NOVAG®

MENTOR 16

INSTRUCTION
ANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
INSTRUCCIONES

MODE D' EMPLOI DU MENTOR 16 DE NOVAG

TABLE DES MATIERES

I. RECOMMANDATION GENERALES

II. INSTRUCTIONS RAPIDES

III.CARACTERISTIQUES DU JEU

a) Jouer un coup
b) Prendre une pièce
c) Coups impossibles et illégaux
d) Le roque
e) La prise en passant
f) Promotion d' un pion/Sous-promotion
g) Pat
h) Echec au Roi et échec et mat
i) Annonce de mat

IV. FONCTIONS SPECIALES

1) Touche NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)
2) Touche SET LEVEL (REGLAGE DU NIVEAU)
3) Touche GO
4) Touche RANDOM (ALLEATOIRE)
5) Touche PLAYER/PLAYER (JOUEUR CONTRE JOUEUR)
6) Touche HINT (CONSEIL)
7) Touche SHOW MOVES (MONTRER LES COUPS)
8) Touche TACK BACK (RETOUR EN ARRIERE)
9) Touche CHANGE COLOR (CHANGEMENT DE COULEUR)
10) Touche VERIFY (VERIFICATION)
11) Touche SET UP (ENTREE D' UNE POSITION)
12) Touche CLEAR BOARD (VIDER L' ECHIQUIER)
13) Touche SOUND (SIGNAL SONORE)
14) Touche SOLVE MATE (RESOLUTION DES PROBLEMES)
15) Touche AUTOPLAY

Touches d'informations

16) Touche DEPTH SEARCH (PROFONDEUR D'ANALYSE)
17 Touche ACC. TIME (TEMPS ACCUMULE POUR TOUTE LA PARTIE)
18) Touche MOVE TIME (TEMPS POUR CHAQUE COUP)

V. APPENDICE

A. Pour prendre soin de votre ordinateur d'Echecs Novag
B. Liste des pannes possibles
C. Données techniques et caractéristiques

1. RECOMMANDATIONS GENERALES

Jouer avec le NOVAG MENTOR 16 est simple, surtout si l'on compare celui-ci à d'autres ordinateurs d'Echecs. Toutefois nous vous conseillons de lire les recommandations générales avant de commencer à jouer. Les instructions détaillées sont conçues de telle façon que chaque section soit indépendante, ce qui fait que vous n'êtes pas obligé de lire tout le mode d'emploi en une seule fois.

Les piles
Le NOVAG MENTOR 16 fonctionne avec 6 piles alcalines d'1,5 volt de type UM-3 (R6) (Non fournies avec l'appareil).

Note: N'utilisez pas de piles non alcalines car cela risquerait d'entraîner des performances irrégulières de l'appareil.

Adaptateur
L'adaptateur pour le NOVAG MENTOR 16 est l'accessoire No 8210 et il est vendu séparément. Avant d'utiliser l'adaptateur, vérifiez que le voltage de votre installation électrique est bien celui indiqué sur l'adaptateur.

La prise de l'adaptateur est située près des cases A8 et B8. Notez que vous ne devez utiliser que l'adaptateur spécialement conçu pour votre ordinateur. L'utilisation de n'importe quel autre adaptateur met fin à la garantie.

Note: Connectez d'abord l'adaptateur à l'ordinateur avant de le brancher sur une prise de courant.

Mémoire
Le NOVAG MENTOR 16 a une mémoire de longue durée et retient la dernière position sur l'échiquier. Assurez vous toutefois qu'il y a des piles dans l'ordinateur ou qu' il est connecté à l'adaptateur, sinon vous perdrez la contenu de la mémoire.

Note: Si vous êtes en train d'utiliser le mode ENTREE/VERIFICATION D'UNE POSITION ou le mode REGLAGE DU NIVEAU et si vous éteignez l'ordinateur sans être sorti de ces modes, quand vous allumez de nouveau l'ordinateur les modes ENTREE/VERIFICATION D'UNE POSITION ou REGLAGE DU NIVEAU seront toujours activés. Pour continuer la partie ou commencer une nouvelle partie, appuyez sur la touche GO pour sortir d'abord de ces modes. Si vous voulez commencer une nouvelle partie, appuyez sur la touche NEW GAME dans tous les cas.

Interrupteur de remise à zéro.
Si votre ordinateur ne veut pas fonctionner, vérifiez d'abord la prise de courant avec soin, ou utilisez l'interrupteur de remise à zéro qui so trouve sous le MENTOR 16 pour effacer entièrement la mémoire de l'ordinateur.

N'utilisez l'interrupteur de remise à zéro que lorsque l'ordinateur est éteint. Retournez l'ordinateur à l'envers. Localisez le petit trou marqué ACL. Utilisez un instrument pointu (par exemple la pointe d'un stylo à bille) pour l'enfoncer dans le trou. Maintenez le enfoncé pendant 5 secondes. La mémoire a maintenant été remise à zéro et vous pouvez continuer à jouer normalement. N'utilez l'interrupteur de remise à zéro que si c'est indispensable.

Dans la suite de ce mode d' emploi les petites ampoules qui indiquent les coups joués seront appelées des DIODES.

