NOVAG[®] RUBY

- MODE D'EMPLOI
- INSTRUCCIONES
- INSTRUÇÖES

TABLE DES MATIERES

1 INTRODUCTION

2 COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG RUBY

2.1 LA MISE EN MARCHE
Touche NG
Nouvelle partie
Touche LEVEL
Réglage du niveau de jeu
Touche GO

2.2 LA PARTIE

Jouer un coup
Prendre une pièce
Coups impossibles et illégaux
Le ROQUE
La prise en passant
La promotion ou sous-promotion
La partie nulle
L'échec au Roi et l'échec et mat
L'annonce du MAT
Abandon

3 LES FONCTIONS SPECIALES

3.1	TRAINING	Pour sélectionner un coup
3.2	HINT	Pour obtenir un conseil
3.3	<	Pour revenir en arrière
3.4	>	Pour repartir en avant
3.5	RANDOM	Jeu aléatoire
3.6	COLOR	Pour changer de couleur
3.7	AUTOPLAY	Pour faire jouer l'ordinateur contre lui-même
3.8	REFEREE	Pour jouer contre un autre joueur
3.9	VERIFY	Pour vérifier la position des pièces
3.10	SET UP	Pour entrer des positions
3.11	C/CB	Pour vider la mémoire initiale de l'ordinateur
3.12	SOLUTION	(Fonction) pour résoudre des problèmes de MAT
	DE MATS	a chefus du plateau chaque usa étan ilétania
3.13	INFO	Pour accéder à des informations
3.14	EASY	Pour limiter le temps de réflexion de
		l'ordinateur

3.15	NEXT BEST	Pour connaître (et imposer) à l'ordinateur son deuxième meilleur coup
3.16	RESTORE	Pour revenir en début de partie
3.17	SOUND	Pour régler les sons
3.18	GO	Rappel des diverses fonctions
3.19	SLEEP MODE (LOCK)	Pour bloquer le clavier

4 APPENDICE

- 4.1 Données techniques
- 4.2 Pannes possibles
- 4.3 Entretien de votre ordinateur d'échecs RUBY
- 4.4 Exemples d'affichages

1 INTRODUCTION

Votre NOVAG RUBY utilise la nouvelle technologie RISC : un micro-processeur "simplifié", ce qui augmente considérablement sa vitesse d'exécution et un programme nouveau qui prend en charge certaines fonctions jusqu'ici assurées par les micro-processeurs.

Cette technologie RISC est particulièrement bien adaptée aux ordinateurs d'échecs NOVAG chez qui la vitesse d'exécution est un facteur primordial. Passer au système RISC augmente leur capacité d'analyse, donc leur qualité de jeu.

Votre NOVAG RUBY fonctionne:

 sur piles: il a besoin de 4 piles alcalines d'1,5 volt Type R3 (non fournies avec l'appareil).

N'utilisez pas des piles non alcalines car elles risqueraient de provoquer un mauvais fonctionnement de votre ORDINATEUR D'ECHECS.

Pour mettre les piles, ouvrez le compartiment à piles situé au dos de RUBY et placez les 4 piles en prenant soin de respecter le sens de polarité indiqué sur le fond de ce compartiment.

OU

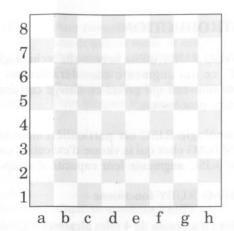
 sur secteur : utilisez alors l'adaptateur NOVAG référence 8210, vendu séparément.

Vérifiez auparavant que le voltage de votre installation électrique est bien celui indiqué sur l'adaptateur : 220 volts.

Important : connectez d'abord l'adaptateur à l'ordinateur, avant de le brancher sur le secteur.

Votre NOVAG RUBY est un ordinateur indépendant puisqu'il n'est pas incorporé à un échiquier. Vous pouvez donc l'utiliser avec n'importe quel plateau de votre choix, le mini-échiquier magnétique livré avec RUBY étant alors utilisable en version voyage.

RUBY va donc jouer avec vous, à travers son écran et son clavier. Vous et lui utiliserez pour cela la notation algébrique du plateau, chaque case étant définie par sa lettre de colonne et son chiffre de rangée.



L'écran du RUBY utilise 4 caractères alphanumériques et une série de symboles.

En voici la liste :

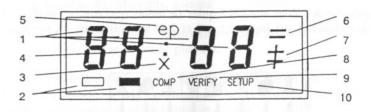
Chiffres:

0123456789

Lettres:

AbcdEFGh, HL Nno P9r5tuUY73

Voici ce que vous pouvez voir sur l'écran:



- Les 4 caractères alphanumériques
- Indication de la couleur
- Symbole de la prise d'une pièce
- Signe de séparation des temps à la pendule
- Symbole de la prise en passant d'un pion
- Symbole de la partie nulle Symbole de l'ECHEC ET MAT
- Indique que l'ordinateur réfléchit
- Symbole de la fonction vérification
- Symbole de la fonction Entrée de positions

Les pièces du jeu seront ainsi indiquées sur l'écran :

H =	K initiale de KING	Roi
q =	initiale de QUEEN	Dame
b =	initiale de BISHOP	Fou
n =	2ème lettre de KNIGHT	Cavalier
r =	initiale de ROOK	Tour
p =	initiale de PAWN	Pion

2 COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS RUBY

D'abord disposez vos pièces sur l'échiquier (à moins que vous ne vouliez jouer en aveugle) les blanches sur les rangées 1 et 2 et les noires sur les rangées 7 et 8



Allumez votre ordinateur avec l'interrupteur situé sur le côté droit en haut. Cet interrupteur active RUBY aussi bien lorsqu'il fonctionne sur piles, que lorsqu'il marche avec l'adaptateur.

Notez que les piles ne fonctionnent plus, automatiquement, lorsque vous utilisez l'adaptateur.

