



MICROJEUX COCKTAIL DE JEUX

André Deledicq
Jean Delcourt
Jean-Pascal Duclos
Jean-Baptiste Touchard
Serge Pouts Lajus

Copyright © VIFI INTERNATIONAL 1984

CETTE CASSETTE CONTIENT...

- 11 jeux
- Des programmes pour réfléchir, jouer et sourire...
- Des programmes variés que vous pouvez lister, adapter librement, sophistication à votre convenance.

Pour interrompre un programme ou pour passer au suivant, appuyez sur la touche **R.A.Z.**.

QUELQUES CONSEILS

- Si dans certaines situations vous hésitez sur la marche à suivre, n'ayez pas peur de faire des essais : appuyez sur une touche quelconque du clavier ou pointez le crayon optique n'importe où sur l'écran !
- Si par hasard le message "OK" apparaît à l'écran, ne paniquez pas ! Tapez sur la touche **R.A.Z.**, puis :
 - **Si vous "parlez" BASIC** : frappez RUN et appuyez sur **ENTREE**. Vous retrouverez ainsi le jeu que vous étiez en train de faire.
 - **Si vous êtes "allergique" au BASIC** : appuyez sur la touche "Initialisation programme" (en haut du clavier); repositionnez la bande de la cassette au début du jeu que vous désirez faire (voir le tableau de l'annexe) et chargez le programme comme il est indiqué à la page "Mise en marche du système".

ATTENTION ! Pour jouer avec "Microjeux", le crayon optique est obligatoire.

	page
ISOLA _____	4
BIORYTHME _____	5
SPHYNX _____	7
MOR QUATRE _____	8
PUCES _____	9
PENDU _____	10
OISEAU RARE _____	11
NIM _____	12
AWELE _____	13
TUE-MOUCHE _____	16
DATES _____	17
ANNEXE : vos programmes sur la cassette _____	18

ISOLA

Crayon optique - 2 joueurs

Ne vous laissez pas entourer par les cases noires.

- Le terrain se compose de 56 cases (7 × 8).
- Chaque joueur possède un pion (rouge ou bleu).

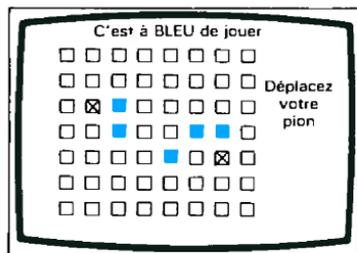
• C'est à ROUGE de jouer :

Il déplace son pion en pointant le crayon optique sur une case libre (case jaune) voisine de son pion (latéralement ou en diagonale).

Puis, il efface n'importe quelle case du jeu en la pointant aussi avec le crayon optique ; celle-ci devient alors noire : il est désormais impossible d'y placer un pion.

• C'est à BLEU de jouer...

- Ainsi de suite, le jeu continue jusqu'à ce que l'un des deux joueurs ne puisse plus déplacer son pion. Entouré de cases noires, il ne peut plus bouger, il a perdu !



Clavier - 1 joueur

Faites votre biorythme comme aux États-Unis et au Japon.

- What about "biorythme" ?

Il s'agit d'une théorie selon laquelle l'activité humaine de chaque individu obéit à des lois cycliques, les hauts et les bas se reproduisant périodiquement.

- Ce programme vous propose de visualiser votre biorythme pour un mois entier en représentant l'alternance des hauts et des bas par des sinusôides de couleurs différentes pour chaque secteur d'activité :

Rouge, physique

Vert, émotionnel

Bleu, intellectuel.

