NOVAG®
CONSTELLATION 3.6 mhz
MODE D'EMPLOI

TABLE DES MATIERES

Généralités

Bibliothèque d'ouvertures

Nouveautés — Mémoire des ouvertures

1. Déplacement des pièces
2. Capture d'une pièce
3. Coups illégaux ou impossibles
4. Roque
5. Prise en passant
6. Promotion des pions/Sous promotion
7. Pat/Nul
8. Echec/Echec et Mat
9. Touche "NEW GAME"
10. Choix du niveau de jeu et du temps de réponse
11. Touche "BEST MOVE/RANDOM"
12. Touche "MULTI MOVE/PLAYER/PLAYER"
13. Touche "HINT" et Touche "SHOW MOVES"
14. Touche "TAKE BACK"
15. Touche "CHANGE COLOR"
16. Touche "GO"
17. Touche "VERIFY/SET UP"
    A. Fonction vérification
    B. Fonction SET UP
        1) Suppression d'une pièce
        2) Programmation d'une pièce dans l'ordinateur
        3) Déplacement des pièces sur une autre case
        4) Touche "CLEAR BOARD"
18. Touche "SOLVE MATE"
19. Touche "SOUND"
20. Voyant "ERROR"

APPENDICE

A. Adaptateur
B. Soins à donner
C. Comment éviter les fausses pannes
D. Fiche technique
E. Garantie

GENERALITES

L'utilisation du jeu d'échec NOVAG® CONSTELLATION est plus simple que celle des autres ordinateurs d'échec néanmoins nous vous recommandons de lire les généralités avant de commencer à jouer.

Le jeu d'échec électronique CONSTELLATION fonctionne avec un adaptateur ou avec 6 piles 1,5 Volt R 14 non inclus.

Seul l'adaptateur spécialement conçu pour ce jeu, et qui est vendu séparément dans le commerce, doit être utilisé. Celui-ci porte la référence 8220. Toute autre utilitsation d'adaptateur quelconque peut vous faire perdre vos droits de garantie.

Pour mettre les piles veuillez ouvrir la porte du compartiment des piles se situant endessous de l'appareil et placer les piles comme indiqué par les signes "+ ou —".

Ce jeu d'échec ne peut fonctionner qu'avec des piles alcalines. N'utilisez pas des piles ordinaires car l'appareil ne fonctionnerait pas normalement.

Si les piles ne sont plus qu'à 20% de leur capacité vous verrez les voyants lumineux clignoter beaucoup plus lentement ce qui vous indiquera qu'il est temps de changer de piles.

Avant d'utiliser l'adaptateur veuillez vérifier que le voltage de votre installation électrique correspond à celui spécifié sur l'adaptateur. La prise pour l'adaptateur est située à l'arrière de votre jeu d'échec électronique et porte l'inscription 8.5V.

Avant de commencer à jouer il faut placer les pièces sur l'échiquier dans la position de départ (pièces blanches sur les lignes 1 et 2, pièces noires sur les lignes 7 et 8).

L'interrupteur "MARCHE/ARRET" comprend 3 positions et se trouve à l'arrière de l'ordinateur. Vous y trouverez les incriptions ADTR/OFF/BATT. Veuillez mettre cet interrupteur sur:

— "ADTR" si vous voulez jouer en utilisant l'adaptateur
— "BATT" si vous voulez jouer en utilisant des piles
— "OFF" si vous voulez arrêter votre ordinateur.

Avant de commencer une nouvelle partie, il faut appuyer sur la touche "NEW GAME". Vous allez entendre 3 tonalités brèves et la lumière des blancs va se mettre à clignoter.

Vous pouvez jouer maintenant un coup pour les blancs. Il faut noter que tous les coups joués sont signalés par des tonalités sonores qui peuvent être coupées grâce à la touche "SOUND" (voir paragraphe 16).

BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES

Le programme de 16 K du NOVAG® CONSTELLATION comporte une bibliothèque d'ouverture de plus de 3000 coups. Au début de chaque partie, l'ordinateur va rechercher si le coup que vous avez joué correspond à une des ouvertures qu'il a en mémoire. Si c'est le cas, il jouera cette ouverture et il continuera ainsi tant que vous jouez cette ouverture ou jusqu'à ce que les coups qui ont été programmés par avance soient épuisés.

Pendant qu'il joue une ouverture, l'ordinateur répondra instantanément. Lorsqu'il quitte cette ouverture, il mettra plus de temps pour réfléchir.

MEMOIRE DES OUVERTURES

Le CONSTELLATION reconnait et suit une ouverture même si par erreur vous avez joué un coup qui ne correspond pas à cette ouverture.

Après avoir commis cette erreur, il faut que vous attendiez que l'ordinateur est joué, que vous déplaciez la pièce pour lui, puis que vous reveniez en arrière sur le dernier coup joué par l'ordinateur et par vous-même grâce à la touche TAKE BACK (voir paragraphe 14). Il faut alors que vous jouiez le coup tel que prévu dans l'ouverture et l'ordinateur continuera à suivre cette ouverture.

