

M05 T07**T07 M05****SEUL CONTRE
L'ORDINATEUR
A PARTIR DE 8 ANS**

BACKGAMMON

Adeptes du backgammon faites de votre ordinateur un adversaire compréhensif et fidèle qui saura vous donner la réplique à toute heure du jour et de la nuit.

Déployez toute votre stratégie pour mener à bien vos pions jaunes et venir à bout des pions roses de l'ordinateur.



1 CASSETTE

1 MANUEL
D'UTILISATION

Si vous ne connaissez pas les règles du Backgammon, vous trouverez dans le manuel d'utilisation toutes les explications nécessaires.

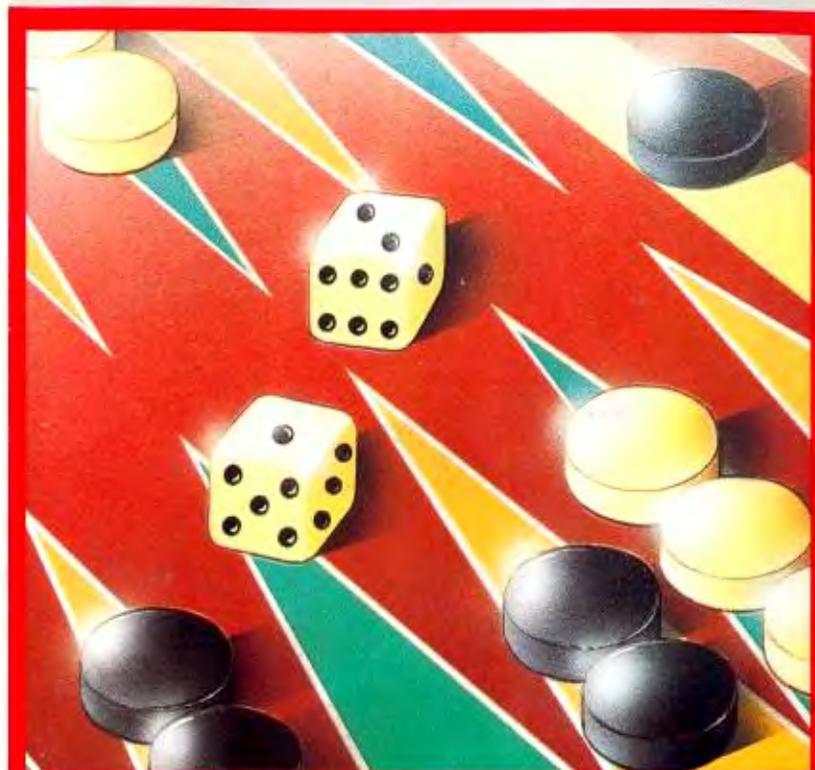
Faites progresser vos quinze pions autour du plateau de jeu à l'aide du crayon optique. Méfiez-vous de ceux qui sont isolés... Vous êtes le premier à sortir vos pions du jeu. Bravo! C'est gagné... Prêt pour la revanche?

CONFIGURATION DE BASE

- 1 UNITÉ CENTRALE (T07, T07 70, M05)
- 2 LECTEUR ENREGISTREUR DE PROGRAMME (T07, T07 70, M05)
- 3 CARTOUCHE MEMO 7 BASIC



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 (94) 204110340 188(3)4 (1)



BACKGAMMON

PIERRE MAUVIGNER
PHILIPPE BARREAU

45 0204



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 la mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **3** du clavier, ou pointez l'écran avec le crayon optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR M05