- L'ordinateur vous demande :
- votre année de naissance (0 à 2500)

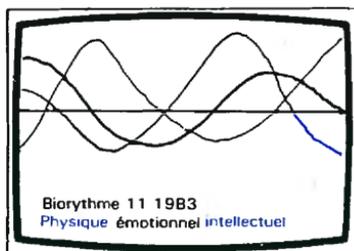
votre mois de naissance (0 à 12)

votre jour de naissance (0 à 31)

l'année durant laquelle vous désirez connaître votre biorythme. (0 à 2500) : à votre choix

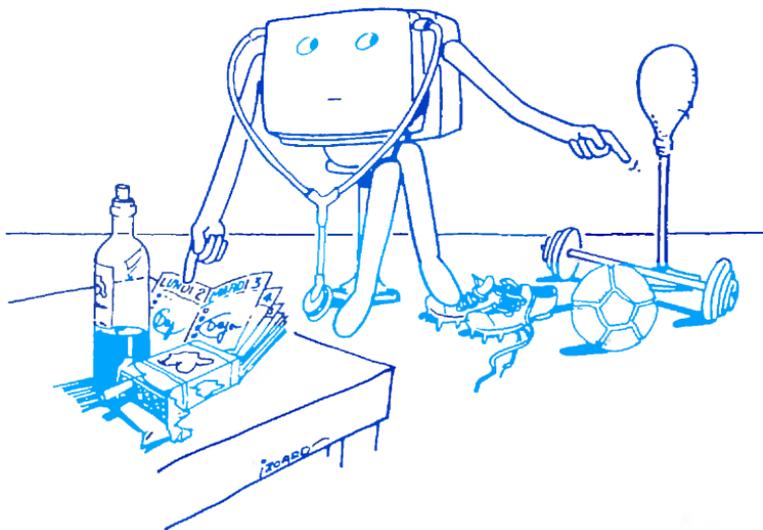
le mois durant lequel vous désirez connaître votre biorythme. (0 à 12) : à votre choix

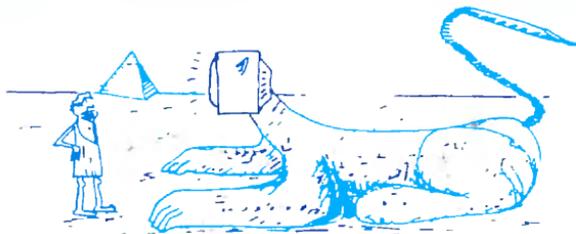
Année de naissance : 1965
Mois de naissance : 7
Jour de naissance : 5
Année de biorythme : 1983
Mois de biorythme : 11



Remarques :

- Attention, l'ordinateur n'accepte pas les erreurs de frappe ! S'il vous arrive d'en faire une, recommencez tout !
- N'oubliez pas que 1983 est différent de 83.
- Après chaque indication donnée, appuyez sur la touche **ENTREE**





Deviner un nombre secret.

- Le microordinateur choisit en secret un nombre de 4 chiffres que vous devez découvrir.
- Proposez un nombre ; appuyez sur la touche **ENTREE** s'il comporte moins de 4 chiffres.
- Le microordinateur calcule alors la différence entre le nombre secret et celui que vous avez proposé, puis il additionne les chiffres de cette différence et vous annonce le résultat.

Exemple :

Le nombre secret est : 1234 vous proposez : 567

*l'ordinateur calcule : $1234 - 567 = 667$
 $6 + 6 + 7 = 19$*

et vous annonce : 1 9

- Si cette différence devient nulle, vous avez trouvé le nombre secret. Vous avez gagné et le microordinateur indique le nombre de coups joués.
- Dans le cas contraire, si votre patience est à bout, un seul recours possible... la touche **R.A.Z**

Jeu de hasard et de réflexe

- 3 niveaux de difficulté : 1 (facile) ; 2 (moyen) ; 3 (difficile).
 - Tapez **1** **2** ou **3** selon le niveau désiré.
 - Quatre puces attendent devant quatre tabourets.
 - Pointez le crayon optique sur un tabouret pour y faire monter la puce.
 - Parviendrez-vous à les maintenir toutes les quatre juchées, en moins de 36 coups ?
- Méfiez-vous ! les puces ne sont pas très obéissantes... Elles redescendent sans cesse de leur tabouret, et ce d'autant plus vite que le niveau de difficulté choisi est élevé.

