TABLE DES MATIERES

Section I Jouez avec l'EXPERT

II Connaître l'essentiel

III Touches de Contrôle et de Fonction

IV Généralités

V Appendices

A — L'imprimante NOVAG ®

B — Comment éviter les fausses pannes

C — La pendule d'échec NOVAG ®

D — Soins à donner

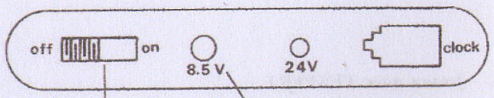
E — Fiche technique

Convention typographique utilisée dans cette notice:

[.....]	Ce symbole signifie qu'il faut appuyer sur la touche correspondant au nom figurant dans le rectangle.
→	Passage à l'opération suivante de la séquence.
(.....)	Ce symbole signifie que l'opération figurant entre les parenthèses est optionnelle et peut être ignorée.
●	Touche.
(ON/OFF)	La fonction est alternativement en position MARCHE/ARRET lorsqu'on renouvelle la pression sur la touche.
led / leds	Diode luminescentre - rond rouge quand elle est allumée.
lit square	Diode allumée dans le coin gauche de la case.

SECTION I — JOUEZ AVEC L'EXPERT

Pour les joueurs désirant jouer immédiatement, suivre les instructions ci-dessous:



Mettez l'interrupteur sur ON. Branchez l'adaptateur ici.

OPERATION 1

Appuyez sur NEW GAME

OPERATION 2

Placez toutes les pièces sur l'échiquier (bien au centre de la case) dans la position de début de jeu, en ne tenant aucun compte des signaux sonores ou lumineux. Quand toutes les pièces sont en place, il ne doit plus y avoir une seule case allumée. Si une case restre allumée, corrigez le positionnement de la pièce jusqu'à ce que la case s'éteigne.

OPERATION 3

Appuyez sur SET LEVEL

OPERATION 4

Soulevez la tour blanche de la case A1 et reposez-la. Cela sélectionne le niveau de jeu le plus bas. Si c'est encore trop fort pour vous, appuyez sur la touche TRAINING LEVEL et l'EXPERT jouera alors comme un débutant.

OPERATION 5

Appuyez sur GO pour enregistrer le niveau de jeu choisi.

Vous pouvez maintenant jouer les blancs contre l'EXPERT. Jouez aussi naturellement que vous voulez, déplacez une pièce en la faisant glisser ou en la soulevant et en la reposant sur la case où vous voulez qu'elle soit. Pendant la partie, quand il y a capture, otez d'abord la pièce capturée.

Quand l'EXPERT est prêt à jouer, il émettra un bip et deux cases s'allumeront: celle de départ et celle d'arrivée. Déplacez la pièce pour l'EXPERT. Rappelez-vous d'enlever d'abord la pièce capturée si capture il y a.

PROMOTIONS/SOUS-PROMOTIONS DES PIONS

L'EXPERT : Quand vous soulevez le pion de l'EXPERT, regardez les voyants sur le côté droit de l'échiquier. La pièce choisie par l'EXPERT pour la promotion de son pion clignotera. Placez alors cette pièce sur l'échiquier, sur la case de promotion.

VOUS : L'EXPERT allumera les voyants de la Dame, du Fou, du Cavalier et de la Tour. Appuyez alors sur la touche correspondant à la pièce choisie.

Exemple: Sélectionne la Dame.

Si vous désirez jouer les noirs, disposez les pièces de façon que les blancs jouent face à vous. Suivez les opérations 1 à 5 mais avant de jouer, appuyez d'abord sur CHANGE COLOR puis sur GO .

SECTION II — CONNAITRE L'ESSENTIEL

a — DEPLACEMENT DES PIECES

Déplacez une pièce sur l'EXPERT est la simplicité même: soulevez simplement la pièce de sa case de départ et reposez-la bien au centre de la case d'arrivée. Bien entendu, les coups illégaux ne seront pas acceptés.