II. INSTRUCTIONS RAPIDES

1. Avant de commencer à jouer, mettez les pièces d' Echecs dans leur position de départ. (Les pièces blanches sur les rangées 1 et 2, les pièces noires sur les rangées 7 et 8).

2. L'interrupteur de l'ordinateur se trouve près de la case c8. Il a deux positions, a) l'ordinateur est éteint, b) l'ordinateur est allumé. Cet interrupteur fonctionne aussi bien lorsque l'appareil est sur piles que lorsqu' il marche avec l'adaptateur. Lorsque vous utilisez l'adaptateur, automatiquement les piles ne fonctionnent plus.

3. Appuyez sur la touche NEW GAME et vous entendrez 3 bips sonores, l'écran affichant 00:00.

4. Le NOVAG MENTOR 16 a 48 niveaux de jeu. Pour régler l'ordinateur à l'un quelconque de ces 48 niveaux, appuyez plusieurs fois sur la touche SET LEVEL. A chaque fois que vous appuyez sur cette touche, le niveau monte d'une unité. Le niveau de jeu désiré est indiqué par les deux diodes de rangée et de colonne correspondantes qui s'allument (case a1, a2, a3 etc jusqu' à la case f8). Pour mettre le niveau désiré vous pouvez aussi appuyer sur la case correspondant au niveau désiré, ce qui est beaucoup plus rapide (voir paragraphe IV. 2)

5. Une fois que vous avez mis le niveau désiré, appuyez sur la touche GO pour sortir du mode REGLAGE DU NIVEAU. Après cette procédure, vous pouvez entrer votre coup blanc. Appuyez doucement sur la pièce que vous voulez déplacer et les deux diodes correspondant à la rangée et à la colonne de la pièce s'allumeront. Puis placez la pièce sur la case que vous désirez et appuyez à nouveau dessus. De nouveau les diodes correspondant à cette case s'allumeront, ce qui veut dire que l'ordinateur a enregistré votre coup. Si ce coup est légal, le MENTOR 16 commence à réfléchir à sa réplique. Quand il aura choisi son coup, les diodes correspondant à la case de départ de sa pièce s' allumeront. Jouez le coup sur l'échiquier et les diodes correspondant à la case d' arrivée de la pièce s'allumeront à leur tour. Jouez le coup sur l' échiquier. Une pièce prise doit simplement être retirée de l'échiquier sans qu'il soit nécéssaire d'appuyer dessus.

III. CARACTERISTIQUES DU JEU

a) Jouer un coup

Le NOVAG MENTOR 16 est doté d'un échiquier à SENSOR qui enregistre vos coups automatiquement quand vous appuyez doucement sur les cases appropriées. Les coups que vous devez jouer pour l'ordinateur sont indiqués par les deux séries de 8 diodes de rangée et de colonne. Chaque case de l'échiquier peut être désignée par ses coordonnées: intersection d'une rangée et d'une colonne. A chaque fois que vous appuyez sur une case, un bip sonore indique que l'ordinateur a enregistré votre manoeuvre.

Pour commencer, appuyez sur la touche NEW GAME et vous jouez automatiquement les Blancs (la diode rouge pour indiquer les Blancs s'allume). Pour exécuter votre premier coup, par exemple e2-e4, appuyez doucement, le pion blanc sur la case e2 et placez-le sur la case e4, appuyez-le sur la case e4. A chaque fois que vous appuyez sur une case les diodes de rangée et de colonne correspondant à cette case s'allument pour indiquer que l'orinateur a enregistré votre coup.

Le MENTOR 16 commence alors immédiatement à calculer sa réponse (la diode verte pour les Noirs clignote à intervales irréguliers).

Quand l'ordinateur a trouvé son coup, les diodes de rangée et de colonne indiquent la case de départ de la pièce que l'ordinateur veut que vous déplaciez. Appuyez doucement cette pièce sur la case de départ et placez-la sur la case d'arrivée. Chaque pression sur une case est accompagnée d'un bip sonore sauf si le signal sonore est éteint (voir section IV. 13).

Pendant l'analyse de l'ordinateur, n'appuyez pas sur les touches sauf si vous voulez interrompre l'analyse en appuyant sur la touche GO. L'ordinateur jouera alors le meilleur coup possible trouvé à ce moment de son analyse. Les touches suivantes peuvent aussi être activées pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir:

NEW GAME /HINT/ MOVE TIME/DEPTH SEARCH

b) Prendre une pièce

Si l'ordinateur indique un coup qui conduit une de ses pièces sur une case qui est occupée par une pièce de son adversaire, cela signifie que la pièce est prise et doit être retirée de l'échiquier. Retirez-la simplement sans appuyer dessus. Si vous voulez prendre une pièce de l'ordinateur, retirez la pièce prise et jouez votre coup normalement.

c) Coups impossibles et illégaux.

Le NOVAG MENTOR 16 est programmé selon les règles internationales du jeu d'Echecs et n'accepte pas de coups illégaux. La correction de coups illégaux ou d'erreurs dans l'exécution des coups de l'ordinateur est très simple.

