



UN MOT POUR LE COMPTE

Ariel Levy

Copyright © VIFI INTERNATIONAL 1984

UN MOT POUR LE COMPTE

- Jonglez avec les mots et les opérations 3
- Fixez-vous-même les conditions de jeu 4

FAITES VOTRE JEU

- Les conditions de jeu 5
- Choix des cartes et de la mire 6

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- Présentation de l'écran 8
- Comment répondre 9
- Score 10
- Fin de la partie 10

ANNEXE

- 11



UN MOT POUR LE COMPTE

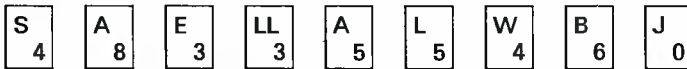
JONGLEZ AVEC LES MOTS ET LES OPERATIONS !

- Tout comme le chameau qui y puise son énergie, sachez tirer profit de vos deux bosses : celle des maths et celle des lettres !
- Avec 9 cartes portant chacune une lettre et un chiffre, composez simultanément un mot et une suite d'opérations dont le résultat atteindra, si possible, la mire (nombre déterminé au début de chaque partie par l'ordinateur ou par vous-même).

Exemple :

Mire = 13

9 cartes



Solution possible :

$$\begin{array}{cccccc} S & A & B & L & E & \\ 4 & + & 5 & + & 6 & - & 5 & + & 3 & = & 13 \end{array}$$

Remarques :

1. A chaque partie, le joueur qui devra répondre en premier, s'efforcera de réaliser une opération dont le résultat final sera inférieur ou égal à la mire ; en aucun cas il ne pourra être supérieur.

Les autres joueurs devront obligatoirement atteindre la mire pour avoir le droit de jouer.

N. B. : pour faciliter la compréhension des règles du jeu, on distinguera le premier joueur de ses adversaires en le nommant : alpha.

2. Les résultats intermédiaires de l'opération devront toujours être positifs ou nuls.

Exemple :

$$\begin{array}{cccccc} S & A & B & L & E & \\ 4 & + & 5 & + & 6 & - & 5 & + & 3 & \end{array}$$

┌──────────┐

9

┌──────────┐

15

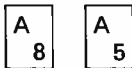
┌──────────┐

10

┌──────────┐

13

3. L'opération devra se faire dans le sens de la lecture du mot (de gauche à droite).
4. A une même lettre peut correspondre deux chiffres différents.
Exemple :



5. Certaines cartes peuvent représenter des couples de lettres.
Exemple :



FIXEZ VOUS-MEME LES CONDITIONS DE JEU

● « Un mot pour le compte » peut se jouer de 8 façons différentes avec 1, 2, 3 ou 4 joueurs.

Selon le niveau choisi (de 1 à 8), établissez vous-même les conditions de jeu :

- le tirage des cartes et de la mire sera « effectué » soit par l'ordinateur soit par le joueur alpha, à l'aide des manettes de jeu ou du clavier ;
- le temps global de jeu, le temps de réflexion et le temps de réponse seront limités ou libres ;
- pour atteindre la mire, vous pourrez utiliser les signes (+, -) ou (+, -, ×, ÷).

● Décidez avec vos adversaires de la validité d'un mot. En cas de mésentente, il est toujours possible de faire appel à l'impartialité du dictionnaire !

Combinez vos capacités de calcul mental à la richesse de votre vocabulaire, ajoutez à votre goût un peu d'adresse et de réflexes, et vous obtiendrez sans nul doute « un mot pour le compte » !




FAITES VOTRE JEU

LES CONDITIONS DE JEU

● Lorsque la page titre « Un mot pour le compte » apparaît sur l'écran, appuyez sur la barre d'espace.

● Nombre de joueurs ?

Tapez 1, 2, 3 ou 4.

Chaque joueur est symbolisé par le signe  et par une couleur :

- le premier joueur est rouge ;
- le second est vert ;
- le troisième est jaune ;
- le quatrième est bleu ;

Remarque :

*Si vous jouez à deux, vous pouvez appuyer directement sur la touche **ENTREE**.*

● Niveaux de jeu ?  (1 à 8)

Tapez le numéro correspondant à votre choix (1 à 8).

