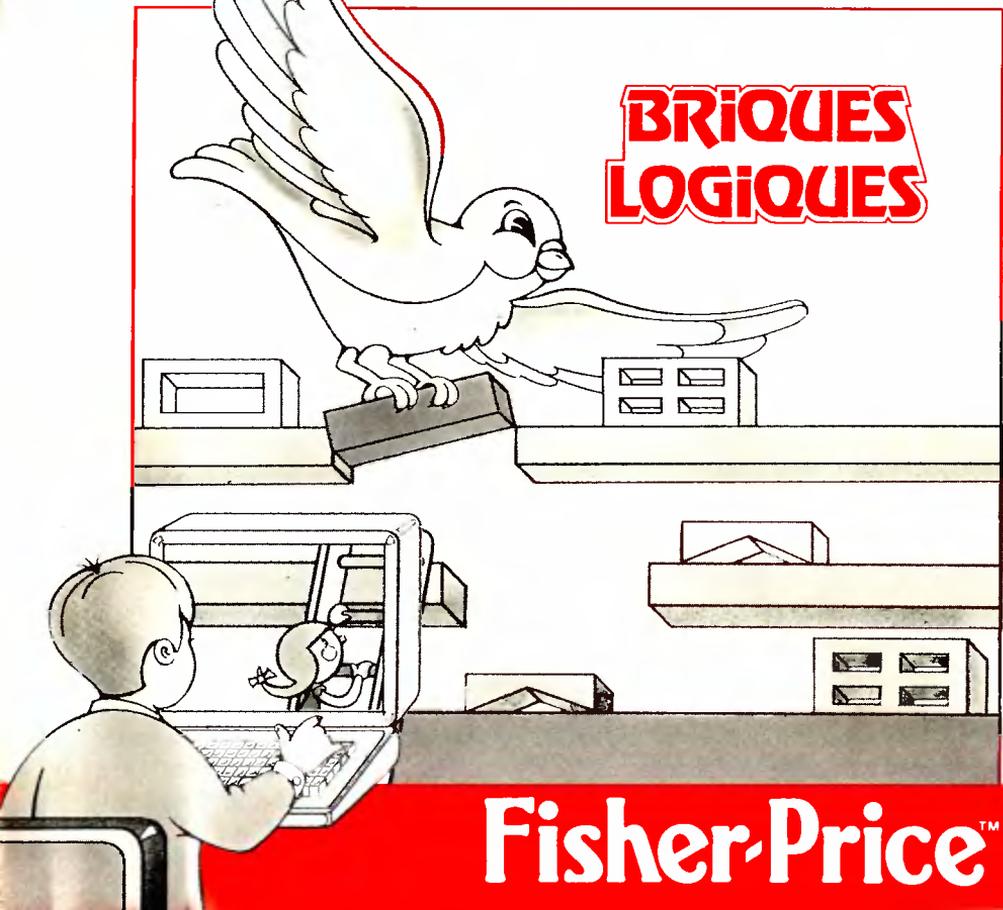


EDICIEL

**BRIQUES
LOGIQUES**



Fisher-Price™



Quel est le matériel nécessaire ?

Pour jouer vous avez besoin soit du matériel COMMODORE, soit du matériel THOMSON décrits ci-dessous :

MATÉRIEL COMMODORE

- Un ordinateur COMMODORE 64.
- Un téléviseur, si possible couleur.
- Un lecteur de cassettes Commodore.
- Un manche à balai (« joystick ») pour ordinateur Commodore.

MATÉRIEL THOMSON

- Un ordinateur TO7 avec extension 16 K de mémoire ou un ordinateur TO7-70, ou encore un ordinateur MO5.
- Un téléviseur muni d'une prise Péritel.
- Un lecteur de cassette TO7, TO7/70 ou MO5.
- Si possible un manche à balai (« joystick ») pour ordinateur Thomson.

Prenez soin de votre matériel... A la fin du jeu, remettez toujours votre cassette en début de course et rangez-la dans sa boîte. Ensuite éteignez votre ordinateur, **puis** votre téléviseur et votre magnétophone.



