



YAMS POKER SOLITAIRE

Pierre Mauvigner
Philippe Barreau

Comment choisir : lorsque vous avez le choix entre plusieurs possibilités, tapez le numéro correspondant à votre choix.

exemple :

<i>Menu</i> 1. Jeu 2. Explications 3. Fin
--

si vous voulez des explications, tapez **2**.

Comment répondre : quand une question vous est posée, tapez la réponse. Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche . Corrigez votre erreur et confirmez votre réponse en tapant sur **ENTREE**.

Comment s'arrêter : lorsque vous désirez interrompre un exercice en cours, appuyez sur la touche **RAZ**.



chaque fois que vous voyez ce dessin, appuyez sur la touche **ENTREE** pour passer à la suite.



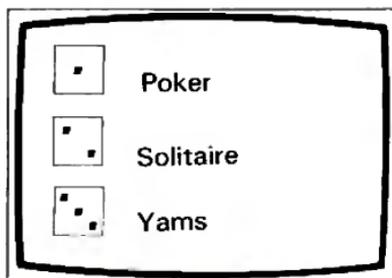
l'apparition, sur l'écran de ce dessin, indique que vos réponses peuvent être données avec le crayon optique.

Remarque : pour un meilleur fonctionnement du crayon optique avec le MO5, baissez légèrement la luminosité du téléviseur.

	pages
CARACTÉRISTIQUES _____	4
POKER _____	5
SOLITAIRE _____	9
YAMS _____	13
ANNEXE _____	19

CARACTÉRISTIQUES

MENU :



Pour choisir votre jeu, pointez le crayon optique sur le dé correspondant ou tapez **1** **2** ou **5** au clavier.

UTILISATION : crayon optique et clavier, selon le jeu.

POUR PASSER D'UN JEU A L'AUTRE :

Si vous désirez interrompre un jeu et passer au suivant :

- appuyez sur la touche INITIALISATION PROGRAMME
- choisissez l'option PROGRAMME ENREGISTRÉ, soit à l'aide du crayon optique, soit en tapant sur la touche **2** du clavier.

Remarque :

Si vous désirez revenir au jeu précédent, vous devez rembobiner la bande et procéder comme il est expliqué ci-dessus (Voir annexe).





1 joueur
Clavier ou crayon optique

Devenez millionnaire sur un coup de poker !

BUT DU JEU :

- L'ordinateur tire au hasard 5 cartes parmi 52.
- En deux donnes maximum, vous devez essayer de réaliser une combinaison gagnante : une suite, un full, un carré, etc.
- Si vous y parvenez, vous gagnez 2 à 100 fois votre mise de départ et vous pouvez encore doubler ce gain.
- En cas d'échec, vous perdez votre mise et il ne vous reste qu'à recommencer en comptant sur plus de chance.

FAITES VOS JEUX

PRÉSENTATION D'ÉCRAN :

Les 5 cartes
tirées par
l'ordinateur

Pour changer
la carte
pointez ici

Combinaisons
gagnantes

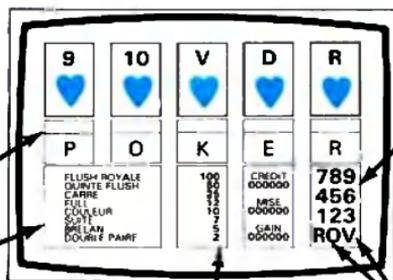


Tableau
numérique
pour indiquer
le crédit et
la mise avec
le crayon optique

REFUS (ou annulation)
et VALIDATION

Selon la combinaison obtenue
vous gagnez 2 à 100 fois votre mise

COMMENT JOUER

A chaque phase du jeu, l'ordinateur vous guide en imprimant en mauve la partie de l'écran sur laquelle vous devez (ou pouvez) intervenir.

• CRÉDIT

- C'est le nombre de points dont vous disposez et que vous pouvez mettre en jeu.

- Au début de la partie ce nombre ne doit pas être supérieur à 99999.

