

COCKTAIL.2

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

CETTE CASSETTE CONTIENT...

- 11 programmes :
 - 1 programme d'accueil musical
 - 3 jeux : de la réflexion ; de la stratégie...
 - 5 divertissements : du hasard, des réflexes...
 - 1 programme pour gérer vos finances familiales
 - 1 programme "d'au revoir" spécialement composé pour chacun d'entre vous.
- 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, appuyer sur la touche **PAUSE**

Les programmes figurant sur cette cassette COCKTAIL 2 sont adaptés des livres suivants :

UN ORDINATEUR ET DES JEUX

édition CEDIC/NATHAN

UN ORDINATEUR À LA MAISON

édition CEDIC/NATHAN

UN ORDINATEUR EN FÊTE

édition CEDIC/NATHAN

	page
ANNIVERSAIRE _____	4
AWELE _____	5
SOLITAIRE _____	8
SPHYNX _____	11
TUE-MOUCHE _____	12
PILE OU FACE _____	13
PENDU _____	14
SETUH _____	15
JOURS _____	16
CHEQUIERS _____	17
MENUET _____	18
QUELQUES CONSEILS _____	19
ANNEXE : vos programmes sur la cassette _____	20



Une façon peu ordinaire de souhaiter un joyeux anniversaire !

- L'ordinateur demande d'indiquer l'âge et le nom de la personne dont c'est l'anniversaire.
- Apparaissent alors sur votre écran autant de bougies que d'années annoncées.

Remarque : au-delà de 52 ans, les grosses bougies représentent 10 ans et les petites 1 an.

- Puis l'ordinateur demande de souffler très fort !
- L'astuce consiste à tenir le crayon optique dans votre main sans attirer l'attention de la personne et d'appuyer sur le bout du crayon lorsqu'elle souffle.
- Les bougies s'éteignent ; le programme joue un petit air de circonstance bien connu ; et vos amis sont complètement soufflés !

(prononcez "a oué lé")



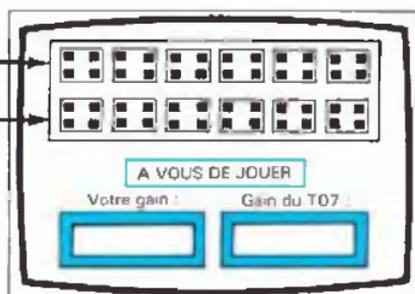
Jeu de stratégie

- 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 le T07

6 cases pour le joueur

4 graines dans chaque case

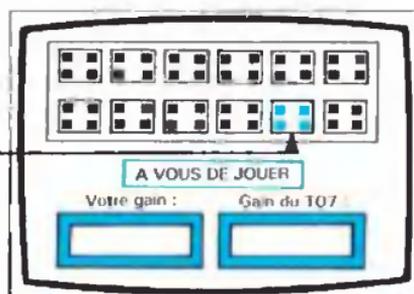


- En haut de l'écran apparaissent 12 cases ; chacune d'entre elles contient 4 graines. Les 6 cases du bas vous sont réservées ; les 6 du haut sont celles de l'ordinateur.

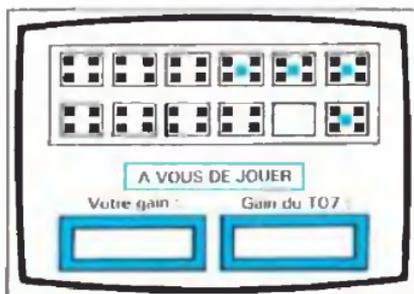
■ Désigner à l'aide du crayon optique l'une de vos cases. Les graines contenues dans celle-ci sont alors distribuées une par une dans les cases suivantes (selon le sens inverse des aiguilles d'une montre).

Exemple :

Vous pointez cette case ; les graines vont se répartir.



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



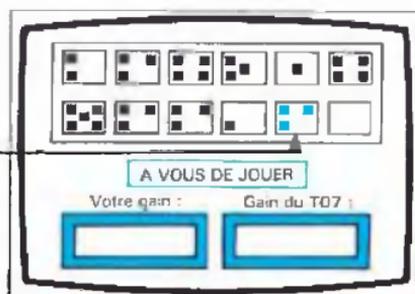
● Pour récolter des graines il faut que la dernière graine tombe dans une case de l'adversaire et que le contenu de celle-ci soit désormais égal à 2 ou 3 graines.

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

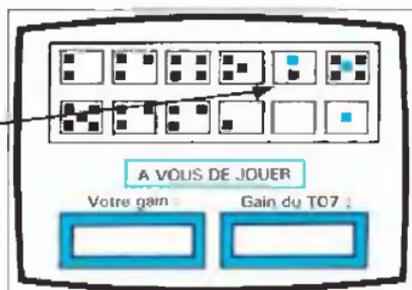
Le gain est comptabilisé au bas de l'écran.

