

NOVAG® *SAPPHIRE*

MODE D'EMPLOI

TABLE DES MATIERES

1 INTRODUCTION

2 COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS

NOVAG SAPPHIRE

2.1 LA MISE EN MARCHÉ

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 et le pat

L'échec au Roi et l'échec et mat

L'abandon

Mémoire de la position

3 LES FONCTIONS SPECIALES

3.1 HINT

Pour obtenir un conseil

3.2 TRAINING

Pour sélectionner un coup

3.3 <

Pour revenir en arrière

3.4 >

Pour repartir en avant

3.5 RESTORE

Pour revenir en début de partie

3.6 REFEREE

Pour jouer contre un autre joueur

3.7 RANDOM

Jeu aléatoire

3.8 NEXT BEST

Pour connaître (et imposer) à l'ordinateur son deuxième meilleur coup

3.9 COLOR

Pour changer de couleur

3.10 INFO

Pour accéder à des informations

3.11 VERIFY

Pour vérifier la position des pièces

3.12 SET UP

Pour entrer des positions

3.13 SOLUTION DE MATS

(fonction) pour résoudre des problèmes de MAT

3.14 EASY

Pour limiter le temps de réflexion de l'ordinateur

3.15 C/CB

Pour vider la mémoire initiale de l'ordinateur

3.16 SOUND

Pour régler les sons

3.17 GO

Rappel des diverses fonctions

3.18 SLEEP MODE (LOCK)

Pour bloquer le clavier

3.19 SAVE GAME

Pour sauvegarder des parties

3.20 LOAD GAME

Pour restituer une partie

3.21 ANALYSE GAME

Pour faire analyser une partie par l'ordinateur

3.22 OPTION 1 et OPTION 2

(Uniquement avec le Super System et un P.C.)

4 APPENDICE

4.1 Données techniques

4.2 Anomalies de fonctionnement

4.3 Entretien de votre ordinateur d'échecs SAPPHIRE

1 INTRODUCTION

VOTRE NOVAG SAPHIRE fonctionne :

- sur piles : il a besoin de 4 piles alcalines d'1,5 volt Type R03 (non fournies avec l'appareil).

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

Pour introduire les piles, ouvrez le compartiment à piles situé au dos de SAPHIRE et placez les 4 piles en prenant soin de respecter le sens des polarités indiqué sur le fond du compartiment.

OU

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

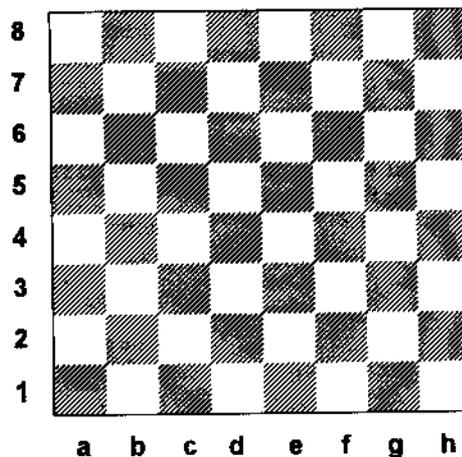
Vérifiez auparavant que le voltage de votre installation électrique est bien celui indiqué sur l'adaptateur : 220 volts.

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

VOTRE NOVAG SAPHIRE 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 SAPHIRE étant alors utilisable en version *voyage*.

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

DIAGRAMME N°1



L'écran du SAPPHIRE utilise 4 caractères alphanumériques et une série de symboles - En voici la liste

Chiffres : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Lettres : A B C D E F G H I K/K L M/N O
P Q R S T U V Y ? =

Voici ce que vous pouvez voir sur l'écran



- | | |
|--|---|
| 1. = Les 4 caractères alphanumériques | 6 = Symbole de la partie nulle |
| 2 = Indication de la couleur | 7 = Symbole de l'ECHEC ET MAT |
| 3 = Symbole de la prise d'une pièce | 8 = Indique que l'ordinateur réfléchit |
| 4 = Signe de séparation des temps à la pendule | 9 = Symbole de la fonction vérification |
| 5 = Symbole de la prise en passant d'un pion | 10 = Symbole de la fonction Entrée de positions |

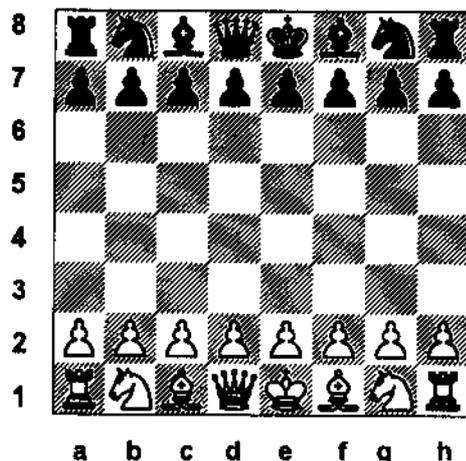
Les pièces du jeu seront ainsi indiquées sur l'écran :

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 SAPHIRE

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

Diag 2



Allumez votre ordinateur avec l'interrupteur situé sur le côté droit en haut. Cet interrupteur active SAPHIRE 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 MARCHÉ

- **Touche NG Rouge - NEW GAME**

Chaque fois que vous commencez une partie, appuyez sur cette touche NG.

Ainsi vous effacez la partie précédente et dans la mémoire de l'ordinateur, toutes les pièces se retrouvent sur leur position de départ.

Vous devez maintenant régler le niveau de jeu de l'ordinateur.

SAPHIRE vous offre 48 niveaux de jeu différents, plus 8 niveaux de recherche de MAT.

A sa sortie d'usine, il est réglé sur le niveau "Tr 1", (tournoi 1) soit la cadence d'une partie de 40 coups minimum en 5 minutes. Ce n'est donc pas son niveau le plus faible, loin de là...