2.1 LA MISE EN MARCHE

• Touche N.G., rouge (NEW GAME)

Chaque fois que vous commencez une partie, appuyez sur cette touche N.G. Ainsi vous effacez la partie précédente et dans la mémoire de l'ordinateur, toutes les pièces se retrouvent sur leur position de départ.

L'écran affiche : -- --

TOUCHE LEVEL

Vous allez maintenant régler le niveau de jeu. RUBY en possède 48 différents, classés en 6 sections :

a) Section tr : ce qui signifie " tournament time control ", contrôle de temps de tournoi (le niveau 8 est le plus fort).

Il y a un minimum de coups à jouer dans un temps donné. Si vous n'atteignez pas ce minimum ou si vous dépassez ce temps, vous perdez, quel que soit votre situation d'alors!

Niveau	Affichage	Coups	Temps
1 =	tr 1	40	5 mn
2 =	tr 2	40	15 mn
3 =	tr 3	40	30 mn
4 =	tr 4	45	60 mn
5 =	tr 5	40	1 h 30 mn
6 =	tr 6	40	1 h 40 mn
7 =	tr 7	40	2 h 00 mn
8 =	tr 8	40	2 h 30 mn

b) Section At : ce qui signifie " average time level ", temps d'analyse moyen. RUBY respectera le temps sélectionné.

Niveau	Affichage	Temps
1 =	At 1	2 s
2 =	At 2	5 s
3 =	At 3	10 s
4 =	At 4	15 s
5 =	At 5	30 s
6 =	At 6	1 mn
7 =	At 7	2 mn
8 =	At 8	3 mn

c) Section Sd: ce qui signifie " sudden death": mort soudaine! c'est-à-dire parties au KO. L'ordinateur doit terminer la partie dans un temps donné. Si l'ordinateur ou vous-même dépassez le temps fixé, la partie est déclarée perdue. (Mais vous pouvez quand même continuer la partie, RUBY étant très convivial!)

Niveau	Affichage	Recherche de mat en demi-coups (*)
1 =	EA1	3
2 =	EA2	4
3 =	EA3	5
4 =	EA4	6
5 =	EA5	7
6 =	EA6	8
7 =	EA7	9

10

(*) un demi-coup = un coup des blancs ou un coup des noirs. Dans la pratique, on n'utilise cette expression que dans des cas précis, comme celui-ci (ou des retours en arrière). La plupart du temps on se contentera de parler de coup.

Pour sélectionner un de ces niveaux :

EA8

Appuyez sur LEVEL, autant de fois qu'il est nécessaire pour faire apparaître les deux lettres correspondant à la section choisie (Tr, At, Sd, Fd, An, Ea).

Puis appuyez sur la touche marquée du chiffre que vous avez sélectionné.

Remarque 1 : Vous pouvez vérifier ou changer de niveau en cours de partie, mais pas toutefois pendant que RUBY est en train de réfléchir. Attendez que ce soit votre tour de jouer.

Remarque 2 : Si vous éteignez votre ordinateur pour continuer plus tard la partie, RUBY restera au niveau fixé (pour reprendre la partie, il vous suffit de rallumer l'ordinateur, sans toucher à NG, vous verrez apparaître sur l'écran le dernier coup joué).

Il en sera de même si vous commencez une nouvelle partie avec NG. Si vous voulez alors changer de niveau, reprenez le règlage avec LEVEL.

TOUCHE GO

Appuyez maintenant sur cette touche. Votre instruction est passée, RUBY est prêt à jouer au niveau que vous avez choisi.

L' écran revient sur : -- --

]	Niveau	Affichage	Temps total de la partie
1	1 =	Sd 1	3 mn
- 2	2 =	Sd 2	5 mn
1	3 =	Sd 3	10 mn
4	4 = ,	Sd 4	15 mn
4	5 =	Sd 5	30 mn
(5 =	Sd 6	60 mn
-	7 =	Sd 7	1 h 30 mn
8	3 =	Sd 8	2 h 00 mn

d) Section Fd: ce qui signifie " fixed depth ", profondeur fixé. RUBY n'analysera que jusqu'à la profondeur sélectionnée.

Niveau	Affichage	Profondeur de la recherche en demi-coup
1 =	Fd 1	1 00 0
2 =	Fd 2	2
3 =	Fd 3	3
4 =	Fd 4	4
5 =	Fd 5	5
6 =	Fd 6	6
7 =	Fd 7	7
8 =	Fd 8	8 1 sustava " atlantis iup and

e) Section An : ce qui signifie " analyse " . Ce mode analyse est utilisable pour des positions plus difficiles qui nécessitent des recherches plus profondes.

Niveau	Affichage	Profondeur de la recherche en demi-coup
1 =	An1	9
2 =	An2	10
3 =	An3	11
4 =	An4	12
5 =	An5	13
6 =	An6	14
7 =	An7	15
8 =	An8	16

f) Section EA: ce qui signifie "easy mode", mode facile. RUBY n'analysera pas sur le temps adverse, ce qui fait que son jeu sera plus faible. Il limitera sa recherche de MAT au nombre de demi-coups indiqué selon le niveau. Attention à ne pas utiliser la touche GO directement après la touche NG: cela aurait pour effet de "donner" les Blancs à RUBY qui jouera alors le premier coup. Si cela vous arrive, refaites simplement NEW GAME.

Vous allez maintenant jouer votre premier coup.

Vous jouez les Blancs : sur l'écran, il y a un petit rectangle blanc.

2.2 LA PARTIE

FRANCAIS

• COMMENT JOUER UN COUP - ou comme cela se dit couramment : "ENTRER" UN COUP.

Vous disposez sur le clavier de 8 touches de A1 à H8. Il vous faut entrer votre coup en désignant la case départ et la case arrivée de la pièce que vous voulez jouer (inutile de préciser la nature de la pièce, l'ordinateur le sait puisque chacune d'elles est à sa place initiale).

Chaque case, nous venons de le voir, est désignée par ses coordonnées : lettre de la colonne, chiffre de la rangée. Ce sont ces coordonnées que vous allez utiliser.