Comment démarrer ?

Matériel Commodore

1. Raccordez votre magnétophone et votre téléviseur à votre ordinateur.
2. Branchez votre manche à balai dans la prise n° 2.
3. Branchez votre téléviseur et votre ordinateur sur 220 V.
4. Allumez votre téléviseur puis votre ordinateur. Vous voyez à l'écran le mot READY.
5. Insérez votre cassette dans le magnétophone. Positionnez-la en début de course en appuyant sur la touche **REWIND** du magnétophone, puis sur la touche **STOP**. Mettez le compteur du magnétophone à zéro.
6. Appuyez en même temps sur les touches **SHIFT** et **RUN STOP** du clavier.
7. Vous voyez à l'écran : PRESS PLAY ON TAPE. Appuyez sur la touche **>** du magnétophone.
8. Après quelques minutes, l'écran de présentation du jeu apparaît. Vous pouvez commencer.

Matériel Thomson

1. Raccordez votre magnétophone, (votre manche à balai) et votre téléviseur à votre ordinateur.
 2. **TO7 et TO7-70** : Placez la cartouche BASIC dans son logement.
 3. Branchez vos trois appareils sur 220 V.
 4. Allumez votre téléviseur puis votre ordinateur.
TO7 et TO7-70 : Vous voyez le menu initial de trois options.
MO5 : Vous voyez le mot OK dans le coin supérieur gauche de l'écran.
 5. Insérez votre cassette dans le magnétophone (**TO7 et TO7-70** : face TO7 et TO7-70 au-dessus, **MO5** : face MO5 au-dessus).
 6. Positionnez votre bande en début de course en appuyant sur la touche du magnétophone, puis sur la touche . Mettez le compteur du magnétophone à zéro et appuyez sur la touche .
 7. **TO7 et TO7-70** : Choisissez l'option 2 du menu initial (programme enregistré) en tapant . **MO5** : Tapez RUN'' et appuyez sur .
 8. Vous entendez une musique pendant le chargement du programme. Ensuite, l'écran de présentation du jeu apparaît*.
 9. Indiquez maintenant à l'ordinateur la façon dont vous désirez jouer : avec le clavier ou le manche à balai? A l'aide des flèches du clavier, déplacez le cadre rouge autour du dessin qui représente votre choix. Appuyez ensuite sur pour commencer.
- * Pour interrompre la présentation, appuyez sur .



Comment choisir son niveau de difficulté?

Le jeu **BRIQUES LOGIQUES** contient quatre niveaux de difficulté. Chaque niveau comporte quatre parties de difficulté croissante.

Dans les niveaux plus faciles, vous découvrirez aisément la logique de la suite de briques. Il vous sera aussi très simple de prévoir le trajet de Martin et Martine, les deux robots.

Dans les niveaux supérieurs, la logique est plus difficile à découvrir et vous devrez être plus perspicace pour placer les nombreux outils nécessaires au trajet des robots.

MATÉRIEL COMMODORE : Vous voyez au centre de l'écran un numéro désignant un niveau de difficulté . *Choisissez votre niveau** en changeant ce numéro et ensuite *commencez le jeu**.

MATÉRIEL THOMSON : Vous voyez à l'écran un ascenseur et quatre étages numérotés.
Chaque étage représente un niveau de difficulté du jeu. *Choisissez votre niveau** en déplaçant l'ascenseur face au numéro désiré. Ensuite *commencez le jeu**.

* Consultez les tableaux « Comment jouer? » des pages 9 et 10.

4

En quoi consiste le jeu ?