Exemple :

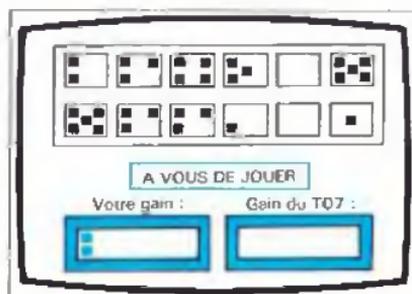
Vous pointez cette case



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 !

SOLITAIRE

Casse-tête : sauter pour éliminer.

● Eliminer successivement des pions pour n'en garder qu'un seul, tel est le but de ce jeu stratégique idéal pour les moments de solitude.

● *Comment éliminer un pion :*

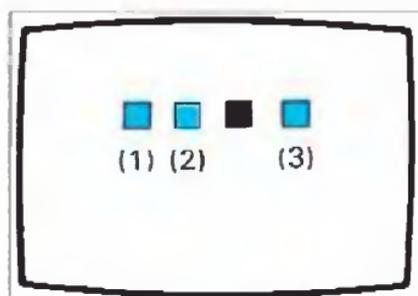
Exemple :

Voici 3 pions ■ ;

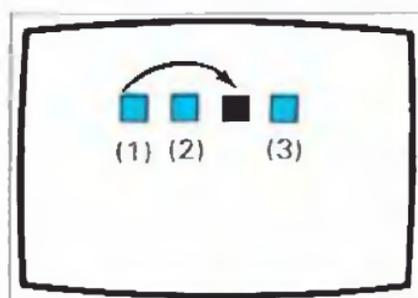
■ représente un espace vide ;

Pointez le pion 1

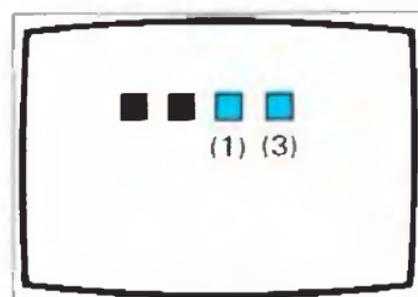
puis le pion 2 ;



Tout se passe comme si vous sautiez avec le pion 1 par-dessus le pion 2.



Le pion 2 est éliminé ; le pion 1 est maintenant à côté du pion 3.

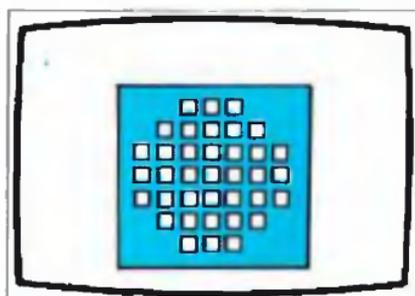


Le SOLITAIRE sur votre microordinateur.

- Choisissez d'abord le jeu français ou anglais.

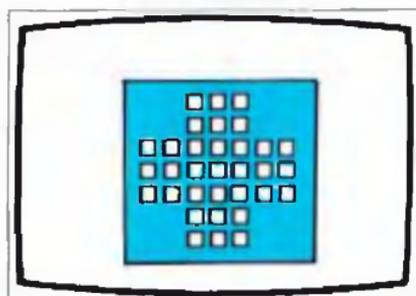
LE JEU FRANÇAIS :

- Tapez F
- le microordinateur présente un ensemble de 37 pions verts disposés de la manière suivante :



LE JEU ANGLAIS :

- tapez A
- 33 pions verts apparaissent sur l'écran, répartis comme suit :



- Préparation du jeu.

- Désignez avec le crayon optique les pions (appelés fiches) que vous désirez retirer du jeu.

Vous devez en retirer au moins un. C'est habituellement la case centrale qui est choisie : ce n'est pas l'option la plus simple mais essayez tout de même. Attention ! Enlever beaucoup de pions n'est pas toujours la solution de facilité...

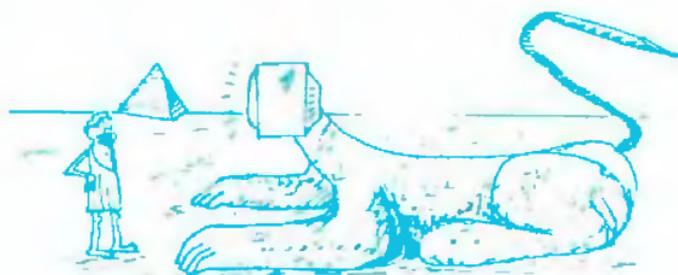
- Toutes les cases devenues vides sont bleues à l'écran.
- Lorsque vous avez fini, pointez l'écran en bas à droite sur le rectangle blanc.

