. S'il n'y a pas de solution, vous verrez sur l'écran « nonE ».

Si vous voulez continuer la partie, sélectionnez un autre niveau et entrez votre prochain coup.

Prenons un exemple simple: il s'agit d'un mat en 2 coups.
Avant tout, disposez les trois pièces sur l'échiquier
comme indiqué sur le diagramme.

Vous allez régler ensuite le niveau, puis entrer la
position et enfin lancer la recherche de ordinateur.

- Séquence :
- NEW GAME
 - LEVEL → Pression case H2 →
Affichage L1 - H2
 - ENTER/GO
 - SET UP → AFFICHAGE EP → CLEAR/CL BOARD
 - Touche symbole Roi → Pression case F6
 - Touche symbole Tour → Pression case B4
 - COLOR
 - Touche symbole Roi → Pression case G8
 - COLOR: pour reprendre le trait,
 - ENTER/GO: pour confirmer l'instruction,
 - ENTER/GO: pour lancer la recherche.



Votre ordinateur vous indiquera en quelques secondes son premier demi-coups:

1).B4-H4. Le Roi noir ne peut jouer que G8-F8. Exécutez ce coup. Votre ordinateur enchaîne aussitôt par 2).H4-H8 Mat!

4.4 EFFACEMENT: touche CLEAR / CL BOARD.

Cette touche sert:

- soit à sortir d'une fonction, comme ENTRAÎNEMENT,
- soit à vider la mémoire initiale de l'ordinateur, comme nous venons de le voir
- dans la fonction ENTRÉE DE POSITION NOUVELLE.

4.5 REGLAGE DU SON : touche SOUND.

Votre ordinateur émet des bips sonores, en début de partie ou en cours de partie quand vous entrez vos coups ou que vous commettez une erreur.

Si vous désirez supprimer ces sons, pressez la touche SOUND, l'écran indique "Sn d=".

Pressez à nouveau, l'écran va afficher "Sn d ". Vous avez désactivé la fonction et supprimé tous les sons.

5. 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. Votre ordinateur 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 2.3 LES COUPS PARTICULIERS)

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 placer sur une case où il serait en échec. (Pour le Roque, voir chapitre 2.3 LES COUPS PARTICULIERS)

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 2.3 du Mode d'emploi).

Caracteristiques Techniques - NOVAG BERYL

• Taille du programme	4 Kbyte ROM (mémoire morte), 768 Byte RAM (mémoire vive)
• Vitesse de l'horloge du microprocesseur	8 MHz
• Consommation	9V DC 5 mA
• Alimentation	6 piles 1,5V type LR06 alcalines ou NOVAG adaptateur 9V réf. 8210
• Affichage	Écran LCD
• Niveaux de jeu	112 + 7
• Niveaux de recherche de mat	7
• Retours en arrière	jusqu'à 32 demi-coups
• Dimensions	314 x 252 x 26 mm
ENTRETIEN: — tenez votre ordinateur à l'écart de la poussière et de l'humidité, — évitez les écarts de température, — ne cherchez jamais à démonter votre ordinateur.	
S'il se bloque, vous pouvez le réinitialiser en ôtant une pile pendant une dizaine de secondes, l'ordinateur allumé.	

Datos Técnicos Y Características - NOVAG BERYL

• Tamaño de programa	4 K byte ROM, 768 Byte RAM
• Velocidad de CPU	8 Mhz
• Potencia consumida	9 V DC 5mA
• Tipo de pilas	6 x 1.5V tipo "AA" (=LR06) alcalinas, o con adaptador de corriente
• Niveles de juego	112 + 7 solve-mate
• Memoria C-MOS	Guarda la partida cuando apaga la máquina y tiene pilas.
• Funciones TAKE BACK	32 Medio-Movimientos
• Resolución de Mate	Hasta mate en 7 jugadas
• Funciones TRAINING y HINT	Para jugadores noveles
• Funciones SET UP y VERIFY	
• Para hacer un movimiento	TABLERO SENSORIAL
• Dimensiones	314 x 252 x 26 mm
Todos estos datos pueden estar sujetos a cambios sin previo aviso.	