Quant l'EXPERT joue, les cases de départ et d'arrivée de la pièce s'allument. Vous devez alors effectuer vous-même le déplacement.

b — REFLEXION DE L'EXPERT

Durant le temps de réflexion de l'EXPERT, les voyants des cases ERROR et VERIFY clignotent alternativement.

c — CAPTURE D'UNE PIECE

Quand il y a capture d'une pièce, enlevez d'abord la pièce capturée de la case avant d' y placer l'autre.

d — COUPS ILLEGAUX

L'EXPERT signale tout coup illégal ou impossible en émettant trois bips et les voyants de la case illégalement occupée et ERROR clignotent. Pour les erreurs qui ne nécessitent pas de correction, par exemple si vous appuyez sur une mauvaise touche de fonction, le voyant ERROR s'éteindra après un court instant.

e — ROQUE

Selon les règles, vous devez déplacer le Roi avant la Tour. Cependant l'EXPERT acceptera aussi le ROQUE si vous soulevez les deux pièces en même temps. Il faudra alors les poser sur leur case respective.

f — PRISE EN PASSANT

Lors d'une prise en passant (référez-vous à un livre d'échecs si vous ne connaissez pas ce terme), pour vous ou pour l'EXPERT, n'oubliez pas d'enlever le pion capturé signalé par le voyant de la case qu'il occupe.

g — PROMOTIONS/SOUS-PROMOTIONS DES PIONS

Si l'un de vos pions atteint la 8ème rangée, l'EXPERT allumera les voyants de la Dame, du Fou, du Cavalier et de la Tour sur le côté droit de l'échiquier. Vous devez alors appuyer sur la touche correspondant à la pièce choisie.

h — PAT/PARTIE NULLE

Le PAT est signalé par le clignotement des voyants DRAW et MATE. L'EXPERT signale une partie nulle par le clignotement du seul voyant DRAW en accord avec les règles reconnues par la FIDE, à savoir:

1 — Matériel insuffisant pour mater
2 — Même déplacement effectué 3 fois de suite
3 — Règle des 50 coups

i — ECHEC AU ROI et ECHEC ET MAT

L'échec au Roi est signalé par le clignotement du voyant CHECK. Vous ne serez pas autorisé à laisser votre Roi en échec.
En cas d'échec et mat (c'est-à-dire fin de la partie) les deux voyants CHECK et MATE clignotent.

j — ANNONCE DES MATS A L'AVANCE

L'EXPERT annonce toujours un MAT à l'avance quand il le voit. Il le signale en allumant autant de voyants que de coups nécessaires au MAT dans la colonne A (à l'extrême gauche:

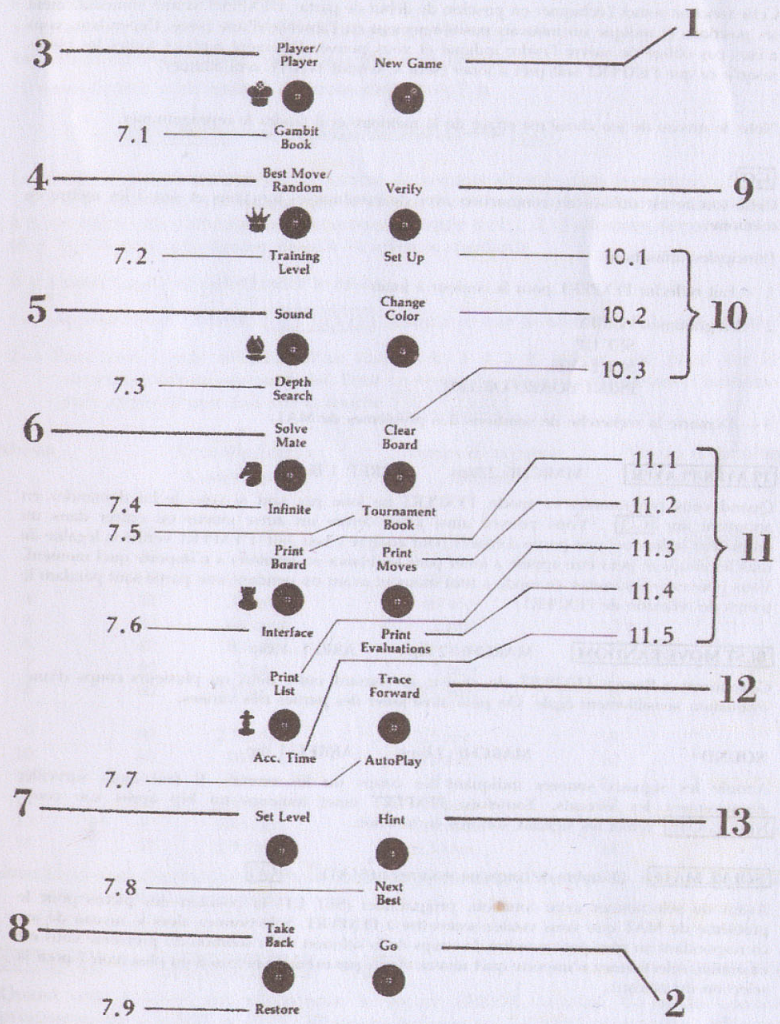
exemple: 5 voyants s'allumeront dans la colonne A si l'EXPERT voit qu'il fera MAT en 5 coups.