● *Et maintenant lancez-vous !*

- Votre objectif : éliminer le maximum de pions selon le principe expliqué au début.
- Si vous désignez une case par erreur, il suffit de la pointer à nouveau pour annuler votre coup.
- Si vous arrivez à ne laisser qu'un pion vert visible à l'écran, vous êtes un champion.

Pas de précipitations ! Réfléchissez, jouez stratégiquement et méfiez-vous des pions isolés...





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 : $1234 - 567 = 667$
 $6 + 6 + 7 = 19$*

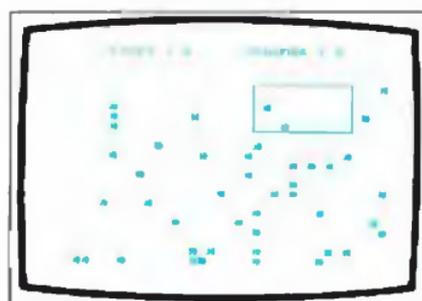
et vous annonce : 19

- 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 **RAZ**.

TUE-MOUCHE

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

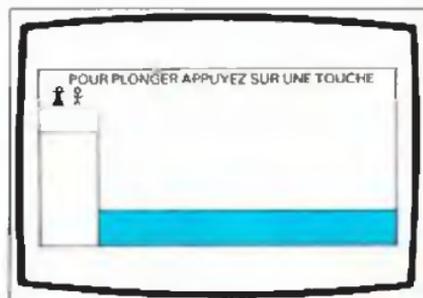
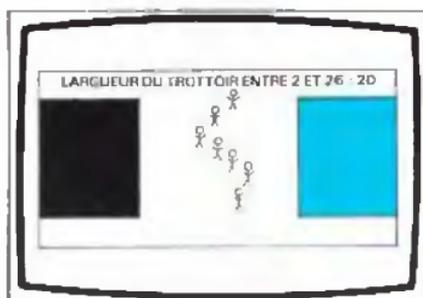
- Votre écran de télévision se trouve subitement envahi par 50 mouches qui vont et viennent dans tous les sens.
- En pointant votre crayon optique sur l'écran, vous déterminez le centre d'une tapette (symbolisée par un rectangle) et d'un seul coup d'un seul toutes les mouches prises au piège tombent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



1. Entre l'asphalte et le ruisseau ...

- Un ivrogne déambule sur une voie bordée à gauche par une route et à droite par un fleuve.
- Choisissez la largeur de la voie entre 2 et 26 et appuyez sur la touche **ENTREE**
L'ivrogne se lance alors dans une traversée périlleuse.
- Que parier sur son pauvre sort ? De deux choses l'une :
 - il arrive sur la route et meurt écrasé ;
 - il tombe dans l'eau et périt noyé.
- Dans les deux cas, l'ordinateur annonce le nombre de pas effectués.

Alors pile ou face, l'asphalte ou le ruisseau... ?



2. Tristan et Iseult

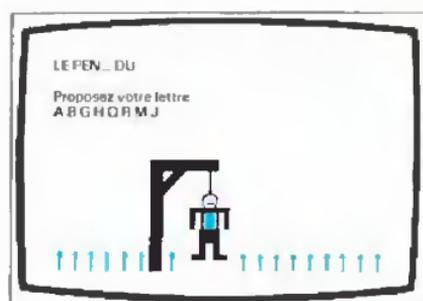
- Tristan et Iseult sont prêts à se jeter du haut des falaises d'Etretat.
- Ils se décideront dès que vous frapperez une touche (sauf **PAZ**).
- En bas de la falaise le flux et le reflux des vagues leur laissent une alternative :
 - ils tombent dans les flots ;
 - ils s'écrasent sur le sable.
- Attention ! la vitesse du flux et du reflux peut varier d'un plongeon à l'autre.
- Parviendrez-vous à les sauver malgré eux ? Les paris sont ouverts...

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.



Retrouver un message codé selon une méthode de substitution simple

• Le principe de substitution est l'un des procédés les plus simples employé pour coder un message. Il s'agit d'effectuer un décalage de l'alphabet.

Exemple :

avec un décalage de 16 lettres

l'alphabet clair

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P

Le verbe CODER s'écrira donc SETUH.

• Pour jouer, rien de plus simple !

- Un des joueurs tape un message ; rien ne s'affiche à l'écran. Puis il le valide en appuyant sur la touche **ENTREE**

- discrètement il tape ensuite un nombre compris entre 1 et 25 correspondant au décalage de l'alphabet ; il appuie sur **ENTREE**

- le message codé apparaît sur l'écran.

- A l'autre joueur de le déchiffrer. Pour cela il indique une lettre du message codé et sa "traduction" dans l'alphabet clair.