- **Touche LEVEL/REGLAGE DU NIVEAU**

Utilisez cette touche pour régler le niveau de jeu de l'ordinateur. Celui-ci est fonction de deux critères :

- le TEMPS DE REFLEXION que vous pouvez limiter au coup par coup ou pour une partie entière,
- la PROFONDEUR D'ANALYSE, c'est-à-dire la capacité de l'ordinateur à analyser plusieurs coups d'avance : si vous limitez cette profondeur d'analyse, vous limitez du même coup la qualité de son jeu...

En utilisant ces différents niveaux, vous choisirez à votre guise dans son registre de jeu l'adversaire que vous voulez affronter : vous pourrez partir d'un niveau de DEBUTANT et ensuite évoluer progressivement jusqu'au meilleur niveau de SAPHIRE : FORCE ELO USA 2370 points, soit le niveau d'un fort JOUEUR INTERNATIONAL...

TABLEAU DES NIVEAUX

1 CONTROLE DU TEMPS

Niveau	Affichage Ecran	Cadence Imposée
1	tr1	40 coups en 5 minutes
2	tr2	40 coups en 15 minutes
3	tr3	40 coups en 30 minutes
4	tr4	40 coups en 60 minutes
5	tr5	40 coups en 90 minutes
6	tr6	40 coups en 100 minutes
7	tr7	40 coups en 120 minutes
8	tr8	40 coups en 150 minutes

Niveau	Affichage Ecran	Temps de Reflexion Moyen
9	At1	2 secondes par coup
10	At2	5 secondes par coup
11	At3	10 secondes par coup
12	At4	15 secondes par coup
13	At5	30 secondes par coup
14	At6	1 minute par coup
15	At7	2 minutes par coup
16	At8	3 minutes par coup

Niveau	Affichage Ecran	Temps Limité Pour La Partie
17	Sd1	la PARTIE en 3 minutes
18	Sd2	la PARTIE en 5 minutes
19	Sd3	la PARTIE en 10 minutes
20	Sd4	la PARTIE en 15 minutes
21	Sd5	la PARTIE en 30 minutes
22	Sd6	la PARTIE en 60 minutes
23	Sd7	la PARTIE en 90 minutes
24	Sd8	la PARTIE en 120 minutes

2 CONTROLE DE LA PROFONDEUR D'ANALYSE

25	Fd1	PROFONDEUR: 1 demi-coup
26	Fd2	PROFONDEUR: 2 demi-coups
27	Fd3	PROFONDEUR: 3 demi-coups
28	Fd4	PROFONDEUR: 4 demi-coups
29	Fd5	PROFONDEUR: 5 demi-coups
30	Fd6	PROFONDEUR: 6 demi-coups
31	Fd7	PROFONDEUR: 7 demi-coups
32	Fd8	PROFONDEUR: 8 demi-coups
33	An1	PROFONDEUR: 9 demi-coups
34	An2	PROFONDEUR: 10 demi-coups
35	An3	PROFONDEUR: 11 demi-coups
36	An4	PROFONDEUR: 12 demi-coups
37	An5	PROFONDEUR: 13 demi-coups
38	An6	PROFONDEUR: 14 demi-coups
39	An7	PROFONDEUR: 15 demi-coups
40	An8	PROFONDEUR: 16 demi-coups

3 NIVEAUX DE DEBUTANT

41	EA1
42	EA2
43	EA3
44	EA4
45	EA5
46	EA6
47	EA7
48	EA8

4 NIVEAUX DE RECHERCHE DE MAT

1	in1	mat en 1 coup
2	in2	mat en 2 coups
3	in3	mat en 3 coups
4	in4	mat en 4 coups
5	in5	mat en 5 coups
6	in6	mat en 6 coups
7	in7	mat en 7 coups
8	in8	mat en 8 coups

Chaque niveau correspond donc souvent à une contrainte que vous imposez à SAPHIRE.

- **les niveaux TOURNOI, de 1 à 8, affichés "tr1" à "tr8" .**
L'ordinateur doit jouer un minimum de 40 coups dans un temps donné. En principe, vous aussi ! Mais en cas de perte au temps de votre part, vous pouvez tout de même poursuivre la partie.
- **les niveaux de temps de réflexion, de 9 à 16, affichés "At1" à "At8".**
At signifie "AVERAGE TIME/TEMPS MOYEN". Il s'agit en effet d'un temps de réflexion moyen que l'ordinateur doit "gérer" pendant la partie... Pour fixer un temps moyen de réflexion, consultez le tableau des niveaux.
- **les niveaux "parties au K.O.", de 17 à 24, affichés "Sd1" à "Sd8".**
Sd signifie "SUDDEN DEATH/MORT SUBITE" : toute la partie doit être jouée, par vous comme par l'ordinateur, dans le temps imposé. Le premier à franchir cette limite a perdu : la pendule retombe à 0, l'écran affiche "FLAG", le DRAPEAU est tombé, 3 bips sonores retentissent pour vous avertir...

Mais si vous le désirez, vous pouvez quand même continuer la partie et la pendule marquera un temps nouveau.
- **les niveaux de profondeur d'analyse, de 25 à 32, affichés "Fd1" à "Fd8".**
Fd signifie FIXED DEPTH/PROFONDEUR FIXEE. SAPHIRE ne peut réfléchir que dans la limite de profondeur imposée. Ce mode de jeu est particulièrement adapté aux joueurs débutants : réglé à Fd1, SAPHIRE n'analyse qu'un demi-coup de profondeur. Il suffit ensuite, au fur et à mesure de leurs progrès de faire évoluer l'ordinateur comme eux, en augmentant progressivement la profondeur d'analyse.
- **les niveaux d'analyse, de 33 à 39, affichés "An1" à "An8".**
Ils ne sont pas prévus pour jouer des parties, mais rechercher des solutions de problèmes difficiles. Dans ces cas, l'ordinateur n'a pas de limite de temps...

- les niveaux de débutants, de 41 à 48, affichés "EA1" à "EA8".

Ils limitent doublement les capacités de l'ordinateur en lui imposant des limites de profondeur d'analyse et également des limites dans le calcul de ce que l'on appelle des "variantes tactiques" (prises et échanges de pièces).