k — ABANDON

L'EXPERT abandonnera dans tous les cas où il se trouvera en nette infériorité de matériel. Il le signalera en allumant les voyants CHECK, MATE et DRAW. Vous pouvez refuser son abandon et continuer la partie. Notez que l'EXPERT n'abandonnera qu'une seule fois. L'EXPERT n'abandonnera pas si vous êtes sur le point de le mater afin de ne pas vous priver du plaisir de la victoire.

NOVAG®

CONSTELLATION EXPERT



SECTION III — TOUCHES DE CONTROLE ET DE FONCTION

1. NEW GAME

Cette fonction remet l'échiquier en position de début de partie. L'EXPERT vérifie immédiatement les positions et indique un mauvais positionnement ou l'absence d'une pièce. Cependant, vous n'êtes pas obligé de suivre l'ordre indiqué et vous pouvez librement replacer toutes les pièces jusqu'à ce que l'EXPERT soit prêt à jouer (seul le voyant WHITE sera allumé).

Note: le niveau de jeu choisi est effacé de la mémoire et il faudra le reprogrammer.

2. GO

Cette touche est utilisée en conjonction avec de nombreuses fonctions et sert à les mettre en mémoire.

Principales utilisations:

1 — Fait réfléchir l'EXPERT pour la couleur à jouer.

2 — Programmes VERIFY
SET UP
SET LEVEL
PRINT BOARD OR LIST

3 — Démarre la recherche de solutions des problèmes de MAT.

3. PLAYER/PLAYER MARCHE: 2 Bips ARRET: 1 Bip

Quand vous programmez ce mode, l'EXPERT ne joue pas sauf si vous le lui demandez en appuyant sur GO . Vous pouvez ainsi jouer contre un autre joueur ou entrer dans un ordinateur individuel une partie d'échecs pour analyse (voir 7.6). L'EXPERT vérifie la légalité de tous les coups et peut être appelé à jouer pour les blancs ou les noirs à n'importe quel moment. Vous pouvez programmer ce mode à tout moment avant ou pendant une partie sauf pendant le temps de réflexion de l'EXPERT.

4. BEST MOVE/RANDOM MARCHE: 2 Bips ARRET: 1 Bip

Cette fonction Permât l'EXPERT de choisir au hasard entre deux ou plusieurs coups d'une évaluation sensiblement égale. On peut ainsi jouer des parties très variées.

5. SOUND MARCHE: 2 Bips ARRET: 1 Bip

Annule les signaux sonores indiquant les coups ou les erreurs. Il faut alors surveiller attentivement les voyants. Toutefois, l'EXPERT émet toujours un bip après son coup. NEW GAME remet les signaux sonores en fonction.

6. SOLVE MATE (Nombre de coups nécessaires au MAT) GO

Avant de sélectionner cette fonction, programmer (SET UP) la position des pièces pour le problème de MAT que vous voulez soumettre à l'EXPERT. Sélectionnez alors le niveau de jeu correspondant au plus petit nombre de coups de la solution. Si la solution du problème vous est inconnue, sélectionnez n'importe quel niveau élevé, par exemple niveau 8 ou plus (voir 7 pour la sélection du niveau).

Note: Si vous pensez que le problème a diverses solutions, vous pouvez demander à l'EXPERT de les trouver (voir 7.8).

7. NIVEAUX DE JEU

L'EXPERT a 29 niveaux de jeu.

14 niveaux de tournoi: l'EXPERT ne dépasse pas le temps alloué

14 niveaux d'entraînement: profondeur d'analyse limitée

1 niveau infini: pour analyse en profondeur (voir 7.4)

SET LEVEL → (sélection du niveau) → GO

Le niveau choisi est indiqué par le nombre de voyants allumés dans la colonne A. Si les rangées 1 à 5 sont allumées, cela indique que le niveau 5 a été sélectionné. Pour les niveaux supérieurs à 8, on utilise une combinaison: par exemple rangée 8 et 1, 2, 3 allumées donnent un niveau 11 (8 + 3). On peut sélectionner jusqu'à 14 niveaux standards.