Pour connaître les caractéristiques de chaque niveau, reportez-vous au tableau ci-après :

Niveau	Qui choisit les cartes et la mire ?	Temps limités ou temps libres ?	Opérateurs possibles
1	ordinateur	libres	+ -
2	joueur alpha	libres	+ -
3	ordinateur	limités	+ -
4	joueur alpha	limités	+ -
5	ordinateur	libres	+ - x ÷
6	joueur alpha	libres	+ - x ÷
7	ordinateur	limités	+ - x ÷
8	joueur alpha	limités	+ - x ÷

Remarque : Pour indiquer le premier niveau, vous pouvez taper directement sur **ENTREE**.

● Selon le niveau choisi, vous devez peut-être déterminer deux autres conditions de jeu ci-après expliquées.

●  (oui-non ?)

Si le joueur alpha détermine lui-même la mire et les cartes en jeu (niveaux de jeu pairs), il utilisera pour ce faire les manettes de jeu ou le clavier.

Tapez 0 si les manettes sont branchées

N si elles ne le sont pas (Le joueur alpha se servira alors du clavier).

Remarque : il est plus facile de jouer avec les manettes.

● Temps global de jeu (10-59 mn) ?

Vous désirez jouer en temps limité (niveaux de jeu **3**, **4**, **7** ou **8**). Tapez alors le nombre de minutes (entre 10 et 59).

● Temps de réflexion (30-99 s) ?

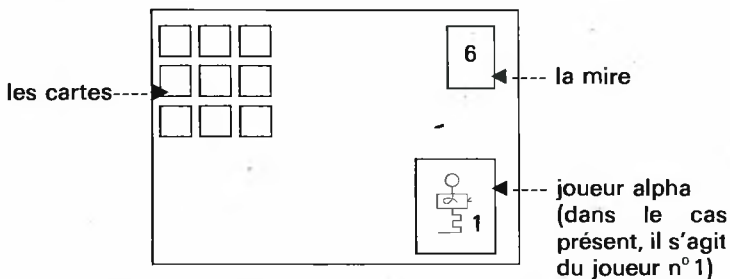
Indiquez de la même façon, en secondes, le temps que vous vous accordez pour trouver une réponse (entre 30 et 99).

CHOIX DES CARTES ET DE LA MIRE

● Si l'ordinateur « choisit »... (niveaux de jeu impairs)

— Vous n'avez rien à faire ! L'ordinateur tire au hasard 9 cartes qu'il affiche à gauche de l'écran, ainsi que la mire qui s'inscrit en haut à droite.

— Au dessous de la mire le joueur alpha est désigné. Si le tirage ne lui convient pas, il peut appuyer sur la touche **R.A.Z.** ; l'ordinateur procédera alors à une nouvelle donne et indiquera une nouvelle mire.









— Pour donner votre réponse, reportez-vous directement à la page 9.


● Si le joueur alpha « choisit »... (niveaux de jeu pairs)

La mire

— Sur l'écran apparaît :


- + une roue composée de 8 boules de couleurs distinctes dans lesquelles un nombre apparaît furtivement. Ce dernier va décroissant de boule en boule sans respecter un itinéraire régulier ;
- + au centre de la roue, le symbole  de couleur noire permettra au joueur alpha d'attraper un nombre au vol ;
- + en bas à gauche, le joueur alpha est désigné.

- A l'aide des manettes (ou des touches     du clavier), le joueur alpha peut viser une boule.
-  prend la couleur de la boule « atteinte ».

Attention ! avec le clavier, il est conseillé de maintenir le doigt sur les touches « flèches » jusqu'à ce que  prenne la couleur de la boule visée.

— 2 cas sont alors possibles :

1) La boule ne contient aucun nombre.

Alpha doit alors appuyer sur la touche **ACTION** de la manette (ou touche **ACC** du clavier). Le symbole  reprend sa couleur initiale (noire) et le joueur peut recommencer ses essais.

2) La boule contient un nombre. Bravo ! La mire est maintenant déterminée.


Remarques :

1. Pour les niveaux de jeu 1, 2, 3 ou 4 (correspondant aux opérateurs + et -, la mire décroît de 18 à 3.
2. Pour les niveaux 5, 6, 7 et 8 (opérateurs +, -, × et ÷), la mire varie de 72 à 12.
3. Si le joueur alpha n'intercepte aucun nombre, la mire sera alors égale à sa valeur minimale (3 ou 12 selon le niveau).
4. Plus le chiffre attrapé est grand, plus votre score est susceptible de l'être aussi.

Les cartes.

— Pour déterminer les cartes qui seront en jeu, le principe est pratiquement le même.

+ Des cartes défilent dans les 9 cases mauves composant le plateau.

+ Dès que le joueur alpha repère une carte qui l'intéresse, il la fixe en amenant  dans la case voulue, avant qu'une autre carte n'apparaisse.