A ces niveaux, SAPPHIRE est réellement faible. Si vous êtes débutant, nous vous recommandons d'utiliser ces niveaux ou les niveaux 25 à 32.

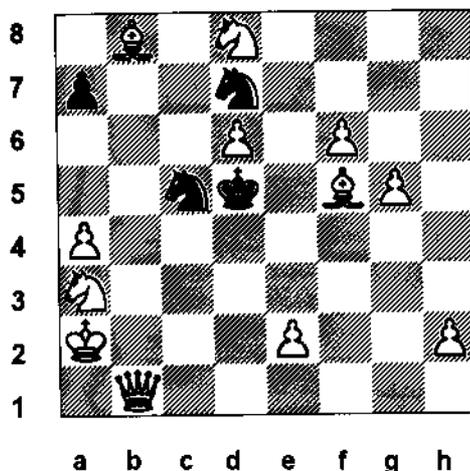
- les niveaux de recherche de mat, affichés "in1" à "in8".

Ces niveaux utilisent un programme particulier, différent de celui utilisé pour les parties : ils doivent permettre à SAPPHIRE de trouver le MAT le plus "court" !

Les autres niveaux de jeu trouveront certainement un Mat en moins de temps (et même parfois beaucoup moins de temps), mais il n'est pas sûr que ce sera le MAT le plus court...

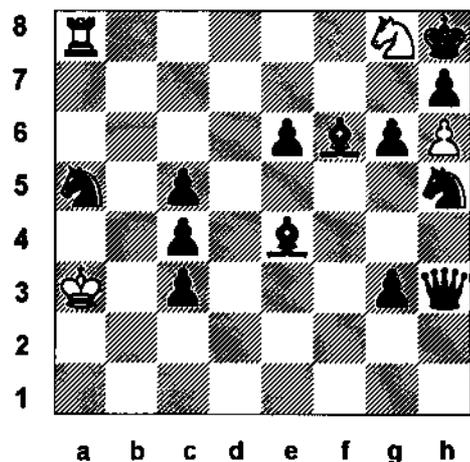
Ainsi, dans la position du diagramme ci-dessous, SAPPHIRE, réglé sur le niveau "in4" met 40 secondes pour trouver Fa7 et annonce MAT en 3 coups. Mais, réglé sur un niveau de partie, il ne mettra que 11 secondes pour trouver e2e4. Par contre, ce coup aboutit à un mat en 5 coups...

Diag 3



Dans cette autre position, le MAT en 6 coups est trouvé beaucoup plus vite par SAPPHIRE lorsqu'il est réglé sur le niveau "in6".

Diag 4



La solution: T8 prend environ 46 secondes à l'ordinateur réglé à ce niveau "in6" et deux bonnes heures en recherche normale.

Attendez vous à ce que SAPPHIRE prenne beaucoup de temps sur les niveaux "in 5, 6, 7 et 8".

S'il n'y a pas de MAT dans le nombre de coups indiqué, SAPPHIRE affichera "nO nE/RIEN".

- LE REGLAGE DES NIVEAUX.

Lorsque vous avez fait votre choix, vous devez l'indiquer à l'ordinateur.

Appuyez sur la touche SET LEVEL/REGLAGE DU NIVEAU.

L'écran affiche "LE" pendant une seconde, puis un niveau (au début, généralement "tr1").

Pour sélectionner un de ces niveaux :

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, In).

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 SAPPHIRE 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, SAPPHIRE 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 réglage avec LEVEL.

- l'ordinateur restera au niveau fixé, partie après partie, tant que vous n'aurez pas décidé de le changer.

• Touche GO

Après avoir réglé le niveau, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur la touche "GO" pour confirmer l'instruction. L'écran du SAPPHIRE affiche "-- --".

En bas de cet écran, à gauche, il y a un petit rectangle blanc. Il indique que c'est aux Blancs de jouer : le TRAIT est aux Blancs ! C'est à vous de jouer. Vous allez pouvoir entrer votre premier coup.

Remarque : Attention à ne pas utiliser la touche "GO" immédiatement après "NEW GAME/NOUVELLE PARTIE" : cela aurait pour effet de "donner" les Blancs à l'ordinateur qui jouera le premier coup.

Si cela vous arrive, refaites simplement "NEW GAME".

2.2 LA PARTIE

• 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 DEPART)
- 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, SAPPHIRE enregistre immédiatement et enchaîne

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

Reportez ce coup sur l'échiquier.

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

Et ainsi de suite.

(Pensez que pendant le jeu, SAPPHIRE comptabilise les temps et qu'il utilise votre propre temps de réflexion pour réfléchir de son côté. Certes, il joue au début de la partie en puisant dans sa bibliothèque d'ouvertures, donc très vite... Mais quand il en sortira, il prendra plus de temps pour réfléchir...).

• 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

SAPPHIRE 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, il le fait de lui même, 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.

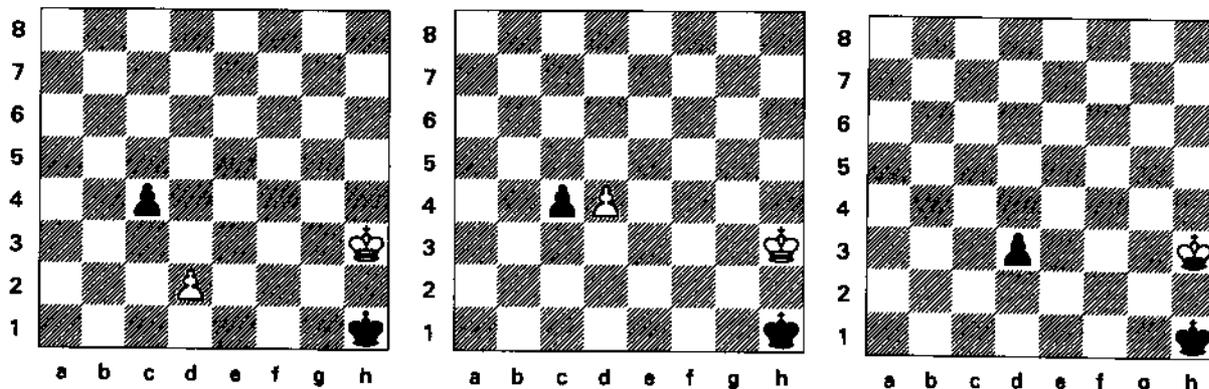
• LA PRISE EN PASSANT

Pour cette prise particulière, vous n'avez qu'à entrer la case de DEPART et la case d'ARRIVEE de votre pion, comme pour un coup normal. SAPPHIRE 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.