Cette nouveauté s'applique également aux ouvertures enregistrées grâce à la fonction MULTI MOVE (voir paragraphe 11) à condition qu'elle soit contenue dans la bibliothèque d'ouverture du CONSTELLATION.

1. DEPLACEMENT DES PIECES

Contrairement aux premiers échiquiers électroniques, cet échiquier n'utilise pas de clavier alphanumérique.

Le CONSTELLATION est à sensor et enregistre automatiquement le déplacement des pièces.

Les pièces qui doivent être déplacées par l'ordinateur sont indiquées par les voyants lumineux placés en face de chaque colonne et de chaque rangée.

Les cases de l'échiquier sont indiquées par des voyants lumineux qui se trouvent placés verticalement (et sont numérotés de 1 à 8) et horizontalement (a; b; c; d; e; f; g; h;). Lorsque deux de ces voyants s'allument localisez l'intersection qui vous indique les coordonnées de cette case.

Pour commencer une partie, appuyer sur la touche "NEW GAME" ce sera à vous de jouer. (Si vous désirez changer de couleur, voir le paragraphe 6). Le voyant "WHITE" clignote et vous indique que c'est à vous de jouer.

Il faut alors appuyer doucement sur la pièce que vous voulez déplacer et les voyants correspondant à la rangée et à la colonne où se trouve cette pièce va clignoter.

Vous posez alors cette pièce sur la case où vous désirez la mettre et vous appuyez sur cette case légèrement.

Le voyant "BLACK" s'allume ce qui indique que l'ordinateur enregistre le déplacement de votre pièce et qu'il réfléchit à son propre coup.

Quand il a trouvé le coup qu'il veut jouer vous entendrez 2 tonalités sonores et vous verrez clignoter le voyant d'une colonne et d'une rangée, ce qui vous indique la pièce que l'ordinateur a décidé de jouer. Il faut appuyer sur cette pièce, la prendre, vous verrez alors s'allumer des voyants de colonne et de rangée correspondant à la case où doit être placée la pièce, ce qu'il faut faire en appuyant légèrement.

Vous aurez ainsi exécuter le déplacement de la pièce jouée par l'ordinateur. Le voyant "WHITE" clignotera de nouveau pour vous signaler que c'est de nouveau à vous de jouer.

2. CAPTURE D'UNE PIÈCE

Si l'ordinateur indique le déplacement d'une pièce sur une case qui est occupée par une pièce du camp adverse cela signifie que cette pièce est capturée et qu'elle doit être retirée de l'échiquier.

Il faut retirer la pièce capturée sans appuyer sur la case.

3. COUPS ILLEGAUX OU IMPOSSIBLES

Le NOVAG® CONSTELLATION est programmé conformément aux règles internationales y compris 3 fois la même position et la règle des 50 coups des échecs. Il n'accepte aucun coup illégal.

La correction des coups illégaux ou des erreurs se fait directement sur l'échiquier à sensor.

Si vous essayez de jouer un coup illégal, le voyant de la colonne et de la rangée de la case occupée illégalement va clignoter rapidement ainsi que le voyant "ERROR" et le voyant de la couleur.

Il faut alors revenir en arrière en appuyant doucement sur la case d'arrivée et la case de départ, l'erreur est alors corrigée automatiquement et vous pouvez jouer un nouveau coup légal.

Si vous essayez de déplacer une mauvaise pièce pour l'ordinateur les voyants de la colonne et de la rangée de la pièce correspondante vont clignoter rapidement ainsi que le voyant "ERROR" et la couleur. Pour corriger cette erreur il suffit d'exécuter le déplacement correct.

Si par une erreur de déplacement une pièce de l'ordinateur se trouve sur une mauvaise case le voyant de la rangée et de la colonne occupée illégalement va clignoter rapidement de même que le voyant "ERROR" et la couleur. Pour corriger cela il faut appuyer une nouvelle fois sur la case occupée illégalement et vous verrez clignoter le voyant de la rangée et de la colonne de la case où doit être posée la pièce. Il suffit alors d'appuyer la pièce sur cette case afin que l'erreur soit corrigée.

4. ROQUE

Conformément aux règles, lorsque vous roquez, veuillez d'abord déplacer le roi puis la tour. Les deux pièces doivent être déplacées comme d'habitude en appuyant sur la case de départ puis sur la case d'arrivée.

Lorsque vous revenez en arrière sur un roque n'oubliez pas de remettre la tour à sa place.

L'ordinateur accepte et exécute le roque même lorsque des positions sont programmées (voir paragraphe 17 B).

