

# **NOVAG<sup>®</sup> UNO**

**INSTRUCTION  
ANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI**

## **Mode d'emploi du NOVAG® UNO**

### **TABLE DES MATIERES**

#### **Conseils généraux pour jouer avec votre NOVAG® UNO**

1. Pour commencer à jouer
2. La mémoire de la dernière partie jouée
3. La prise d'une pièce
4. Le Roque
5. La prise en passant
6. La promotion des pions / la sous-promotion
7. Le Pat
8. Echec au Roi, Echec et mat

#### **FONCTIONS SPECIALES**

9. Le choix du niveau de jeu (touche LEVEL)
10. Coups illégaux
11. Annulation d'un coup ( touche TAKE BACK)
12. Choix de la couleur
13. Changement du côté de jeu
14. L' UNO joue contre lui-même (touche GO)
15. Vérification d'une position (touche VERIFY et diode ERROR)
16. Mise en place d'une position (touche SET UP)
  - a) Suppression d'une pièce
  - b) Vider complètement l'échiquier
  - c) Entrer une pièce
  - d) Mettre une position sur l'échiquier
17. Problèmes d'échecs
18. Adaptateur
19. Données techniques
20. Garantie

## CONSEIL GÉNÉRAUX POUR JOUER AVEC LE NOVAG® UNO

Votre NOVAG® UNO peut-être votre entraîneur si vous êtes un débutant, ou votre adversaire et partenaire aux Echecs si vous êtes un joueur confirmé.

Si vous êtes un débutant, nous vous recommandons de vous familiariser d'abord avec les règles du jeu d'échecs, au moyen d'un ouvrage d'initiation que vous trouverez chez votre libraire.

Avant de commencer à jouer avec votre UNO, lisez attentivement ces "conseils généraux". Les instructions sont conçues de manière telle que chaque chapitre se suffise à lui-même, ce qui fait que vous n'êtes pas obligé de lire tout le mode d'emploi d'un seul coup.

Votre ordinateur UNO, fonctionne à l'aide de 4 piles alcalines du type R6 de 1,5 volts (non-fourmies) ou de l'adaptateur NOVAG 8210 (en option).

Si vous jouez à l'aide de l'adaptateur NOVAG®, il est indispensable de brancher votre adaptateur sur votre UNO avant de brancher l'adaptateur sur une prise de courant.

Vous ne devez utiliser que l'adaptateur qui a été spécialement conçu pour ce jeu d'échecs électronique UNO, faute de quoi vous perdrez tout droit à la garantie.

Pour mettre les piles, ouvrez le compartiment à piles situé au dos de votre ordinateur, et placez les 4 piles en respectant le sens de polarité indiqué à l'intérieur du compartiment. Un jeu de piles neuves permet environ 100 heures d'utilisation.

Les petites ampoules situées à la base de l'échiquier et sur le côté de celui-ci seront appelées des "diodes" dans ce mode d'emploi.

Votre ordinateur UNO, est muni d'une mémoire, lui permettant de conserver la position de la dernière partie jouée. Toutefois, cette mémoire s'effacera, si l'ordinateur n'est plus alimenté (absence de piles ou piles trop usagées).

### 1. POUR COMMENCER A JOUER

Mettez les pièces en position de départ et allumez votre ordinateur.

L'interrupteur se trouve sur le côté droit de l'ordinateur.

Celui-ci est toujours au niveau 1 quand vous l'allumez. Votre ordinateur UNO, est muni d'une mémoire, qui conserve la dernière partie jouée. Si vous desirez commencer une nouvelle partie, appuyez sur la touche NEW GAME, pour que l'ordinateur comprenne qu'il s'agit d'une nouvelle partie, et considère en position de début de partie, les pièces de l'échiquier.

Vous jouez les Blancs (Si vous souhaitez jouer les Noirs, voir le paragraphe 11: Choix de la couleur). La diode White (BLANCS) s'allume. Effectuez votre coup d'ouverture en appuyant doucement sur la pièce que vous voulez déplacer. Les diodes respectives de la colonne et de la rangée de la pièce s'allument. Soulevez la

pièce, mettez-la sur la case où vous souhaitez la déplacer et appuyez dessus doucement. Les diodes de la colonne et de la rangée de la case d'arrivée du coup que vous venez de jouer a bien été enregistré par l'ordinateur.

