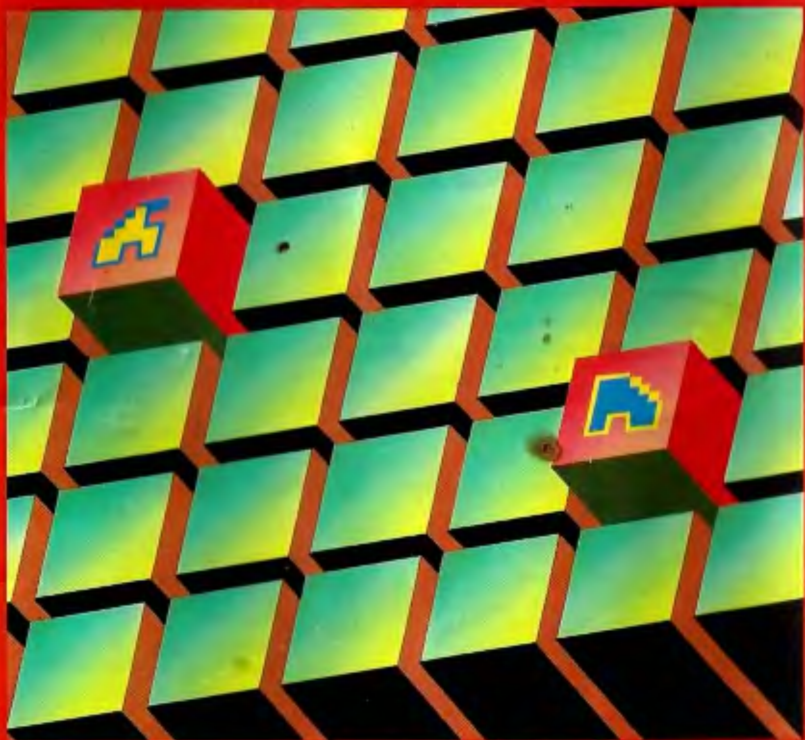


M05



GEMINI

LES CARTES RETOURNÉES

45.0005



MISE EN MARCHÉ DU JEU

Pour commencer :

- Introduire la cartouche dans l'emplacement prévu à cet effet, en haut à gauche de la console du M05.

- Puis, brancher l'alimentation du M05.

Attention !

Ne pas brancher l'alimentation avant d'avoir introduit la cartouche de jeu.

- Pour jouer :

Pour passer de la page de présentation au jeu lui-même, le joueur appuie sur une touche du clavier (barre d'espace, par exemple).

Le crayon optique :

Optionnel (sauf indications contraires) ... mais recommandé pour certains jeux.

Pour la plupart des jeux, la double commande est prévue. Le joueur peut jouer à l'aide des touches du clavier ou du crayon optique. Cependant, le crayon optique est souvent recommandé pour des raisons de facilité.

Pour régler le crayon optique :

Lorsque la page de présentation est affichée, appuyer sur la touche **RAZ**. Pour régler le crayon optique, le pointer sur le trait blanc qui apparaît au milieu de l'écran. Dès qu'un « BIP » se fait entendre, le crayon optique est réglé et le M05 passe à la page suivante du jeu.

N.B. : Ceci ne concerne pas les jeux utilisant exclusivement les manettes de jeu (exemple : TRAP).

BUT DU JEU

Découvrir, en un minimum de coups d'essai, des paires ou des triplets (2 ou 3 cartes semblables) dans un jeu de cartes cachées.

PRINCIPES

- Le joueur choisit son mode de jeu (seul ou à 2 joueurs) et un niveau de difficulté.
- A chaque coup, il retourne 2 (ou 3) cartes. Si elles sont semblables, elles restent affichées et le joueur gagne des points, sinon elles se retournent.
- Le joueur essaie donc de se souvenir des emplacements de ces cartes, pour découvrir celles qui sont identiques (toutes les cartes appartiennent à une paire ou à un triplet).
- Son score dépend du nombre de paires ou de triplets qu'il a réussi à découvrir, et du nombre de coups d'essai pour y parvenir.

