



UC 90.001
Unité centrale



MK 90.090
Lecteur-enregistreur
de programmes



EM 90.018
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



● **Systeme minimum**



Du plus simple...

...

au plus compliqué.

GEMINI

Jeu de mémoire.

A partir de 8 ans.

Seul, ou à 2.

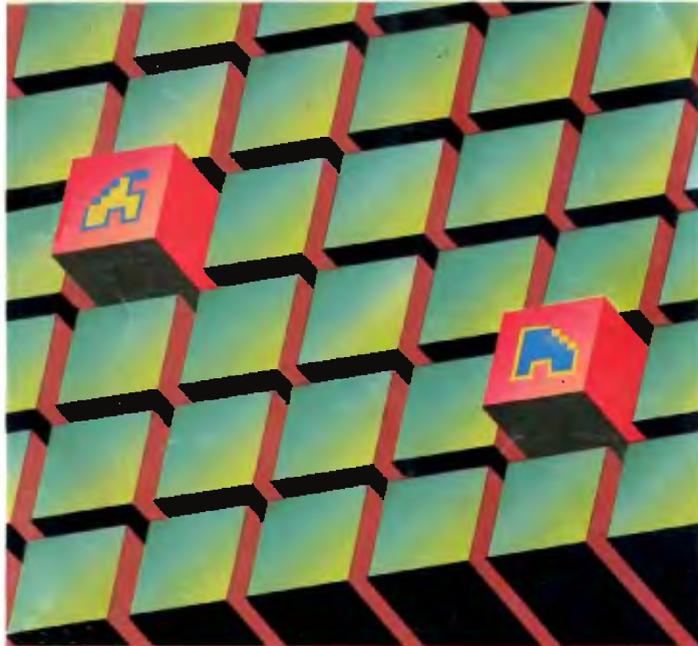
19 niveaux de difficulté.

Clavier et/ou crayon optique.

Les cartes retournées

BUT DU JEU

Découvrir, en un minimum de coups d'essai, des paires ou des triplets (2 ou 3 cartes semblables) dans un jeu de cartes cachées.



GEMINI

Les cartes retournées



De cette notice protégée par copyright ©, toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen électronique, électro-magnétique, optique, laser, acoustique ou tout les autres technologies similaires est formellement interdite sous peine de poursuite. Copyright © 1982 by Librairie Fernand NATHAN 92, Bd Saint-Germain 75005 PARIS

41.0005



BUT DU JEU

Découvrir, en un minimum de coups d'essai, des paires ou des triplets (2 ou 3 cartes semblables) dans un jeu de cartes cachées.

PRINCIPES

- Le joueur choisit son mode de jeu (seul ou à 2 joueurs) et un niveau de difficulté.
- A chaque coup, il retourne 2 (ou 3) cartes. Si elles sont semblables, elles restent affichées et le joueur gagne des points, sinon elles se retournent.
- Le joueur essaie donc de se souvenir des emplacements de ces cartes, pour découvrir celles qui sont identiques (toutes les cartes appartiennent à une paire ou à un triplet).
- Son score dépend du nombre de paires ou de triplets qu'il a réussi à découvrir, et du nombre de coups d'essai pour y parvenir.

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.

1 - Choix du mode de jeu

- Le joueur a le choix entre 2 modes de jeu : seul, ou à 2 joueurs.

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



- Le joueur répond en tapant sur le clavier soit le chiffre **1** pour jouer seul, soit le chiffre **2** pour jouer contre un adversaire.

a) Seul

- *paraît sur l'écran :*



- Le joueur tape son prénom sur le clavier.

Puis il appuie sur **ENTRÉE**

b) A 2 joueurs

Apparaît sur l'écran :



- Le joueur n° 1 tape son prénom sur le clavier.

Puis, il appuie sur **ENTRÉE**

- Le joueur n° 2 tape alors son prénom, puis appuie sur **ENTRÉE**

paraît en bas de l'écran :



- Les joueurs choisissent celui qui commence la partie : pour le joueur n° 1, appuyer sur **ACC**, pour le joueur n° 2, appuyer sur la barre d'espace.

DÉROULEMENT DU JEU

Nota : Si un joueur fait une erreur de frappe, il utilise la touche **←** pour revenir en arrière et corriger la lettre ou le mot en question. La touche **→** lui permet d'aller dans l'autre sens.

II – Choix du niveau de jeu

Le joueur choisit un niveau de difficulté entre 1 et 19.