5. PRISE EN PASSANT

Si vous-même ou l'ordinateur fait une prise en passant n'oubliez pas d'enlever le pion capturé. La prise en passent peut-être effectuée même lorsque vous programmez des positions sur l'échiquier.

6. PROMOTION DES PIONS/SOUS-PROMOTION

Si l'un de vos pions atteint la rangée 8 de l'échiquier, le CONSTELLATION vous permettra de le promouvoir ou de le sous-promouvoir dans n'importe quelle pièce.

Dès que vous déplacez votre pion vers la case de la rangée 8, vous verrez clignoter les voyants de cette case ainsi que ceux des symboles des quatre pièces dans lesquelles votre pion peut être promu (Reine, Pion, Cheval, Tour). Vous verrez également s'allumer le voyant correspondant à la couleur que vous jouez. Vous pouvez maintenant jouer la pièce dans laquelle vous voulez promouvoir votre pion en appuyant sur la touche correspondante au symbole de cette pièce. Les voyants s'éteignent et l'ordinateur continue à jouer.

Si un pion de l'ordinateur atteint la rangée extrême du camp opposé, l'ordinateur vous indiquera dans quelle pièce il sera promu ou sous-promu. Dès que vous appuyez sur la case de départ du pion, le voyant correspondant au symbole de la pièce dans laquelle sera promu ce pion va s'allumer. Ce voyant s'éteint lorsque vous déplacez le pion vers la case d'arrivée. Si vous n'avez pas noté la pièce dans laquelle a été transformé le pion, vous pouvez toujours le vérifier grâce à la fonction VERIFY quelle pièce se trouve dans cette case.

L'ordinateur accepte et exécute la promotion des pions même lorsque vous avez programmé des pièces dans l'ordinateur (voir paragraphe 17 B).

7. PAT/NUL

Un pat est annoncé par un clignotement des voyants "MATE" et "DRAW".

Un nul est annoncé par le clignotement du voyant "DRAW". L'ordinateur distingue les différentes conditions des nuls y compris la répétition des 3 positions et la règle des 50 coups.

8. ECHEC/ECHEC ET MAT

L'échec sera annoncé par un voyant "CHECK". Le roi doit être immédiatement sorti de sa position d'échec. S'il y a échec et mat les voyants "CHECK" et "MATE" clignoteront de même que le voyant de la couleur du gagnant.

9. TOUCHE NEW GAME

La touche "NEW GAME" peut être utilisée pour terminer une partie en cours. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche l'ordinateur mettra les pièces dans leur positions de départ et attendra que vous commenciez à jouer.

10. CHOIX DU NIVEAU DE JEU ET DU TEMPS DE REPONSE

Le NOVAG® CONSTELLATION comporte 8 niveaux de jeu, le niveau l est le niveau le plus facile, le niveau 8 le niveau le plus difficile.

L'ordinateur analysera d'une facon d'autant plus approfondie la situation qu'il aura plus de temps pour le faire.

Plus le niveau est élevé plus l'ordinateur réfléchira sur son prochain coup ce qui lui permettra de mieux jouer.

Le programme de cet ordinateur a été conçu de telle façon que pendant que vous méditez sur votre prochain coup, l'ordinateur continu à analyser en tenant compte de vos possibilités dans la position.

Il faut choisir un niveau de jeu ainsi qu'une durée après avoir appuyé sur la touche "NEW GAME". Vous pouvez les modifier autant de fois que vous le désirez pendant une partie mais ceci avant de jouer un coup et non pas pendant que l'ordinateur réfléchit.

Lorsque vous mettez le jeu en marche, il se met automatiquement au niveau 1.

Le niveau de jeu est indiqué par les voyants placés verticalement numérotés de 1 à 8, chaque voyant correspond à un niveau de jeu.

Chaque fois que vous appuyez sur la touche "LEVEL" vous augmentez le niveau d'une unité.

Lorsque le voyant allumé correspond au niveau que vous avez choisi, il faut appuyer sur la touche "GO" afin qu'il soit enregistré par l'ordinateur.

Si vous avez atteint le niveau 8 et que vous appuyez à nouveau sur la touche "LEVEL" vous retournez au niveau 1.

Vous trouverez ci-dessous le temps moyen de réponse de l'ordinateur. Aux niveaux tournoi, l'ordinateur ne mettra pas plus de temps que ce qui est indiqué pour l'ensemble de la partie mais il mettra plus de temps pour les situations complexes et moins de temps pour les situations simples:

Niveaux	Temps moyens	
1	0-5 Secondes	BLITZ TOURNOI (60 Coups en 5 mn)
2	2-10 Secondes	BLITZ TOURNOI (40 Coups en 5 mn)
3	30 Secondes	
4	1 Minute	
5	3 Minutes	
6	1-5 Minutes	TOURNOI (40 Coups en 90 mn)
7	1-10 Minutes	TOURNOI (40 Coups en 120 mn)
8	Infini jusqu'à ce que vous appuyez sur GO	

NOUVEAUTES

Le niveau 8 est un niveau d'analyses qui permet à l'ordinateur de trouver des solutions à des problèmes complexes. Il recherche pendant un temps infini et n'indiquera un coup que s'il joue une ouverture classique ou s'il a trouvé un mat.