- Pour afficher votre crédit, désignez avec le crayon optique chaque chiffre sur le tableau numérique (de 0 à 9) ou tapez sur les touches correspondantes du clavier.

Exemple : pour un crédit égal à 12500, pointez ou tapez successivement 

- Si vous êtes satisfait, validez le montant en pointant la lettre V (dernière ligne du tableau, à droite du zéro) ou en appuyant sur la touche **ENTREE**

- En cas d'erreur, pointez le crayon optique sur la lettre R ou appuyez sur la touche **EFF** du clavier.

• MISE

- Combien de points oserez-vous risquer sur le coup de poker que vous allez jouer ?

- Indiquez le montant de votre mise comme vous affichez le crédit : utilisez le crayon optique et le tableau numérique ou tapez sur les touches correspondantes du clavier.

- Validez votre mise (V) ou changez-la (R).

• 1^{re} DONNE

- Après la validation de votre mise, l'ordinateur fait apparaître les 5 premières cartes tirées au hasard.

- Deux cas sont alors possibles :

1) Le tirage vous convient et vous conservez toutes les cartes ; pointez directement la lettre V (ou appuyez sur **ENTREE**).

2) Le tirage ne vous convient pas ; indiquez la ou les cartes que vous désirez remplacer en pointant le rectangle mauve situé au dessous de chacune d'entre elles, le rectangle devient jaune. Lorsque votre choix est terminée, validez (lettre V ou touche **ENTREE**). L'ordinateur procède à la 2^e donne.

Remarque : vous pouvez changer indéfiniment la sélection des cartes avant la validation. Il suffit de pointer à nouveau le rectangle situé au-dessous de chaque carte.

• 2^e DONNE

Selon le 2^e tirage, vous avez gagné ou perdu votre mise :

1) vous n'avez aucune combinaison gagnante : la mise est automatiquement déduite de votre crédit.

2) vous avez réalisé une combinaison gagnante : elle s'affiche en mauve sur l'écran et votre gain est égal à votre mise multipliée par un coefficient correspondant à chaque combinaison.

Exemple : votre mise est égale à 100, vous avez réalisé un carré, votre gain s'élève à 25×100 soit 2500.

• QUITTE OU DOUBLE

- Si vous avez réalisé une combinaison gagnante, vous avez encore la possibilité de doubler votre gain.

- Sur l'écran, les lettres R et V sont maintenant remplacées par Q et D.

- Si vous pointez la lettre Q, votre gain vient s'ajouter à votre crédit.

- Si vous pointez la lettre D, les mots "quitte" et "double" défilent sur l'écran : le dernier mot affiché est "quitte", vous perdez votre mise ; le dernier mot est "double", vous doublez votre gain.

Remarque : vous avez 40 % de chance de gagner sur "Quitte ou Double".

ARRÊT DU JEU

Le jeu s'achève lorsque votre crédit devient nul ou s'il atteint le montant maximum : 99999.

Dans le premier cas, vous êtes ruiné ; dans le second, vous êtes millionnaire (ou presque !).

Si vous désirez arrêter le jeu en cours de partie, appuyez sur la touche **RAZ** . Vous revenez à la page titre.

Si vous sélectionnez "un programme enregistré", l'ordinateur vous proposera le jeu suivant : SOLITAIRE.

LES COMBINAISONS GAGNANTES

- FLUSH ROYALE :

Roi, Dame, Valet, 10, 9 dans une même couleur.

Remarque : à la mise en route du jeu, l'ordinateur affiche une flush royale.

- QUINTE FLUSH :

Suite de 5 cartes dans une même couleur.

Exemples :

1 2 3 4 5 de cœur

7 8 9 10 Valet de trèfle

- CARRÉ :

Quatre cartes de même rang.