Pendant que l'ordinateur réfléchit à sa réponse à votre coup, la diode BLACK (NOIRS) est allumée. (N'essayez jamais d'entrer un coup ou des fonctions spéciales pendant que l'ordinateur réfléchit!)

Quand il a trouvé son coup, les diodes d'une colonne et d'une rangée s'allument, indiquant la case de départ de la pièce que l'ordinateur vous demande de déplacer.

Appuyez doucement sur cette pièce et soulevez la. Maintenant les diodes de la colonne et de la rangée de la case d'arrivée s'allument et vous devez mettre la pièce sur cette case, en appuyant doucement dessus. Le coup de l'ordinateur est ainsi achevé. La diode WHITE s'allume à nouveau, indiquant que c'est maintenant à vous de jouer.

A chaque fois que vous appuyer sur une pièce, vous entendrez un bip sonore qui indique que l'ordinateur a enregistré votre manipulation.

### 2. MEMOIRE DE LA DERNIERE PARTIE JOUEE

Votre ordinateur UNO, garde la position de la dernière partie jouée en mémoire.

Vous pouvez grâce à cette fonction, interrompre à n'importe quel moment votre partie en cours, et la reprendre par la suite, si votre ordinateur UNO est alimenté par des piles en parfait état de fonctionnement, simplement en ré-enclenchant l'interrupteur ON. N'oubliez pas, si vous desirez commencer une nouvelle partie, de positionner les pièces de votre échiquier en position départ, et d'appuyer sur la touche NEW GAME.

**Note Importante:** Si vous vous trouvez dans le mode mise en place d'une position (SET-UP) ou vérification d'une position (VERIFY) lorsque vous voulez interrompre une partie avant de revenir dans la position de jeu, n'oubliez pas, quand vous souhaitez reprendre le cours de votre partie après avoir ré-enclenché votre interrupteur en position ON, d'appuyer sur la touche GO pour annuler le mode utilisé et revenir à la partie. La diode du mode utilisée alors s'éteindra.

### 3. PRISE D'UNE PIECE

Si l'ordinateur indique un coup qui conduit sa pièce sur une case qui est occupé par l'une des vôtres, cela signifie que votre pièce est prise et doit être retirée de l'échiquier. Retirez-la simplement sans appuyer dessus et mettez la dans le compartiment qui se trouve au-dessus de l'échiquier afin de ne pas risquer de la perdre.

### 4. LE ROQUE

L'ordinateur indique qu'il roque en montrant tour à tour le déplacement du Roi et celui de la Tour. Déplacez les pièces en appuyant à chaque fois sur la case, au fur et à mesure ou les diodes de la colonne et de la rangée s'allument.

De même, si vous voulez roquer, effectuez le déplacement du Roi puis celui de la Tour, en appuyant sur chacune des cases au fur et à mesure de vos déplacements. Notez, que vous ne pouvez pas roquer lorsque votre Roi est en échec, ou en faisant passer votre Roi par une case où il serait en échec. L'ordinateur accepte et exécute le roque dans les positions que vous avez entrées sur l'échiquier si l'application des règles le permet.

#### 5. PRISE EN PASSANT

L'ordinateur effectue automatiquement les prises en passant même dans les positions qui ont été rentrées au moyen du mode SET UP (voir paragraphe 16) Vous pouvez prendre en passant à chaque fois que les règles le permettent. N'oubliez pas de retirer de l'échiquier le pion capturé.

#### 6. PROMOTION D'UN PION / SOUS PROMOTION

Si l'un des pion (blanc ou noir) atteint la dernière rangée de l'échiquier, l'ordinateur le promouvra automatiquement en Reine. Si vous souhaitez promouvoir le pion en une autre pièce, cela s'appelle la sous promotion.

L'ordinateur accepte et exécute les promotions de pions dans les positions que vous avez entrées au moyen du mode SET UP (voir paragraphe 15).

#### 7. LE PAT

Lorsqu'un Pat se produit dans une partie, l'ordinateur l'indique en allumant les diodes STALE et MATE.

#### 8. ECHEC AU ROI / ECHEC ET MAT

Si l'ordinateur vous met en échec, la diode CHECK s'allume. Si vous mettez l'ordinateur en échec, il ne se produit rien de particulier, la diode CHECK ne s'allume pas.