Il y a deux façons de sélectionner le niveau:

1 — Appuyez sur la touche SET LEVEL jusqu'à ce que le nombre voulu soit atteint.

2 — Pour une rapide sélection d'un niveau de a 1 à 8, placez une pièce sur la rangée correspondant au niveau choisi. Pour un niveau 11, placez une pièce sur la huitième rangée, puis appuyez trois fois sur la touche SET LEVEL.

Niveau	Contrôle Temps Coups	Temps	Temps de réponse moyen	Niveau d'entraînement	
1	60	5 min.	5 sec.	1	demi-coup
2	40	5 min.	7.5 sec.	2	demi-coups
3	60	30 min.	30 sec.	3	" "
4	30	30 min.	60 sec.	4	" "
5	30	60 min.	2 min.	5	" "
6	40	90 min.	2.25 min.	6	" "
7	40	2 hr.	3 min.	7	" "
8	40	2.5 hr.	3.75 min.	8	" "
9	60	2.5 min.	2.5 sec.	9	" "
10	40	10 min.	15 sec.	10	" "
11	40	30 min.	45 sec.	11	" "
12	40	60 min.	90 sec.	12	" "
13	40	100 min.	2.5 min.	13	" "
14	45	2.5 hr.	3.3 min.	14	" "

Note: Le niveau d'entraînement choisi limite la profondeur d'analyse au nombre de demi-coups correspondant à ce niveau.

7.1 SET LEVEL → GAMBIT BOOK → GO (MARCHE/ARRET)

Quand cette fonction est sélectionnée le voyant ERROR s'allume. Ce mode sélectionne le programme de GAMBIT et l'EXPERT jouera toujours un GAMBIT contre vous. Référez-vous à n'importe quel livre sur les GAMBIT d'ouvertures et vous verrez que l'EXPERT connaît les plus célèbres.

7.2 SET LEVEL → TRAINING LEVEL → (sélectionnez le niveau) → GO (MARCHE/ARRET)

Quand cette fonction est sélectionnée le voyant VERIFY s'allume. Ce mode affaiblit délibérement l'EXPERT de façon à ce que même un débutant puisse le battre de temps en temps. Ne sélectionnez que les niveaux 1 à 5 car un niveau plus élevé serait trop fort pour un débutant. Les niveaux 6 à 14 sont principalement utilisés pour une analyse très en profondeur (voir 7.7).

7.3 SET LEVEL → DEPTH SEARCH → GO (MARCHE/ARRET)

Quand cette fonction est sélectionnée le voyant SET UP s'allume. Ce mode montre la profondeur de l'analyse de l'EXPERT grâce au voyant de la colonne A.

Signification des voyants allumés:

Voyant seul			Combinaisons de voyants		
a8	=	1 demi-coup	a7 + a8	=	3 demi-coups
a7	=	2 demi-coups	a6 + a7 + a8	=	7 demi-coups
a6	=	4 demi-coups	a5 + a6 + a8	=	13 demi-coups
a5	=	8 demi-coups	a5 + a6 + a7 + a8	=	15 demi-coups
a4	=	16 demi-coups	a4 + a6 + a7 + a8	=	23 demi-coups

7.4 SET LEVEL → INFINITE → GO (MARCHE/ARRET)

Ce mode sélectionne le niveau infini et les voyants a1, a3, a5, a7 seront allumés.
Ce niveau est essentiellement sélectionné pour l'analyse: l'EXPERT ne jouera pas avant d'avoir trouver un MAT à moins que le coup ne soit complèment forcé.

7.5 SET LEVEL → TOURNAMENT BOOK → GO (MARCHE/ARRET)

Quand cette fonction est sélectionnée le voyant CHECK s'allume. Ce mode sélectionne le programme tournoi et l'EXPERT ne joue que les meilleurs phases disponibles dans son programme. Ce mode vous permet d'obtenir le meilleur niveau de jeu de l'EXPERT.