PRÉPARATION DU JEU

Pour passer de la page de présentation au jeu lui-même, le joueur appuie sur la barre d'espace située en bas du clavier.

I – Choix du mode de jeu

- Le joueur a le choix entre 2 modes de jeu : seul, ou à 2 joueurs.

Ce choix se fait à l'apparition sur l'écran de :



- Le joueur répond en tapant sur le clavier soit le chiffre **1** pour jouer seul, soit le chiffre **2** pour jouer contre un adversaire.

a) Seul

Apparaît sur l'écran :



- Le joueur tape son prénom sur le clavier.
- Puis il appuie sur **ENTREE**

b) A 2 joueurs

Apparaît sur l'écran :



- Le joueur n° 1 tape son prénom sur le clavier.

Puis, il appuie sur **ENTREE**

- Le joueur n° 2 tape alors son prénom, puis appuie sur **ENTREE**

Apparaît en bas de l'écran :



- Les joueurs choisissent celui qui commence la partie : pour le joueur n° 1, appuyer sur **ACC** ; pour le joueur n° 2, appuyer sur la barre d'espace.

Nota : Si un joueur fait une erreur de frappe, il utilise la touche **←** pour revenir en arrière et corriger la lettre ou le mot en question. La touche **→** lui permet d'aller dans l'autre sens.

II – Choix du niveau de jeu

Le joueur choisit un niveau de difficulté entre 1 et 19.

Ce choix se fait à l'apparition sur l'écran de :



Selon le niveau de difficulté (voir tableau récapitulatif) :

- Le nombre total de cartes est de 20, 30, ou 36.
- Le nombre de cartes à associer varie : paire ou triplet.
- Les symboles représentés sur les cartes sont différents : chiffres, lettres, dessins ou figures géométriques.
- Le nombre de couleurs différentes pour chaque symbole varie de 1 à 3.
- Le score maximum varie de 50 à 96 points. Le joueur tape le nombre correspondant au niveau de jeu choisi, puis sur **ENTREE**

Niveau de jeu	Nombre de cartes sur la grille	Nombre de cartes à associer (paire ou triplet)	Catégories de symboles	Nombre de couleurs différentes pour 1 symbole	Nombre de symboles différents (sans tenir compte des différentes couleurs)
1	20	2	Chiffres	1	10
2	30	3	Chiffres	1	10
3	20	2	Lettres	1	10
4	36	2	Lettres	1	18
5	30	3	Lettres	1	10
6	20	2	Dessins	1	10
7	36	2	Dessins	1	18
8	30	3	Dessins	1	10
9	36	2	Dessins	2	9
10	36	2	Dessins	3	6
11	36	3	Dessins	2	6
12	36	3	Dessins	3	4
13	20	2	Figures	1	10
14	36	2	Figures	1	18
15	30	3	Figures	1	10
16	36	2	Figures	2	9
17	36	2	Figures	3	6
18	36	3	Figures	2	6
19	36	3	Figures	3	4

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur voit apparaître sur l'écran :



Généralités

- Entre le tableau noir et l'ardoise apparaissent des cartes. Elles indiquent au joueur le nombre de cartes qu'il doit retourner à chaque coup : 2 pour les paires, 3 pour les triplets.
- Lorsque le joueur voit apparaître son prénom sur l'ardoise, c'est à son tour de jouer.
- Pour retourner les cartes, il a deux possibilités :
 - soit en les pointant successivement sur l'écran avec le crayon optique ;
 - soit en tapant sur le clavier les coordonnées de chaque carte.
- Si le joueur fait une erreur concernant la première donnée (chiffre ou lettre), il peut la corriger en appuyant immédiatement sur **←** et en tapant la donnée correcte. (Exemple : il veut retourner la carte B3, mais il tape par erreur A . Il appuie alors sur **←** , puis tape B et 3) .
- Lorsque le joueur a retourné 2 (ou 3) cartes identiques (représentant le même symbole) et de la même couleur, elles restent affichées. Mais, si elles sont différentes, elles se retournent au bout de 2 secondes.



