



UC 90.001  
Unité centrale



MK 90.090  
Lecteur-enregistreur  
de programmes



EM 90.018  
Extension mémoire  
CC 90.232  
Contrôleur de communication  
CJ 90.101  
Contrôleur de jeux



PR 90.040  
Imprimante thermique



CU 90.715  
Lecteur et contrôleur  
de disquettes



● **Systeme minimum**



Du plus simple...

...

au plus compliqué.

## GEMINI

Jeu de mémoire.

A partir de 8 ans.

Seul, ou à 2.

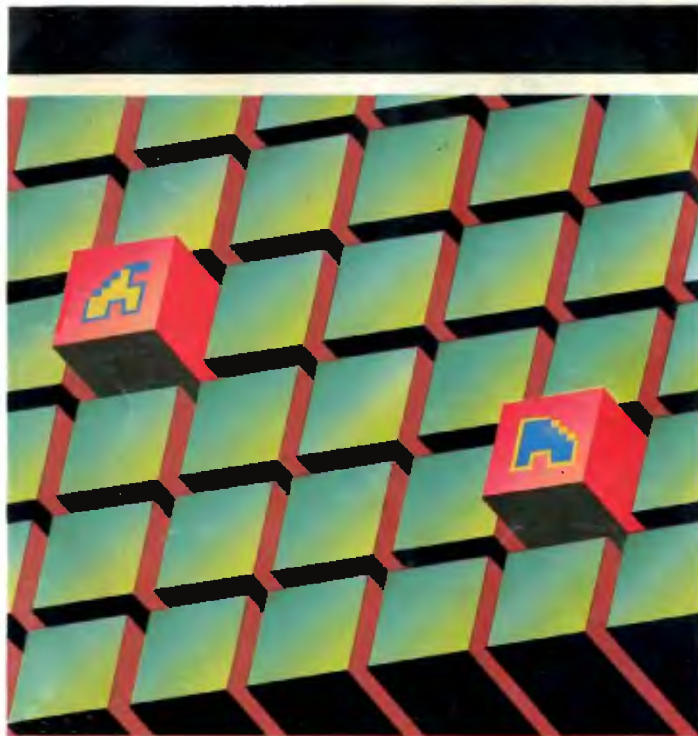
19 niveaux de difficulté.

Clavier et/ou crayon optique.

Les cartes retournées

### 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.



## GEMINI

Les cartes retournées



De cette notice protégée par copyright ©, toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen électronique, électro-magnétique, optique, laser, acoustique ou tout les autres technologies similaires est formellement interdite sous peine de poursuite. Copyright © 1982 by Librairie Fernand NATHAN 92, Bd Saint-Germain 75005 PARIS

41.0005



## 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.

### 1 - 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 **ENTRÉE**

| 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.

Sur le tableau, apparaissent dans l'ordre :

- Le nombre de parties jouées derrière le signe Ⓛ

- Le nombre d'essais derrière le signe ✕

- 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  est attribuée à celui des 2 joueurs qui a le meilleur score cumulé.

## Nouvelle partie ou arrêt du jeu

Sur l'ardoise apparaît :  ?

- Si le joueur veut refaire une partie et changer de mode de jeu, il appuie sur **ABC** . 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 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** .

## Résultats et score