Ainsi, pour faire mouvement du pion de E2 en E4:

- appuyez sur la touche E(5), l'écran affiche " E - - - ".

 puis appuyez sur la touche (B)2, l'écran affiche E2 (coordonnées de la case Départ).

pour indiquer la case Arrivée, appuyez sur E(5), l'écran affiche " E2 E- " puis sur (D)4 (quand vous les utilisez dans cet ordre, lettre/chiffre, lettre/chiffre, l'ordinateur comprend quel signe de la touche il doit prendre en compte), l'écran affiche " E2 E4 ".

 reportez ce coup sur votre échiquier, RUBY enregistre immédiatement et enchaîne.

C'est aux Noirs, donc à RUBY de jouer. L'écran affiche le rectangle noir et le coup à jouer.

Reportez ce coup sur l'échiquier.

RUBY attend maintenant que vous jouiez votre 2ème coup. Dès que vous appuierez sur une touche, l'écran affichera le rectangle blanc -on dit plutôt le trait- et enregistrera votre coup...

Et ainsi de suite.

COMMENT PRENDRE UNE PIECE

Si vous jouez un coup qui vous amène à prendre un pion ou une pièce adverse, l'ordinateur le comprend à l'énoncé de votre mouvement et, dans sa mémoire, il retire la pièce.

Si c'est lui qui joue un tel coup, l'écran affichera au milieu le symbole X.

Exécutez ces mouvements sur votre échiquier et retirez les pièces concernées.

COUPS IMPOSSIBLES ET ILLEGAUX

RUBY est programmé selon les règles du jeu d'échecs de la F.I.D.E : il ne joue donc pas de coup illégal. Il ne les accepte pas non plus de la part de son adversaire. Si vous jouez un coup illégal, il fera entendre 3 bips sonores et affichera " Err " sur l'écran. Entrez alors un autre coup, légal bien sûr !

LE ROQUE

Ce coup particulier doit être entré comme un coup de ROI.

Entrez la case de **Départ** du Roi puis la case **Arrivée**. L'ordinateur comprend : vous n'avez pas à entrer le déplacement de la Tour, mais n'oubliez pas de reporter ce coup sur l'échiquier.

Mais rappelez-vous que vous n'avez pas le droit de roquer :

- si le Roi ou la Tour ont déjà été déplacés
- si votre Roi est en échec
- si votre Roi, au cours de son déplacement, passe par une case où il serait en échec...

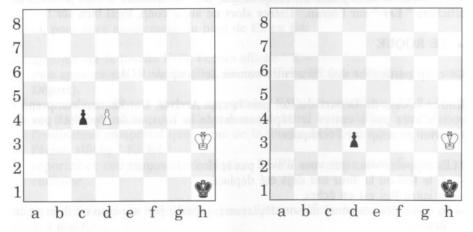
LA PRISE EN PASSANT

Pour cette prise particulière, vous n'avez qu'à entrer la case de **Départ** et la case d'**Arrivée** de votre pion, comme pour un coup normal. RUBY comprend et retire automatiquement du jeu le pion qui a été pris.

Lorsque c'est lui qui effectue une prise en passant, il vous le signale sur l'écran par les lettres " ep " ainsi que le symbole " X " .

Rappelez-vous, à ce propos, que seul un pion peut effectuer cette prise particulière et qu'elle n'est légale que si elle "suit" immédiatement le coup du pion concerné.





PROMOTION OU SOUS-PROMOTION

Si l'un de vos pions atteint la 8ème rangée, vous avez le droit de le transformer en DAME ou en une autre pièce.

RUBY vous interrogera donc pour savoir la pièce que vous désirez.

Il affiche " Pr o? " - cela signifie quelle promotion?

Quand RUBY promeut un de ses pions, il affiche sur l'écran le symbole de la pièce qu'il a sélectionnée... et fait clignoter ce symbole.

• PAT / PARTIE NULLE

RUBY annoncera un PAT en affichant sur l'écran les symboles " d St " .

RUBY reconnait les conditions spéciales de la partie nulle telles qu'elles ont été établies par la F.I.D.E. :

- "matériel" insuffisant pour mater indiquée par " d in ".
- 50 coups sans prise et déplacement de pion indiquée par " d 50 ".
- répétition d'une position à 3 reprises, par un même joueur, indiquée par
 d 3r

ECHEC AU ROI

RUBY l'annonce au moyen du symbole " + ", à droite de l'écran.

ECHEC ET MAT

Il est signalé par le symbole "MATE", en même temps que le dernier coup de la partie et le trait du camp victorieux.

ABANDON

Si l'ordinateur estime qu'il a perdu la partie, il indiquera son abandon en affichant " rE Sn ".

Toutefois, si vous voulez terminer la partie, vous pouvez continuer à jouer jusqu'au mat. Mais notez que RUBY n'abandonnera qu'une seule fois par partie.

Note: Si le temps de jeu du joueur ou de l'ordinateur est epuisé, l'écran LCD affichera par intermittence "FLAG". Vous pouvez alors continuer a jouer.

3 LES FONCTIONS SPECIALES DE VOTRE RUBY

Elles vont transformer votre RUBY - jusqu'ici ADVERSAIRE impitoyable - en PARTENAIRE CONVIVIAL et même en ENTRAINEUR.

Elles marquent ainsi le formidable apport de l'informatique dans ce jeu millénaire des échecs et développent considérablement ses qualités pédagogiques.

3.1 L'ENTRAINEMENT : TOUCHE TRAINING

Cette fonction est là pour aider le joueur novice.

FRANCAIS

- Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur la touche Training. L'ordinateur affiche sur l'écran les coordonnées de la case Départ de la première pièce susceptible d'être jouée. En appuyant à nouveau sur Training, RUBY vous indiquera successivement toutes les autres pièces.
- Une fois que vous avez choisi une pièce et que ses coordonnées figurent à l'écran, appuyez sur GO puis TRAINING : RUBY vous indiquera le premier mouvement possible de cette pièce. En rappuyant sur TRAINING vous obtiendrez le deuxième mouvement et ainsi de suite.
- Quant vous avez choisi le mouvement de votre pièce, faites CLEAR (touche C/CB: efface) et entrez le coup.