Il utilise pour cela, soit la manette de jeu et la touche **ACTION**, soit le clavier, à l'aide des touches     et **ACC**.

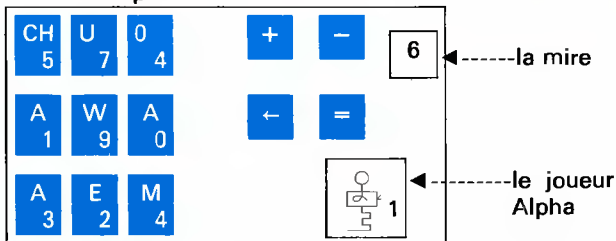
+ Lorsqu'une carte est choisie, elle devient bleue. Alpha recommencera alors l'opération jusqu'à ce que les 9 cartes soient désignés.

Remarque : 120 cartes maximum défileront sur le plateau. Si le joueur alpha tarde à faire son choix, les cases restées libres à la fin de cette échéance (cases mauves) seront occupées par la dernière carte qui sera apparue dans chacune d'entre elles. Tout est prêt maintenant pour mettre en marche vos petites cellules grises !

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

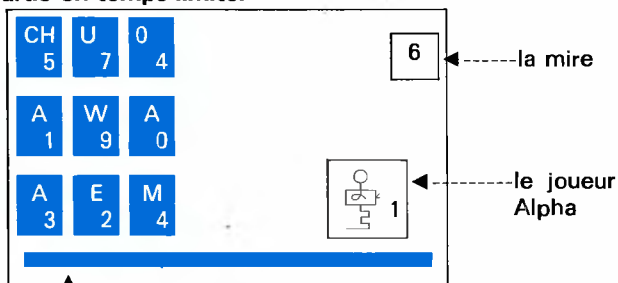
PRESENTATION DE L'ECRAN

● Partie en temps libre



— A vous de jouer, réfléchissez et donnez votre réponse.

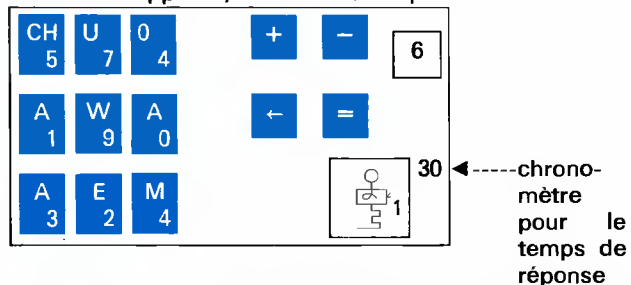
● Partie en temps limité.



fenêtre bleue = chronomètre pour le temps de réflexion

— lorsque le temps de réflexion est écoulé, la fenêtre bleue a disparue.

L'écran suivant apparaît, donnez votre réponse.




*Remarque : vous pouvez donner votre réponse, avant que le temps de réflexion ne soit entièrement écoulé, appuyez pour cela sur la touche **ACC***



COMMENT REpondre

- Le joueur ALPHA désigne une carte. Pour cela, il la pointe directement sur l'écran avec le crayon optique, ou il tape dans l'ordre la lettre et le chiffre de la carte.

- Puis ALPHA désigne un signe d'opération, soit à l'aide du crayon soit en tapant au clavier sur les touches correspondantes (dans l'exemple ci-dessus, le joueur peut choisir + ou -).

- La réponse du joueur s'inscrit au fur et à mesure sur l'écran.

- En cas d'erreur de frappe, le joueur pointe à l'écran ou tape sur la touche . La dernière lettre ou le dernier signe opératoire s'efface.

- Lorsque la réponse est entièrement inscrite sur l'écran, ALPHA pointe ou tape au clavier le signe . L'ordinateur demande alors si le mot est correct. Taper O ou N et valider par la touche .

- Deux cas sont alors possibles.

- 1) ALPHA a trouvé un mot et le résultat de l'opération est égal à la mire. Les autres joueurs ne peuvent plus jouer et ALPHA marque des points. Appuyer sur la barre d'espace pour engager le deuxième tour ; le joueur n° 2 devient ALPHA et le jeu recommence avec de nouvelles cartes et une nouvelle mire.

- 2) ALPHA n'a pas trouvé un mot correct ou n'a pas atteint la mire. Les autres joueurs peuvent donner leur réponse à condition que le résultat de leur opération soit égal à la mire. Pour répondre il procède comme il est précédemment expliqué.

