

**DES CHIFFRES
ET
DES LETTRES**

Choix du jeu

- La cartouche « DES CHIFFRES ET DES LETTRES » comporte trois jeux :

- | |
|--------------------------------------|
| 1 LE COMPTE EST BON |
| 2 LE MOT LE PLUS LONG |
| 3 DES CHIFFRES ET DES LETTRES |

Appuyer sur la touche **1** **2** ou **3** du clavier ou pointer directement le crayon optique sur le numéro du jeu sélectionné.

Les joueurs

• Nombre de joueurs

- Le titre du jeu choisi s'affiche en haut de l'écran.
- Indiquer ensuite le nombre de joueurs.

L'ordinateur affiche :



Appuyer sur la touche **1** ou **2** du clavier (ou pointer au bas de l'écran sur **1** ou **2**).

• Noms des joueurs

- Puis chaque joueur tape son nom et appuie sur **ENTREE**

Exemple :



• Options spécifiques

- Les joueurs ont la possibilité de choisir eux-mêmes certains paramètres de jeu (nombre de tours, nombre de lettres, etc.).
- Pour ces options spécifiques, se reporter à la présentation de chaque jeu.

A savoir avant de jouer...

- Les joueurs peuvent manipuler le jeu à l'aide du clavier ou du crayon optique.
- **Dans les parties à deux joueurs**, l'ordinateur fait clignoter le nom de celui qui doit intervenir.
Deux couleurs désignent tour à tour les joueurs : le vert et le bleu.
La couleur verte est attribuée au joueur ayant la main.

LE COMPTE EST BON

But du jeu

- Réaliser des calculs avec six nombres tirés au sort et les quatre opérations (+, -, ×, ÷) pour aboutir au « bon compte » (résultat prédéterminé par l'ordinateur).

Option de jeu

- Après avoir indiqué le nombre de joueurs et leur nom respectif, déterminer **LE NOMBRE DE TOURS** de la partie.
 - Taper au clavier un nombre entre 1 et 10 ou pointer l'une des touches représentées au bas de l'écran.
 - Puis agir sur la touche **ENTREE**
- La partie s'engage aussitôt...

Déroulement du jeu

- Sur l'écran apparaît :
 - le titre « LE COMPTE EST BON »,
 - le nom des joueurs,
 - les compteurs réservés au score,
 - le chronomètre,
 - les six nombres tirés au sort par l'ordinateur ainsi que le compte à trouver.
 - Les joueurs disposent de 45 secondes pour trouver le résultat.
 - Au terme de ce délai, les joueurs indiquent à tour de rôle leur résultat.
 - Taper au clavier un nombre (ou utiliser la calculette située à gauche de l'écran avec le crayon optique).
 - Puis appuyer ou pointer sur **ENTREE**
 - Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat passe à la démonstration de ses calculs.
 - Écrire chaque opération à l'aide du clavier ou de la calculette.Remarque : AU CLAVIER le signe × correspond à la touche **•** ou **×** et le signe ÷ à la touche **÷** ou **÷**.
 - Après chaque calcul intermédiaire, appuyer sur la touche **ENTREE**
- Remarque :** en cas de faute de frappe ou de pointage, utiliser la touche **←** du clavier ou **←** de la calculette.
- Si le bon compte n'a pas été trouvé, l'ordinateur affiche la solution.

- **Score**

- Si le joueur démontre correctement son calcul, il marque 8 ou 6 points selon que « le compte est bon » ou non.

- En cas d'erreur, les points vont à l'adversaire.

- L'ordinateur procède à la mise à jour du score.

- Appuyer ou pointer sur **ENTREE** pour passer au tour suivant (le numéro du tour s'affiche en rouge en haut à gauche de l'écran).

Fin de partie

- A la fin d'une partie, l'ordinateur inscrit le nom du gagnant.

- Appuyer sur **ENTREE** pour revenir au choix du jeu.

LE MOT LE PLUS LONG

But du jeu

- A partir de lettres tirées au hasard, composer le mot le plus long.

Option de jeu

- Après avoir indiqué le nombre de joueurs et leurs noms, déterminer le **NOMBRE DE TOURS** de la partie.
 - Taper au clavier un nombre entre 1 et 10 (ou pointer l'une des touches représentées au bas de l'écran).
 - Puis agir sur la touche **ENTREE** .
- Choisir ensuite de la même façon, **LE NOMBRE DE LETTRES** tirées au sort : entre 7 et 9.
- La partie s'engage aussitôt...