Si vous essayez d'entrer un coup illégal, toutes les diodes de colonne et de rangée s'allument, à l'exception des deux diodes indiquant la case de départ de la pièce qui a été déplacée illégalement. Remettez cette pièce sur cette case et appuyez doucement dessus. Les diodes allumées s'éteindront et vous pourrez alors entrer un coup légal.

Si vous essayez de déplacer une autre pièce que celle que l'ordinateur indique, toutes les diodes de rangée et de colonne s'allument sauf les deux diodes correspondant à l'emplacement de la pièce correcte. Remettez la pièce déplacée par erreur sur sa case de départ sans appuyer dessus et déplacez la pièce correcte comme il a été indiqué précédemment.

Si, quand vous exécutez un coup pour l'ordinateur, vous déplacez la bonne pièce sur une mauvaise case, les diodes de rangée et de colonne s'allument. Déplacez simplement la pièce sur la case indiquée par les deux diodes non allumées.

Si vous voulez réctifier une faute ou si vous voulez jouer une stratégie différente, attendez jusqu' à ce que ce soit à vous de jouer et appuyez sur la touche TAKE BACK (voir paragraphe IV.8).

d) Le roque

Conformément aux règles du jeu, quand vous roquez déplacez d'abord le Roi puis la Tour. Les deux pièces doivent être déplacées en les appuyant doucement sur leur case comme pour n' importe quel autre coup. L'ordinateur indiquera les cases sur lesquelles vous devez appuyer.

Note: Vous ne devez pas roquer lorsque votre Roi est en échec, ou en traversant une case où il serait en échec, ou en le mettant sur une case où il serait en échec.

Le NOVAG MENTOR 16 accepte et exécute le roque dans les positions qui ont été entrées sur l'échiquier.

e) La prise en passant

Si vous effectuez cette prise de pion particulière, vous n'avez qu' à entrer la case de départ et la case d'arrivée de ce coup comme pour un coup normal. Rappelez-vous toutefois que vous devez retirer la pion qui a été pris de l'échiquier. L'ordinateur ou vous-même pouvez effectuer une prise en passant dans les positions entrées sur l'échiquier. Appuyez sur la case indiquée et retirez le pion pour faire savoir à l'ordinateur qu'il peut continuer à jouer.

f) Promotion d'un pion/Sous-promotion

Si l'un de vos pions atteint le bord opposé de l'échiquier, l'ordinateur promouvra automatiquement ce pion en Dame et commencera à analyser sa réplique. Si vous voulez promouvoir votre pion en une autre pièce que la Dame (sous - promotion), vous devez attendre jusqu'à ce que l'ordinateur ait joué son coup. Utilisez le mode ENTREE D'UNE POSITION (SET UP voir paragraphe IV. 11) pour remplacer la Dame par la pièce de votre choix. Lorsque la modification est terminée, appuyez

sur la touche GO et l'ordinateur analysera une nouvelle réponse en prenant en compte votre pièce acquise par sous-promotion.

Quand l'ordinateur promeut un de ses pions et que vous ne savez pas s'il a choisi une Dame, une Tour, un Fou ou un Cavalier, vous pouvez toujours vérifier en utilisant le mode VERIFY. (voir paragraphe IV. 10)

g) Pat
Un pat est annoncé par l'allumage des diodes STALE et MATE.

h) Echec au Roi et échec et mat.
Si l'ordinateur vous met en échec, la diode CHECK s'allume. Il n'est pas légal de laisser votre Roi en échec. Si vous mettez le Roi de l'ordinateur en échec, cela ne donne lieu à aucun affichage particulier.

Lorsqu'il y a échec et mat les diodes CHECK et MATE s'allument, indiquant la fin de la partie.

i) Annonce de mat
Le MENTOR 16 est conçu pour annoncer jusqu' à des mats en 5 coups.
L'ordinateur indiquera un mat à venir en faisant clignoter les diodes de rangées. La diode H = Mat en 1 coup; les diodes H et G = Mat en 2 coups etc jusqu'à diodes H, G, F, E et D = Mat en 5 coups.

Si la fonction DEPTH SEARCH (PROFONDEUR D'ANALYSE) est activée, il n'y aura pas d'annonce de mat.

IV. FONCTIONS SPECIALES

1) Touche NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)
En appuyant sur la touche NEW GAME vous effacez la partie précédente et dans la mémoire de l'ordinateur toutes les pièces se retrouvent dans la position de départ. Appuyez sur la touche NEW GAME à chaque fois que vous mettez l'ordinateur en marche et que vous souhaitez commencer une nouvelle partie.

2) Touche SET LEVEL (REGLAGE DU NIVEAU)
Votre ordinateur d'Echecs NOVAG a 48 niveaux de jeu. Quand vous allumez l'ordinateur ainsi que lorsque vous appuyez sur la touche NEW GAME, le niveau de jeu précédemment sélectionné est conservé. Pour régler l'ordinateur à n'importe lequel de ses 48 niveaux de jeu, appuyez à plusieurs reprises sur la touche marquée SET LEVEL, jusqu' à ce que le niveau désiré soit atteint. Le niveau de jeu est indiqué par le clignotement des 2 diodes correspondantes de rangée et de colonne. Une manière plus simple de procéder est d'appuyer directement sur la case correspondant au niveau désiré (a1, a2, a3 etc jusqu'à f8).

