

TELE/ORDINATEUR
SYSTEME



LOGICOD

41.0004



BUT DU JEU

Découvrir, en un minimum de coups d'essai, la combinaison secrète de pions de formes et de couleurs différentes dissimulée par l'ordinateur ou par une personne.

PRINCIPES

- Le joueur choisit un mode de jeu : contre l'ordinateur ou à plusieurs joueurs.
- Le joueur choisit un niveau de difficulté : 1 à 12.
- La combinaison peut comporter de 3 à 8 pions.
- Ces pions se différencient par leur forme (7 possibilités) et par leur couleur (7 possibilités).
- Le joueur détermine les composantes de sa combinaison : nombre de pions, de couleurs et de formes.
- 2 types de jeu différents sont possibles : l'un plus facile avec une combinaison secrète fixe, et l'autre plus difficile avec une combinaison secrète comprenant une permutation de 2 pions.
- Une fois la combinaison secrète programmée, le joueur fait des propositions à l'ordinateur, jusqu'à ce qu'il découvre la bonne solution.
- A chaque essai et en fonction du mode de réponse choisi, l'ordinateur indique quels éléments sont bons de couleur et de forme et s'ils sont bien ou mal placés.
- Chaque essai diminue le capital de points du joueur. Donc le joueur gagnant est celui qui a le plus de points en fin de partie.

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.

Choix du mode de jeu

- Le joueur a le choix entre deux modes de jeu : seul ou à plusieurs contre l'ordinateur.

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



a) Seul contre l'ordinateur

- Le joueur tape au clavier la touche **1**
- Puis il tape son prénom et **ENTREE**
- S'il a fait une erreur d'orthographe, il peut utiliser la touche **←** pour revenir en arrière et corriger la lettre en question. La touche **→** lui permet d'aller dans l'autre sens.

b) A plusieurs contre l'ordinateur

- L'un des joueurs tape au clavier un chiffre entre **2** et **4** en fonction du nombre de participants.
- Puis chaque joueur tape son prénom à tour de rôle et tape ensuite à chaque fois sur **ENTREE**

Choix du niveau de jeu

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



Le joueur peut choisir un niveau de jeu (1 à 12). Ces niveaux définissent des options de jeu :

Mode de placé ou normal.

En mode placé, les pions de la réponse sont à l'emplacement correspondant à la proposition du joueur.

En mode normal, les pions de la réponse sont groupés de gauche à droite : pions bien placés puis pions mal placés.

Pions en double ou non.

En cas d'option "pas de pions en double", on ne peut pas avoir 2 pions de la même couleur et de la même forme dans la combinaison secrète.

En cas d'option "pions en double possibles", on peut aussi bien avoir des pions et de même couleur et de même forme, que des pions totalement différents les uns des autres.

Combinaison mobile ou fixe.

En cas d'option "combinaison fixe" la combinaison secrète ne change pas.

En cas d'option "combinaison mobile", après chaque proposition du joueur, 2 pions adjacents et seulement 2 peuvent être échangés. Le joueur ne sait pas s'ils ont été échangés, et si oui ne connaît pas lesquels.

TABLEAU RÉCAPITULATIF

	Doubles autorisés	Mode placé	combinaison fixe	Symbole couleur ou forme fausse
Niveau 1		●	●	●
Niveau 2	●	●	●	●
Niveau 3			●	●
Niveau 4	●		●	●
Niveau 5				●
Niveau 6	●			●
Niveau 7		●	●	
Niveau 8	●	●	●	
Niveau 9			●	
Niveau 10	●		●	
Niveau 11				
Niveau 12	●			

Après avoir fait son choix, le joueur tape au clavier un nombre de 1 à 12 inclus, puis la touche **ENTRÉE**

Choix du codeur

a) Seul contre l'ordinateur

Sur l'écran apparaît :



Le joueur choisit qui va coder la combinaison secrète : l'ordinateur ou une personne

- si c'est l'ordinateur, le joueur tape au clavier **ACC**
- si c'est une personne, le joueur tape sur la barre d'espace située en bas du clavier

b) A plusieurs

C'est toujours l'ordinateur qui code la combinaison de chacun des joueurs.

Choix de la combinaison

Quel que soit le mode de jeu choisi (seul ou à plusieurs), l'ordinateur interroge le(s) joueur(s) sur la composition de la combinaison secrète souhaitée (nombre de pions, de couleurs, de formes) :

le joueur tape à chaque fois au clavier le nombre correspondant



Tous les choix sont affichés sur l'écran :



- Si le joueur veut valider l'ensemble de ses choix, il frappe **ACC** au clavier.
- Sinon, il appuie sur la barre d'espace et recommence depuis le début le choix du niveau de jeu.
- Dans le cas de plusieurs joueurs en présence, lorsque le 1^{er} a fait l'ensemble de ses choix et les a validés, l'ordinateur propose alors au joueur suivant de garder le même niveau de jeu et les mêmes options que le 1^{er} joueur.
- Si ce 2^e joueur est d'accord, il utilise **ACC** pour valider. Sinon, il appuie sur la barre d'espace et fait ses propres choix, comme le 1^{er} joueur.
- Dans les jeux où l'ordinateur est le codeur, il affiche le nombre de pions, de couleurs et de formes composant la combinaison à trouver.
- Dans les jeux où le codeur est une personne, l'ordinateur affiche également le nombre de pions, de couleurs et de formes choisis par le joueur. Et le codeur devra composer la combinaison secrète uniquement à partir de ce qui est affiché sur l'écran par l'ordinateur.