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 :

```
M05 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 la mettre en mode « lecture ».

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

JEU DE STRATÉGIE

BACKGAMMON

Pierre Mauvigner
Philippe Barreau

**ATTENTION, POUR CE JEU
LE CRAYON OPTIQUE EST OBLIGATOIRE**

Copyright © VIFI INTERNATIONAL 1984

SOMMAIRE

	Page
INTRODUCTION _____	3
LES RÈGLES DU BACKGAMMON _____	3
JOUER AVEC L'ORDINATEUR _____	9
ANNEXE _____	11

INTRODUCTION

● Enfin un ami compréhensif et fidèle qui saura vous donner la réplique à toute heure du jour et de la nuit à ce jeu de stratégie.

● Soyez le premier à sortir vos quinze pions du plateau de jeu.
Pour cela, faites progresser les pions sur les flèches afin qu'ils atteignent tous votre camp final.

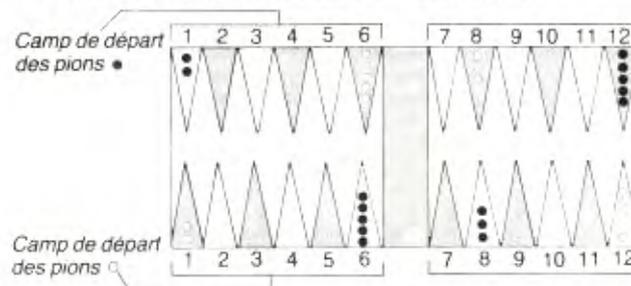
N.B. : Pour ceux qui connaissent déjà les règles, référez-vous à la deuxième partie : « Jouez avec l'ordinateur » (page 9).

LES REGLES DU BACKGAMMON

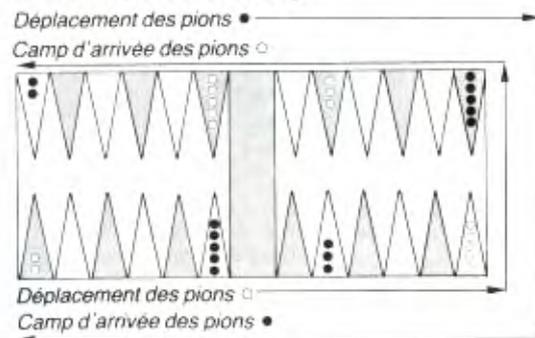
- 2 joueurs
- 2 dés
- 15 pions par joueur
- le plateau de jeu est composé de 24 flèches

Le plateau de jeu

- Disposition des pions sur le plateau en début de partie :



- Sens de déplacement des pions au cours du jeu :



Déplacement des pions

- Les joueurs jouent alternativement.
- Comme ices par lancer les dés.
- Vous pouvez déplacer au choix un ou deux pions de flèche en flèche, conformément aux chiffres indiqués par les deux dés (un point = une flèche).

- Les pions ne peuvent stationner que sur des flèches libres, c'est-à-dire accessibles.

Une flèche est accessible si :

- elle n'est occupée par aucun pion
- elle est occupée par un seul pion adverse
- elle est occupée par les propres pions du joueur

Il n'y a pas de limite au nombre de pions (de même couleur) sur une seule flèche.

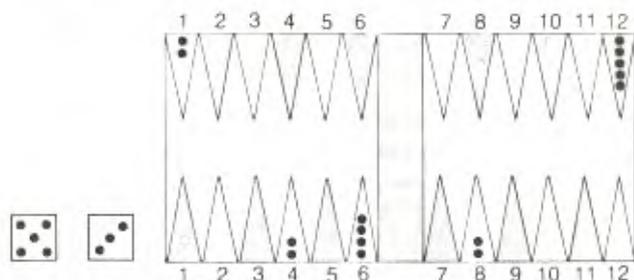
- Exemple de jeu :

- Au choix :
- 1 pion déplacé de 5 puis de 3 flèches
 - 1 pion déplacé de 3 puis de 5 flèches
 - 2 pions déplacés : l'un de 5, l'autre de 3 flèches

Dans les deux premiers cas, vous devez faire des déplacements en deux temps.

En d'autres termes, il n'est pas toujours possible de faire $5 + 3 = 8$, c'est-à-dire d'avancer un seul pion d'un seul coup de 8 flèches.

Exemple :

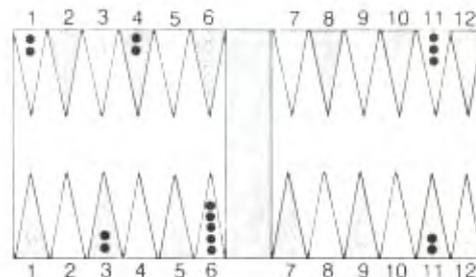


C'est aux pions blancs de jouer. Le joueur ne peut déplacer un de ses pions situés en flèche n° 1 (en bas) bien que la flèche n° 9 soit libre. En effet, s'il joue d'abord $\begin{smallmatrix} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{smallmatrix}$, la flèche n° 6 est occupée par des pions adverses. De même, s'il joue d'abord $\begin{smallmatrix} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{smallmatrix}$