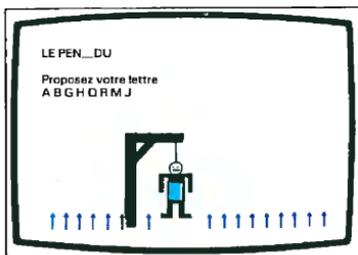


PENDU

Rêve ou cauchemar : être pendu à vos lettres.

Est-il besoin de rappeler les règles de ce jeu bien connu ?

- L'un des joueurs tape un mot puis appuie sur la touche **ENTREE**. Seules la première et la dernière lettre s'affichent à l'écran.
- Le ou les autres joueurs proposent une lettre, la valident par **ENTREE**.
- Si celle-ci se trouve effectivement dans le mot, elle s'affiche. Si elle n'existe pas dans le mot, la potence commence à se monter.
- Le joueur continue ainsi et essaie de découvrir le mot ; mais si sept tentatives demeurent infructueuses, la huitième sera fatale et il sera pendu haut et court... jusqu'à une nouvelle partie.



OISEAU RARE

Si vous aimez provoquer le hasard, vous aimerez l'OISEAU RARE.

- Derrière 10 cases vertes se dissimulent 10 nombres compris entre 1 et 999 (à chaque partie l'ordinateur les choisit au hasard).
- Pointez l'une des cases avec le crayon optique ; le nombre se dévoile. Est-ce le plus grand des dix ?
- A vous de parier en pointant la case OUI (si vous pensez qu'il s'agit du plus grand) ou la case NON (si vous pensez qu'il existe un nombre plus élevé).
- Continuez de jouer jusqu'à ce que vous ayez gagné ou perdu.

EST-CE L'OISEAU RARE ?		
NON	149	OUI
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	
	74	
	<input type="checkbox"/>	
	210	
	<input type="checkbox"/>	

NIM

Jeu à deux joueurs ou seul contre l'ordinateur.

- Le jeu de NIM peut se jouer avec n'importe quels objets (cailloux, allumettes, etc.) répartis dans un nombre quelconque de tas. Chaque joueur, à son tour, enlève d'un même tas autant d'objets qu'il désire.

Celui qui retire le dernier objet a gagné.

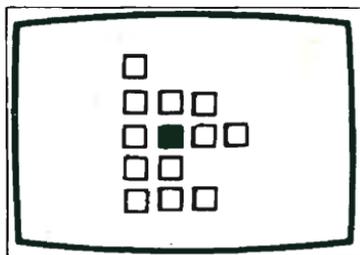
- Avec votre microordinateur, vous déterminez :

- le nombre de tas : entre 1 et 7

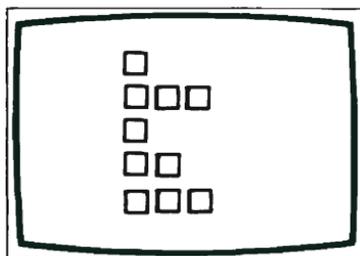
- le nombre d'objets dans chaque tas : entre 1 et 9

- Sur l'écran, un "tas" est représenté par une ligne et les objets par des cases blanches.

- Pour enlever les cases, pointez avec le crayon optique l'une d'entre elles ; toutes celles situées à droite sur la même ligne s'effacent (y compris celle désignée).