7.6 SET LEVEL → INTERFACE

Cette touche vous permet d'entrer 4K de données dans un ordinateur individuel. Le logiciel fourni avec la carte interface traduira ces données dans le langage standard de la FIDE: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. Bc4 Bc5 etc. ou 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Lc4 Lc5 etc (notation allemande si nécessaire).

7.7 SET LEVEL → AUTOPLAY

Ce mode fait jouer immédiatement l'EXPERT contre lui-même sans autre intervention de votre part jusqu'à ce que vous souhaitiez l'arrêter. Assurez-vous que le niveau est correctement sélectionné avant d'appuyer sur AUTOPLAY. Ce mode sert principalement à aider les débutants et à une analyse très en profondeur pour les parties par correspondance. Pour ce dernier usage, un niveau d'entraînement de 10 ou même 12 est possible pour quelques fins de parties. L'EXPERT joue les deux couleurs au même niveau sélectionné. Les touches GO ou NEW GAME mettent fin à cette fonction. Les autres touches sont sans effet. Vous pouvez déplacer les pièces selon les indications de l'EXPERT qui émettra un bip après chaque coup des deux camps.

7.8 SET LEVEL → NEXT BEST

L'EXPERT indique le coup à rejouer: remettez la pièce sur sa case de départ. L'EXPERT réfléchira alors à un second meilleur coup possible dans la position mais il rejouera le même coup s'il n'en trouve pas.
Dans le mode SOLVE MATE, l'EXPERT trouvera les diverses solutions au problème de MAT s'il y en a. Le voyant ERROR clignotera si l'EXPERT n'en trouve pas plus d'une.

7.9 SET LEVEL → RESTORE

Cette fonction remet l'échiquier à la position de départ. Si vous avez débuté une partie en ayant programmé les positions de départ (SET UP), l'EXPERT revient à cette position et vérifie alors s'il n'y a pas de contradiction ou d'impossibilité.

8. TAKE BACK → enlevez la pièce de la case indiquée

→ Replacez la sur la case départ dont le voyant s'allume.

→ Replacez toute pièce capturée s'il y a lieu, signalée par les voyants correspondant à la pièce, la couleur et la case d'occupation.

Si vous regrettez un coup, vous pouvez revenir en arrière avec la séquence ci-dessus. Il n'y a pas de limite au nombre d'opérations TAKE BACK mais vous ne devez pas oublier de replacer les pièces capturées, les ROQUE, etc . . . chaque fois que l'EXPERT vous l'indique.

9. VERIFY → une pièce quelconque → (replacez la pièce mal positionnée s'il y a lieu) → GO

Appuyez une seule fois sur VERIFY. Le voyant VERIFY doit être maintenant allumé indiquant ainsi que vous êtes dans ce mode. Appuyez sur n'importe quelle touche de pièce et le voyant correspondant s'allumera ainsi que ceux des cases occupées par cette pièce (la couleur est indiquée par le voyant WHITE ou BLACK). Par exemple, pour vérifier l'emplacement de tous les pions blancs, assurez-vous que le voyant WHITE est allumé sinon, appuyez sur CHANGE COLOR pour changer la couleur puis appuyez sur la touche ♟ et tous les voyants des cases occupées par les pions blancs seront allumés. Ceci permet une rapide vérification de la position.

10. PROGRAMMATION D'UNE NOUVELLE POSITION

10.1 VERIFY → VERIFY/SET UP → programmation de la nouvelle position → GO

Après avoir appuyé deux fois sur la touche VERIFY, le voyant SET UP sera allumé et vous pouvez commencer à programmer une nouvelle position. Si vous désirez enlever toutes les pièces, vous pouvez appuyer sur CLEAR BOARD.

Par exemple : pour placer un Roi blanc sur l'échiquier

1 — Assurez-vous que le voyant WHITE est allumé
2 — Appuyez sur la touche correspondant au symbole du Roi
3 — Placez le Roi blanc cu centre de la case choisie

Par exemple : pour placer un nombre de Pions noirs sur l'échiquier

1 — Assurez-vous que le voyant BLACK est allumé

2 — Appuyez sur la touche correspondant au symbole du Pion

3 — Placez les Pions noirs sur l'échiquier en vous assurant qu'ils soient bien au centre de leur case respective.

Toute position légale peut être programmée en utilisant la séquence ci-dessus. L'EXPERT n'autorise pas les positions illégales ou impossibles par exemple 9 Pions de même couleur, ou 5 Fous de même couleur, ou 11 Dames de même couleur, etc . . .