L'écran sur lequel se déroule le jeu est divisé en trois parties :

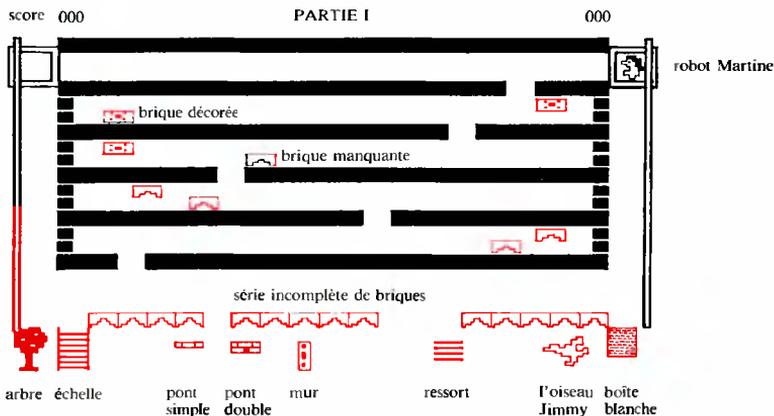
■ Votre score, le numéro de la partie et le score le plus élevé depuis la mise en marche de l'ordinateur sont indiqués dans **la partie supérieure**. Au début du jeu les scores sont à zéro.

■ Dans **la partie inférieure**, vous voyez un arbre, une série d'outils (échelle, mur, pont et ressort), un oiseau et une boîte blanche.

■ **La partie centrale** représente le plan d'un chantier sur lequel sont dispersées quelques briques décorées.

A gauche et à droite du chantier se trouvent deux ascenseurs où se tiennent tour à tour Martin et Martine, deux robots.

Au bas du chantier vous voyez une rangée incomplète de briques qui ont une forme et une décoration déterminées.



Les espaces vides de cette rangée doivent être remplis. Il vous faut donc découvrir quelles briques conviennent pour compléter la rangée tout en respectant sa logique.

Après avoir repéré les briques manquantes, *choisissez le robot** qui les ramassera et préparez son trajet de telle sorte qu'il passe sur les briques qui, à votre avis, compléteront bien la rangée.

Sachez que Martin et Martine avancent automatiquement. Dès qu'ils rencontrent un obstacle, ils font demi-tour. S'ils passent au-dessus d'un trou, ils tombent à l'étage inférieur.

Il vous faut donc placer sur le chantier une série d'outils qui les dirigeront :

- un **MUR** à placer sur le sol d'un étage et devant lequel le robot fera demi-tour,
- un **PONT SIMPLE** à placer sur un trou et sur lequel le robot passera une seule fois,
- un **PONT DOUBLE** à placer sur un trou et sur lequel le robot passera deux fois,
- un **RESSORT** à placer sous un trou et qui fera rebondir le robot à l'étage au-dessus,
- une **ECHELLE** à placer sous un trou et que le robot descendra et grimpera.

Pour transporter les outils sur le chantier, **utilisez l'oiseau Jimmy**: *dirigez-le** vers le bas de l'écran et placez-le sur un outil. *Faites-lui ramasser cet outil**. Ensuite, dirigez le sur le chantier et *faites-lui déposer l'outil** qu'il transporte.

Attention : si vous avez pris un outil par erreur, *jetez-le** dans la boîte blanche en bas, à droite de l'écran.

Répétez ces opérations jusqu'à la complète préparation du trajet du robot. Ensuite dirigez Jimmy sur l'arbre. C'est le *signal de départ** de Martin ou de Martine.

Maintenant observez bien votre robot. Chaque fois qu'il passera sur une brique dont vous avez besoin, *faites-la lui ramasser**. Si cette brique convient, elle sera automatiquement placée dans la rangée et vous gagnerez des points. Sinon, vous entendrez un petit « bip ». Le robot continuera son trajet jusqu'à l'étage inférieur du chantier. A ce moment le score de cette partie s'affichera. Si vous avez complété correctement la rangée, la partie suivante sera plus difficile et, qui sait, vous aurez peut-être droit à une partie gratuite !

* Consultez les tableaux « Comment jouer ? » des pages 9 et 10.



Comment jouer ?

Sur Thomson ou Commodore avec manche à balai

Pour choisir un niveau de difficulté

THOMSON : utilisez le manche.
COMMODORE : appuyez sur **[F1]**.

Pour commencer le jeu

appuyez sur le bouton du manche.

Pour choisir un robot

appuyez sur la barre d'espace.

Pour déplacer l'oiseau Jimmy

utilisez le manche à balai.

Pour ramasser un outil

placez l'oiseau sur l'outil et appuyez sur
le bouton du manche.