Si vous appuyez sur une autre case que les 48 premières (g1 à h8) le NOVAG MENTOR 16 fera entendre un triple bip sonore, indiquant que vous avez fait une erreur, et le dernier niveau fixé précédemment restera activé. Prenez connaissance du tableau ci-dessous pour connaître à quoi correspond chacun des niveaux.

Système numérique pour déterminer les niveaux de jeu sur l'échiquier

8	8	16	24	32	40	48		
7	7	15	23	31	39	47		
6	6	14	22	30	38	46		
5	5	13	21	29	37	45		
4	4	12	20	28	36	44		
3	3	11	19	27	35	43		
2	2	10	18	26	34	42		
1	1	9	17	25	33	41		
	A	B	C	D	E	F	G	H

Par exemple:
Vous souhaitez mettre l'ordinateur au niveau 12. Appuyez sur la touche SET LEVEL puis sur la case B4. Les diodes correspondantes s'allument. Une fois que vous avez fixé le niveau de jeu désiré, appuyez sur la touche GO pour le rentrer dans la mémoire de l'ordinateur.

Vous pouvez toujours vérifier ou changer le niveau de jeu pendant une partie, mais pas toutefois pendant que l'ordinateur est en train de calculer.

Note: Si vous éteignez l'ordinateur pour continuer votre partie plus tard ou si vous commencez une nouvelle partie aprés avoir appuyé sur la touche NEW GAME, le niveau de jeu précédemment fixé demeurera le même.

Les niveaux et leurs caractéristiques sont montrés dans le tableau suivant:

TABLEAU DES NIVEAUX

Niveau	Coups	Temps	Niveau	Coups	Temps
1	40	2 mn	25	1	3 sec
2	40	3 mn	26	1	5 sec
3	40	5 mn	27	1	10 sec
4	40	7 mn	28	1	15 sec
5	40	10 mn	29	1	30 sec
6	40	15 mn	30	1	1 mn
7	40	20 mn	31	1	2 mn
8	40	30 mn	32	1	3 mn
9	40	40 mn	33	Profondeur	1 demi-coup
10	40	50 mn	34	Profondeur	2 demi-coup
11	40	60 mn	35	Profondeur	3 demi-coup
12	40	90 mn	36	Profondeur	4 demi-coup
13	40	100 mn	37	Profondeur	5 demi-coup
14	40	120 mn	38	Profondeur	6 demi-coup
15	40	150 mn	39	Profondeur	7 demi-coup
16	Analyse	infini	40	Profondeur	8 demi-coup
17	Partie en	5 mn	41	Débutant I	
18	Partie en	10 mn	42	Débutant II	
19	Partie en	15 mn	43	Débutant III	
20	Partie en	20 mn	44	Débutant IV	
21	Partie en	30 mn	45	Débutant V	
22	Partie en	60 mn	46	Débutant VI	
23	Partie en	90 mn	47	Débutant VII	
24	Partie en	120 mn	48	Débutant VIII	

- **Niveaux 1 à 16 : Niveaux de tournoi.**
  Aux niveaux 1 à 16, 40 coups doivent être exécutés dans un temps donné. Ces niveaux correspondent avec les règles de tournois dans lesquels 40 coups doivent être joués en 2 heures. Si vous ou l'ordinateur dépassez le contrôle de temps spécifié, la partie sera déclarée perdue.

- **Niveaux 17 à 24 : Niveaux Echecs rapides.**
  Aux niveaux 17 à 24, le MENTOR 16 jouera la totalité de la partie dans le temps fixé.

- **Niveaux 25 à 32 : Niveaux à temps de réponse fixes.**
  Les niveaux 25 à 32 ont chacun un temps d'analyse fixe par coup. Toutefois si l'ordinateur se trouve dans une situation où il n'y a qu'un seul coup possible, ce coup sera joué immédiatement.

- **Niveaux 33 à 40 : Niveaux à profondeur d'analyse fixe.**
  Les niveaux 33 à 40 sont importants pour l'analyse de positions spécifiques sur l'échiquier. Il peut être intéressant de voir en combien de demi-coups un problème difficile peut être résolu. La profondeur la plus élevée est 8 demi-coups an niveau 40.

- **Niveaux 41 à 48 : Niveaux débutants.**
  Les niveaux 41 à 48 sont des niveaux faciles qui conviennent aux débutants. La profondeur d'analyse de l'ordinateur est limitée à 1 seul demi-coup. Le niveau 41 est le plus facile.

3) Touche GO

La touche GO est utilisée pour entrer une commande ou pour sortir d'une fonction spéciale: Ces fonctions sont expliquées dans leurs paragraphes respectifs.

La touche GO est aussi utilisée pour interrompre l'analyse de l'ordinateur et lui demander de jouer un coup immédiatement. L'ordinateur jouera alors le meilleur coup possible à ce stade de son analyse. Cette touche peut aussi être utilisée pour changer de côté avec l'ordinateur pendant une partie. Attendez que ce soit votre tour de jouer, puis appuyez sur la touche GO. L'ordinateur analysera alors pour votre camp, et vous jouerez désormais pour l'autre couleur.