Entrée de la combinaison par le codeur

Entrée au clavier :

Le codeur tape, par exemple, 3, puis J, puis L : le pion n° 3 sera un losange jaune, etc.

Entrée au crayon optique :

Le codeur pointe directement dans les boîtes le numéro pour la place du pion, 1 lettre pour la couleur et 1 lettre pour sa forme.

Contrôle

- Avant la validation, le codeur doit faire attention à ce que le choix des éléments de sa combinaison corresponde au niveau de jeu défini au départ par le joueur.
- En effet, dans les niveaux de jeu 1, 3, 5, 7, 9, 11, les pions en double (même couleur et même forme) ne sont pas acceptés. Si un pion a cependant été entré en double, il n'apparaîtra qu'une seule fois sur l'écran et le codeur devra en choisir un autre pour compléter la combinaison.

Validation

- Lorsque la combinaison est complète et vérifiée, le codeur doit valider ses choix en tapant au clavier ou en pointant au crayon optique **ACC**. Tant que le codeur n'a pas validé, il peut modifier à loisir le choix de sa combinaison.

DÉROULEMENT DU JEU

Entrée de la proposition

La partie peut commencer lorsque le joueur voit apparaître sur l'écran :



- Le joueur entre sa proposition de combinaison en entier, qui est visualisée sur l'écran.



Au dessus de l'ardoise, figure le niveau de jeu choisi.

- Il doit ensuite valider sa proposition en tapant au clavier ou en pointant au crayon optique **ACC**

Réponse de l'ordinateur

L'ordinateur donne sa réponse à une proposition de combinaison en affichant des pions de couleur, ou un pion.

- **Il Indique :**

par un pion JAUNE 0 :

un pion BIEN PLACÉ de la BONNE COULEUR ET de la BONNE FORME.

par un pion ROUGE X :

un pion MAL PLACÉ de la BONNE COULEUR ET de la BONNE FORME.

par un pion ROUGE X :

un pion de la BONNE FORME ET de la MAUVAISE COULEUR (ou de la BONNE COULEUR ET de la MAUVAISE FORME) BIEN PLACE OU MAL PLACE. (Uniquement pour les niveaux 1 à 6).

par un point JAUNE ● :

un pion de la MAUVAISE FORME ET de la MAUVAISE COULEUR à tous les niveaux de jeu, et un pion de la MAUVAISE FORME OU de la MAUVAISE COULEUR pour les niveaux 7 à 12.

- Si l'option du joueur est MODE PLACÉ (niveaux 1, 2, 7, 8), les pions de la réponse sont à la place correspondante à la proposition du joueur.
- Si l'option du joueur est MODE NORMAL (niveaux 3 à 6 et 9 à 12), les pions de la réponse sont alignés DANS L'ORDRE, à partir de la gauche : bien placés, mal placés, éventuellement avec une forme ou une couleur fausse.

Exemple: un joueur a choisi une combinaison à 4 pions, 5 couleurs et 7 formes, et le niveau de jeu n° 1 en mode placé.

Combinaison secrète

   
noir bleu jaune rouge

Proposition du joueur

Réponse de l'ordinateur

       

Nota: L'ordinateur recherche dans l'ordre :

- les pions bien placés ;
- les pions mal placés ;
- les pions de mauvaise forme ou de mauvaise couleur ;
et ceci de droite à gauche.

à  , l'ordinateur répond : 

le palet bleu existe dans la combinaison et il est bien placé.
Aucun autre pion de la bonne forme et de la bonne couleur n'est bien placé ni mal placé, l'ordinateur analyse donc ceux qui sont de la mauvaise forme ou de la mauvaise couleur.

à  , l'ordinateur répond : 

un  rouge existe dans la combinaison (l'ordinateur indique le rouge).

à  , l'ordinateur répond : 

un  carré noir existe dans la combinaison (l'ordinateur indique le noir).

à  , l'ordinateur répond : 

un  jaune existe dans la combinaison (l'ordinateur indique le ).

Exemple: un joueur a choisi, comme dans l'exemple précédent, une combinaison à 4 pions, 5 couleurs et 7 formes, et le niveau de jeu n° 1 en mode placé.