DIAGRAMMES (5,6,7)



• 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. SAPPHIRE vous interrogera donc pour savoir la pièce que vous désirez.

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

Pour lui répondre, appuyez sur la touche du clavier marquée du symbole de la pièce choisie. Il enregistre. N'oubliez pas de placer la pièce que vous avez choisie sur l'échiquier.

Quand SAPPHIRE promet un de ses pions, il affiche sur l'écran le symbole de la pièce qu'il a sélectionnée... et fait clignoter ce symbole. Placez la pièce choisie par Sapphire sur l'échiquier.

• PAT / PARTIE NULLE

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

SAPPHIRE reconnaît 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

SAPPHIRE 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.

• ANNONCE DES MATS

SAPPHIRE annonce les Mats. Il vous avertit alors en affichant "n -" suivi du nombre de coups qu'il a calculé pour arriver au mat.

- **DEFAITE AU TEMPS**

Cette conclusion de partie n'existe que pour les niveaux de jeu limités dans le temps. SAPPHIRE affiche alors "FLAG". Pour lui, la partie est terminée. Mais il vous permet quand même de continuer la partie, si vous le désirez.

- **ABANDON**

Lorsque SAPPHIRE réalise qu'il n'a plus aucune chance de sauver la partie, il décide alors d'abandonner et affiche sur son écran "rE Sn", ce qui signifie " RESIGN/ABANDON ". Là encore, vous pouvez arrêter la partie ou la continuer jusqu'au Mat..

- **MEMOIRE DE LA POSITION**

Vous pouvez à tout moment éteindre l'ordinateur : il gardera en mémoire non seulement la dernière position, mais aussi les 400 demi-coups qui correspondent à sa capacité de retour en arrière !

3 LES FONCTIONS SPECIALES DE VOTRE SAPPHIRE

Elles vont transformer votre SAPPHIRE - 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.

C'est là une des caractéristiques de l'ordinateur d'échec à la différence de l'adversaire humain...

3-1 LE CONSEIL : touche "HINT/CONSEIL"

SAPPHIRE accepte, sur demande, de vous suggérer un coup à jouer!

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur cette touche "HINT".

L'ordinateur vous indique alors le coup qu'il considère comme le meilleur pour vous, à ce stade de la partie mais dans la limite du temps de réflexion que vous lui avez laissé (cette fonction s'adresse donc surtout au joueur débutant) : l'écran affiche en intermittence "HNT" et les coordonnées du coup qu'il vous conseille.

Vous pouvez jouer ce coup - utilisez alors la touche "GO" - ou n'importe quel autre coup que vous entrez normalement!

Vous pouvez également utiliser cette touche lorsque l'ordinateur réfléchit : il vous indique alors la variante première qu'il est en train de calculer.

En début de partie, il ne vous donnera vraisemblablement qu'un coup. Mais plus vous avancerez dans la partie, plus la suite de coups sera susceptible d'être longue : jusqu'à 9 demi-coups.

Vous constatez que nous employons ici, presque indifféremment, l'expression coup ou demi-coup.

Demi-coup désigne un mouvement Blanc ou Noir.

Un coup, c'est normalement un demi-coup blanc et un demi-coup noir.

La précision est nécessaire, par exemple pour un nombre impair de mouvements (dans le cas d'une profondeur d'analyse, en particulier). Dans les autres cas, pour simplifier, on utilise l'expression coup.

3-2 L'ENTRAINEMENT : touche " TRAINING "

Cette fonction, comme la précédente, est surtout destinée aux joueurs débutants. Elle leur permet d'identifier tous les coups possibles, dans une position donnée.

L'opération se déroule en trois temps :

1er temps : quand c'est à votre tour de jouer, appuyez sur cette touche " TRAINING " : SAPPHIRE vous indiquera alors la case DEPART de la première pièce susceptible de jouer un coup légal.

Si vous continuez d'appuyer sur TRAINING, SAPPHIRE vous désignera successivement toutes les autres pièces susceptibles de jouer. Quand il n'y en aura plus, l'écran reviendra à l'affichage initial "-- --".

2ème temps : vous sélectionnez une pièce en faisant "GO" lorsque sa case DEPART apparaît à l'écran. En appuyant à nouveau sur la touche "TRAINING", l'ordinateur indiquera la (ou les) case(s) d'ARRIVEE possibles de cette pièce.

3ème temps: si vous décidez d'accepter le mouvement affiché, appuyez sur la touche "GO". SAPPHIRE enregistre le coup et donne ensuite sa réponse.

Si vous désirez jouer un autre coup, utilisez la touche "CLEAR" (EFFACE) symbolisée par "C/CB" et entrez votre coup. La touche "CLEAR" permet donc de sortir de cette fonction et de reprendre le cours de la partie.

3-3 LE RETOUR EN ARRIERE : touche " < "

Elle vous permet d'effectuer un retour en arrière, jusqu'à 400 demi-coups (soit 200 coups) !

Cette fonction, exceptionnelle, doit vous aider à corriger une erreur ou à adopter une nouvelle stratégie. Elle a donc une vocation pédagogique.

Appuyez sur cette touche < lorsque c'est votre tour de jouer (rappelez vous que l'ordinateur n'accepte généralement pas d'instructions quand il réfléchit).

SAPPHIRE vous indiquera sur l'écran : les coordonnées des cases ARRIVEE puis DEPART.