10.2 CHANGE COLOR

Cette touche a trois fonctions:

1 — Quant vous êtes dans le mode VERIFY ou SET UP, cette touche change la couleur pour la programmation ou la vérification d'une position sur l'échiquier.

2 — Quand vous appuyez sur cette touche avant le début d'une partie (c'est-à-dire après avoir appuyé sur NEW GAME) l'ordinateur inverse les couleurs. Vous devez alors placer les pièces de façon que les blancs jouent face à vous: les pièces blanches sur les rangées 7 et 8 et les pièces noires sur les rangées 1 et 2.

3 — Quand vous appuyez sur cette touche à n'importe quel moment durant une partie (sauf pendant le temps de réflexion de l'EXPERT) la couleur du camp qui doit jouer est changée sans que l'ordinateur inverse les couleurs.

Attention: cette touche efface tous les coups précédents de la mémoire.

10.3 CLEAR BOARD

Cette touche a trois fonctions:

1 — Quand vous êtes dans le mode SET UP cette touche vide entièrement l'échiquier.

2 — Quand vous êtes dans le mode SET LEVEL cette touche sélectionne le programme tournoi (voir 7.5).

3 — Quand vous appuyez sur cette touche à n'importe quel autre moment, elle annule toute fonction que vous venez de choisir.

11. FONCTION POUR L'IMPRIMANTE NOVAG®

11.1 PRINT BOARD

La position des pièces sur l'échiquier est alors imprimée. Ce procédé est bien plus commode que la fonction VERIFY.

11.2 PRINT MOVES MARCHE: 2 Bips ARRET: 1 Bip

Quand cette fonction est sélectionnée, l'imprimante imprimera chaque paire de coups joués.

11.3 PRINT LIST

Toute la partie jusqu'à la position sera alors imprimée. Vous pouvez l'imprimer aussi souvent que vous voulez.

11.4 SET LEVEL → PRINT EVALUATIONS → GO (MARCHE/ARRET)

Quand cette fonction est sélectionnée, le voyant MAT s'allume. L'imprimante imprimera chaque paire de coups avec les évaluations de l'EXPERT pour chacun des camps. Cela indique lequel des camps mène ou est mené (moins) par des fractions de Pions.
99 = MATE en 1 coup et 94 = MATE en 6 coups. Une évaluation de moins 15.00 indique que le camp n'est pas loin de l'abandon.

11.5 SET LEVEL → ACC. TIME → GO (MARCHE/ARRET)

Quand cette fonction est sélectionnée, le voyant DRAW s'allume. L'imprimante imprimera chaque paire de coups ainsi que le temps cumulé utilisé jusqu'à la position présente.

Note: N'utilisez ces fonctions que pendant le temps de réflexion de l'EXPERT.

12. TRACE FORWARD → soulevez la pièce indiquée

→ placez-la sur la case d'arrivée dont le voyant est allumé

→ S'il y a capture, enlevez la pièce capturée.

Cette séquence peut être répétée jusqu'à ce que tous les coups en mémoire aient été joués.

Cette fonction a deux buts:

1 — Après RESTORE (voir 7.9) cette fonction permet de rejouer entièrement la partie depuis la position de départ ou la position programmée (SET UP).

2 — Après avoir calculé le meilleur coup, l'EXPERT garde alors en mémoire la meilleure variation à partir de laquelle il a pris sa décision. Vous pouvez utiliser la fonction TRACE FORWARD pour connaître l'analyse de l'EXPERT et la comparer à la vôtre. A la fin de l'analyse, le voyant ERROR s'allume et s'éteint après 3 bips.

13. HINT (MARCHE/ARRET)

Pendant le temps de réflexion, l'EXPERT vous indiquera le meilleur coup qu'il a trouvé par le clignotement alternatif des cases de départ et d'arrivée. Le clignotement changera dès qu'il aura trouvé un coup encore meilleur. Appuyez de nouveau sur cette touche pour éteindre les voyants. Cependant, quand c'est à votre tour de jouer, l'EXPERT essaiera de deviner votre meilleur coup. Ainsi, si vous appuyez sur la touche HINT quand c'est à votre tour de jouer, l'EXPERT indiquera alors quel sera selon lui votre meilleur coup. Dans la plupart des cas, ce sera un bon coup ou un coup forcé. L'indication de tous les coups légaux dans la position n'est pas possible.