Exemple : le message codé est SETUH

le joueur propose : S devient B

le message devient : BNCDQ - le joueur s'est trompé

il propose alors : S devient C

le message devient : CODER - le joueur a gagné en 2 coups.

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 :

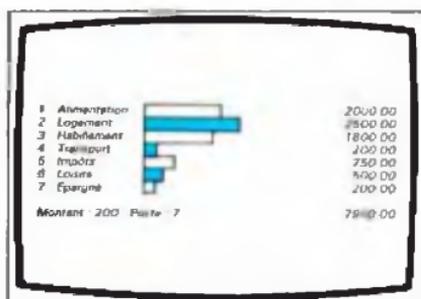
- les dates que vous indiquez doivent être comprise entre 1601 et 2999 ;

- n'oubliez pas de valider chacune de vos données en appuyant sur la touche **ENTREE**

Si vous ne savez pas où passe votre argent, c'est le moment de faire le point.

- Passez en revue votre chéquier.
- Indiquez le montant de chaque dépense puis le numéro de la case correspondant au type de la dépense.
- L'ordinateur effectuera pour vous les additions et visualisera sous forme de diagrammes statistiques vos dépenses.

Exemple :

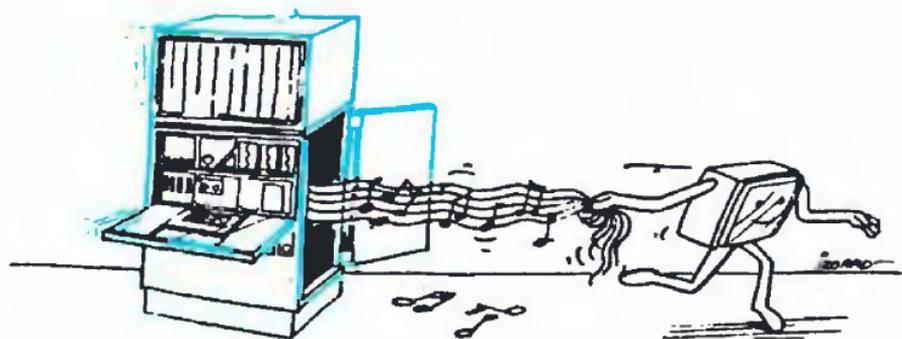


MENUET

- Pour terminer cette série de microjeux en musique, tapez votre nom (ou ceux de vos amis). Restez cependant raisonnable quant au nombre de caractères que vous frappez.

- Appuyez sur la touche **ENTREE**; l'ordinateur enchaîne au hasard une suite d'accords.

N.B. Si vous "parlez" BASIC vous pouvez changer ces accords en modifiant les instructions 160 à 220.



- Si pour certains exercices 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** :
- 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 à droite du clavier) ; repositionnez la bande de la cassette au début du chargement du jeu que vous désirez faire (voir le tableau de l'annexe) et appuyez sur .

REPÉREZ LA PLACE DES PROGRAMMES SUR LA CASSETTE

- La suite des 11 programmes est enregistrée sur chaque face de la cassette.
- 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 ) ;
 - appuyez sur la touche "initialisation programme" ;
 - tapez sur la touche  du clavier pour lancer le chargement.

Nom du programme	Numéro du compteur
ANNIVERSAIRE	27
AWELE	37
SOLITAIRE	53
SPHINX	70
TUE-MOUCHE	80
PILE OU FACE	91
PENDU	107
SETUH	123
JOURS	136
CHEQUIERS	155
MENUET	166

(*) 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.

VIFI : UN MICRO-DIDACT PLUS PRATIQUE ET PLUS SÛR

Pour éviter des manipulations complexes, chaque micro-didact est enregistré plusieurs fois sur une cassette.

Vous bénéficiez ainsi des avantages suivants :

- vous pouvez accéder plus rapidement au jeu désiré ;
- si vous avez des difficultés lors du chargement d'un des enregistrements, vous disposez des autres enregistrements.

Si un incident survient au cours de la lecture d'un programme, vous pouvez :



soit sortir la cassette du lecteur
et la mettre sur l'autre face;



soit positionner la bande au début
de l'enregistrement suivant.



MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME



Connectez le micro-ordinateur :
– à votre téléviseur;
– au lecteur de programmes.
Mettez la cartouche BASIC dans son logement.
Branchez les 3 appareils sur 220 V.



Mettez sous tension :
– le téléviseur;
– le TO 7 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume.
Vous avez à l'écran le «menu» initial.



Si le microdidact 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 dans votre lecteur de programmes.
Mettez le compteur à zéro.



Appuyez sur la touche [5] du lecteur pour la mettre en mode «lecture».



Pour charger le programme, tapez la touche [13] du clavier, ou pointez l'écran avec le crayon optique.