Chaque fois que vous appuierez sur < , l'ordinateur indiquera le demi-coup à jouer en arrière. Si une pièce prise précédemment doit être replacée pendant cette manipulation, SAPPHIRE inscrit sur l'écran l'initiale de la pièce, sa couleur et sa case.

Si vous revenez par < jusqu'au début de la partie, SAPPHIRE affichera "bE G" (BEGINNING/ COMMENCEMENT).

Si vous souhaitez modifier un coup, il vous suffit d'entrer directement le nouveau coup que vous voulez jouer. Ainsi vous remplacez le coup sur lequel vous êtes revenu par un nouveau coup. SAPPHIRE comprend et propose lui aussi sa nouvelle réplique. La partie peut reprendre.

3-4 L'AVANCE : touche " > "

Cette fonction vous permet de repartir vers l'avant et de faire défiler les coups joués.

Quand vous arrivez à la dernière position jouée, SAPPHIRE indique "En d" (FIN). Vous pouvez alors continuer normalement comme s'il s'agissait d'une partie interrompue.

3-5 LE RETOUR COMPLET: touche "RESTORE/RECOMMENCEMENT"

Cette fonction est complémentaire de la précédente: appuyez sur la touche LEVEL puis sur la touche "RESTORE" et vous revenez immédiatement en début de partie. L'écran affiche "bE G" (BEGINNING/COMMENCEMENT).

Après avoir appuyé sur la touche GO, utilisez la fonction AVANCE > pour faire défiler tous les coups joués jusque là.

Mais attention, si vous décidez de changer et d'entrer à un moment quelconque un nouveau coup, sachez que vous effacerez alors les coups suivants dans la mémoire de l'ordinateur .

Cette fonction vous permet à tout moment de revenir en arrière jusqu'au début de la partie, à condition que vous n'ayez pas joué, à ce moment là, plus de 200 coups.

Si c'est le cas, SAPPHIRE vous indiquera " b E G " (= Beginning = Début).

Si vous avez joué plus de 200 coups, SAPPHIRE reviendra de 200 coups en arrière, seulement.

3-6 L'ARBITRAGE : touche "REFEREE/ARBITRE"

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

SAPPHIRE ne fera aucune analyse pendant ce temps.

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

Pour sortir du mode REFEREE, appuyez à nouveau sur REF. L'écran affichera "REF". 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) ou d'entrée de position (SET UP).

En activant cette fonction, vous pouvez jouer à deux joueurs sur l'échiquier de SAPPHIRE, l'ordinateur se contentant alors de faire l'arbitre : il vérifie la légalité des coups et annonce les NULLES, les PATS ou les MATS. Vous pouvez aussi entrer une partie que vous souhaitez analyser. Comme vous le verrez dans le chapitre "ANALYSE".

3-7 Le JEU ALEATOIRE : touche " RANDOM/ALEATOIRE "

En général, SAPPHIRE choisit automatiquement le meilleur coup de son évaluation, en fonction de la profondeur d'analyse que vous lui avez fixée. C'est toujours le cas lorsqu'il est sorti de sa bibliothèque d'ouvertures.

En activant cette fonction, vous l'obligez, non pas à choisir automatiquement son meilleur coup, mais à choisir un coup au hasard, parmi les meilleurs qu'il a évalués.

Il y a quatre niveaux de jeu aléatoires : appuyez sur la touche "RANDOM".

L'écran affiche "rA n". La fonction "RANDOM" n'est pas activée, SAPPHIRE va jouer vraisemblablement son coup le plus fort. Appuyez à nouveau, et vous activez la fonction "RANDOM" vous lirez "rA n-" puis si vous recommencez "rA n=" et enfin "rA n ≡". Au fur et à mesure de l'option choisie, l'ordinateur sera obligé de varier de plus en plus son jeu. Mais vous devez savoir que, ce faisant, vous l'affaiblissez!

L'affichage de l'option apparaît deux secondes à l'écran puis disparaît. Votre instruction est acceptée.

3-8 LE SECOND MEILLEUR COUP:

touche "NEXT BEST/SECOND MEILLEUR COUP "

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 SAPPHIRE à reprendre son coup précédent et à jouer son deuxième meilleur coup. Pour cela appuyez sur les touches LEVEL et NEXT BEST. SAPPHIRE affiche à l'envers les coordonnées de son coup précédent.

Exécutez ce coup sur l'échiquier. L'écran affiche alors " A L 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 "n 0 n E".

3.9 LE CHANGEMENT DE COULEUR : touche "COLOR"

Cette fonction est surtout importante dans le mode SET UP.

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

3-10 L'INFORMATION : touche "INFO"

Cette fonction spécifique à l'ordinateur d'échecs vous donnera en cours de partie toute une série d'informations sur la façon dont SAPPHIRE évalue le déroulement du jeu.

Elle fonctionne de deux manières:

- A) – à la demande : pressez cette touche, elle vous donnera successivement le temps du camp qui joue. L'écran affiche "to t" puis ce temps,
 - à la seconde pression sur la touche, l'écran indique le temps de l'adversaire,
 - à la pression suivante, SAPPHIRE affiche le "score" du camp qui joue: c'est son EVALUATION DE LA POSITION en cours, exprimée en points et centièmes de points .Si cette évaluation est négative, le score sera précédé du signe –.
- En questionnant régulièrement l'ordinateur, vous saurez comment il juge l'évolution de la partie.
- le nombre de coups déjà joués dans la partie en cours.

Pour sortir de la fonction INFO appuyez sur la touche CLEAR\CLEAR BOARD

- B) – Si vous continuez à jouer sans sortir de la fonction INFO, l'écran de l'ordinateur affichera toutes ces informations en rotations seulement lors de la réflexion de SAPPHIRE. Cette séquence d'informations défile toutes les 10 secondes environ.

LES INFORMATIONS SUR L'ECRAN : touche "INFO"

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

A chaque pression, vous lirez :

- le temps cumulé utilisé par les Blancs
- le temps cumulé utilisé par les Noirs
- " Scr " (Score = évaluation) 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 est très utile dans les niveaux tournoi.