SECTION IV — GENERALITES

a — L'EXPERT est programmé de façon à offrir une grande variété de jeu. Ainsi si vous avez joué 20 parties avec les blancs en utilisant les mêmes ouvertures, l'EXPERT essaiera de varier autant que possible.

b — L'EXPERT indique les erreurs par 3 bips et par le clignotement du voyant ERROR. Si l'erreur ne nécessite pas d'intervention de votre part, le clignotement cessera après les bips. Si le clignotement persiste, vérifiez le positionnement des pièces sur les cases dont les voyants sont allumés. Si le voyant ERROR est fixe, vous êtes probablement dans le mode SET UP ou VERIFY (et la pièce sélectionnée est le Roi).

c — Beaucoup des problèmes de fonctionnement sont dûs à un mauvais adaptateur. Afin d'éviter cela, utilisez notre adaptateur spécial Art. n° GA 881 disponible chez votre détaillant.

L'utilisation d'un autre adaptateur annule automatiquement la garantie.

d — Quand vous êtes dans le mode SET LEVEL, vous pouvez sélectionner autant de fonctions que vous voulez avant de les valider.

e — La séquence SET LEVEL → INFINITE → AUTOPLAY fera jouer l'EXPERT contre lui-même dans un temps supérieur à 28 coups en deux heures.

f — L'EXPERT a une mémoire longue durée qui lui permet de stocker des données concernant la position et les parties. Ces données sont automatiquement sauvegardées chaque fois que vous éteignez l'appareil ou lors d'une interruption de courant.

Note: A part la fonction SET LEVEL, toutes les fonctions spéciales ne sont pas sauvegardées. Il vous faudra les sélectionner à nouveau quand vous allumerez l'ordinateur.

g — N'utilisez pas le niveau d'entraînement 6 ou plus pour une partie normale car l'ordinateur est alors trop fort et prend beaucoup de temps. Le niveau standard 3 est de même force mais prend deux fois moins de temps grâce à une recherche sélective.

h — La fonction TRACE FORWARD est très utile pour ceux qui désirent comprendre comment l'EXPERT évalue une position. Vous pouvez utiliser la fonction TRACE FORWARD après chaque coup joué par l'EXPERT mais souvenez-vous de revenir en arrière à la position initiale.

i — L'EXPERT émettra 3 bips après avoir joué 60 coups (repaire sonore).

j — La bibliothèque d'ouvertures comprend plus de 22 000 positions et est divisée en sections (voir 7.1 et 7.5)

SECTION V — APPENDICE A

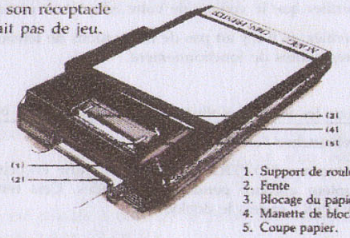
A — L'IMPRIMANTE D'ECHECS NOVAG®

L'imprimante d'échecs NOVAG® est disponible chez votre détaillant. Le mode d'utilisation de l'imprimante est inclus avec l'EXPERT et vous n'aurez besoin d'aucun autre matériel ou logiciel. Le câble de connection est emballé avec les pièces de l'échiquier.

N'utilisez que du papier thermal pour imprimante (OLIVETTI n° 292933 ou équivalent).

Installation du rouleau de papier:

1 — Libérez le papier.
2 — Assurez-vous que le rouleau à un bord coupé droit.
3 — Insérez le début de la feuille dans la fente.
4 — Poussez le papier jusqu'à ce qu'il soit complètement remonté.
5 — Bloquez le levier.
6 — Placez le rouleau de papier dans son réceptacle et tournez-le de façon qu'il n'y ait pas de jeu.



1. Support de rouleau à papier
2. Fente
3. Blocage du papier
4. Manette de blocage du papier
5. Coupe papier.

L'imprimante est maintenant prête. Branchez la plus petite extrémité du câble dans la prise située sur le côté gauche de l'échiquier. L'autre extrémité ne peut pas y entrer ainsi il n'y a pas d'erreur possible. L'extrémité plus large doit être branchée dans la fente sur le côté de l'imprimante avec l'inscription TOP placée vers le haut.

Voir section III, 11.1 à 11.5 pour les instructions.

Conventions d'écriture.