L'ordinateur indiquera le coup qu'il a trouvé au moment où vous appuyez sur la touche "GO".

Il est préférable de laisser l'ordinateur réfléchir pendant des heures ou plusieurs jours si vous l'avez confronté à un problème très complexe.

11. TOUCHE BEST MOVE/RANDOM

L'ordinateur est programmé de telle façon qu'il recherche les différents coups possibles qu'il peut jouer et il les compare. Normalement, il jouera le coup qu'il considère être le meilleur dans une situation donnée compte tenu du degré d'analyse déterminée par le niveau que vous avez choisi. Ceci peut néanmoins entraîner une certaine monotonie des parties car l'ordinateur jouera toujours le même coup.

Chaque fois que vous mettrez l'ordinateur en marche, il est en MODE BEST MOVE. Ce qui veut dire qu'il jouera le meilleur coup possible. Si vous appuyez sur la touche RANDOM (vous entendrez 2 bips), vous mettrez en marche cette fonction, l'ordinateur jouera alors un des meilleurs coups mais non pas le meilleur coup possible.

Si vous voulez de nouveau être dans le MODE MEILLEUR COUP, vous appuyez de nouveau sur la touche BEST MOVE (vous entendrez un bip).

12. TOUCHE MULTI MOVE-PLAYER/PLAYER

Dans la fonction MULTI MOVE, l'ordinateur ne joue pas ce qui vous permet de jouer aussi bien pour les blancs que pour les noirs, l'ordinateur se contentant de vérifier la légalité des coups. Cette fonction vous permet d'enregistrer dans l'ordinateur des ouvertures particulières ou permettra à deux joueurs humains de jouer sur l'échiquier. Vous pouvez être dans le MODE MULTI MOVE en début ou au cours de la partie à condition que ce soit à vous de jouer. Pour cela, il suffit d'appuyer sur la touche MULTI MOVE (vous entendrez 2 bips). Pendant le MODE MULTI MOVE, vous pouvez utiliser les touches TAKE BACK — CHANGE COLOR (au début de la partie) HINT — SET UP — VERIFY — SOUND.

Vous pouvez terminer la fonction MULTI MOVE à n'importe quel moment en appuyant sur cette touche (vous entendrez un bip). Vous verrez s'allumer le voyant de la couleur qui doit jouer, vous pouvez alors jouer vous-même ou demander à l'ordinateur de jouer en appuyant sur la touche "GO".

13. TOUCHE HINT/SHOW MOVES

— HINT

Dans la fonction "HINT" l'ordinateur vous suggère des coups à jouer si vous ne savez pas comment continuer votre partie, et vous pouvez également lui demander de vous indiquer quels sont tous les coups que vous pouvez jouer légalement dans la position où se trouvent les pièces.

L'ordinateur donnera des valeurs aux coups et vous indiquera tout d'abord les meilleurs coups conformément aux temps de réflexion que vous lui accordés.

Avant d'utiliser la touche "HINT" il faut attendre que l'ordinateur ait joué son coup et que sa pièce ait été déplacée.

L'ordinateur vous indiquera le premier coup qu'il vous suggère en faisant clignoter les voyants de la case de départ. Si vous appuyez de nouveau sur la touche "HINT" il fera clignoter les voyants de la case d'arrivée.

Vous constaterez que la vitesse à laquelle clignotent les voyants de la case d'arrivée est plus rapide que celle de la case de départ.

L'ordinateur vous indiquera d'autres possibilités de coups et d'autres coups à jouer chaque fois que vous appuirez sur la touche "HINT" deux fois et vous pourrez ainsi lui demander de vous indiquer tous les coups légaux possibles.

Vous pouvez jouer un coup suggéré aussitôt que les voyants de la case d'arrivée s'allument, pour cela il suffit de déplacer la pièce comme indiqué par l'ordinateur.

Vous pouvez annuler la fonction "HINT" en appuyant sur la touche "GO" ou en jouant normalement.

— SHOW MOVES

Lorsque l'ordinateur met longtemps pour réfléchir, il peut être intéressant pour vous de voir quel coup il envisage de jouer. En appuyant sur la touche "SHOW MOVES", vous pouvez avoir les informations suivantes:

— En appuyant une première fois sur cette touche, les voyants de la case de départ du coup que l'ordinateur envisage de jouer s'allument.

— En appuyant une deuxième fois sur cette touche, les voyants de la case d'arrivée du coup qu'envisage de jouer l'ordinateur s'allument.

— En appuyant une troisième fois sur la touche SHOW MOVES, vous annulez cette fonction.