Pour sortir de cette fonction appuyez sur 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.

3-11 VERIFICATION DE LA POSITION: touche " VERIFY/VERIFICATION "

Cette fonction, particulière à l'ordinateur d'échecs, est indispensable puisqu'elle permet, suite à une interruption de partie, de retrouver la place de toutes les pièces, dans leur dernière position.

Elle est aussi très utile pour le débutant qui, peu familier avec son ordinateur, multiplie souvent les erreurs de manipulation et se trouve ainsi en train de jouer sur l'échiquier une partie différente de celle qui est dans la mémoire de l'ordinateur.

Pressez cette touche " VER/SET ", UNE FOIS! (Nous allons voir plus loin que cette touche actionne DEUX fonctions.). Vous lisez sur l'écran " VE r ". La fonction est activée. Vous avez alors deux façons de procéder:

- soit vous appelez chaque pièce en utilisant les touches-symboles. Pressez la touche du Roi et SAPHIRE vous indique sur l'écran " H .. " suivi des coordonnées de la case où il doit se trouver.

Quand il y a plusieurs pièces de même type il suffit d'appuyer autant de fois que nécessaire. Quand il n'y a plus de pièces, SAPHIRE affiche l'initiale de la pièce et deux traits : par exemple "P - -" Il n'y a plus de pions à vérifier.

Lorsque vous avez fini de vérifier les pièces d'un camp, pressez la Touche "COLOR/COULEUR". Le petit rectangle indiquera la nouvelle couleur. Procédez alors de la même manière.

Vous entrez les coordonnées d'une case : SAPHIRE 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, pressez la touche "GO".

3-12 ENTREE DE POSITION: touche "SET UP/ENTREE"

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.

Dans ce mode SAPPHIRE 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.

Utilisez la touche "VER/Set".

Appuyez une première fois et vous lirez à nouveau sur l'écran "VE r". Appuyez alors une seconde fois et vous lirez "SE t". La fonction est activée.

Elle sert à entrer directement sur l'échiquier une position particulière ou à modifier la position en cours.

Notez que dans cette fonction SAPPHIRE vous permet d'entrer, d'enlever ou de changer de place n'importe quelle pièce mais qu'il ne vous laissera pas rentrer une position illégale : par exemple une position sans les deux Rois - ou avec plus de deux Rois !

Si vous l'avez fait, il refusera la position en signalant "Er r" sur l'écran et fera entendre trois bips sonores. Vous êtes en cours de partie et vous voulez faire des changements :

Vous désirez retirer une pièce ?

Entrez simplement les coordonnées de la case où elle se trouve. Appuyez sur la touche GO.

Vous voulez ajouter une pièce ?

Sélectionnez la pièce en appuyant sur le symbole de la pièce. Le code de la pièce s'affichera à l'écran. Entrez les coordonnées de la pièce choisie. La diode de la case s'allume et l'écran affiche les coordonnées de cette case. Appuyez sur la touche GO.

Vous voulez déplacer une pièce ?

Entrez les coordonnées de cette pièce et immédiatement après ses nouvelles coordonnées, appuyez sur la touche GO. Placez la sur l'échiquier.

Vous voulez entrer une position nouvelle ?

Appuyez sur CLEAR BOARD, pour vider entièrement l'échiquier, entrez ensuite les pièces une à une, de la façon suivante :

Entrez d'abord les Blancs. Assurez-vous que le rectangle blanc s'affiche au bas de l'écran.

Appuyez sur la touche symbole de chaque pièce et entrez ses coordonnées.

Si vous entrez plusieurs pièces du même type et de même couleur, il est inutile d'appuyer à chaque fois sur la touche symbole.

Pour entrer les pièces Noires, appuyez sur la touche "COLOR"; le rectangle noir apparaît en bas de l'écran. Procédez ensuite comme pour les Blancs.

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur GO.

Un conseil: pour être sûr que tout a été correctement enregistré, vérifiez la position des pièces par VERIFY.

3.13 RESOLUTION DES MATS

Votre SAPPHIRE 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

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:

- le temps utilisé (" 01:35 ") signifie que Sapphire a déjà réfléchi pendant 1 minute et 35 secondes)
- le premier coup de la variante principale
- éventuellement le deuxième coup de la variante principale et le troisième coup de cette variante.
- évaluation de la position ("0 50" signifie 1/2 pion en plus)
- profondeur de la recherche (d et un chiffre : d6 signifie que l'ordinateur cherche à 6 "demi-coups de profondeur)
- le nombre de coups restant à analyser par l'ordinateur, à la profondeur indiquée. 24/37 signifie qu'il reste 24 coups à analyser sur les 37 coups candidats.

Dans cette fonction SAPPHIRE trouvera le mat le plus rapide, il prendra très probablement plus de temps qu'à un autre niveau de jeu , mais contrairement aux autres niveaux, il garantit que le mat trouvé sera le plus court possible.

La position suivante illustre ce fait.

Au niveau SOLVE MATE in4, SAPPHIRE n'a besoin que de 40 secondes pour trouver 1.Fxa7 et annoncer mat en 3 coups. A un niveau de jeu tournoi autre que SOLVE MATE, l'ordinateur joue 1.e2-e4 en 11 secondes et annonce mat en 5 coups.

En revanche, le mat en 6 coups ci-dessous est trouvé beaucoup plus rapidement en fonction SOLVE MATE in6.

La solution de cette position est 1.Tb8, trouvé en 46 secondes en SOLVE MATE in6, alors qu'elle ne serait trouvée qu'après plusieurs heures de recherche à un niveau tournoi.

En général, vous devez vous attendre à patienter assez longtemps aux niveaux SOLVE MATE in 5,6,7 et 8. Si le mat n'existe pas l'écran affichera "NONE"

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, SAPPHIRE affiche ce coup
- Faites ensuite GO, SAPPHIRE affiche le 2ème demi-coups des Blancs
- Refaites HINT, SAPPHIRE affiche le nouveau demi-coup des Noirs
- Refaites GO, Vous aurez la riposte des Blancs et ainsi de suite.