3.2 LE CONSEIL : TOUCHE HINT

Si vous souhaitez un conseil sur le coup à jouer, appuyez sur cette touche et RUBY vous indiquera le coup qu'il considère pour vous comme le meilleur, à tous les stades de la partie.

Vous pouvez accepter le coup suggéré - dans ce cas, appuyez sur GO : RUBY enregistre le coup - ou le refuser et entrer un autre coup.

Si vous appuyez sur HINT pendant que RUBY réfléchit, l'ordinateur affichera le coup qu'il jouerait si à ce moment vous l'obligiez à jouer en utilisant la touche GO (voir paragraphe 3.18). Pour effacer cette information, appuyez sur CLEAR... Vous reviendrez sur l'écran qui fait défiler un certain nombre d'informations:

- le temps déjà passé à réfléchir : 1 45 veut dire 1 minute 45
- les trois premiers demi-coups de sa meilleure variante, à ce stade de réflexion
- l'évaluation de la position : elle s'exprime en valeur de pions.

- 1 50 signifie que l'ordinateur estime avoir sur vous un avantage correspondant à 1,5 pions. Si le nombre est précédé du signe c'est que cette évaluation de la position est désavantageuse pour l'ordinateur.
- la profondeur d'analyse : l'écran affiche "d" et un nombre qui indique le nombre de demi-coups de sa profondeur de recherche en cours. 5 par exemple signifie qu'il analyse jusqu' à 5 demi-coups d'avance.
- le nombre de demi-coups qu'il lui reste à analyser parmi ceux possibles dans la position du moment : 21 x 38 signifie qu'il lui reste 21 demi-coups à analyser parmi les 38 coups - légaux bien sur - qu'il pourrait jouer.

Chancune de ces informations est affichée pendant environ 2 secondes.

3.3 LE RETOUR EN ARRIERE : TOUCHE <

Elle vous permet de revenir en arrière -jusqu'à 146 demi-coups- pour rectifier une erreur ou pour adopter une nouvelle stratégie.

Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, l'ordinateur revient d'un coup en arrière (ou plutôt d'un demi-coup comme cela se dit souvent: un demi-coup = un coup blanc ou un coup noir !). Il indique le coup à rejouer et le fait clignoter et allume les diodes de la case **Arrivée** puis quand vous avez appuyé dessus, sur l'écran celles dela case **Départ**.

Si le coup effectué en arrière est une prise, le type de la pièce et la case sur laquelle elle doit être replacée sont affichées, en alternance avec l'indication du coup.

Voici le rappel des symboles utilisés par RUBY pour désigner les pièces :

Symboles		Signification	
Н	= KING	= ROI	
q	= QUEEN	= DAME	
b	= BISHOP	= FOU	
n	= (K)NIGHT	= CAVALIER	
r	= ROOK	= TOUR	
p	= PAWN	= PION	

3.4 DEPLACEMENT VERS L'AVANT : TOUCHE >

Elle fait le contraire de la touche précédente. Elle vous permet, après une série de retours en arrière, de revenir "en avant" dans la partie, jusqu'à la position choisie, par exemple pour reprendre la partie d'une autre façon.

Quand vous aurez fait défiler tous les coups, l'écran affichera le message " End ".

3.5 LE JEU ALEATOIRE : TOUCHE RANDOM

RUBY joue toujours le coup qu'il considère comme le plus fort d'après ses calculs.

En appuyant une première fois sur cette touche RANDOM, vous imposez à votre adversaire ce mode aléatoire, dans lequel il sélectionnera, cette fois, son coup au hasard, parmi une liste de coups possibles, et de valeur sensiblement égale dans son évaluation.

L'écran affiche " r An ".

FRANCAIS

Vous pouvez régler ce mode aléatoire : RUBY a 4 niveaux d'aléarité : " r An " est le plus faible.

Vous avez ensuite "r An-"/"r An="/ et enfin "r An = "

Ainsi vous ferez varier le jeu de votre ordinateur.

3.6 LE CHANGEMENT DE COULEUR : TOUCHE COLOR

RUBY est réglé pour jouer les NOIRS et vous les BLANCS.

En appuyant sur cette touche, vous lui donnez les blancs et vous prenez les noirs.

Si vous appuyez sur cette touche en début de partie, c'est vous qui commencez avec les Noirs (à la différence de ce qui se passe avec la touche GO, utilisée juste après NEW GAME, où l'ordinateur prend les blancs et commence la partie).

Si vous utilisez cette touche en cours de partie, vous inversez les couleurs de la même manière mais vous devez savoir que tous les coups joués auparavant se trouvent effacés et que la partie commence avec la position du moment.

3.7 JOUER SEUL : TOUCHE AUTOPLAY

RUBY sait jouer contre lui-même. Vous pourrez ainsi analyser sa façon de jouer, à différents niveaux.

Appuyez sur NEW GAME, sur LEVEL et sur AUTOPLAY. L'écran affiche " Au t ".

Appuyez sur GO et la partie démarre. RUBY joue la partie complète devant vous.

Vous pouvez interrompre ce mode en appuyant sur la touche GO ou, tout simplement, sur NEW GAME pour commencer une partie.

En appuyant deux fois sur AUTOPLAY, l'écran affichera " dE n" abréviation de " demo on " = démonstration. RUBY jouera alors contre lui-même et enchainera partie sur partie. A la fin d'une partie donc, il marquera une pause puis entamera la partie suivante.

Si vous appuyez 3 fois sur AUTOPLAY, l'écran affichera " LE " ce qui signifie que vous avez annulé l'instruction : vous sortez ainsi de la fonction AUTOPLAY ou démonstration.