- En cas de doublet avec les dés (exemple : $\begin{smallmatrix} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{smallmatrix}$), jouez quatre fois le chiffre indiqué (exemple : double 3, jouez quatre fois 3) selon votre choix, avec un seul ou plusieurs pions.

- Dans certains cas, il vous est impossible ou trop risqué de jouer. Vous avez le droit de passer votre tour. Vous ne déplacez aucun (ou un seul) pion et votre adversaire relance les dés.

Exemple :



Dans les deux cas, c'est au tour des pions blancs.

1^{er} cas : $\begin{smallmatrix} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{smallmatrix}$ impossibilité de jouer.

2^e cas : $\begin{smallmatrix} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{smallmatrix}$ le joueur peut déplacer plusieurs de ses pions de une ou quatre flèches mais il en isole forcément au moins ; il prend le risque de se faire « battre » au tour suivant par un pion noir.

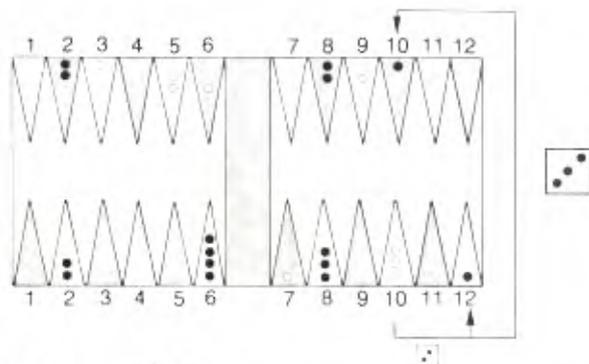


Pions battus. Remise en jeu d'un pion battu

- Un pion seul sur une flèche est vulnérable.

Si l'adversaire vient s'y placer, son pion « bat » celui qui s'y trouvait. Le pion « battu » est provisoirement sorti du jeu.

Exemple :



Tour des pions blancs : 

Avec un des pions situés en flèche n° 10 (en bas), le joueur aux pions blancs peut « battre » successivement le pion noir situé en flèche n° 12 (en bas), en jouant  puis un autre pion noir situé en flèche n° 10 (en haut) en jouant  avec le même pion.

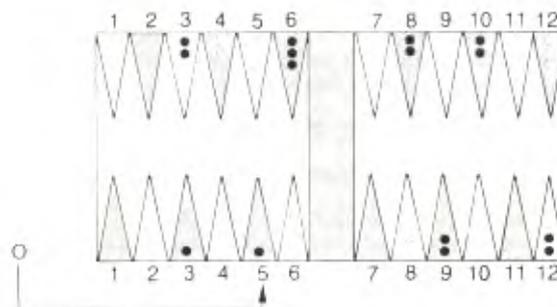


- Le possesseur d'un pion « battu » ne peut jouer tant que celui-ci n'est pas remis en jeu.

Pour cela, il doit obtenir, avec un seul des deux dés, un chiffre correspondant à celui d'une flèche libre dans son camp de départ.

Remarque : En rentrant en jeu, un pion peut éventuellement « battre » du même coup, si l'occasion se présente, un pion adverse.

Exemple :



Un pion blanc a été « battu ».

Après avoir lancé les dés, son possesseur obtient . Il a le choix entre les deux dés pour remettre son pion en jeu mais, il est préférable qu'il joue  pour « battre » ainsi le pion noir isolé. Puis, le joueur joue le  normalement.

- Le joueur peut également rentrer deux pions « battus » si les deux dés le permettent.



Sortie définitive des pions

- Vous ne pouvez « sortir » vos pions du jeu que s'ils sont tous disposés sur l'ensemble des six flèches de votre camp d'arrivée.

- Un pion peut sortir si le chiffre du dé est supérieur ou égal au numéro de la flèche sur laquelle il se situe.

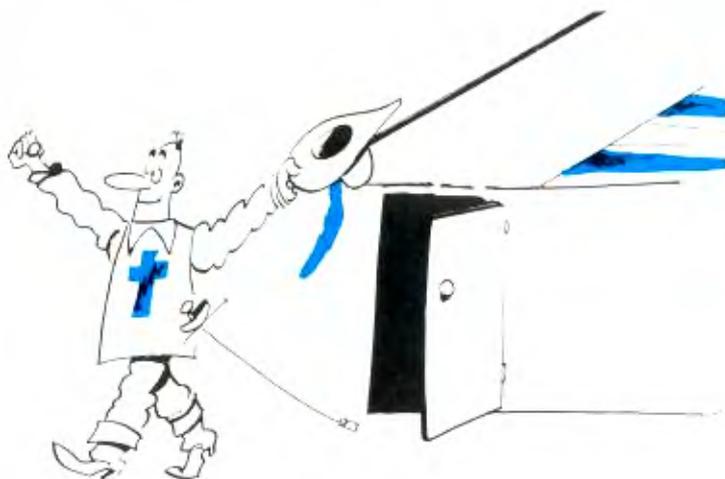
Remarque : Il est conseillé de sortir en priorité le ou les pions situés sur les flèches dont le ou les numéros correspondent au(x) dé(s).