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

#### 9. LE CHOIX DU NIVEAU DE JEU

Vous pouvez choisir entre 16 niveaux de jeu. Quand vous allumez votre ordinateur UNO, il est automatiquement au niveau 1. Pour changer de niveau de jeu, appuyez sur la touche SET LEVEL. A chaque pression, vous augmenterez le niveau de votre ordinateur UNO. Celui-ci sera lisible par la diode de la colonne et de la rangée qui s'allumeront. Vous pouvez modifier le niveau de jeu à n'importe quel moment de la partie, lorsque ce sera votre tour de jouer.

Si vous interrompez une partie en cours, elle sera automatiquement sauvegardée dans la mémoire de votre ordinateur UNO, si ce dernier est correctement alimenté

de piles: mais attention, quand vous reprendrez votre partie en cours, le niveau reviendra automatiquement au niveau 1. Reprogrammez alors le nouveau niveau de votre choix.

Vous trouverez ci-dessous, le tableau des différents niveaux de votre ordinateur UNO, ainsi que leurs utilisations, et les temps moyens de réflexion.

Les niveaux 1 et 2 sont appropriés aux débutants qui veulent s'initier au jeu des Echecs.

Niveau	Temps
1	Réponse instantanée
2	Approximativement 10 secondes

Les niveaux 3 et 4 vous aideront à mieux vous familiariser au jeu des Echecs.

3	Approximativement 16 secondes
4	Approximativement 20 secondes

Les niveaux 5 à 8 vous permettront de mieux vous perfectionner et sont idéals pour un joueur occasionnel.

5	Approximativement 9 secondes
6	Approximativement 13 secondes
7	Approximativement 20 secondes
8	Approximativement 26 secondes

Les niveaux 9 à 12, sont des niveaux de vitesse tournoi, pour des joueurs déjà familiarisés au jeu des Echecs.

9	36 coups en 60 minutes
10	40 coups en 90 minutes
11	36 coups en 120 minutes
12	40 coups en 120 minutes

Les niveaux 13 à 15 sont spécialement conçus pour les analyses. Ils peuvent être utilisés lors de parties régulières.

13	Approximativement 2 minutes
14	Approximativement 3 minutes
15	Approximativement 4 minutes

Le niveau 16 est spécialement conçu pour la résolution des problèmes.

## 10. COUPS ILLEGAUX

L'UNO a été programmé selon les règles internationales du jeu d'Échecs. Il ne joue jamais de coup illégal et n'en accepte pas de votre part.

Si vous essayez d'entrer un coup illégal, la diode ERROR s'allumera et votre ordinateur UNO émettra un bip.

Il en est de même si vous essayez de déplacer une pièce différente de celle que l'ordinateur vous indique.

Remettez la pièce concernée sur sa case de départ sans appuyer dessus puis jouez votre coup légal ou déplacez la bonne pièce demandée par votre ordinateur.

## 11. ANNULATION D'UN COUP / RETOUR - EN ARRIERE

L'UNO vous donne la possibilité d'effectuer un retour en arrière sur un maximum de quatre demi-coups, de façon à pouvoir rectifier votre dernier coup, ou essayer une autre variante. Cette manipulation ne peut se faire que si votre UNO réfléchit.

Exécutez d'abord le coup de l'ordinateur. Appuyez ensuite sur la touche TAKE BACK (RETOUR ARRIERE) et les diodes de rangée et de colonne vous montreront le dernier coup de l'ordinateur à l'envers, c'est-à-dire d'abord la case d'arrivée puis la case de départ de la dernière pièce jouée par la machine. Exécutez ce coup comme un coup ordinaire, c'est-à-dire en appuyant la pièce sur les deux cases. (case d'arrivée et case de départ.)

Appuyez à nouveau sur la touche TAKE BACK et les diodes des rangées et colonnes vous montreront votre dernier coup à l'envers. Procédez comme il vient d'être dit ci-dessus. Les pièces prises sont simplement remises en place sans qu'il soit nécessaire d'appuyer dessus.

## 12. CHOIX DE LA COULEUR

Si vous procédez comme il a été décrit au paragraphe 1, vous jouez avec les pièces blanches. Si vous souhaitez que ce soit l'ordinateur qui joue les Blancs, appuyez sur la touche GO pour que l'ordinateur joue le premier coup de la partie. Vous jouez maintenant automatiquement les Noirs.