Si vous voulez par contre, sortir de cette fonction en cours de partie, et à condition que RUBY soit sorti de sa bibliothèque d'ouvertures (vous vous en rendez compte parce qu'il se met à prendre du temps pour réfléchir) appuyez sur la touche GO. L'ordinateur exécutera le cout qu'il préparait puis sortira de cette fonction AUTOPLAY: vous pouvez continuer normalement la partie.

Notez que vous avez une autre façon de vous familiariser ainsi avec le jeu de RUBY, c'est d'utiliser à chaque coup la touche GO. Vous vous donnerez ainsi le temps nécessaire pour étudier chaque coup.

3.8 ARBITRE : TOUCHE REFEREE

Si vous souhaitez entrer une suite de coups sans que l'ordinateur y réponde -par exemple une variante d'ouverture- vous pouvez le faire en appuyant sur cette touche.

RUBY ne fera aucune analyse pendant ce temps.

Lorsque vous appuyez sur la touche deux fois, l'écran affiche " $rE\ F\equiv$ ". Entrez la suite de coups choisie.

Pour sortir du mode REFEREE, appuyez à nouveau sur REF. L'écran affichera " rE F ". Vous pouvez entamer normalement la suite de la partie.

Quand vous êtes dans ce mode, votre ordinateur se contente donc d'enregistrer les coups et de les mettre en mémoire - une bonne façon de conserver une partie face à un adversaire humain- tout en veillant à ce qu'ils soient légaux.

Dans une telle situation, sachez que vous pouvez utiliser aussi les fonctions de conseil (HINT), de vérification de la position (VERIFY - voir paragraphe 3.9) ou d'entrée de position (SET UP- voir paragraphe 3.10).

3.9 VERIFICATION DE LA POSITION : TOUCHE VERIFY

Vous pouvez, en cours de partie, vérifier la position de toutes les pièces du jeu. Appuyez une fois sur la touche VERIFY/SET UP. L'écran affiche "VEr".

Il vous suffit ensuite :

- soit d'appuyer sur la touche symbole d'une pièce ou d'un pion :
 l'écran affiche sa couleur et sa position. Vérifiez ainsi une couleur, puis appuyez sur COLOR pour vérifier l'autre.
- soit d'entrer les coordonnées d'une case : RUBY vous affiche l'initiale de la pièce qui s'y trouve et indique sa couleur. S'il n'y a aucune pièce sur cette case, l'ordinateur n'affiche rien.
- Pour sortir de cette fonction, utilisez la touche GO: mais attention, cette touche, vous le savez, inverse les couleurs. Pour ne pas vous retrouver avec les Noirs, sortez de la fonction lorsque vous avez vérifié les Noirs. L'écran affichera alors le trait blanc, vous pourrez reprendre la partie où vous l'aviez laissée, avec les Blancs.

3.10 ENTREE DE POSITIONS

Cette fonction vous permet d'ENTRER des positions sur l'échiquier pour résoudre un problème d'échecs ou pour établir un handicap : en ajoutant, retirant ou changeant une ou plusieurs pièces.

RUBY acceptera et exécutera le Roque, la promotion des pions et la prise en passant. Mais vous devez savoir que si vous entrez dans cette fonction SET UP en cours de partie, vous effacez tous les coups précédents.

Pas question, donc, de revenir en arrière sur ces coups. Si vous voulez essayer, RUBY affichera " $bE\ G$ " (beginning, début de partie).

Pour utiliser cette fonction, appuyez sur la touche VERIFY/SET UP, deux fois. L'écran doit afficher " SE t ".

Assurez-vous que vous êtes sur la bonne couleur : voir le trait sur l'écran !

- Pour retirer une pièce, entrez simplement les coordonnées de la case où elle se trouve.
- Pour entrer une pièce, appuyez sur la touche symbole de cette pièce et indiquez ses coordonnées.
- Pour déplacer une pièce, entrez les coordonnées de cette pièce et immédiatement après ses nouvelles coordonnées.

Si vous voulez maintenant entrer une position entièrement nouvelle, vous devez, après SET UP, appuyez sur la touche C/CB: CLEAR BOARD qui "efface" la mémoire de l'ordinateur. Entrez ensuite cette position, par les Blancs d'abord, en appuyant sur la touche symbole de chaque pièce et en donnant ses coordonnées. Pour entrer ensuite les Noirs, appuyez sur COLOR, l'écran affiche le trait noir. Procédez comme pour les blancs et confirmez en finale par la touche GO.

3.11 VIDER L'ECHIQUIER : TOUCHE C/CB

Nous venons de voir que dans la fonction SET UP, cette touche permet de "vider" la mémoire de l'échiquier pour entrer une position nouvelle.

Cette touche peut aussi vous servir, en cours de partie : si vous avez commencé à entrer un coup et que vous changez d'avis, appuyez sur C/CB, ce qui est déjà inscrit sur l'écran s'efface ; vous pouvez entrer alors votre nouveau coup...

3.12 RESOLUTION DES MATS : TOUCHE SOLVE MATE

Votre RUBY peut résoudre la plupart des problèmes de Mats jusqu'aux Mats en 8 coups, même ceux dont la solution comporte des roques, prises en passant ou promotion de pions.

Entrez la position, selon la séquence suivante :

Touche NG

Touche LEVEL mettez-vous à un niveau d'analyse (section AN) si le problème est complexe

Touche GO

Touche SET UP

Touche C/CB

Entrez alors la position des Blancs, puis après avoir appuyé sur COLOR, des Noirs

Touche GO

FRANCAIS

Touche LEVEL jusqu'à lire " in "

Pour déterminer le nombre (connu ou estimé) de coups nécessaires pour mater, appuyez sur une des 8 touches A1 à H8, selon ce nombre.

Appuyez sur GO pour confirmer, puis à nouveau sur GO pour lancer la réflexion.