- Le score 0 est affiché en début de partie, accompagné du score maximum. Les points sont cumulés à chaque tour : chaque paire découverte donne 6 points (9 points pour un triplet), et chaque essai raté ôte 1 point.
- La partie s'arrête lorsque toutes les paires (ou triplets) ont été découvertes.
- Le joueur peut aussi interrompre la partie avant la fin en appuyant sur **STOP** : le reste des cartes se retourne sur fond jaune.

a) Seul

- Le joueur retourne à chaque coup 2 (ou 3) cartes de son choix.
- Il s'arrête lorsque toutes les cartes sont retournées.
- Son score cumulé s'affiche au fur et à mesure de la partie, ainsi que son nombre d'essais.

b) A 2 joueurs

- Chaque joueur retourne à son tour 2 (ou 3) cartes, lorsque son prénom s'affiche sur l'ardoise.
- Lorsqu'un joueur découvre une paire (ou un triplet), son prénom reste affiché et il rejoue jusqu'à ce qu'il se trompe. C'est alors au tour de son adversaire.
- Les joueurs continuent jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées.
- Les deux scores cumulés s'affichent au fur et à mesure de la partie, ainsi que le nombre total d'essais.
- Le gagnant est celui qui obtient le plus haut score en fin de partie.

Resultats et score



Sur le tableau, apparaissent dans l'ordre :

- Le nombre de parties jouées derrière le signe \odot
- Le nombre d'essais derrière le signe \otimes
- Le score de la partie qui vient d'être jouée : c'est-à-dire, le nombre de points obtenus par rapport au score maximum.
- Le meilleur score obtenu après plusieurs parties au même niveau de jeu. Dans le cas de 2 joueurs, il s'agit du cumul des scores des parties jouées.
- L'astérisque * apparaît à chaque fois que le joueur bat son meilleur score, après plusieurs parties au même niveau de jeu ; et à 2 joueurs, il accompagne le meilleur score de la partie qui vient d'être jouée.
- La coupe Υ est attribuée à celui des 2 joueurs qui a le meilleur score cumulé.

Nouvelle partie ou arrêt du jeu

Sur l'ardoise apparaît : \blacktriangle ?

- Si le joueur veut refaire une partie et changer de mode de jeu, il appuie sur **ACC** . Il revient alors au point de départ, choisit un nouveau mode de jeu et le niveau de difficulté.
- Si le joueur conserve le même mode de jeu, il lui suffit d'appuyer sur la barre d'espace. A 2 joueurs, l'ordinateur attribue successivement la première place au joueur 1, puis au joueur 2 : chacun commence une partie à tour de rôle.
- Si, par contre, il veut s'arrêter de jouer, il appuie sur **STOP** .

NOTES:

NOTES:

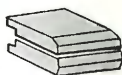
NOTES:

MO5

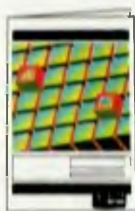
1 OU 2 JOUEURS
A PARTIR DE 8 ANS

GEMINI

Dans un jeu de cartes cachées, mémoriser l'emplacement de chacune d'entre elles afin de découvrir, en un minimum de coups, des paires ou triplets (2 ou 3 cartes identiques).



1 CARTOUCHE



1 MANUEL
D'UTILISATION

A chaque niveau de jeu correspondent des symboles et des couleurs différentes. De même, le nombre de cartes contenues dans le jeu est plus ou moins grand (de 20 à 36 cartes). Une fois le niveau de difficulté choisi, le (ou les) joueur(s) peut commencer. A chaque tour, il retourne 2 (ou 3) cartes. Elles sont identiques... elles restent affichées et le joueur gagne des points ! Sinon, elles se retournent. Le joueur exerce donc sa mémoire visuelle en essayant de se souvenir des emplacements des cartes. A la fin de la partie, le score dépendra du nombre de paires ou de triplets découverts et du nombre de coups tentés pour y parvenir.



CONFIGURATION DE BASE

1 UNITÉ CENTRALE



De cette cassette protégée par copyright ©, toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite. Copyright © 1983 by Vi Fi INTERNATIONAL 17, Rue d'Uzès 75002 PARIS Darbois 990 54 73