SCORE

- Après chaque tour, l'ordinateur affiche le nombre de points de chaque joueur.

Si ALPHA a atteint la mire

— le gain de ALPHA = $(\text{mire} + 10) \times (\text{nombre de lettres du mot})$;

par exemple, si la réponse de ALPHA est :

CHOU $5 + 7 - 6 = 6$

il marquera $(6 + 10) \times 3$ soit 48 points.

— Les autres joueurs ne jouant pas, ils ne marquent aucun point.

Si ALPHA n'a pas atteint la mire

— le gain de ALPHA = résultat de son opération \times nombre de lettres du mot.

Exemple : pour la réponse **AME** ($1 + 4 - 2$), ALPHA marque 3×3 soit 9 points.

— Si les autres joueurs ont atteint la mire :

le gain = $(\text{mire}) \times (\text{nombre de lettres de leur mot})$.

Exemple : pour le mot **CHOU**, un joueur marque 18 points (6×3).

FIN DE LA PARTIE

- Une partie complète s'achève lorsque tous les joueurs ont été à leur tour ALPHA.
- L'ordinateur affiche alors le score de chacun.
- Appuyez sur la barre d'espace pour revenir au choix des conditions de jeu.



● « Un mot pour le compte » est enregistré deux fois sur chaque face de la cassette. Les enregistrements de la face A sont compatibles avec le système TO 7, ceux de la face B avec le système MO 5.

Lorsque le joueur sera bien familiarisé avec « Un mot pour le compte », il pourra relever le numéro du compteur du lecteur de programmes, lors du chargement de chaque enregistrement et compléter le tableau ci-dessous :

	Face A	Face B
EN-TETE		
UN MOT POUR LE COMPTE	1708compt	7-
UN MOT POUR LE COMPTE	La rack	B.I.N.

● Pour retrouver directement le jeu, positionnez la bande sur le numéro relevé sur le lecteur et chargez le programme comme il est expliqué à la page « Mise en marche du système ».

ATTENTION !

Pour le système TO 7 : Face ROUGE

Pour le système MO 5 : Face VERTE

LISTE DES LOGICIELS WIFI NATHAN SUR T07 T07/70 ET M05

JEUX

GEMINI : Les cartes retournées
MOTUS : Chercher le mot
TRIDI 444 : Aligner 4 pions dans l'espace
TRAP : Le 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

PREELEMENTAIRE

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 T07 ET T07/70 uniquement)

ELEMENTAIRE

CARRE MAGIQUE : Savoir calculer (sur T07 et T07/70 uniquement)
ENCADREMENT : Savoir calculer (sur T07 et T07/70 uniquement)
L'HORLOGE : Savoir lire l'heure (sur T07 et T07/70 uniquement)
LA CAROTTE MALICIEUSE : Se repérer et se déplacer sur un plan quadrillé
MES PREMIERS MOTS CROISES : Français - vocabulaire - 2 volumes
MOTS EN FLEURS : Construire des mots
CARTE DE FRANCE : Mers, fleuves, villes et montagnes

COLLEGE

MULTIPLICATIONS CASSE-TETE

LANGUES

GUTTEN TAG : 2 volumes doubles (sur T07 et T07/70 uniquement)
ANGLAIS : 4 volumes doubles

INFORMATIQUE

DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE : Premiers programmes
INITIATION AU LANGAGE BASIC : 6 volumes (sur T07 uniquement)
PREMIERS PAS VERS LE BASIC : 2 volumes (sur M05 uniquement)

ET ENCORE...

LA CLE DES CHANTS : Exercices de solfèges
LIRE VITE ET BIEN : Lecture rapide

... et beaucoup d'autres programmes ...

CONSEIL D'UTILISATION DES LOGICIELS VIFI NATHAN

Lecteur enregistreur :

- éviter de passer de l'avance rapide au retour et vice versa sans passer par le stop ;
- nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90 °C) ou avec une cassette autonettoyante la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre lecteur-enregistreur.

Cassette :

- ne pas toucher la bande avec les doigts ;
- protéger de la poussière en rangeant la cassette dans sa boîte ;
- éviter les hautes températures, l'humidité et le voisinage avec des champs magnétiques.

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 des programmes.

ECHANGE 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.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR T07

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :

- le téléviseur ;
- le T07 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le « menu » initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, augmentez le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **2** du clavier, ou pointez l'écran avec le crayon optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR MO5

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

```
MO5 BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—
```

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes.

Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez au clavier : RUN " CASS: " puis appuyez sur la touche **ENTREE**