Vous allez voir défiler sur l'écran plusieurs informations, dans l'ordre suivant :

- évaluation de la position (9 99 signifie 9.99 points en plus)
- profondeur de la recherche (d et un chiffre : d4 signifie que l'ordinateur cherche à " 4 " demi-coups de profondeur)
- itérations restantes (31 37 signifie que 31 coups sur 37 restent encore à analyser à la profondeur en cours)
- le temps utilisé (00 32 signifie que RUBY a déjà réfléchi pendant 32 secondes)
- le premier coup de la variante principale
- éventuellement le deuxième coup de la variante principale et le troisième coup de cette variante.

Lorsqu'il a terminé sa réflexion, l'ordinateur affiche le nombre de coups à jouer pour faire MAT, puis le 1er demi-coup des Blancs.

Pour connaître le 1er demi-coup des Noirs :

Appuyez sur HINT - RUBY affiche ce coup
Faites ensuite GO - RUBY affiche le 2ème demi-coups des Blancs
Refaites HINT - RUBY affiche le nouveau demi-coup des Noirs
Refaites GO et vous aurez la riposte des Noirs et ainsi de suite.

Voulez-vous un exemple ?

Entrez Roi Blanc E4, Dame Blanche B5, Fou Blanc A5 puis (après COLOR) roi Noir C8. Confirmez par GO.

Faites LEVEL jusqu'à vous mettre sur " in " . Appuyez sur C3.

RUBY affiche " in 3 ", ce qui veut dire MAT en 3 coups.

Confirmez par GO puis lancez la réflexion par GO, à nouveau.

RUBY va afficher b5 b2.

Faites HINT, le trait passe aux Noirs, l'écran affiche c8 d7.

Faites GO, le trait revient aux Blancs. RUBY joue b2 e5.

Faites HINT, trait au Noirs qui jouent d7 c8
Faites GO, une dernière fois et RUBY fait clignoter e5 c7 en alternance avec
"MATE" (l'écran ne sachant faire un m il le remplace par un n)

3.13 LES INFORMATIONS SUR L'ECRAN : TOUCHE INFO

En activant cette touche, vous aurez accès, en cours de partie à certaines informations.

A la première pression, vous lirez :

- " tot " qui donne le temps cumulé utilisé par les Blancs qui donne le temps cumulé utilisé par les Noirs
- "Scr" (= Screen = Ecran) donne l'évaluation de la position pour le joueur qui a le trait (rectangle blanc = joueur des Blancs; rectangle noir = joueur des Noirs). Cette évaluation est calculée sur la base de la valeur d'un pion, soit 1 point. Par exemple, 1,30 signifie un avantage de 1 point 3; (-1,30 signifierait un désavantage de 1 point 3).
- "Cnt" montre le numéro du coup à venir des Blancs. 05 indique donc que les Blancs ont déjà joué 4 coups et qu'ils vont jouer le 5ème. Cette information et très utile dans les niveaux tournoi. Pour sortir de cette fonction, appuyez sur la touche CLEAR (C/CB). Vous reviendrez alors au système d'informations données en cours de partie par l'ordinateur quand il réfléchit. Ces informations ont été énumérées au paragraphe 3.2.

3.14 LIMITE DU TEMPS DE REFLEXION DE L'ORDINATEUR : TOUCHE EASY

Les niveaux **Tr, Sd, Fd** limitent déjà le temps de réflexion de RUBY. Dans le cas de ce mode EASY, vous interdisez à l'ordinateur d'utiliser pour ses analyses votre temps de réflexion (ce qu'il a l'habitude de faire) quelque soit le type de niveau précédemment fixé. Ainsi, vous lui imposez un handicap supplémentaire!

Appuyez sur la touche EASY l'écran affiche "ES Y". Appuyez à nouveau, vous lirez "ES Y \equiv ". La fonction est activée. Pour annuler l'instruction, rappuyez sur EASY : l'écran affichera seulement "ES Y".

3.15 SECOND MEILLEUR COUP: TOUCHE NEXT BEST

FRANCAIS

Il peut être intéressant pour vous de connaître dans une position donnée, après un coup des Noirs, quel autre coup il aurait pu jouer, d'une force sensiblement égale ou tout juste inférieure, à ce stade de la partie.

Vous forcez ainsi RUBY à reprendre son coup précédent et à jouer son deuxième meilleur coup.

Pour cela appuyez sur les touches SET LEVEL et NEXT BEST. RUBY affiche à l'envers les coordonnées de son coup précédent. Exécutez ce coup sur l'échiquier. L'écran affiche alors " AL t " puis le nouveau coup.

Notez qu'il peut alors rejouer le même coup s'il considère qu'il n'y a pas de deuxième meilleur coup dans cette position.

Utilisation de cette fonction dans le cas d'une recherche de Mat.

Si vous pensez qu'il y a plusieurs solutions dans un problème de Mat, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous trouver une seconde solution. Jouez d'abord votre coup puis appuyez sur "Set level "et "Next Best ". Revenez en arrière, l'ordinateur recherchera le deuxième meilleur coup. S'il n'en trouve pas, il indiquera "n0 nE".

3.16 RETOUR EN DEBUT DE PARTIE : TOUCHE RESTORE

Cette fonction vous permet à tout moment de revenir en arrière jusqu'au début de la partie, à condition que vous n'ayiez pas joué, à ce moment là, plus de 70 coups.

Si c'est le cas, RUBY vous indiquera " b E G " (= Beginning = Début). Si vous avez joué plus de 70 coups, RUBY reviendra de 70 coups en arrière, seulement.

Vous pouvez alors faire défiler tout le début de la partie, en utilisant la touche TRACE FORDWARD pour l'analyser ou la noter. Mais, attention, si au cours de cette opération vous décidez de changer un de vos coups, vous effacerez la mémoire des coups précédents.

3.17 LE REGLACE DES SONS : TOUCHE SOUND

RUBY vous propose 4 réglages différents, avec la touche SOUND.