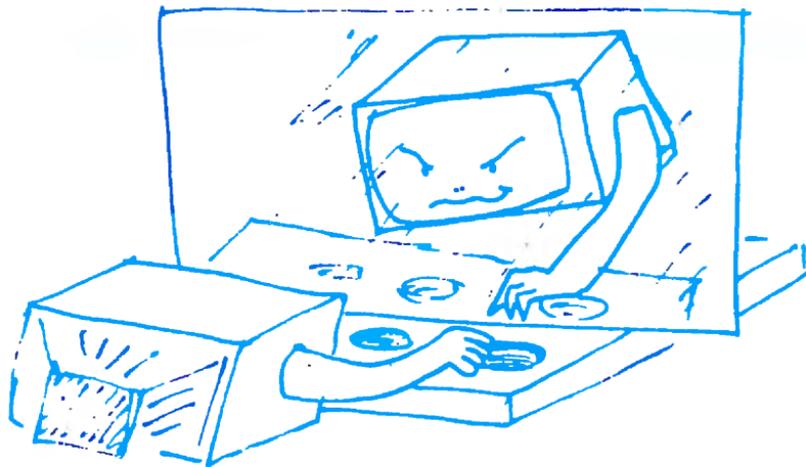


*13 objets ont été répartis
en 5 tas
le joueur a pointé la case repré-
sentée par ■*



3 cases ont disparu du 3^e tas

(prononcez "a oué lé")



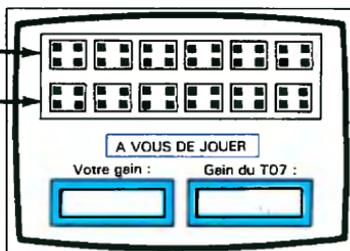
Jeu de stratégie

- Jouez contre l'ordinateur à ce jeu d'origine africaine qui consiste à bien semer ses graines pour mieux récolter celles de l'adversaire.
- L'écran suivant apparaît :

6 cases pour l'ordinateur

6 cases pour le joueur

4 graines dans chaque case

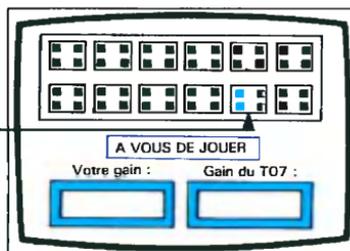


- En haut de l'écran apparaissent 12 cases ; chacune d'entre elles contient 4 graines.
Les 6 cases du bas vous sont réservées ; les 6 du haut sont celles de l'ordinateur.

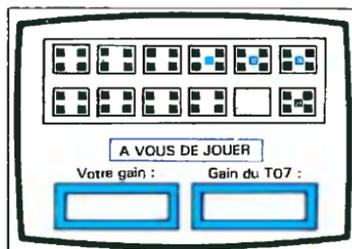
- Désigner à l'aide du crayon optique l'une de vos cases. Les graines contenues dans celle-ci sont alors distribuées une par une dans les cases suivantes (selon le sens inverse des aiguilles d'une montre).

Exemple :

Vous pointez cette case ; les graines vont se répartir.



La case pointée est désormais vide et les 4 suivantes contiennent 5 graines.



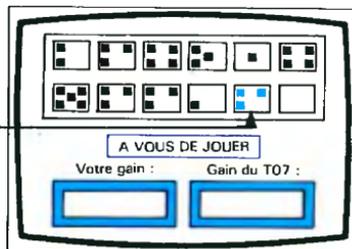
- Pour récolter des graines il faut que la dernière graine tombe dans une case de l'adversaire et que le contenu de celle-ci soit désormais égal à 2 ou 3 graines.

Le joueur récupère alors toutes les graines de la case et éventuellement des cases précédentes si celles-ci contiennent aussi 2 ou 3 graines.

Le gain est comptabilisé au bas de l'écran.

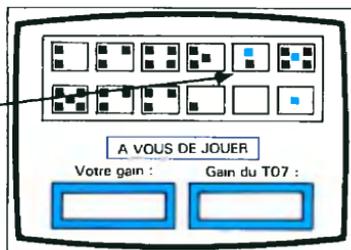
Exemple :

Vous pointez cette case

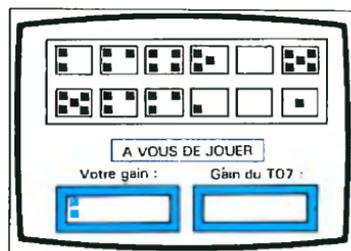


Les 3 graines se sont réparties.

La dernière est tombée dans une case de l'ordinateur ; cette case contient maintenant 2 graines



Vous avez récolté les deux graines de la case.



