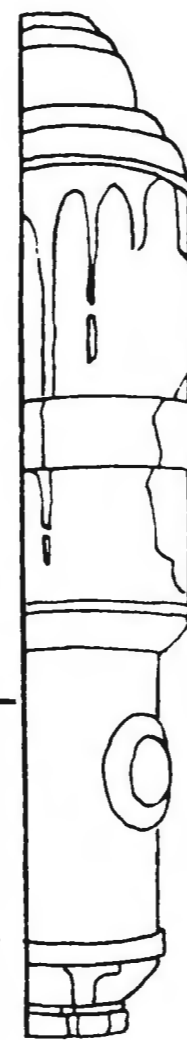


MATHEMATIQUES

MONSTER MINE



Matière : Mathématiques

Niveau : Collège - Lycée

Matériel : MO5, TO7/70 (support : cassette)

Objectif : Jeu de logique qui invite l'élève à
rechercher des propositions pertinentes et
effectuer des déductions à partir de la
comparaison de plusieurs propositions.

MISE EN SERVICE

CHARGEMENT DU PROGRAMME SUR MO5 OU TO7/70 (CASSETTE)

1) Vérifier que tous les éléments nécessaires au fonctionnement de MONSTER MINE sont présents, alimentés et reliés :

- Le moniteur
- l'unité centrale : MO5 ou TO7/70.
- une cartouche MEMO 7 BASIC si vous possédez un TO7/70.
- un lecteur enregistreur de cassettes magnétiques.

2) mettre en marche d'abord le moniteur, puis l'unité centrale.

3) placer la cassette contenant le programme MONSTER MINE dans le lecteur. Vérifier qu'elle est bien reboîtiée.

4) mettre le lecteur en position de lecture et lancer le chargement du programme en :

- sélectionnant l'option 2 du menu du micro-ordinateur (TO7/70)
- tapant RUN'' CASS: suivi de la touche **ENTREE** (MO5).

5) le lecteur démarre et la page de présentation s'affiche après quelques instants.

6) appuyer sur une touche quelconque du clavier ; le lecteur de cassette se met à nouveau en marche et, au bout de quelques minutes, le premier écran du programme apparaît.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Ce jeu est un casse-tête logique.

Le but consiste à deviner les pièces constitutives d'un visage "frankensteinien" dont le cou, la bouche, le nez, les yeux et les oreilles peuvent avoir la forme d'un écran, d'une vis, d'une pointe, d'un crochet ou d'un étau.

Au joueur de poser les bonnes questions pour découvrir la bonne disposition des pièces.

- Ce jeu fait partie d'une catégorie de jeux logiques susceptibles de multiples versions. Dans tous les cas, il s'agit de retrouver les positions d'un certain nombre de pièces. Pour cela, le joueur propose pour chacune des positions possibles une pièce. Un autre joueur (ou la machine) lui dit alors si sa proposition est bonne ou mauvaise. Dans ce dernier cas, il lui fournit deux renseignements :

- le nombre de pièces bien placées

- le nombre de pièces mal placées mais qui auraient la "qualité" pour être placées ailleurs.

- Exemple :

Les "pièces" sont les chiffres 0 à 9. Il s'agit de deviner un nombre de 4 chiffres. Supposons que le nombre caché soit 1789. Si le joueur propose 9182, on lui répondra que sa proposition n'est pas bonne mais qu'un chiffre est bien placé et que deux chiffres sont mal placés mais seraient utiles dans sa proposition.

- En exploitant logiquement les réponses, et en faisant des propositions astucieuses, le joueur peut découvrir la "configuration" cachée plus ou moins rapidement. La version commerciale la plus connue de ce jeu n'est pas très spectaculaire. Nous avons préféré ici une version plus graphiquement monstrueuse, la difficulté intellectuelle restant la même.

DÉROULEMENT

- La page-titre montre le monstre dans tous ses états. Frappez une touche quelconque. Quelques indications vous sont rappelées ; frappez une touche : un menu apparaît.

Choisissez un nombre puis validez par **ENTREE** . Plus il y aura d'éléments, plus votre réflexion sera difficile.

- L'écran du jeu apparaît présentant :

- en haut à gauche apparaissent les pièces utilisables pour composer les cinq éléments du visage.

- les propositions précédentes sont rappelées à droite de l'écran.

- en bas de l'écran s'affiche l'une après l'autre les pièces possibles pour chacun des cinq éléments du visage (le cou, puis la bouche, le nez, les yeux et enfin les oreilles). Pour choisir la pièce, frappez sur une touche quelconque au moment où vous la voyez.

Pour faire une proposition de composition de visage du monstre, choisissez 5 fois une pièce en frappant sur une touche quelconque. La proposition est illustrée sur le dessin du visage et rangée dans le tableau à la suite des coups précédents : la colonne marquée BP indique le nombre de pièces bien placées sur les cinq pièces, et la colonne UT indique le nombre de pièces mal placées mais utiles si elles étaient placées ailleurs.

- La suite de toutes vos propositions précédentes est toujours visible sur la droite de l'écran afin de guider votre réflexion (les cinq derniers coups apparaissent ; pour revoir les autres, utilisez les flèches **↑** et **↓**).

- Si vous finissez par proposer la bonne configuration, vous serez félicité.

- Si vous n'y parvenez pas et voulez la connaître, appuyez sur **RAZ** .

QUELQUES CONSEILS STRATEGIQUES

- Si vous n'avez pas l'habitude de ce genre de jeu, nous vous conseillons de commencer avec deux sortes de pièces seulement. Vous y apprendrez les rudiments de logique nécessaires.

Lorsque vous réussirez à découvrir le visage, avec cinq sortes de pièces possibles, ceci en une dizaine de coups, vous aurez parfaitement maîtrisé la logique du jeu.

- En proposant d'abord une configuration de pièces toutes identiques, vous obtenez de bons renseignements. Si l'on vous répond qu'il y a deux pièces bien placées et une autre utile, vous savez alors qu'il ne reste que deux autres pièces à trouver. En particulier, si vous ne jouez qu'avec deux sortes de pièces, aucune ne vous sera indiquée comme étant mal placée mais utile, et vous n'aurez plus qu'à déterminer la position de l'autre sorte de pièce.

- Lorsque vous savez qu'une certaine sorte de pièce est utile, le mieux est d'essayer pour elle toutes les positions possibles.

Dans une première étape, vous pourrez effectuer ces essais en gardant la même configuration des autres pièces. Vous obtiendrez ainsi des déductions simples. Mais cela vous comptera de nombreux coups et, avec l'habitude, vous préférerez chercher plusieurs éléments à la fois. Le jeu est alors plus compliqué mais vous pourrez vous aider d'un crayon et d'une feuille de papier.

- Afin de gagner des coups, assurez vous toujours que vous ne proposez que des configurations possibles. Si vous n'en trouvez pas facilement, c'est que le nombre de possibilités est restreinte et qu'un effort de logique vous amènera rapidement à la bonne solution.