Il peut être tout à fait intéressant à un certain moment de la partie, ou pour des raisons pédagogiques de laisser l'ordinateur jouer contre lui-même. A chaque fois que vous appuyez sur la touche GO, l'ordinateur calcule pour le camp qui a le trait (dont c'est le tour de jouer). Tous les coups seront analysés selon le niveau fixé au début de la partie.

4) Touche RANDOM (ALLEATOIRE)

A chaque fois que vous mettez l'ordinateur en marche, automatiquement le coup le meilleur est choisi, basé sur la profondeur de la recherche qui est déterminée par le niveau de jeu. C'est toujours le cas quand l'ouverture est achevée. Toutefois, cela peut provoquer une certaine monotonie dans les parties jouées. Si vous appuyez sur la touche RANDOM vous entendrez 3 bips sonores. L'ordinateur choisira maintenant un coup au hasard parmi ceux qui ont à peu près la même valeur dans son évaluation. Si vous appuyez à nouveau sur la touche RANDOM (1 bip sonore), vous sortez du mode RANDOM (Aléatoire) et l'ordinateur ne choisira plus que le meilleur coup.

5) Touche PLAYER / PLAYER (JOUEUR CONTRE JOUEUR)

Dans ce mode vous mettez hors service l'analyse des coups par l'ordinateur sauf à la demander en appuyant sur la touche GO. Vous pouvez effectuer des coups pour les Blancs et pour les Noirs et l'ordinateur vérifie simplement que ces coups sont légaux. Cette touche peut être utilisée pour entrer des lignes particulières d'ouvertures ou pour permettre à deux joueurs de s'affronter sur la surface sensitive de l'échiquier.

Vous pouvez entrer dans ce mode au début ou pendant une partie avant d'effectuer votre prochain coup. Appuyez sur la touche PLAYER/PLAYER. (En fonction-3 bips sonores et hors de fonction = 1 bip sonore).

Les fonctions suivantes sont toujours disponibles lorsque vous êtes dans ce mode:

TAKE BACK (RETOUR EN ARRIERE), CHANGE COLOR (CHANGEMENT DE COULEUR), HINT (CONSEIL), SET UP (ENTREE D'UNE POSITION), VERIFY (VERIFICATION D'UNE POSITION), SOUND (SIGNAL SONORE).

6) Touche HINT (CONSEIL)
Le NOVAG MENTOR 16 peut vous suggérer des coups, si vous n'êtes pas sûr de la façon dont vous devez continuer la partie, ce qui est une grande fonction pédagogique.

Quand c'est à votre tour de jouer, appuyez sur la touche HINT et l'ordinateur montrera le coup qu'il considère comme le meilleur pour la couleur qui doit jouer. Vous pouvez accepter n'importe quel coup suggéré ou jouer un coup de votre choix même quand un conseil est affiché.

1. Appuyez sur la touche HINT: les diodes de la case de départ s'allument.
2. Appuyez une autre fois sur la touche HINT: les diodes de la case d'arrivée s'allument.

Le coup suggéré est le meilleur coup possible dans la position analysée par le MENTOR 16 au niveau sélectionné par vous.

Note: La touche HINT ne peut pas être utilisée tant que vous êtes dans la bibliothèque d'ouvertures. Si vous appuyez sur la touche HINT à ce stade de la partie, la diode ERROR s'allumera et 3 bips sonores indiqueront que la partie est encore dans la bibliothèque d'ouvertures.

7) Touche SHOW MOVES (MONTRER LES COUPS)
Si vous appuyez sur la touche HINT pendant que l'ordinateur est en train d'analyser, les diodes qui clignotent vous montreront le meilleur coup possible que l'ordinateur est en train de calculer à ce moment-la. Une fois que l'ordinateur a trouvé sa réponse, un bip sonore se fait entendre et les diodes correspondantes montrent le coup joué par l'ordinateur.

8) Touche TAKE BACK (RETOUR EN ARRIERE)
Le NOVAG MENTOR 16 vous permet d'effectuer un retour en arrière jusqu'à 8 demi-coups pour vous permettre de rectifier une erreur antérieure ou de jouer une stratégie différente.

Notez que si vous sélectionnez les modes CHANGE COLOR ou SET UP pour modifier la position d'une pièce quelconque, tous les coups précédents seront effacés et vous ne pourrez pas faire un retour en arrière au delà de ce changement de couleur ou de position.

Commencez par exécuter le coup de l'ordinateur et procédez comme suit. Appuyez sur la touche TAKE BACK et les diodes vous montreront le dernier coup à l'envers, c'est-à-dire d'abord la case d'arrivée puis la case de départ. Exécutez ce coup comme n'importe quel coup ordinaire en appuyant doucement sur les deux cases comme il est indiqué.