- Réglage 1 Affichage " Snd " Il n'y a aucun son.
- Réglage 2 Affichage " Snd " Il n'y a qu'un seul son, quand l'ordinateur annonce qu'il joue un coup.
- Réglage 3 Affichage " Snd = " Il y a un son chaque fois que vous jouez ou que RUBY joue et chaque fois que vous pressez une touche de fonction.
- Réglage 4 Affichage " Snd ≡ " Il y a tous ces sons précédents mais en plus RUBY fera entendre un double bip et vous indiquera sur l'écran les coordonnées de la ou des pièces qu'il menace.

Pour entrer dans cette fonction, utilisez la touche SOUND jusqu'à obtenir le réglage désiré.

Pour sortir de cette fonction, entrez un coup ou faites GO pour faire jouer un coup par l'ordinateur.

3.18 LA TOUCHE GO

Il s'agit d'une fonction multiple, comme vous avez pu vous en rendre compte. Elle sert :

- à confirmer une instruction donnée à l'ordinateur (pour SET LEVEL, SET UP, SOLVE MATE)
- à sortir de la fonction VERIFY, AUTOPLAY ou DEMO
- à obliger l'ordinateur à jouer : soit à votre place quand c'est votre tour de jouer, soit immédiatement quand c'est son tour. (Vous lui imposez alors un handicap supplémentaire en interrompant sa réflexion); Mais il convient de Lui laisser environ 5 secondes de réflexion, le temps tout de même de calculer un coup de qualité!
- pour changer de couleur en début de partie :
 faites NEW GAME et GO, l'ordinateur jouera les Blancs (notez qu'à
 la différence de ce qui se passe avec la fonction CHANGE COLOR, il n'y
 a pas changement de position des Blancs et des Noirs).

3.19 BLOCAGE DU CLAVIER : TOUCHE SLEEP MODE

RUBY dispose d'un bouton interrupteur en haut et à gauche du boitier. Lorsque vous transportez votre ordinateur pendant qu'il réfléchit, vous avez intérêt à bloquer le clavier pour éviter toute manipulation intempestive.

Bloquez le clavier, en mettant cet interrupteur sur la position LOCK (voir au-dos de RUBY).

4 APPENDICE

4.1 DONNEES TECHNIQUES

Taille du programme	32 K de mémoire morte
Allord on symmetry for 1871 J. S. Bull	1 K de mémoire vive
Vitesse de l'horloge	20 mégahertz
Niveaux de jeu	48
Recherche de mat	jusqu'en 8 coups
Bibliothèque	and the project of the same
d'ouvertures	12 000 demi-coups
Profondeur de la recherche	I HE NEW BOOK AND THE PARTY OF
en demi-coups	18
Touches	24
Consommation	20 mA à 6 V
Alimentation	4 piles LR 03 1,5 V ou adaptateur NOVAG 8210 en option

4.2 ANOMALIES DE FONCTIONNEMENT

Tous les ordinateurs déchecs NOVAG sont testés soigneusement avant de quitter l'usine afin de s'assurer qu'ils sont en parfait ordre de marche.

Toutefois, si vous rencontrez quelque problème de fonctionnement en utilisant le RUBY, consultez la liste ci-dessous avant d'envoyer votre appareil en réparation :

- L'ordinateur ne marche pas et l'écran est vide. Vérifiez si vos piles sont suffisamment chargées.
- Les lettres sur l'écran sont pâles et deviennent illisibles. Les piles sont usées, il faut les changer.

- Les touches ne fonctionnent pas et quand vous appuyez dessus cela n'amène aucune réponse de l'ordinateur. Vérifiez que l'interrupteur de clavier qui se trouve sur le côté gauche de l'appareil est bien en position NORMAL et non en position LOCK. Quand vous vous servez de l'ordinateur, cet interrupteur doit toujours être sur la position NORMAL.
- Le RUBY ne cesse d'afficher un message d'erreur " Err " quand vous essayez d'entrez des coups. Vérifiez que la position que vous avez sur votre échiquier est bien conforme à celle qui se trouve dans la mémoire de l'ordinateur en utilisant la fonction VERIFY (voir 3.9). Ce message d'erreur peut aussi se produire si vous avez oublié d'indiquer à l'ordinateur en quelle pièce vous voulez promouvoir votre pion arrivé en 8e rangée : appuyez sur la touche de la pièce choisie et la partie pourra reprendre son cours normal.
- Le RUBY est complètement bloqué et ne répond à aucune de vos sollicitations. Remettez-le à zéro en retirant les piles ou en débranchant l'adaptateur, RUBY étant en position allumé. RUBY devrait refonctionner normalement.

4.3. ENTRETIEN DE VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG

Essuyez la poussière ou la saleté à l'aide d'un chiffon doux.

N'utilisez ni eau ni produit chimique pour nettoyer l'appareil. Tout dommage causé par leur utilisation invalide la garantie.

Conservez toujours l'ordinateur dans un endroit sec et à la température normale de la pièce. Evitez d'exposer l'ordinateur à la chaleur, par exemple à des radiateurs, des spots lumineux, ou un soleil intense etc... car cela risquerait de l'endommager et vous ferait perdre tout droit à la garantie.

Note : Référez-vous au bon de garantie joint à l'appareil pour de plus amples détails.

Les caractéristiques techniques de ce jeu peuvent être modifiées sans préavis.

4.4 EXEMPLES D'AFFICHAGES

Les exemples qui suivent sont les écrans les plus importants de NOVAG RUBY.

0

FRANCAIS

Cet écran indique que le NOVAG RUBY est prêt et que c'est à vous de jouer.

E2 --

Affichage après l'entrée de votre premier demi-coup, la localisation de la case de départ de la pièce que vous voulez déplacer.

ES EA

Affichage après l'entrée de la case d'arrivée sur laquelle vous avez mis votre pièce.

c 7 c 5

Affichage de la réponse de l'ordinateur.

02:27

Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Noirs, alors que l'ordinateur est en train de réfléchir.

₽8 € ₽

Affichage INFO: La réplique de l'ordinateur.

E 1 E 3

Affichage INFO: L'ordinateur s'attend à ce coup après B8 C6.

с <u>5</u> _ 6 Ч

Affichage INFO: Sur C1 E3 ce serait la réponse de l'ordinateur.