Vous pouvez réaliser cette procédure aussi souvent que vous le désirez. Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction lorsque l'ordinateur cherche une solution à un programme de MAT (voir paragraphe 18).

14. TOUCHE TAKE BACK

Le CONSTELLATION vous offre la possibilité unique de revenir en arrière et d'annuler 30 demi-coups (15 coups dans chaque camp), ce qui vous permet de corriger une erreur ou de jouer dirrérement.

Pour annuler un coup, effectuez le coup de l'ordinateur puis appuyez sur la touche "TAKE BACK". Localisez la case se trouvant à l'intersection de la colonne et de la rangée grâce au voyant lumineux, cette case vous indique le dernier coup de l'ordinateur en commençant par la case d'arrivée pressez la pièce comme lorsque vous jouez et répétez l'opération pour la case de départ, le coup est ainsi annulé.

Chaque fois que vous appuyez sur la touche "TAKE BACK" l'ordinateur annulera les coups précédents. Si une pièce capturée doit être replacée sur l'échiquier les voyants de rangée et de colonne vont indiquer la case et le voyant avec le symbole de la pièce à remettre va s'allumer. Il faut replacer la pièce en appuyant légèrement sur la case.

15. TOUCHE CHANGE COLOR

Au début d'une partie l'ordinateur est programmé pour jouer avec les noirs et vous avec les blancs. Cependant grâce à la touche "CHANGE COLOR" vous pouvez changer de couleur, soit en début de partie soit en cours de partie, soit après avoir programmé des pièces.

Pour changer de couleur pendant une partie, il suffit d'appuyez sur la touche "GO". L'ordinateur jouera à votre place et vous jouerez à sa place.

Si vous désirez jouer les noirs dans une nouvelle partie, il faut que vous placiez les pièces noires dans les rangées 1 et 2 et les pièces blanches dans les rangées 7 et 8.

Il faut alors appuyer sur les touches NEW GAME — CHANGE COLOR et GO. L'ordinateur jouera le premier coup pour les blancs sur les rangées 7 ou 8 alors que vous aurez les pièces noires devant vous.

Après avoir programmé des positions de pièces dans l'ordinateur (voir paragraphe 17 B) vous pouvez choisir la couleur qu'il doit jouer en premier grâce à la touche CHANGE COLOR.

Dès que le voyant de la couleur désirée est allumé, vous pouvez soit jouer vous-même soit demander à l'ordinateur de jouer. Dans ces cas-là, vous n'avez pas à intervertir la position des pièces sur l'échiquier.

16. TOUCHE GO

La touche "GO" est utilisée pour programmer dans l'ordinateur une fonction spéciale. Son utilisation est expliquée dans chaque paragraphe.

La touche "GO" est également utilisée pour interrompre les réflexions de l'ordinateur et l'obliger à jouer immédiatement (voir paragraphe 10).

De plus, elle vous permet de changer la couleur que vous jouez pendant la partie. Pour cela, il suffit que vous attendiez que ce soit à votre tour de jouer et que vous appuyiez sur la touche "GO", l'ordinateur joue alors à votre place et vous jouez pour lui. Dans ce cas-là, vous n'avez pas à intervertir la position des pièces sur l'échiquier.

Vous pouvez également demander à l'ordinateur de jouer contre lui-même. Pour cela, il faut appuyer sur la touche "GO" chaque fois que l'ordinateur a joué un coup.

17. TOUCHE VERIFY/SET UP

La touche "VERIFY/SET UP" a une double fonction. Si vous appuyez une fois sur cette touche vous serez en fonction vérification et vous verrez le voyant "VERIFY" clignoter. Si vous appuyez deux fois sur cette touche vous serez en fonction "SET UP" et vous verrez le voyant "SET UP" s'allumer.

Si vous êtes en fonction "SET UP" et que vous appuyez une fois sur la touche "VERIFY" vous serez de nouveau dans la fonction vérification.

Afin de terminer la fonction vérification ou "SET UP" il faut appuyez sur la touche "GO".

Il faut noter que vous ne pouvez appuyer sur la touche "VERIFY" ou "SET UP" qu'une fois le coup de l'ordinateur effectué et joué sur l'échiquier à sensor.

17. A. FONCTION VERIFICATION

A n'importe quel moment vous pouvez vérifier la position des pièces sur l'échiquier.