A chaque fois que vous appuyez sur la touche TAKE BACK, l'ordinateur effectue un demi-coup en arrière. Si une pièce prise doit être replacée, les diodes de rangée et de colonne de cette case s'allument. Placez la pièce qui avait été prise sur sa case en appuyant doucement dessus et les diodes s'éteindront. Pour sortir de ce mode, effectuez votre prochain coup ou demandez le prochain coup à l'ordinateur en appuyant sur la touche GO.

9) Touche CHANGE COLOR (CHANGEMENT DE COULEUR)
L'ordinateur est généralement réglé pour jouer les Noirs et vous les Blancs. Si vous voulez jouer les Noirs dans une nouvelle partie, mettez les pièces noires sur les rangées 1 et 2 et les blanches sur les rangées 7 et 8. Dans ce cas, ne tenez plus compte des lettres et chiffres qui se trouvent le long de l'échiquier.

Appuyez maintenant dans l'ordre sur les touches NEW GAME - CHANGE COLOR - GO. L'ordinateur jouera son coup d'ouverture pour les Blancs depuis le haut de l'échiquier, cependant que vous aurez vos pièces noires devant vous.

La touche CHANGE COLOR peut être utilisée à n'importe quel moment pendant une partie et la couleur qui doit jouer sera inversée. Tous les coups joués avant d'avoir appuyé sur cette touche seront effacés et l'histoire de cette partie commencera avec cette position.

Si vous êtes dans le mode SET UP (ENTREE D'UNE POSITION), vous pouvez choisir la couleur qui aura le trait via la touche CHANGE COLOR (voir paragraphe IV. 11).

10) Touche VERIFY (VERIFICATION)
Cette touche a une double fonction:

a) A la première pression, vous entrerez dans le mode VERIFICATION et la diode Verify s'allumera.
b) A la seconde pression, vous entrerez dans le mode SET UP (ENTREE D'UNE POSITION) et la diode Set Up s'allumera.
c) Pour sortir de l'un de ces modes, appuyez sur la touche GO. A n'importe quel moment dans une partie ou après avoir entré une position sur l'échiquier, vous pouvez vérifier la position de n'importe quel nombre de pièces. Vous pouvez aussi vérifier chaque case pour voir si elle est occupée et par quelle piéce.

Note: Pour entrer dans ce mode, attendez que ce soit à vous de jouer et procédez comme suit:

Appuyez sur la touche VERIFY, la diode VERIFY s'allume.
- La diode BLACK (NOIRS) ou WHITE (BLANCS) s'allume indiquant la couleur des pièces qui peuvent être vérifiées. La couleur peut être changée en appuyant sur la touche CHANGE COLOR.
- Choisissez la (ou les) pièce que vous voulez vérifier en appuyant sur la touche du symbole de la pièce à plusieurs reprises s'il y a plusieurs pièces de ce type sur l'échiquier. Les deux diodes de rangée et de colonne s'allumeront, indiquant la position de la pièce qui doit être vérifiée.

S'il n'y a plus de pièce du type que vous demandez sur l'échiquier, la DIODE ERROR s'allume. Vous pouvez alors passer à une pièce d'un autre type. Vous pouvez sortir de ce mode à n'importe quel moment en appuyant sur la touche GO et entrer alors votre prochain coup ou demander à l'ordinateur de jouer ce prochain coup.

11) Touche SET UP (ENTREE D'UNE POSITION)

Ce mode est conçu pour vous donner la possibilité d'entrer des position sur l'échiquier afin que l'ordinateur résolve des problèmes d'Echecs ou d'établir des handicaps en retirant ou en ajoutant une pièce, aussi bien qu'en changeant la position des pièces. Dans le mode SET UP, la vérification de la légalité du mouvement des pièces par l'ordinateur ne fonctionne plus et vous pouvez entrer, retirer ou changer la position de n'importe quelle pièce. Toutefois vous ne pouvez pas entrer certaines positions incorrectes, par exemple jouer sans les Rois ou plus d'un Roi d'une même couleur etc.

Si vous sortez du mode SET UP dans une position illégale, la diode ERROR s'allumera. Vous pouvez entrer à nouveau dans le mode SET UP pour corriger la position ou entrer dans le mode VERIFY afin de pouvoir corriger l'erreur (voir paragraphe IV. 10).

L'ordinateur acceptera et exécutera le roque, la promotion des pions et la prise en passant à partir d'une position que vous avez entrée.

Note: Tous les coups précédemment enregistrés sont effacés dès que vous entrez dans le mode SET UP.

Pour entrer dans ce mode, appuyez deux fois sur la touche SET UP/VERIFY ou si vous êtes déja dans le mode VERIFY, une seule fois. Avant d'entrer une pièce quelconque, assurez vous que la diode de couleur qui est allumée est celle que vous souhaitez. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche CHANGE COLOR pour la modifier. Appuyez ensuite sur la touche qui porte le symbole de la pièce que vous voulez entrer, puis sur la case sur laquelle vous voulez placer cette pièce. Les pièces suivantes de même espèce et de même couleur peuvent être entrées sans avoir à utiliser une autre touche de fonction.
Pour sortir de ce mode, appuyez sur la touche GO ou entrez dans le mode VERIFY.