Exemple : 7  7  7  7  4 

- FULL :

Trois cartes de même rang et une paire

Exemple : 4  4  Dame  4  Dame 

- COULEUR :

5 cartes de même couleur

Exemple : 7  2  10  Dame  6 

- SUITE :

5 cartes dont les rangs se suivent (dans l'ordre ou le désordre)

Exemple : 9  Roi  Valet  10  Dame 

(suite : 9 10 Valet Dame Roi)

- BRELAN :

3 cartes de même rang

Exemple : 3  8  3  Roi  3 

- DOUBLE PAIRE :

2 fois 2 cartes de même rang

Exemple : 1  1  Valet  Valet  8 



1 ou 2 joueurs.
Crayon optique.

Solitaire... profitez-en pour résoudre ce casse-tête !

Comme son nom l'indique, le solitaire est un jeu se jouant sans adversaire. On peut cependant créer une certaine dualité en jouant à deux, chacun faisant une partie complète. Celui qui a éliminé le plus de pions gagne.

BUT DU JEU

Éliminer successivement le plus de pions possible, le meilleur résultat étant qu'il ne reste qu'un pion sur l'échiquier (mieux encore s'il est sur la case centrale).

LE JEU

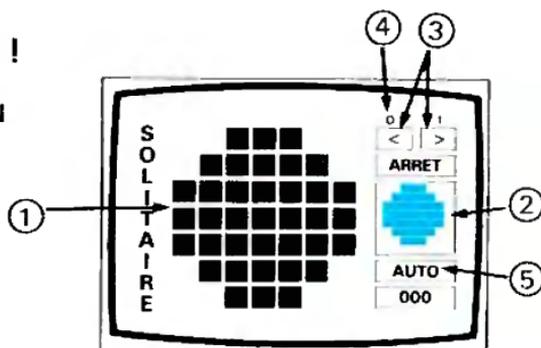
Les pions évoluent dans le jeu en sautant par-dessus le pion voisin, horizontalement vers la gauche ou la droite et verticalement vers le haut et le bas, mais jamais en diagonale.

Le pion sauté est mangé, il disparaît donc du jeu. On ne peut sauter qu'un pion à la fois, ce qui implique que la case située immédiatement après le pion sauté soit vide.

Afin d'éliminer le maximum de pions, il faut éviter, dès le départ, de laisser des pions isolés qu'il serait difficile voire impossible d'atteindre par la suite.

A VOUS DE JOUER !

PRÉSENTATION D'ÉCRAN



①: plateau de jeu.

②: plateau de jeu miniature. Il peut éventuellement (facultatif) servir à déterminer avant le début de la partie la disposition finale des pions que le joueur tentera d'obtenir.

③: le signe  permet de faire des essais.

Lorsqu'il y a hésitation sur un coup :

- repérez le nombre de coups joués
- jouez le "premier essai" normalement
- s'il n'est pas concluant, pointez le signe 

La partie se déroule en arrière.

Pointez sur **ARRET** au moment voulu.

- jouez le "second essai".

A partir de ce coup, le rang passe à 2.

- Si le second essai n'est pas satisfaisant, pointez de nouveau le signe .

Deux cas sont alors possibles :

a) le déroulement est interrompu avant l'arrêt automatique ; à l'essai suivant (prochain mouvement de pion), le rang passera à 3.

b) le déroulement s'arrête automatiquement ; au coup suivant vous resterez au rang 2, sauf si avant de jouer vous appuyez une nouvelle fois sur le signe  auquel cas le second essai est alors supprimé et le rang repasse à 1.

Le signe  permet de faire redéfiler le jeu en avant jusqu'au coup auquel la partie avait été interrompue.

A l'aide de ces trois signes (,  et **ARRET**), vous pouvez donc modifier un ou plusieurs coups joués précédemment.

④: Le chiffre de gauche totalise au fur et à mesure que la partie se déroule, le nombre de pions déplacés.

Le chiffre de droite est le numéro du rang du coup joué. (cf. signe ).

- ⑤: Le signe **AUTC** permet de débiter la partie.
Une fois que vous avez pointé le crayon optique sur **AUTC**, le plateau de jeu se remplit de pions.
Le signe **OOO** permet d'effectuer la remise du jeu à zéro, donc au point de départ, à n'importe quel moment de la partie.