## 13. CHANGEMENT DE CÔTÉ

Vous pouvez changer de camp pendant une partie en appuyant simplement sur la touche GO. L'ordinateur jouera alors automatiquement un coup à votre place. Vous pouvez après cela entrer un coup pour l'autre couleur.

Vous pouvez changer de camp aussi souvent que vous le souhaitez, mais pas pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir à un coup.

## 14. VOTRE UNO JOUE CONTRE LUI-MÊME

Il peut être intéressant à certains moments pendant une partie, ou dans le but d'apprendre à jouer, de regarder l'ordinateur jouer contre lui-même. Demandez simplement à l'ordinateur de jouer un coup pour vous en appuyant sur la touche GO au lieu de jouer votre propre coup. En appuyant à chaque fois sur la touche GO, l'ordinateur jouera tous les coups au niveau où il est réglé.

## 15. VERIFICATION D'UNE POSITION

A n'importe quel moment sauf pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir, vous pouvez vérifier la position de n'importe quel nombre de pièces pour voir si la position sur l'échiquier correspond bien à celle qui se trouve dans la mémoire de l'ordinateur.

Pour opérer cette vérification, procédez ainsi:

1. Appuyez sur la touche VERIFY, la diode VERIFY s'allume.
2. Les diodes WHITE ou BLACK s'allument, indiquant la couleur des pièces qui peuvent être vérifiées. La couleur peut être changée en appuyant sur la touche BLACK/WHITE.
3. Sélectionnez le type de la pièce que vous voulez vérifier en appuyant sur la touche près de laquelle figure le symbole de la pièce en question.
4. Pour mettre fin à la procédure, appuyez sur la touche GO.

A chaque fois que vous appuyez sur une touche correspondant à une pièce, les diodes de la rangée et de la colonne de la case où la première pièce de cette sorte se trouve, s'allument.

En appuyant à plusieurs reprises sur la touche d'une pièce, vous passerez en revue toutes les pièces de ce type en allant de gauche à droite. Après que toutes ces pièces ont été passées en revue, appuyez une fois de plus sur la touche correspondant à cette pièce, la diode ERROR s'allume, ce qui signifie qu'il n'y a plus d'autre pièce de ce type sur l'échiquier et dans la mémoire de l'ordinateur.

Vous pouvez maintenant passer à un autre type de pièce. La diode ERROR s'allume s'il n'y a pas de pièce de ce type sur l'échiquier. Vous pouvez ainsi passer en revue les 6 types différents de pièces.

Vous pouvez mettre fin à la vérification à n'importe quel moment en appuyant sur la touche GO.

## 16. MODE DE MISE EN PLACE D'UNE POSITION

Vous pouvez entrer dans le mode MISE EN PLACE D'UNE POSITION (SET UP) au début d'une nouvelle partie ou pendant une partie à tout moment sauf quand l'ordinateur est entrain de réfléchir.

Dans le mode SET UP, vous pouvez entrer ou retirer des pièces ou mettre des positions pour que l'ordinateur les analyse (problèmes d'échecs: mat en trois coups). Dans le mode SET UP, la vérification de la légalité des positions par l'ordinateur ne fonctionne plus, et les entrées de pièces que vous opérez ne sont pas obligées de se conformer aux règles du jeu d'Echecs.

#### Changement de couleur:

Lorsque vous quittez le mode SET UP, la diode WHITE ou BLACK indique quelle couleur a le trait. Si vous désirez un changement de la couleur qui va jouer, appuyez à nouveau sur la touche SET UP, changez de couleur en appuyant sur la touche BLACK/WHITE puis appuyez sur la touche GO. Vous pouvez maintenant entrer un coup pour cette couleur ou demander un coup avec cette couleur au trait à l'ordinateur en appuyant sur la touche GO.

#### a) SUPPRESSION D'UNE PIECE

Si vous voulez retirer une ou plusieurs pièces de l'échiquier, procédez comme suit:

1. Appuyez sur la touche SET UP, la diode SET UP s'allume.
2. Retirez la ou les pièces une par une en appuyant doucement sur chacune. Les diodes de rangée et de colonne de chaque case s'allumeront.
3. Si vous voulez entrer des pièces, procédez comme il est décrit au paragraphe c.
4. Pour mettre fin à la procédure, appuyez sur la touche GO.
5. Vérifiez si la couleur qui a le trait correspond bien à ce que vous souhaitez. Sinon changez-la comme il est expliqué ci-dessus avant d'entrer un coup ou de demander à l'ordinateur de jouer son coup.