a) Pour retirer une pièce / vider complètement l'échiquier
- Appuyez sur la touche SET UP et la diode SET UP s'allume.
- Pour retirer un pièce, appuyez simplement sur la case sur laquelle elle se trouve.
- Pour vider entièrement l'échiquier de toutes les pièces appuyez sur la touche CLEAR BOARD.
- Pour mettre fin à ce mode, appuyez sur la touche GO ou changez pour le mode VERIFY pour vérifier la nouvelle position sur l'échiquier.

b) Pour entrer une pièce / mettre une position sur l'échiquier
- Appuyez sur la touche SET UP si vous n'êtes pas encore dans le mode SET UP.
- Pour déplacer une pièce d'une case à une autre, appuyez simplement sur la case où se trouve la pièce que vous voulez déplacer, puis sur la case où vous souhaitez la mettre.
- Pour entrer une position sur l'échiquier, videz celui-ci comme il a été expliqué à l'allinea a).
- Sélectionnez la pièce que vous voulez entrer via la touche du symbole de cette pièce. Entrez ensuite la pièce en appuyant doucement sur la case désirée. Les diodes de rangée et de colonne respectives s'allument.
- N'utilisez la touche CHANGE COLOR ou la touche de symbole de pièce que si la pièce ou la couleur varie par rapport à la pièce que vous venez d'entrer.
- Pour mettre fin à ce mode, appuyez sur la touche GO.

Note: Après avoir quitté le mode SET UP, si un changement de couleur est nécessaire, appuyez sur la touche CHANGE COLOR. Vous pouvez maintenant entrer un coup pour la couleur choisie ou faire jouer l'ordinateur en appuyant sur la touche GO.

12) Touche CLEAR BOARD (VIDER L'ECHIQUIER)

Si vous voulez entrer une position sur l'échiquier, il est conseillé de vider entièrement l'échiquier avant d'entrer la position désirée. Retirez d'abord toutes les pièces de l'échiquier et entrez votre nouvelle position de la façon suivante:
- Mettez toutes les pièces en place sur l'échiquier sans appuyer sur aucune case.
- Appuyez deux fois sur la touche VERIFY/SET UP.
- Appuyez sur la touche CLEAR BOARD pour effacer toutes les pièces de la mémoire de l'ordinateur.
- Entrez votre position pièce par pièce dans l'ordinateur comme il a été décrit au paragraphe 11.
- Pour mettre fin à ce mode, appuyez sur la touche GO.
- La couleur qui a le trait peut être changée via la touche CHANGE COLOR.

13) Touche SOUND (SIGNAL SONORE)

Les différents signaux sonores peuvent être supprimés et rétablis au moyen de la touche SOUND. (En fonction = vous entendez 3 bips sonores et hors de fonction = vous n'entendez plus rien ou un seul bip sonore dans certains cas).

Note: Vous entendrez toujours un bip sonore quand l'ordinateur aura terminé l'analyse de son coup. Ce signal sonore ne peut pas être supprimé.

14) La touche SOLVE MATE (RESOLUTION DES PROBLEMES)
Le NOVAG MENTOR 16 peut résoudre la plupart des problèmes d'Echecs jusqu'aux mats en 5 coups, même ceux dont la solution comporte des roques, prises en passant ou promotion de pions. Vous devez entrer la position du problème en utilisant le mode SET UP (voir paragraphe IV. 11). Avant de commencer la recherche du mat, il est recommandé de vérifier la position entrée au moyen de la touche VERIFY et ensuite de vous assurer que la couleur qui a le trait est la bonne. Si ce n'est pas le cas, changez la en appuyant sur la touche CHANGE COLOR.

Après avoir entré la position, appuyez une fois sur la touche SOLVE MATE. L'ordinateur donnera la solution après une recherche sur un certain nombre de demi-coups correspondant au problème.

Pendant la recherche de mat, les diodes 8, 7, 6, 5 et 4 clignotent et représentent les mates en 1, 2, 3, 4 et 5 coups (Diode 8 = Mat en 1 coup, diodes 8 et 7 = mat en 2 coups etc).

15) Touche AUTOPLAY
Le MENTOR 16 peut être réglé pour jouer contre lui-même. Vous pouvez vouloir faire cela pour assister à une partie intéressante ou pour faire analyser une position pendant toute une nuit. Appuyez sur la touche SET LEVEL puis sur la touche AUTOPLAY. Cela fait immédiatement démarrer une partie du MENTOR 16 contre lui-même au niveau fixé. Tous les coups sont exécutés automatiquement par l'ordinateur et vous pouvez suivre la partie en jouant les coups sur l'échiquier en fonction des diodes de rangée et de colonne qui clignotent.

Note: Vous n'avez pas besoin d'appuyer sur une case quelconque.

Pour sortir de ce mode, appuyez sur la touche GO. Le coup qui est en train d'être analysé sera exécuté avant que l'ordinateur ne sorte de ce mode.

Si vous voulez en apprendre davantage sur le jeu d'Echecs, nous vous suggérons de faire jouer les coups un par un pour chaque camp au moyen de la touche GO, ce qui vous donne plus de temps pour étudier chaque coup.