Méthode:

1. Appuyez sur la touche "VERIFY/SET UP" une fois et vous verrez s'allumer le voyant "VERIFY".
2. Vous pouvez changer la couleur de la pièce dont vous voulez vérifier la position en appuyant sur la touche "CHANGE COLOR".
3. Vous pouvez choisir les pièces dont vous voulez vérifier les positions en appuyant sur les touches correspondant à leurs symboles. Les voyants de la colonne et de la rangée de la case où se trouvent ces pièces vont clignoter. S'il n'y a pas sur l'échiquier de pièces symboles sur lesquels vous avez appuyez vous entendrez une tonalité et le voyant "ERROR" s'allumera. Vous pouvez continuer à verifier la position des autres pièces le voyant "ERROR" s'éteindra automatiquement.
   OU
4. Appuyer sur une case et vous verrez alors clignoter le voyant correspondant au symbole de la pièce ainsique le voyant de la couleur de la pièce se trouvant sur cette case. Si cette case est vide c'est le voyant "ERROR" avec le voyant "BLACK" et "WHITE" qui clignoteront rapidement.
5. Pour mettre fin à la fonction vérification appuyez sur la touche "GO". Vous pouvez alors recommencer à jouer. Si vous voulez replacer les pièces sur l'échiquier conformément aux positions qui se trouvent dans la mémoire il faut le faire sans appuyer sur les cases.

17. B. FONCTION SET UP

Cette fonction vous permet de programmer des positions de pièces dans l'ordinateur pour résoudre des problèmes d'échec ou d'enlever des pièces ou de changer la position d'autres pièces afin de rendre la partie plus difficile et plus attrayante.

Vous pouvez supprimer toutes les pièces de l'échiquier en appuyant simplement sur la touche "CLEAR BOARD" et puis entrer quelques pièces dans l'échiquier.

Lorsque vous êtes en fonction "SET UP" l'ordinateur ne vérifie pas la légalité du déplacement des pièces ce qui vous permet de deplacer les pièces comme vous le désirez.

Veuillez remarquer que l'ordinateur n'acceptera pas que vous programmiez les pièces illégalement. C'est-à-dire, il faut que vous programmiez les deux rois, vous ne pouvez pas programmer plus d'un roi pour chaque couleur, vous ne pouvez pas programmer des pions sur les rangées 1 ou 8 et vous ne pouvez pas programmer plus de pièces d'une catégorie que ce qui est légal (compte tenu des promotions ou sous-promotions). Dans ce cas, vous verrez le voyant "ERROR" s'allumer et l'ordinateur se mettra automatiquement dans la fonction vérification ce qui vous permettra de vérifier quel est le roi manquant.

L'ordinateur acceptera et exécutera le roque, la promotion des pièces et la prise en passant même lorsque vous jouez après avoir programmé une position.

17. B. 1 SUPRESSION D'UNE PIECE

Si vous désirez supprimer une ou plusieurs pièces, il faut procéder de la façon suivante:

1. Appuyez deux fois sur la touche "VERIFY/SET UP" afin que le voyant "SET UP" s'allume.
2. Enlevez les pièces une par une après avoir appuyé sur les cases. Les voyants des colonnes et des rangées de chacune des cases vont s'allumer.
3. Pour mettre fin à cette fonction appuyez sur la touche "GO".
4. Vous pouvez changer la couleur qui doit jouer en appuyant sur la touche "CHANGE COLOR". Vous pouvez maintenant jouer votre prochain coup ou demander à ordinateur de jouer.

17. B. 2 PROGRAMMATION D'UNE PIECE DANS L'ORDINATEUR

Pour programmer une ou plusieurs pièces dans l'ordinateur veuillez procéder de la façon suivantes:

Pour la première pièce

1. Appuyez sur la touche "VERIFY/SET UP" deux fois afin que le voyant "SET UP" s'allume.
2. Vous pouvez changer la couleur des pièces à programmer en appuyant sur la touche "CHANGE COLOR" et la couleur des pièces que vous rentrez est indiquée par les lumières "BLACK et WHITE".
3. Sélectionnez les pièces que vous voulez programmer en appuyant sur les touches correspondant à leurs symboles. Vous verrez le voyant correspondant à ce symbole s'allumer.
4. Placez la pièce sur la case que vous désirez en appuyant légèrement sur cette case afin que la lumière de la colonne et de la rangée s'allume.

Deuxième pièce et pièces suivantes

1. Procéder comme ci-dessus mais n'appuyez pas à nouveau sur la touche "SET UP".
2. Appuyez sur la touche correspondant aux symboles de pièces que si elle est différente de la pièce précédemment programmée.
3. N'appuyez sur la touche "CHANGE COLOR" que si la pièce est de couleur différente de la pièce précédemment programmée.
4. Pour terminer cette fonction appuyez sur la touche "GO".
5. Si vous désirez que le premier coup soit joué par une couleur différente indiquée par l'ordinateur après la programmation appuyer sur "CHANGE COLOR".
   Vous pouvez maintenant jouer votre prochain coup ou demander à l'ordinateur de jouer.