- Après le lancer des dés, plusieurs possibilités se présentent :
 - sortir les pions placés sur des flèches dont les numéros correspondent aux chiffres indiqués par les dés.
 - sortir un seul pion et en faire progresser un autre (à l'intérieur du camp d'arrivée).
 - en cas d'impossibilité de sortir des pions, faire progresser les autres.

Important ! Si un pion est « battu » dans son camp intérieur, la sortie des autres pions est interrompue jusqu'à ce que le pion « battu » ait rejoint le camp final.

Fin de la partie

- Le premier joueur qui a sorti ses quinze pions a gagné la partie.

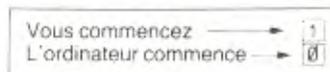


JOUEZ AVEC L'ORDINATEUR

Pour interrompre l'animation de la page-titre, appuyez sur une touche (par exemple, barre d'espace).

Qui commence ?

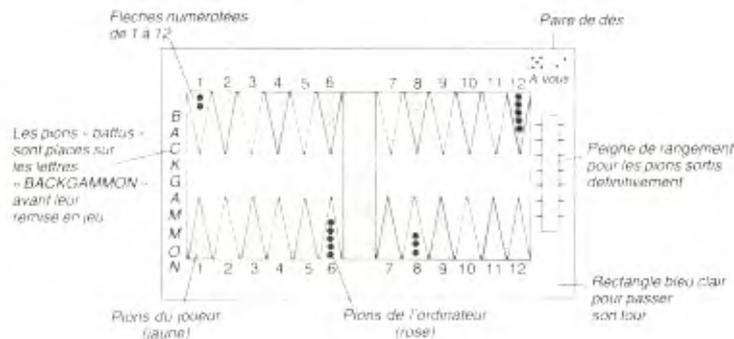
- L'ordinateur affiche :



Tapez, selon votre choix, 1 ou ø.

Attention ! Ne pas confondre le chiffre ø et la lettre O.

Présentation de l'écran



- Les pions de l'ordinateur sont roses, les vôtres sont jaunes.
- Le lancer des dés est automatique.
- Deux formules différentes peuvent être affichées sous les dés :

— je cherche

C'est à lui de jouer.

Remarque : quand il a fini de jouer, une petite musique retentit.

— à vous

C'est à vous de jouer !

Si c'est à vous de jouer...

- **Pour déplacer les pions :**

— Une fois les dés lancés, pointez avec le crayon optique sur le pion que vous désirez déplacer.

Il devient vert : il est en déplacement.

Conseil : Si plusieurs pions sont sur la même flèche, choisissez celui situé à la base de celle-ci.

— Pointez ensuite la flèche sur laquelle il doit prendre place.

Attention ! N'essayez pas d'abuser l'ordinateur en pointant une mauvaise flèche car il est vigilant. Dans ce cas, il refuserait de déplacer votre pion... vous n'auriez qu'à rejouer !

— Si vous pointez un pion en déplacement (pion vert), celui-ci reprend sa couleur jaune.

- **Pour passer votre tour :**

Une fois les dés lancés, pointez le rectangle bleu clair en bas de l'écran.

- **Pour battre un pion adverse :**

Si vous « battez » un pion adverse, pointez sur le pion « battu » ; il sera remplacé par le vôtre.

- **Pour sortir définitivement les pions :**

Pointez le pion concerné, puis l'intérieur du peigne qu'il rejoindra aussitôt.

Fin de la partie

- A la fin de la partie, l'ordinateur annonce le résultat :
le joueur a gagné, il affiche « GAGNE »
le joueur a perdu, il affiche « PERDU »

- Puis, l'ordinateur retourne automatiquement au menu « Qui commence ? ».

Arrêt du jeu

Pour arrêter définitivement le jeu, appuyez sur la touche Initialisation Programme.