Déroulement du jeu

- Sur l'écran apparaît :
 - le titre « LE MOT LE PLUS LONG »,
 - le nom des joueurs,
 - les compteurs réservés au score,
 - le chronomètre,
 - la question : « consonne ou voyelle ».
- Chaque joueur tire au hasard une consonne ou une voyelle en appuyant (ou en pointant) la touche **C** ou **V** .
- Le chronomètre se déclenche. Les joueurs disposent de 45 secondes pour trouver un mot.
- Au terme de ce délai, les joueurs indiquent le nombre de lettres de leur mot en utilisant soit les touches numériques du clavier, soit en pointant celles dessinées sur l'écran.
- Le joueur ayant fait la meilleure annonce, inscrit son mot. Il dispose pour cela de 15 secondes.
 - Il tape les lettres au clavier ;
 - ou il les pointe sur l'écran et les place au fur et à mesure dans la rangée de cases vierges qui vient s'afficher à l'écran.
- **Validation du mot**
 - Si le mot est correct, appuyer sur la touche **O** ;
 - sinon appuyer sur la touche **N** .

- **Score**

- Si le mot est accepté, le joueur marque autant de points que son mot comporte de lettres.
- En cas d'erreur dans le nombre de lettres, ou d'invalidation, les points vont à l'adversaire.

- L'ordinateur procède à la mise à jour du score.
- Appuyer ou pointer sur **ENTREE** pour passer au tour suivant.

Fin de partie

- A la fin d'une partie, l'ordinateur affiche le nom du gagnant.
- Appuyer sur **ENTREE** pour revenir au choix du jeu.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

- Ce jeu reprend les principes et les manipulations des jeux précédents « LE COMPTE EST BON » et « LE MOT LE PLUS LONG ».
- Les règles sont strictement identiques à celles appliquées dans le jeu télévisé du même nom.
- Une option est cependant proposée : **OPTION ÉMISSION (O...N)**.
 - Si les joueurs répondent OUI (touche **O**), l'enchaînement des tours se fait automatiquement.
 - Si les joueurs répondent NON (touche **N**), il leur faudra appuyer ou pointer sur la touche **ENTRÉE** à la fin de chaque tour pour passer au suivant.
- Une partie se joue en 10 TOURS.

CONDITIONS DE GARANTIE

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication de programme.

Échange standard du logiciel chez votre revendeur

Cet échange est gratuit pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les cartouches et les disquettes.

LISTE DES LOGICIELS VIFI NATHAN SUR TO7 TO7/70 ET MO5

JEUX

GEMINI : Les cartes retournées

MOTUS : Chercher le mot

TRIDI 444 : Aligner 4 pions dans l'espace

TRAP : La labyrinthe

PICTOR : La palette magique

MELODIA : Jeu de création musicale

QUEST : Questions-réponses

BACKGAMMON : Un classique

MELIMEMOT : Chercher les mots

YAMS POKER SOLITAIRE : Trois grands classiques

LABYRINTHE SURVIE : Jeu de stratégie

INITIATION AUX ECHECS : Trois volumes

JE DESSINE : Création graphique

UN MOT POUR LE COMPTE : Jeu de chiffres et de lettres

SYNTHETIA : Synthétiseur musical

MICRODIDACTS

PRÉÉLÉMENTAIRE

RONDE DES CHIFFRES : A partir de 2 ans

RONDES DES FORMES : A partir de 2 ans

SIGNES DANS L'ESPACE : A partir de 5 ans

NOIX DE COCO : Ensemble, logique, relations (sur TO7 et TO7/70-
uniquement)

ÉLÉMENTAIRE

CARRÉ MAGIQUE : Savoir calculer (sur TO7 et TO7/70 uniquement)

ENCADREMENT : Savoir calculer (sur TO7 et TO7/70 uniquement)

L'HORLOGE : Savoir lire l'heure (sur TO7 et TO7/70 uniquement)

LA CAROTTE MALICIEUSE : Se repérer et se déplacer sur un plan quadrillé

MES PREMIERS MOTS CROISÉS : Français - vocabulaire - 2 volumes

MOTS EN FLEURS : Construire des mots

CARTE DE FRANCE : Mers, fleuves, villes et montagnes

COLLÈGE

MULTIPLICATIONS CASSE-TÊTE :

LANGUES

GUTEN TAG : 2 volumes doubles (sur TO7 et TO7/70 uniquement)

ANGLAIS : 4 volumes doubles

INFORMATIQUE

DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE : Premiers programmes

INITIATION AU LANGAGE BASIC : 6 volumes (sur TO7 uniquement)

PREMIERS PAS VERS LE BASIC : 2 volumes (sur MO5 uniquement)

ET ENCORE...

LA CLÉ DES CHANTS : Exercices de solfège

LIRE VITE ET BIEN : Lecture rapide... et beaucoup d'autres programmes...

De cette notice, cassette ou cartouche protégée par ©,
toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit :
électronique, électrique, magnétique, optique laser, acoustique, impression,
ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir
est strictement interdite sous peine de poursuite
Copyright © 1984 by VIFJ INTERNATIONAL
17 rue d'Uzès 75002 PARIS
Imp. Barbellion - 990.54.73