WITE BLACK	Entête
00 : 00 : 00	Temps cumulé en heure, minute et seconde
0 - 0, 0 - 0 - 0	Petit ou grand ROQUE
X	Capture
EP	Prise en passant
Q, B, N ou R	Promotions/Sous-promotions de Pions
+	Echec au Roi
STALEMATE	PAT
½ DRAW ½	NUL
' - INSUF MATERIEL	NUL dû à un matériel insuffisant*
' - 3RD REPETITION	NUL dû à la règle des 3 répétitions*
-50 MOVE LIMIT	NUL dû la règle des 50 coups*
I RESIGN	Abandon de l'EXPERT
CHECKMATE	Echec et Mat - Fin de la partie

* Suivant les règles de la Fédération Internationale de Jeux d'Echecs (FIDE).

B — COMMENT EVITER LES FAUSSES PANNES

Les ordinateurs d'échecs NOVAG® sont testés avant d'être expédiés. Si vous constatez une panne, veuillez vous assurer qu'il ne s'agit pas d'une fausse panne avant d'appeler votre détaillant ou de l'envoyer pour réparation.

1 — Votre ordinateur ne fonctionne pas:

Vérifiez que la fiche de l'adaptateur est bien enfoncée dans la prise. S'il y a du jeu, l'EXPERT peut ne plus être alimenté.

Vérifiez que la petite fiche connectée à l'EXPERT est bien branchée.

Vérifiez que le voltage de votre adaptateur correspond bien à votre circuit électrique.

Vérifiez qu'il n'y ait pas de fluctuations de tension de plus de 10%. Cela peut entrainer des irrégularités de fonctionnement.

2 — Tous les voyants s'allument et l'ordinateur est bloqué:

Débranchez l'alimentation.

Retournez l'EXPERT et vous verrez une encoche avec un interrupteur. Maintenez l'interrupteur enfoncé pendant 5 secondes. Cela remettra en fonction la mémoiré interne de l'EXPERT et cela le débloquera.

3 — L'un des voyants ne s'allume pas:

VERIFY → VERIFY/SET UP → CLEAR BOARD
→ ♛ ● → Vérifiez toutes les cases → NEW GAME

Placez la Dame blanche sur chacune des 64 cases l'une après l'autre et le voyant qui ne fonctionne pas sera celui qui est hors service. Renvoyez alors l'appareil pour remplacement du voyant défectueux.

4 — L'une des cases n'enregistre pas un coup:

SET LEVEL → Vérifiez toutes les cases → NEW GAME

Prenez une pièce et placez-la sur chacune des cases. Vous devriez entendre 2 bips pour chacune d'elles. La case qui ne donne pas de réponse a un contact défectueux, mais avant de l'envoyer pour réparation, placez-y chacune des pièces de l'échiquier pour voir si l'une d'elles ne provoquent pas une réponse de la case défectueuse. Si c'est le cas, la défection est dûe aux pièces qui contiennent des aimants. Contactez votre détaillant pour le remplacement des pièces.

B — COMMENT EVITER LES FAUSSES PANNES (suite)

5 — Les voyants de la Dame, du Fou, du Cavalier, de la Tour ainsi que l'un des voyants BLACK ou WHITE s'allument:

Cela indique une promotion de Pions (voir section I paragraphe f).

6 — Les voyants CHECK, MATE et DRAW s'allument:

Cela signifie que l'EXPERT abandonne (voir section I paragraphe k).

C — LA PENDULE D'ECHECS NOVAG®

Elle est disponible chez votre détaillant. Vous n'avez besoin d'aucun autre matériel ou logiciel. Il n'est pas nécessaire de déclencher la pendule quand elle est connectée à l'EXPERT. Convient parfaitement pour les parties "éclair" de 5 minutes.

La prise de connection de la pendule est placée à côté de la prise de connection de l'adaptateur et de l'interrupteur ON/OFF (indication CLOCK).

D — SOINS A DONNER A L'EXPERT

Les poussières et les taches peuvent être enlevées avec un chiffon doux. N'utilisez ni produit chimique, ni eau, cela annulerait votre garantie.

E — FICHE TECHINQUE

Alimentation : adaptateur 8, 5 V
Consommation : 800 mA maximum
Tension de la mémoire : 2, 4 V
64 Kb ROM
4 Kb RAM

Toutes ces données peuvent être changées sans notification préalable.