- « BACKGAMMON » 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 « BACKGAMMON », il pourra relever le numéro du compteur du lecteur de programme, lors du chargement de chaque partie et compléter l'un des tableaux ci-dessous.

	Face A	Face B
EN-TÊTE
BACKGAMMON
BACKGAMMON

- Pour retrouver directement le jeu, positionner la bande sur le numéro relevé sur le lecteur, et charger le programme, en fonction de votre micro-ordinateur, comme cela vous est indiqué au chapitre « Mise en marche du système ».

ATTENTION !

pour le TO 7 : FACE ROUGE

Pour le MO 5 : FACE VERTE

Jeux

Atomium : Rayons contre atomes

Écho : Jeu de mémoire sonore et visuel

Logicod : Logique et réflexion

Gémini : Les cartes retournées

Crypto : Codes secrets

Motus : Les mots cachés

Tridi 444 : Aligner 4 pions dans l'espace

Trap : Le labyrinthe

Pictor : La palette magique

Mélodia : Jeu de création musicale

Quest : Questions-réponses — 4 volumes

Mélimémot : Chercher les mots

Microjeux : Cocktail de 11 programmes pour jouer — 3 volumes

Yams, Poker, Solitaire : 3 grands classiques sur cassette

Le Loto : Pour jouer en famille

Backgammon : Un jeu de stratégie

Un mot pour le compte : Un jeu de chiffres et de lettres

Éducation et formation personnelle

La ronde des formes : A partir de 2 ans — Reconnaissance des formes

La ronde des chiffres : A partir de 2 ans — Reconnaissance des chiffres

Noix de coco : A partir de 5 ans — Ensembles, logique, relations

Dialogue avec une sauterelle : A partir de 8 ans — Premiers programmes informatiques

Initiation au langage Basic : A partir de 10 ans — 6 volumes doubles

Compléments et multiples : A partir de 8 ans — Savoir calculer

Système métrique : A partir de 9 ans — Savoir mesurer

Carré magique : A partir de 9 ans — Savoir calculer

L'horloge : A partir de 6 ans — Savoir lire l'heure

Encadrement : A partir de 7 ans — Savoir calculer

La carotte malicieuse : A partir de 6 ans — Se repérer sur un plan quadrillé

Multiplications casse-tête : A partir de 8 ans

Des signes dans l'espace : A partir de 5 ans — Se repérer dans l'espace

Mots en fleurs : A partir de 6 ans — Construire des mots

Mes premiers mots croisés : A partir de 7 ans — Français, vocabulaire

Lire vite et bien : Lecture rapide

La carte de France : A partir de 7 ans — Fleuves, mers, villes, etc.

Guten Tag! : A partir de 12 ans — Grammaire allemande — 2 vol. doubles

Diététique : Formation personnelle

CONSEILS 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) la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre lecteur-enregistreur, ou avec une cassette autonettoyante.

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 les 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.

ÉCHANGE 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.