Voulez-vous en 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.

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

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

SAPPHIRE va afficher b5 b2.

- Faites HINT, le trait passe aux Noirs, l'écran affiche c8 d7
- Faites GO, le trait revient aux Blancs. SAPPHIRE joue b2 e5
- Faites HINT, trait aux Noirs qui jouent d7 c8
- Faites GO, une dernière fois et SAPPHIRE fait clignoter e5 c7 en alternance avec " n A t E" (l'écran ne sachant faire un m, il le remplace par un n)

3-14 Touche "EASY/JEU FACILE"

Nous avons vu qu'il existe des niveaux de jeu réservés aux débutants et indiqués "EASY". A ces niveaux, l'ordinateur est limité dans sa profondeur d'analyse, et dans ses calculs de variantes tactiques (prises et échanges).

Il existe une touche spéciale "EASY" sur le tableau des commandes. Actionner cette touche interdira à SAPPHIRE de réfléchir sur votre propre temps de réflexion, ce qu'il fait bien évidemment en temps ordinaire. Ainsi vous l'affaiblissez en limitant son temps de réflexion.

Cette touche est opérationnelle quelque soit le niveau de jeu sur lequel est réglé SAPPHIRE à ce moment-là!

- Appuyez sur SET LEVEL puis sur EASY deux fois. La commande est actionné lorsque l'écran affiche :
ESY---

3.15 VIDER L'ECHIQUIER : touche "C/CB"

Nous avons vu 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 et la partie peut continuer.

3.16 LE REGLAGE DES SONS : touche "SOUND"

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

- | | |
|------------------------------------|--|
| a) Réglage 1 – Affichage " Snd " | Il n'y a aucun son |
| b) Réglage 2 – Affichage " Snd – " | Il n'y a qu'un seul son, quand l'ordinateur annonce qu'il joue un coup |

- c) Réglage 3 – Affichage " Snd = " Il y a un son chaque fois que vous jouez ou que SAPPHIRE joue et chaque fois que vous pressez une touche de fonction
- d) Réglage 4 – Affichage " Snd ≡ " Il y a tous les sons précédents mais, en plus, SAPPHIRE 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.

Une fois votre réglage effectué, SAPPHIRE revient automatiquement à la partie, après une seconde environ. Si vous voulez sortir au plus vite de cette fonction, entrez un coup ou faites GO pour faire jouer un coup par l'ordinateur.

3.17 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)
- à sortir des fonctions VERIFY, SOLVE MATE etc.
- 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 ainsi 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).

3.18 BLOCAGE DU CLAVIER : touche "SLEEP MODE"

SAPPHIRE dispose d'un bouton interrupteur en haut et à gauche du boîtier. 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 les inscriptions au-dos de SAPPHIRE). Dans cette position, toutes les touches du clavier sont rendues inopérantes. Attention, n'oubliez pas de remettre l'interrupteur en position NORMAL pour pouvoir jouer de nouveau.

3-19 SAVE GAME / SAUVEGARDE DE PARTIES

Cette fonction permet de conserver une partie déjà jouée dans la mémoire de l'ordinateur.

Appuyer sur la touche SAVE GAME. L'écran affiche "SV XX" les XX sont les cases vides dans la mémoire de l'ordinateur. A sa sortie d'usine lorsque SAVE GAME est activé SAPPHIRE affiche "SVa1" puis poursuit de a1 à h1, a2 à h2 etc.

L'utilisateur entre une case de son choix par exemple pour sauvegarder une partie sur la case c5 : Appuyer sur SAVE GAME puis sur "c3" puis sur "e5".

Lorsque l'on sauvegarde une partie sur une case où une autre partie a été sauvegardée préalablement, cette dernière est automatiquement remplacée pour la nouvelle.

Pour sortir de cette fonction, appuyez sur la touche CLEAR BOARD.

3-20 LOAD GAME / RESTITUTION D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Cette fonction permet de restituer une partie sauvegardée dans la mémoire de l'ordinateur.

Appuyer sur la touche NEW GAME puis sur LOAD GAME. L'écran affiche les cases où une partie a été mise en mémoire. Sélectionner la partie que vous voulez lire par exemple en c5, en faisant "c3" puis "e5" Afin de lire la partie appuyer sur la touche < (TAKE BACK) pour revenir au début de la partie puis ensuite sur la touche > (TRACE FORWARD) afin de la lire du premier au dernier coup.

3-21 ANALYSE D'UNE PARTIE / ANALYZE

Cette fonction vous permet de faire analyser par l'ordinateur une partie en mémoire ou que vous venez de jouer.

Appuyer sur SET LEVEL puis sur ANALYZE, vous lisez "ANL" : l'ordinateur n'analyse pas.

Appuyer une seconde fois, vous lisez "ANL_" : l'ordinateur analyse les coups des Blancs.

Appuyer une troisième fois, vous lisez "ANL-" : l'ordinateur analyse les coups des Noirs.

Appuyer une quatrième fois, vous lisez "ANL=" : l'ordinateur analyse les coups des deux camps.

ATTENTION : Cette fonction est surtout utile si vous connectez votre SAPPHIRE à un P.C.

3-22 OPTION 1 et OPTION 2

a) L'utilisation de "l'OPTION 1" ne fonctionne qu'avec l'interface NOVAG et un P.C.

b) OPTION 2

Appuyez sur OPTION 1/2 deux fois afin de lire "OPT 2", puis appuyez sur les cases de la diagonale a1 - h8 afin d'avoir accès aux fonctions suivantes:

Case a1 : **HASH TABLES** (tables de transpositions)

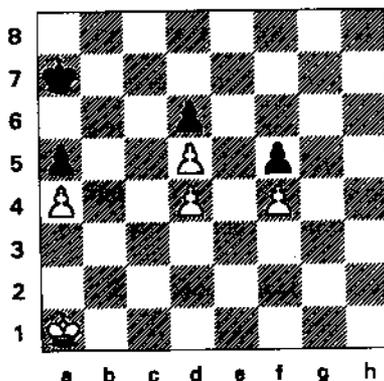
"Les tables de transposition sont des zones de mémoire destinées au stockage de positions sur lesquelles le programme retombe plusieurs fois lors de son analyse.