Combinaison secrète

■ noir ● bleu ◆ jaune ✕ mauve

Proposition du joueur

✕ ● ◆ ■

Réponse de l'ordinateur

✕ 0 ● ✕

Nota: Il est important de se souvenir, pour les niveaux 1 à 6, que:

- l'analyse se fait de droite à gauche, et que la présence de ● ne signifie pas forcément forme et couleur fausses.
- la réponse ✕ donne une information complémentaire permettant de trouver la combinaison secrète en un nombre de coups plus restreints.

à ● , l'ordinateur répond : 0

le palet bleu existe dans la combinaison et il est bien placé. Aucun autre pion de la bonne forme et de la bonne couleur n'est bien placé ni mal placé, l'ordinateur analyse donc ceux qui sont de la mauvaise forme ou de la mauvaise couleur.

à ■ , l'ordinateur répond : ✕

il existe donc dans la combinaison secrète, soit un pion rouge de forme autre que le carré, soit un carré de couleur autre que le rouge (dans l'exemple, carré noir en position 1).

à ◆ , l'ordinateur répond : ●

l'ordinateur aurait dû répondre ✕ à cause du carré noir en position 1. Mais, comme celui-ci a déjà été pris par le carré rouge précédent et qu'il n'y a pas d'autre losange ou d'autre forme noire dans la combinaison secrète, il répond ●.

à ✕ , l'ordinateur répond : ✕

il existe un ◆ jaune dans la combinaison secrète en position 3.

Visualisation

- Lorsque le nombre de propositions dépasse 8, les 3 premières ne sont plus visibles à l'écran. Mais, par contre, les 5 dernières sont toujours affichées.

- Pour revoir d'anciennes propositions, le joueur utilisera au clavier les touches : **↑** **↓**

- ↑** fait remonter vers les premières propositions

- ↓** fait descendre vers les dernières.

- Si le joueur le souhaite, il peut recopier entièrement sa proposition précédente en tapant **↵** au clavier ou en le pointant directement sur l'écran.

Il apporte ensuite les modifications nécessaires uniquement sur les pions de son choix, ce qui lui fait gagner du temps.

(Si le joueur avait déjà placé un ou plusieurs pions, ne sont copiés que les pions manquants).

Résultats



- Si l'un des joueurs souhaite abandonner la recherche de la combinaison, il utilise **STOP** (clavier ou crayon optique). Son score s'affiche, ainsi que la combinaison secrète qu'il devait trouver.

- Si le 2^e joueur veut commencer à son tour, il appuie sur **ENTREE**

Calcul du score

Le score est calculé de la façon suivante ;

Si le joueur a trouvé la solution :

Le score est = 100 – le nombre de propositions du joueur.

Si le joueur n'a pas trouvé la solution (abandon de la combinaison), deux cas peuvent se présenter :

- Le joueur n'a aucun pion bien placé ou mal placé, dans ce cas, le score est nul.

- Le joueur a 1 ou plusieurs pions bien ou/et mal placés, alors la formule de calcul correspond à soustraire :

- Le nombre de propositions.

- 5, puis 10, 15 ... pour les pions mal placés.

- 10, puis 15, 20 ... pour les pions non trouvés.

Affichage du score

Pour chaque joueur, il y a deux scores :

- Le score obtenu en fin de combinaison.
- Le score total, qui est le cumul de tous les scores précédents.

L'affichage est différent selon qu'une ou plusieurs personnes jouent contre l'ordinateur :

● Seul contre l'ordinateur

Seuls sont affichés le nom du joueur, le score de la partie, le score total.

A) Plusieurs joueurs

Deux cas se présentent :

Les joueurs n'ont pas joué le même nombre de parties.

Sont affichés pour chaque joueur : le nom, le score, (s'il a joué) le score total. Pour ceux qui ont abandonné, on affiche le nom sans score.

Les joueurs ont joué le même nombre de parties

En plus de ce qui est affiché, s'ajoutent deux symboles :

- Un astérisque * indiquant le gagnant (ou les gagnants) de la partie (si tous les joueurs ont fait le même nombre de points il n'y a pas d'astérisque).
- Une coupe 🏆 indiquant le (ou les) plus grand score total (si tous les joueurs ont le même score total, il n'y a pas de coupe).

Nouvelle partie ou arrêt du jeu

Sur l'ardoise apparaît le nom du 1^{er} joueur accompagné de : 🏠 ?

- S'il veut refaire une partie en changeant d'options, il utilise **ACC** et refait ses choix ;
- S'il veut refaire une partie avec les mêmes options, il appuie sur la barre d'espace,
- Si, par contre, il veut s'arrêter, il utilise **STOP** .

Et ainsi de suite pour les autres joueurs.



UC 90.001
Unité centrale



MK 90.090
Lecteur-enregistreur
de programmes



EM 90.016
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



● **Système minimum.**



Composez votre
combinaison.



Proposez...



Résultats et score.

LOGICOD

Jeu de déduction

Dès 10 ans

1 à 4 joueurs

12 niveaux de difficulté

Clavier + crayon optique

BUT DU JEU

Découvrir, en un minimum de coups d'essai
la combinaison secrète de pions de formes
et de couleurs différentes dissimulés
par l'ordinateur.