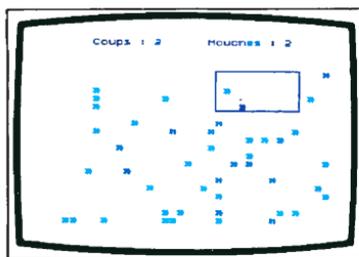
Remarque : au-delà de 10 graines dans une case, la dizaine est représentée par un carré bleu clair ; la vingtaine par un carré bleu foncé ; la trentaine par un carré noir.

• Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus rien à récolter ou lorsque l'un des joueurs n'a plus de graines dans ses cases. Alors n'oubliez pas : il faut parfois savoir semer pour récolter plus !

TUE-MOUCHE

Les mouches sont parfois bien gênantes, mais saviez-vous qu'elles peuvent aussi être amusantes...

- Votre écran de télévision se trouve subitement envahi par 50 mouches qui vont et viennent dans tous les sens.
- En pointant votre crayon optique sur l'écran, vous déterminez le centre d'une tapette (symbolisée par un rectangle) et d'un seul coup d'un seul toutes les mouches prises au piège tombent raides mortes.
- La chasse terminée, l'ordinateur annonce le nombre de coups qui vous ont été nécessaires pour éliminer les 50 mouches.



Inutile désormais de vous lancer dans de grands calculs pour savoir si le 14 juillet 1789 était un mardi ou un mercredi ; ou pour savoir si l'année prochaine vous pourrez profiter d'un pont pour le 1^{er} mai...

A l'apparition du menu vous avez le choix entre :

● *jour de la semaine* :

vous indiquez une date et l'ordinateur vous donne le jour de la semaine ;

● *écart entre deux dates* :

vous indiquez deux dates et la machine indique le nombre de jours qui se sont écoulés entre elles.

Remarques :

- les dates que vous indiquez doivent être comprise entre 1601 et 2999 ;
- n'oubliez pas de valider chacune de vos données en appuyant sur la touche **ENTRÉE**

REPÉREZ LA PLACE DES PROGRAMMES SUR LA CASSETTE

- La suite des 11 programmes est enregistrée sur chaque face de la cassette. L'enregistrement de la face A est compatible avec le système TO7, celui de la face B avec le système MO5.
- Lorsque vous serez familiarisé avec la manipulation du lecteur de programmes, vous pourrez charger directement le jeu qui vous intéresse.
- Pour cela :
 - rembobinez la bande (touche ◀◀ du lecteur);
 - mettez le compteur du lecteur à zéro;
 - repérez dans le tableau ci-dessous le numéro correspondant à l'enregistrement de chaque programme (*);
 - avancez rapidement la bande jusqu'à ce numéro (touche ▶▶) et mettez le lecteur en mode lecture (touche ▶);
 - chargez le programme comme il est indiqué à la page "Mise en marche du système".

Nom du programme	Numéro du compteur	
	Face A	Face B
ISOLA	17	17
BIORYTHME	27	24
SPHYNX	35	29
MOR QUATRE	44	34
PUCES	53	39
PENDU	63	45
OISEAU RARE	78	53
NIM	86	58
AWELE	101	67
TUE-MOUCHES	120	76
DATES	132	82

(*) Il se peut que les numéros de votre compteur diffèrent quelque peu. Nous vous conseillons de vous positionner légèrement avant et de faire des essais.

NOTES :

LISTE DES LOGICIELS VIFI 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

ELEMENTAIRE

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 ...

CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS VIFI NATHAN

Cassettes

IL EST IMPERATIVEMENT RECOMMANDE DANS L'UTILISATION :

● du magnétophone ;

- d'éviter de passer de l'avance rapide au retour rapide 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 magnétophone, ou avec une cassette autonettoyante ;

● de la 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

1 - Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette 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.

2 - 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 :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR TO7

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 TO7 (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, agissez sur 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 lecteur 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 

**CRAYON OPTIQUE
OBLIGATOIRE SUR MO5.**