Lorsque l'ordinateur rencontre une position déjà stockée dans la table, il n'a pas besoin de l'évaluer car il sait que cela a déjà été fait précédemment. Cette technique fait gagner beaucoup de temps et améliore considérablement le jeu en finale." (Echecs et Mips,F.Louguet)

Pour que cette fonction soit active vous devez lire "HSH ≡"

Pour supprimer les HASH TABLES, appuyer sur a1 et vous devez lire "HSH" Dans la position ci-dessous, SAPPHIRE avec sa fonction HASH TABLES active, trouve le bon coup 1.Rb1! En 28 secondes et gagne la partie. Avec les HASH TABLES désactivées le SAPPHIRE devrait analyser cette position plusieurs heures avant de trouver 1.Rb1.

Diag 8



Pour obtenir l'analyse de SAPHIRE d'une partie mémorisée, il faut:

- 1) Pressez la touche "LOAD GAME" et sélectionnez la partie que vous souhaitez charger.
- 2) Appuyer sur "LEVEL" puis sur "ANALYSE". Sélectionnez les modalités d'analyse que vous voulez (voir ci-dessus).
- 3) Validez vos choix avec la touche " GO".

La partie défile coup par coup, et SAPHIRE vous livre un certain nombre d'informations sur les coups joués.

Case b2 : **SELECTIVE SEARCH**

Par défaut l'écran affiche "SEL ≡". Cela signifie que la RECHERCHE SELECTIVE est activée. En général cette fonction permet à l'ordinateur de trouver certaines difficiles combinaisons beaucoup plus rapidement qu'en analyse brute.

Si l'écran affiche "SEL" la fonction est désactivée.

Case c3 : **PASSIVE BOOK** = Ouvertures passives (jouer tranquille dans l'ouverture sans chercher à attaquer l'adversaire).

Si l'écran affiche "PAS=" le SAPHIRE choisira des ouvertures d'une nature assez passive. Pour des ouvertures plus intéressantes désactiver la fonction: lire "PAS"

Case d4 : **ACTIVE BOOK** = Ouvertures actives (jouer pour attaquer l'adversaire dès le début de la partie). Si l'écran affiche "ACT=" le programme choisira en général des ouvertures plutôt active.

Case e5 : **OPENING BOOK** = Bibliothèque d'ouverture. Désactiver cette fonction force l'ordinateur à jouer sans la bibliothèque d'ouverture.

Case f6 : **LEARN**

Auto-apprentissage. Cette fonction, lorsqu'elle est activée : LRN ≡, permet à SAPHIRE de mémoriser les positions qui ont brutalement réduit son score, c'est à dire l'évaluation de sa position. Le programme en tiendra compte dans des parties ultérieures afin d'éviter les mêmes fautes.

Case g7 : **EXTENSIONS** : Le programme de jeu de votre ordinateur utilise une fonction qui recherche très loin en profondeur d'analyse, dans certaines positions extrêmement tactiques. Désactiver cette fonction "EHT" permet à l'ordinateur d'analyser plus vite, mais la conséquence est qu'il peut rater un fort coup tactique.

Case h8 : Cette fonction de test du SAPHIRE, est réservée à un technicien réparateur. Elle permet d'envoyer des informations sur le logiciel via une interface .
Pour sortir des fonctions OPTION 2 appuyer sur la touche GO.

SAPHIRE est doté d'une bibliothèque d'ouvertures de 36 000 coups. Appuyez sur e5. Si SAPHIRE affiche "bH=", sa bibliothèque d'ouvertures est activée. En revanche, s'il affiche "bH", SAPHIRE se voit forcé de jouer sans sa bibliothèque d'ouverture.

4 APPENDICE

4.1 DONNEES TECHNIQUES

• Microprocesseur	H8 (Technologie RISC)
• Taille du programme	64 K de mémoire morte 129 K de mémoire vive
• Vitesse de l'horloge	26.6 égahertz
• Niveaux de jeu	56
• Recherche de mat	jusqu'en 8 coups
• Bibliothèque d'ouvertures	36 000 demi-coups
• Profondeur de la recherche jusqu'à	28 demi-coups
• Touches	24
• Consommation	50 mA à 9V
• Alimentation	4 piles LR 03 1,5 V ou adaptateur NOVAG 8210 en option

4.2 ANOMALIES DE FONCTIONNEMENT

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

Toutefois, si vous rencontrez quelque problème de fonctionnement en utilisant SAPPHIRE, 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 aucune réponse n'apparaît. 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 SAPPHIRE ne cesse d'afficher un message d'erreur "E r r" 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 SAPPHIRE est complètement bloqué et ne répond à aucune de vos sollicitations. Remettez-le à zéro en retirant les piles ou en débranchant l'adaptateur, SAPPHIRE étant en position allumé. il devrait refonctionner normalement. Lorsque vous le remettrez sous tension.

4.3 ENTRETIEN DE VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG

Essayez 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 n'ouvre aucun droit à 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.

La gamme des ORDINATEURS D'ECHECS NOVAG est distribuée en France par :

NOBLET S.A., Département Jeux,
1 Bd CHARLES DE GAULLE 92707 COLOMBES Cedex.

Le service consommateur est à votre disposition au:
(16 1) 47 60 40 84

Le service après-vente est à votre disposition au :
54 78 68 03, Société SOMAGO à BLOIS.

NOBLET S.A. est le PARTENAIRE OFFICIEL de la FEDERATION FRANCAISE DES ECHECS: il assure à ce titre la FORMATION aux ORDINATEURS D'ECHECS des FORMATEURS FEDERAUX de cette F.F.E.

Cet ordinateur d'échecs a été fabriqué suivant les normes de haute qualité et de sécurité de Novag Industries Ltd. La conformité aux normes européennes 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.