-0_03

Affichage INFO: Score des Noirs qui sont en train de réfléchir.

d__05

Affichage INFO: Nombre de demi-coups de profondeur d'analyse du NOVAG RUBY jusque là.

35 43

Affichage INFO: Des 43 variantes possibles, il en reste 39 à analyser.

<u>ξ</u>ε τ

Affichage INFO: L'affichage du score est sélectionné et apparaîtra dans une seconde.

-0 05

Affichage INFO: Evaluation de la position pour les Blancs, qui ont le trait.

to t

08:13

to t

09:14

בח ל

12

c 5 x d 4

Err

r E Sn

d 5t

d_ 3r

d 50

d_ 10

UB FE

שַׁבּ בַ

Affichage INFO: Montre que le temps total des Blancs est sélectionné et apparaîtra dans une seconde sur l'écran.

Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Blancs.

Affichage INFO: Montre que le temps total pour les Noirs est sélectionné et apparaîtra dans une seconde sur l'écran.

Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Noirs.

Affichage INFO: L'affichage du nombre de coups joués jusque là dans la partie est sélectionné et apparaîtra sur l'écran dans une seconde.

Affichage INFO: Montre le nombre total de coups joués jusque là dans la partie.

La pièce qui se trouve sur la case D4 est prise par la pièce noire qui se trouve sur la case C5.

Signal d'erreur qui indique qu'un coup illégal a été joué.

L'ordinateur abandonne.

Montre l'annonce d'une partie nulle due à l'insuffisance de matériel.

Indique une partie nulle par 3e répétition de la position.

Indique une partie nulle par application de la règle des 50 coups.

Nul en raison d'un matériel insuffisant pour mater (voir les régles de la F. I. D. E.)

Annonce échec et mat.

La fonction VERIFY pour vérifier la position des pièces sur l'échiquier est sélectionnée.

5 E E ***	La fonction SET UP est sélectionnée; elle permet d'entrer, de retirer ou de déplacer des pièces.
cl r	L'utilisation de la touche CLEAR BOARD (VIDER L'ECHIQUIER) est confirmée.
- AB	Une Tour noire est entrée sur la case A8 en utilisant la fonction SET UP.
<u>i</u> n 4	La recherche d'un mat en 4 coups est sélectionnée en utilisant la fonction SOLVE MATE.
gu t	La fonction AUTOPLAY (L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MEME) est en marche.
ce Fi	La fonction d'arbitre est activée par la pression sur la touche REFEREE.
<u>S</u> n d	Le son est coupé.
[A n]	La fonction RANDOM (COUP ALLEATOIRE) est activée.
£5 43	Le mode EASY (FACILE) est activé.
Pr 07	L'ordinateur vous demande en quelle pièce vous souhaitez promouvoir votre pion.
r_ 81	Le NOVAG RUBY veut promouvoir son pion qui vient d'arriver sur la case al et demande qu'il soit remplacé par une Tour (r - rook - tour).
PE C	Montre que la partie est replacée à son début par l'activation de la touche RESTORE.
End	Le dernier coup de la partie a été effectué, il n'y a plus d'autre coup stocké dans la mémoire de

٢ ١	Le niveau de tournoi 1 a été sélectionné et il est maintenant effectif. Le niveau de jeu 2 à temps fixe a été sélectionné et il est maintenant effectif. Le niveau de jeu 3 au KO a été sélectionné et il est maintenant effectif. Les pendules vont décompter le
BF 5	
5 d 3	
E 9 5	temps à rebours jusqu à zéro. Le niveau de jeu à profondeur fixe 2 est sélectionné et il est maintenant effectif.
<u>B</u> n 3	Le niveau d'analyse 3 est sélectionné et il est maintenant effectif.
<u>E</u> R 5	Le niveau de jeu à handicap 5 est sélectionné et le NOVAG RUBY jouera moins bien volontairement.
н Ч _× Б З +	Le coup des Noirs est une prise de h4 en g3 avec échec au Roi adverse.
<u>ዘ</u>	La fonction SECOND MEILLEUR COUP a été sélectionnée et il vous est demandé d'effacer le dernier coup. L'analyse du NOVAG RUBY
2 1	commencera alors. Le NOVAG RUBY annonce un mat en 1 coup. Vous avez perdu la partie. Temps épuisé.
FL AC	

Vous venez juste d'appuyer sur la touche SET LEVEL. Vous verez le niveau sélectionné dans 1

l'ordinateur.

second.

Ce jeu d'échecs électronique a été fabriqué suivant les normes de haute qualité et de sécurité de Novag Industries Ltd. La conformité aux normes CE-EN 71 est garantie par l'importateur dont le nom figure sur la carte de garantie jointe à l'appareil. Ne pas laisser entre les mains des enfants de moins de 36 mois, des éléments pouvant être avalés.

Este juego de ajedrez computerizado ha sido manufacturado con la tecnología y alto standard de seguridad de Novag Industries Ltd. y cumple el standard europeo CE-EN 71, el cual es garantizado por el importador, cuyo nombre figura en la carta de garantía adjunta. No dejar al alcanze de los niños menores de 36 meses, ya que podrian tragarse algunos de los componentes de este articulo.

Este computador de xadrez foi fabricado segundo as normas de alta qualidade e de segurança da Novag Industries, Ltd. A conformidade com as normas CE-EN 71 é garantida pelo importador do produto, cujo nome figura no Certificado de Garantia junto. Não deixar ao alcance de crianças de menos de 36 meses, devido ao perigo de ingestão de alguns componentes.

NOVAG ®

est une marque déposée par es la marca registrada por é uma marca registada de NOVAG INDUSTRIES LTD. Suite 1601, 16th Floor, Stanhope House, 738 King's Road, Quarry Bay, Hong Kong. Fax: 5635 354 Tel: 5648 111

Tlx: 74018 HOMIT HX

Copyright © 1993 NOVAG INDUSTRIES LTD. HONG KONG.