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



Selon le niveau de difficulté (voir tableau récapitulatif) :

- Le nombre total de cartes est de 20, 30, ou 36.
- Le nombre de cartes à associer varie : paire ou triplet.
- Les symboles représentés sur les cartes sont différents : chiffres, lettres, dessins ou figures géométriques.
- Le nombre de couleurs différentes pour chaque symbole varie de 1 à 3.
- Le score maximum varie de 50 à 96 points. Le joueur tape le nombre correspondant au niveau de jeu choisi, puis sur **ENTRÉE**

Niveau de jeu	Nombre de cartes sur la grille	Nombre de cartes à associer (paire ou triplet)	Catégories de symboles	Nombre de couleurs différentes pour 1 symbole	Nombre de symboles différents (sans tenir compte des différentes couleurs)
1	20	2	Chiffres	1	10
2	30	3	Chiffres	1	10
3	20	2	Lettres	1	10
4	36	2	Lettres	1	18
5	30	3	Lettres	1	10
6	20	2	Dessins	1	10
7	36	2	Dessins	1	18
8	30	3	Dessins	1	10
9	36	2	Dessins	2	9
10	36	2	Dessins	3	6
11	36	3	Dessins	2	6
12	36	3	Dessins	3	4
13	20	2	Figures	1	10
14	36	2	Figures	1	18
15	30	3	Figures	1	10
16	36	2	Figures	2	9
17	36	2	Figures	3	6
18	36	3	Figures	2	6
19	36	3	Figures	3	4

Le joueur voit apparaître sur l'écran :



Généralités

- Entre le tableau noir et l'ardoise apparaissent des cartes. Elles indiquent au joueur le nombre de cartes qu'il doit retourner à chaque coup : 2 pour les paires, 3 pour les triplets.
- Lorsque le joueur voit apparaître son prénom sur l'ardoise, c'est à son tour de jouer.
- Pour retourner les cartes, il a deux possibilités :
 - soit en les pointant successivement sur l'écran avec le crayon optique ;
 - soit en tapant sur le clavier les coordonnées de chaque carte.
- Si le joueur fait une erreur concernant la première donnée (chiffre ou lettre), il peut la corriger en appuyant immédiatement sur **←** et en tapant la donnée correcte. (Exemple : il veut retourner la carte B3, mais il tape par erreur A . Il appuie alors sur **←** , puis tape B et 3).
- Lorsque le joueur a retourné 2 (ou 3) cartes identiques (représentant le même symbole) et de la même couleur, elles restent affichées. Mais, si elles sont différentes, elles se retournent au bout de 2 secondes.



- Le score 0 est affiché en début de partie, accompagné du score maximum. Les points sont cumulés à chaque tour : chaque paire découverte donne 6 points (9 points pour un triplet), et chaque essai raté ôte 1 point.

- La partie s'arrête lorsque toutes les paires (ou triplets) ont été découvertes.

- Le joueur peut aussi interrompre la partie avant la fin en appuyant sur **STOP** : le reste des cartes se retourne sur fond jaune.

a) Seul

- Le joueur retourne à chaque coup 2 (ou 3) cartes de son choix.

- Il s'arrête lorsque toutes les cartes sont retournées.

- Son score cumulé s'affiche au fur et à mesure de la partie, ainsi que son nombre d'essais.

b) A 2 joueurs

- Chaque joueur retourne à son tour 2 (ou 3) cartes, lorsque son prénom s'affiche sur l'ardoise.

- Lorsqu'un joueur découvre une paire (ou un triplet), son prénom reste affiché et il rejoue jusqu'à ce qu'il se trompe. C'est alors au tour de son adversaire.

- Les joueurs continuent jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées.

- Les deux scores cumulés s'affichent au fur et à mesure de la partie, ainsi que le nombre total d'essais.

- Le gagnant est celui qui obtient le plus haut score en fin de partie.

Sur le tableau, apparaissent dans l'ordre :

- Le nombre de parties jouées derrière le signe Ⓛ

- Le nombre d'essais derrière le signe ✕

- Le score de la partie qui vient d'être jouée : c'est-à-dire, le nombre de points obtenus par rapport au score maximum.

- Le meilleur score obtenu après plusieurs parties au même niveau de jeu. Dans le cas de 2 joueurs, il s'agit du cumul des scores des parties jouées.

- L'astérisque * apparaît à chaque fois que le joueur bat son meilleur score, après plusieurs parties au même niveau de jeu ; et à 2 joueurs, il accompagne le meilleur score de la partie qui vient d'être jouée.

La coupe ⚔ est attribuée à celui des 2 joueurs qui a le meilleur score cumulé.

Nouvelle partie ou arrêt du jeu

Sur l'ardoise apparaît : ▲ ?

- Si le joueur veut refaire une partie et changer de mode de jeu, il appuie sur **ABC** . Il revient alors au point de départ, choisit un nouveau mode de jeu et le niveau de difficulté.

- Si le joueur conserve le même mode de jeu, il lui suffit d'appuyer successivement la première place au joueur 1, puis au joueur 2 : chacun commence une partie à tour de rôle.

- Si, par contre, il veut s'arrêter de jouer, il appuie sur **STOP** .

Résultats et score