#### b) VIDER COMPLETEMENT L'ECHIQUEUR

Si vous voulez vider entièrement l'échiquier de toutes ses pièces avant de rentrer une nouvelle position, procédez comme il est décrit ci-dessus.

#### c) ENTRER UNE PIECE

Si vous voulez entrer une ou plusieurs pièces procéder ainsi:

1. Appuyez sur la touche SET UP, si vous n'êtes pas déjà dans le mode, SET UP s'allume.
2. Si vous voulez vider complètement l'échiquier, procédez comme il est décrit aux paragraphes a et b.
3. La couleur des pièces que vous entrez peut être changée au moyen de la touche BLACK/WHITE. Les diodes WHITE et BLACK indiquent de quelle couleur sont les pièces que vous entrez.
4. Sélectionnez la pièces en appuyant sur la touche du symbole correspondant.
5. Entrez la ou les pièces de ce type en plaçant chacune sur la case désirée et en appuyant doucement. Les diodes des rangées et colonnes s'allumeront pour chaque case sur laquelle est entrée une pièce.

6. Choisissez le prochain type de pièce à entrer en appuyant sur la touche de son symbole et entrez cette pièce. Vous devez changer la couleur uniquement si elle diffère de celle de la pièce entrée précédemment.
7. Pour mettre fin à la procédure d'entrée des pièces, appuyez sur la touche GO.
8. Vérifiez si vous voulez changer la couleur qui a le trait comme il a été expliqué précédemment, avant d'entrer un coup ou de demander à l'ordinateur d'en jouer un.

#### d) METTRE UNE POSITION SUR L'ECHIQUEUR

Si vous voulez entrer une position sur l'échiquier, il est recommandé de le vider d'abord de toutes ses pièces, puis d'entrer les pièces par type les unes après les autres comme il a été décrit dans le paragraphe c.

#### 17. PROBLEMES D'ECHECS

Au niveau 16 l'ordinateur résoudra la plupart des problèmes de mat en 3 coups, même s'ils comprennent des roques, des promotions de pions et des prises en passant.

Procédez en entrant la position sur l'échiquier et réglez l'appareil au niveau 16. Jouez alors contre l'ordinateur. S'il ne peut pas vous mater en 3 coups, il continue la partie. S'il vous mate, les diodes CHECK et MATE s'allument.

#### 18. ADAPTATEUR

Si vous désirez faire fonctionner votre ordinateur à l'aide d'un adaptateur, vous devez utiliser celui que NOVAG® a spécialement conçu pour l'UNO toute utilisation d'un autre adaptateur supprime le droit à la garantie.

#### 19. DONNEES TECHNIQUES

● Taille du programme	256 Octets de mémoire vive 4K de mémoire morte
● Vitesse de l'Horloge	8 MHz
● Clavier	Sensor
● Touches	8
● Taille de l'échiquier	24.5 cm x 26 cm x 2.5 cm

#### 20. GARANTIE

Les conditions d'application de la garantie, sont comme tous ordinateurs de la gamme NOVAG®, inscrites sur la carte de garantie de l'appareil, jointe à celui-ci.

#### POUR PRENDRE SOIN DE VOTRE UNO

La poussière ou la saleté doivent être essuyées avec un chiffon sec. N'utilisez pas de produits chimiques ou d'eau. Tout dommage causé par leur utilisation supprime la garantie.

Conservez toujours l'ordinateur dans un lieu sec et tempéré (à la température normale d'une pièce). Evitez d'exposer l'ordinateur à la chaleur, aux rayons du soleil etc,... car cela pourrait conduire à des détériorations irrémédiables causées par l'excès de chaleur, lesquels ne sont pas couvertes par la garantie.

Le constructeur se réserve le droit de modifier, les caractéristiques techniques, le design sans préavis.

**NOVAG®**

est la marque de

**NOVAG INDUSTRIES LTD.**

10th Floor, Hennessy Centre,  
West Wing, 500 Hennessy Road,  
Causeway Bay,  
Hong Kong.

Tel: 5-8952077

Fax: 5-8905329

Telex: 74018 HOMIT HX

Fabriqué et Imprimé à Hong Kong.

Copyright © 1989 NOVAG INDUSTRIES LTD.