TOUCHES D'INFORMATIONS

16) Touche DEPTH SEARCH (PROFONDEUR D'ANALYSE)
Si vous appuyez sur la touche DEPTH SEARCH pendant que l'ordinateur est en train de calculer sa réponse, les diodes de rangée qui clignotent vous montreront la profondeur de recherche du coup en cours. Diode 8 = 1 demi-coup de recherche, diodes 8 et 7 = 2 demi-coups de recherche etc et diodes 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 et 1 = 8 demi-coups de recherche.
Note: Tant que vous n'aurez pas mis fin à cette fonction, l'ordinateur montrera la profondeur de recherche de tous ses coups. (PROFONDEUR D'ANALYSE EN FONCTION - 3 bips sonores, PROFONDEUR D'ANALYSE COUPEE = 1 bip sonore)

Le MENTOR 16 n'annoncera aucun mat si la PROFONDEUR D'ANALYSE est en fonction.

17) Touche ACC. TIME (Temps accumulé pour toute la partie)
L'écran LCD de dessus affiche toujours le temps utilisé par les Noirs, et l'écran inférieur affiche toujours le temps utilisé par les Blancs. Les temps affichés correspondent toujours aux temps cumulés.

Temps pour une partie inférieur à 99 minutes

00	:	00
mn		sec

Temps pour une partie supérieur à 99 minutes

00	":"	00
h	:	mn (les guillements clignotent)

18) Touche MOVE TIME (Temps pour chaque coup)
Si vous appuyez pendant une partie sur la touche MOVE TIME, c'est le temps qui s'affiche sur l'écran est celui du coup en cours et non plus le temps total.

Pour la couleur qui a le trait, c'est le temps du coup en cours qui est affiché et pour la couleur opposée c'est le temps mis pour jouer le dernier coup qui s'affiche.

V. APPENDICE

A. Pour prendre soin de votre ordinateur d'Echecs NOVAG
La poussière ou la saleté peuvent être essuyés avec un chiffon sec. N'utilisez ni eau ni solvant chimique pour nettoyer votre ordinateur. Des dommages causés par leur utilisation invalident la garantie.

Conservez toujours l'ordinateur dans une pièce sèche et fraîche. Evitez d'exposer l'ordinateur à la chaleur, par exemple à des radiateurs, des spots dégageant de la chaleur, le soleil etc, car cela pourrait conduire à des détériorations durables qui ne seraient pas couvertes par la garantie.
Garantie: Pour les détails, voyez la carte de Garantie jointe.

B. Liste des pannes possibles
Tous les ordinateurs NOVAG sont testés avec soin avant de quitter l'usine de fabrication pour s'assurer qu'ils marchent parfaitement. Toutefois si vous rencontrez des problèmes en utilisant le MENTOR 16, regardez la liste ci-dessous avant de renvoyer l'appareil à votre vendeur.

1. L'ordinateur ne marche pas et l'écran est vide. Vérifiez si vos piles ne sont pas usées. Utilisez toujours des piles alcalines pour obtenir de bonnes performances.

2. Le MENTOR 16 est bloqué et refuse de répondre quand vous appuyez sur les cases ou les touches. Ou bien toutes les diodes s'allument en même temps et le MENTOR 16 est complètement bloqué.

Remettez l'ordinateur à zéro de la façon suivante:
a. Retournez l'ordinateur et localisez un petit trou marqué ACL.
b. Utilisez un instrument long et pointu pour l'introduire dans le trou et l'y maintenir au moins 5 secondes.
Vous pouvez maintenant continuer à utiliser le MENTOR 16 normalement.

3. Le clignotement des diodes est plus lent.
La puissance des piles est insuffisante. Changez les.

4. L'une des diodes ne s'allume pas.
Entrez dans le mode VERIFICATION DE LA POSITION et vérifiez toutes les diodes de rangée et de colonne en appuyant sur chaque case. Si cette diode ne s'allume toujours pas alors qu'elle devrait le faire, envoyez votre MENTOR 16 au magasin où vous l'avez acheté.

5. Une des cases n'enregistre pas un coup.
S'il n'y a pas de bip sonore quand vous appuyez sur cette case (le signal sonore doit être en position de fonctionnement), vouse devez envoyer votre MENTOR 16 au magasin où vous l'avez acheté.

C. Données techniques et caractéristiques

Taille du programme	16K de mémoire morte (ROM) 256 octets de mémoire vive (RAM)
Vitesse de l'horloge	8 megahertz
Consommation	15 mA minimum; 30 mA maximum
Piles	6 x 1,5V UM-3 (R6) alcalines
Adaptateur	Article No 8210 (9V DC 250 mA) ou Universal 9V
Bibliothèque d'ouvertures	8000 demi-coups
Niveaux de jeu	48
Mémoire de la partie	Garde la partie en mémoire tant que les piles sont sufisemment chargées
Retour en arrière	Jusqu' à 8 demi-coups
Résolution des problèmes	Jusqu' aux mats en 5 coups
Annonce des mats	Jusqu'aux mats en 5 coups
Profondeur d'analyse au niveau tournoi	8 demi-coups
Taille de l'échiquier	274 x 272 x 28 mm

Toutes ces caractéristiques peuvent être modifiées sans préavis.