Pour déposer un outil

placez l'oiseau sur le chantier et
appuyez sur le bouton du manche.

Pour jeter un outil pris par erreur ..

placez l'oiseau sur la boîte blanche et
appuyez sur le bouton du manche.

Pour faire démarrer un robot

placez l'oiseau sur son arbre et appuyez
sur le bouton du manche.

Pour que le robot ramasse une brique

appuyez sur le bouton du manche dès
qu'il passe dessus.

Sur Thomson au clavier

Pour choisir un niveau de difficulté

appuyez sur et .

Pour commencer le jeu

appuyez sur .

Pour choisir un robot

appuyez sur la barre d'espace.

Pour déplacer l'oiseau Jimmy

appuyez sur , , et .

Pour ramasser un outil

placez l'oiseau sur l'outil et appuyez sur .

Pour déposer un outil

placez l'oiseau sur le chantier et appuyez sur .

Pour jeter un outil pris par erreur ..

placez l'oiseau sur la boîte blanche et appuyez sur .

Pour faire démarrer un robot

placez l'oiseau sur son arbre et appuyez sur .

Pour que le robot ramasse une brique

appuyez sur lorsqu'il passe dessus.



Comment gagner ?

- **Prévoyez** le trajet de Martin ou de Martine pour qu'ils récoltent les briques que vous désirez placer dans la rangée incomplète.
- Essayez de réussir plusieurs parties d'affilée afin d'atteindre les niveaux plus difficiles. Vous y arriverez si vous **utilisez un minimum d'outils** (échelles, ressorts, murs, ponts). Ceux qui ne sont pas utilisés lors d'une partie restent à votre disposition dans la partie suivante.
- Si vous obtenez beaucoup de points, vous gagnerez une **partie gratuite** durant laquelle vous pourrez récolter encore plus de points. Mais attention ! Pour y parvenir, il vous faudra diriger vous-même le robot et lui faire attraper le plus d'arbustes possible. En effet, lors de cette partie gratuite, le plan du chantier est effacé et les briques sont remplacées par des arbustes.



Note aux parents

BRIQUES LOGIQUES est un jeu qui vise à améliorer les capacités de raisonnement de votre enfant et son aptitude à définir un plan d'action.

A chaque partie, il doit découvrir la règle qui préside à la création d'une série incomplète de briques; ensuite, il doit prévoir et aménager le trajet d'un robot en appliquant les règles de déplacement et de comportement de celui-ci face aux obstacles qu'il rencontre : murs, trous, échelles,...

Votre enfant est donc face à un problème qui lui demande de **raisonner** pour en trouver la solution, d'**imaginer** des actions à entreprendre, d'en **planifier** l'ordre et d'en prévoir les résultats.

Ces activités sont essentielles dans son éducation puisqu'elles le préparent à réagir de façon constructive face aux problèmes concrets qu'il rencontre dans la vie quotidienne.

Les logiciels éducatifs **FISHER-PRICE** sont conçus pour rendre l'apprentissage facile et récréatif. Les enfants ont juste besoin d'un peu d'imagination et de créativité pour s'amuser intelligemment. Un manuel illustré vous aide à utiliser chaque jeu au mieux de ses possibilités.

Notes



BRIQUES LOGIQUES est un programme créé par Frieda Lekkerkerker et John Mc Guirk.

L'adaptation de ce programme a été réalisée par la société infogrames pour la version Thomson et par J.-L. Fischer pour la version Commodore.

Maquette : J. Augustin et J.-P. Buchert.

Coordination éditoriale : S. Osterrieth.

© 1984 S.S.C.

© 1985 EDICIEL pour l'adaptation sur Thomson et les versions françaises.

COMMODORE est une marque déposée de la société Commodore Electronics L.T.D.

TO7, TO7-70 et MO5 sont des marques déposées de la société Thomson.

FISHER-PRICE et le design « Bandeau à festons » sont des marques déposées de Quaker Oats Company et sont utilisées sous licence.

BRIQUES LOGIQUES est une marque déposée de la société EDICIEL.

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.



Fisher-Price™