17. B. 3 DEPLACEMENT DES PIECES SUR UNE AUTRE CASE

Si vous voulez changer le position d'une ou de plusieurs pièces sur l'échiquier pendant qu'une partie est en cours il faut procéder de la façon suivante:

1. Appuyez deux fois sur la touche "VERIFY/SET-UP" de telle façon que le voyant "SET UP" s'allume.
2. Déplacer avec une légère pression sur la case de départ et d'arrivée les ou la pièce de votre choix.
3. Pour terminer cette fonction appuyez sur la touche "GO".
4. Si vous désirez que le premier coup soit joué par une couleur différente indiquée par l'ordinateur après la programmation appuyer sur "CHANGE COLOR". Vous pouvez maintenant jouer votre prochain coup ou demander à l'ordinateur de jouer.

17. B. 4 TOUCHE CLEAR BOARD

Si vous voulez vider entièrement l'échiquier afin de positionner quelques pièces dans l'ordinateur veuillez procéder de la façon suivante:

1. Appuyez sur la touche "VERIFY/SET UP" deux fois afin que le voyant "SET UP" s'allume.
2. Appuyez sur la touche "CLEAR BOARD" afin d'effacer toutes les pièces de la mémoire de l'ordinateur.
3. Enlevez toutes les pièces de l'échiquier et placer les pièces que vous désirez sur la case correspondante sans programmer l'ordinateur.
4. Programmez la position des pièces dans l'ordinateur une par une comme indiqué au paragraph 17 B 2.
5. Pour terminer cette fonction appuyer sur la touche "GO".

18. TOUCHE SOLVE MATE

Le CONSTELLATION peut résoudre des problèmes d'échec ainsi que les problèmes de mat allant du mat en un coup au mat en huit coups en prenant en considération les possibilités comme: le roque, la prise en passant et les sous-promotions. Appuyez sur la touche "NEW GAME" et programmez la position des pièces comme indiqué au paragraphe 17 B.

Vous pouvez changer la couleur qui doit jouer en premier grâce à la touche "CHANGE COLOR", c'est pour cette couleur que l'ordinateur recherchera le mat.

Chaque fois que vous appuyez sur la touche "SOLVE MATE" vous verrez les voyants lumineux s'allumer de 1 à 8, ces nombres correspondent dans cette fonction aux nombres de coups requis pour mater. Par exemple pour un mat en 4 coups appuyez 4 fois sur la touche "SOLVE MATE" puis sur la touche "GO".

Théoriquement le CONSTELLATION peut résoudre les mats allant jusqu'au mat en 8 coups mais dans ce cas son temps de réflexion est beaucoup plus long.

Lorsque l'ordinateur aura trouvé la clef du problème il l'indiquera en faisant clignoter les voyants correspondants à la pièce à jouer, déplacer alors celle-ci pour l'ordinateur. Ensuite vous pouvez jouer la suite des coups pour la défense ou bien vous appuyez sur "GO" pour chaque camp alternativement afin que l'ordinateur joue pour les deux camps. Si l'ordinateur ne trouve pas de solution au problème de mat que vous lui avez soumis le voyant "ERROR" va s'allumer.

S'il n'y a pas de solution au problème de mat dans le nombre de coups maximum que vous lui avez indiqué (soit par exemple trois coups) vous pouvez vérifier s'il n'y a pas de solution de mat en quatres coups.

Pour cela il suffit d'appuyer sur la touche "SOLVE MATE" de programmer 4 et d'appuyer sur la touche "GO".

Vous n'avez pas besoin de reprogrammer la position des pièces sur léchiquier contrairement à ce qui se passe pour la plupart des jeux d'échec électroniques actuels.

Si l'ordinateur met plus de temps pour résoudre le problème il suffit que vous laissiez l'ordinateur allumé et que vous vérifiez de temps en temps s'il a trouvé une solution.

19. TOUCHE SOUND

Les différentes tonalités sonores peuvent être mises en marche ou arrêtées grâce à la touche "SOUND". Si vous entendez deux tonalités sonores lorsque vous appuyez sur la touche "SOUND" c'est que le son est en marche, si vous entendez une tonalité c'est que le son est supprimé.

20. VOYANT ERROR

Le voyant "ERROR" s'allume lorsque vous essayez de jouer un coup illégal ou lorsque vous faites une erreur dans le déplacement des pièces de l'ordinateur (paragraphe 3).

Dans la fonction vérification il indique qu'il n'y a pas de pièces sur la case choisie (paragraphe 17 A) ou il peut indiquer également que vous avez oublié de programmer les rois en entrant des positions dans l'ordinateur ou que l'ordinateur ne peut trouver une solution à un problème de mat (paragraphe 18). Le voyant "ERROR" s'éteint comme indiqué dans chacun des paragraphes.

APPENDICE

A. Adaptateur

Il faut utiliser l'adaptateur NOVAG qui a été conçu pour le CONSTELLATION. L'utilisation de tout autre adaptateur enlève tout droit à la garantie. En cours de fonctionnement l'adaptateur chauffe, cela ne gène pas son fonctionnement.

B. Soins à donner

La poussière et les taches peuvent être enlevées avec un chiffon. N'utilisez ni produit chimique, ni eau, cela vous enlèverait tout droit à la garantie. Gardez toujours votre jeu d'échec dans un endroit sec et frais et évitez de l'exposer à la chaleur — soleil, projecteur, radiateur — car cela risque de l'abîmer sans que vous ayez droit à la garantie.

C. Comment éviter les fausses pannes

Les ordinateurs d'échecs sont testés avant d'être expédiés. Si vous constatez une panne, veuillez vous assurer qu'il ne s'agit pas d'une fausse panne.

Les possibilités de fausses pannes sont les suivantes:

1°) L'ordinateur ne fonctionne pas. Si l'ordinateur ne fonctionne pas soit peut provenir de l'adaptateur ou des piles.

— a) Si vous utilisez des piles, veuillez les remplacer. L'ordinateur ne peut fonctionner qu'avec des piles alcalines. Assurez-vous quelles sont placées correctement.

— b) Si vous utilisez un adaptateur, assurez-vous qu'il s'agit bien d'un adaptateur NOVAG conçu spécialement pour le CONSTELLATION. L'utilisation de tout autre adaptateur enlève le droit à la garantie.

— c) Assurez-vous que la fiche de l'adaptateur est bien enfoncée dans l'ordinateur et que votre prise de courant fonctionne.

— d) Assurez-vous que le voltage de votre installation électrique correspond à celui de l'adaptateur. Une variation de plus ou moins 10% empêche l'ordinateur de fonctionner correctement.

— e) Si votre ordinateur ne fonctionne pas avec l'adaptateur, veuillez l'essayer avec des piles. S'il fonctionne avec des piles, c'est que l'adaptateur est défectueux.

2°) La vitesse de clignotement des voyants lumineux se ralentie. Ceci signifie que vos piles sont usées.

3°) Tous les voyants lumineux s'allument et l'ordinateur est bloqué.

— a) Allumez et éteignez doucement plusieurs fois l'ordinateur.

— b) Si l'ordinateur ne fonctionne toujours pas, vérifiez que votre adaptateur fonctionne normalement.

— c) Si les remèdes précédents ne s'avèrent pas efficaces, il est possible que la poussière empêche la bonne connexion des modules. Pour éviter cela, veuillez ouvrir le compartiment des modules (inscription ROM DOOR). Vous pouvez enlever la poussière en enlevant avec précaution les modules et en les replacant dans leur base. Veuillez ne pas plier les bases des ROM et assurez-vous que vous enfoncez à fond les modules dans leur base. Si après plusieurs tentatives votre ordinateur ne fonctionne pas, il faut renvoyer en réparation.

4°) Un des voyants ne s'allume pas. Utilisez la fonction VERIFY et vérifiez que tous les voyants s'allument en appuyant successivement sur tous les cas de la colonne A et de la rangée 1. Si l'un des voyants ne s'allume pas, il faut envoyé votre jeu en réparation.

5°) Les voyants de la Reine, du Fou, du Cheval, de la Tour ainsi que l'un des voyants BLACK ou WHITE s'allument. Ceci signifie qu'il y a une promotion de pions (voir paragraphe 6).

6°) L'une des cases n'enregistre pas le déplacement de la pièce. Pour cela, mettez-vous en MODE VERIFY et vérifiez si d'après l'ordinateur il y a une pièce sur cette case. Si l'ordinateur répond positivement (en indiquant quelle pièce est sur la case) ou négativement (en faisant clignoter le voyant ERROR) c'est que cette case fonctionne. S'il n'y a pas de réponse du tout, c'est que l'ordinateur sait que cette case ne fonctionne pas. Il faut faire réparer votre appareil.

7°) Blocage de toutes les fonctions. Si l'ordinateur n'accepte pas le déplacement de pièces ou d'exécuter une fonction spéciale, vérifiez que l'adaptateur fonctionne normalement. Il est possible également que l'ordinateur soit troublé par des ordres contradictoires. Afin de vérifier, éteignez l'ordinateur et remettez le en marche.

D. Fiche technique
DC 9 Volt
6 piles 1,5 Volt, R 14
AC 8,5 Volt — 800 MA
ROM 16 KB

E. Garantie
Votre jeu d'échec est garanti conformément à la carte de garantie jointe, elle n'est pas valable que si cette carte a été tamponnée et datée par votre revendeur. Durée de la garantie 12 mois. Toute mauvaise utilisation ou négligence (non-respect des recommandations ci-dessus) enlève droit à la garantie. Délai de réparation 2 mois. Après le délai de garantie les réparations sont payantes.

NOVAG®

est la marque de
NOVAG INDUSTRIES LTD.
1103 Admiralty Centre,
Tower 1
Hong Kong
Telex: 74018 HOMIT HX

Fabriqué et Imprimé à Hong Kong.
Copyright © 1984 Novag Industries Ltd.