COMMENT JOUER

Remarque :

case blanche = PION

case bleue = TROU (case libre)

case rose = PION EN DÉPLACEMENT

• Si vous le désirez, vous pouvez déterminer la disposition finale des pions à laquelle vous aspirez parvenir en fin de partie.

Pour cela, pointez le crayon optique sur les cases du petit plateau situé à droite de l'écran. Les cases pointées (bleues au départ) deviennent blanches, ce qui représente les pions isolés en fin de partie.

• Pointez le crayon optique sur **AUTC** : les pions prennent place sur le plateau de jeu. Les cases précédemment bleues (vides), deviennent blanches (occupées chacune par un pion).

• Il faut nécessairement qu'une case soit libre pour que le jeu commence. En principe, il s'agit de la case centrale.

Oter un pion et un seul en pointant le crayon optique sur la case blanche correspondante. Cette case devient donc bleue.

• Pointez le crayon optique sur le pion que vous voulez déplacer. Le pion choisi devient alors rose, ce qui signifie qu'il est en déplacement.

• Ensuite, pointez le crayon optique sur la case d'arrivée (obligatoirement une case bleue).

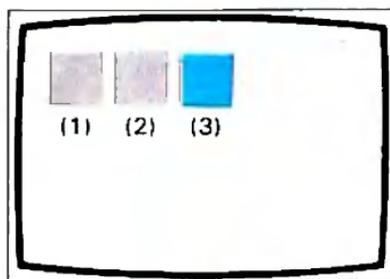
Le pion se déplace : il quitte sa case qui devient vide et remplit la case d'arrivée. Entretemps, la case du milieu disparaît.

Remarques :

- Si le joueur choisit un pion qui ne peut pas en "manger" un autre, l'ordinateur refuse de jouer ce coup-là.

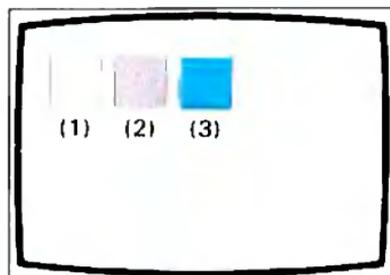
- Si le joueur, après avoir choisi un pion à déplacer (rose), revient sur sa décision, il peut pointer le crayon optique sur le pion rose : le pion n'est plus en déplacement, il redevient blanc.

Exemple :
1^{re} phase :



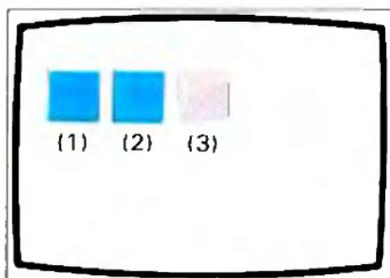
Le joueur a 2 pions (1) et (2) ; (3) est une case vide.

2^e phase :



Il pointe le pion (1) qui devient rose, puisqu'il est en déplacement.

3^e phase :



Il pointe la case (3) : le pion quitte la case (1) qui devient vide (bleue) et vient se placer en (3). Entretemps, le pion (2) a été mangé : la case est donc vide (bleue).

ARRÊT DU JEU

La partie se termine lorsqu'il reste un seul pion sur le plateau ou lorsque vous ne pouvez plus "manger" les pions qu'il vous reste. A tout moment, vous pouvez interrompre le jeu en appuyant sur la touche **RAZ** .

Si vous sélectionnez "un programme enregistré", l'ordinateur vous proposera le YAMS.

1 à 5 joueurs
Crayon optique



Tentez votre chance aux dés !

BUT DU JEU

- L'ordinateur lance 5 dés.
- A chaque tour, vous devez réaliser une des dix combinaisons proposées par l'ordinateur afin de marquer le maximum de points.
- Un tour consiste en 3 lancers consécutifs des dés. Toutefois, si au premier ou deuxième tour, les 5 faces des dés forment une combinaison, l'ordinateur la prend en compte.
- Avant le troisième lancer (si vous n'avez pas encore obtenu de combinaison), vous devez parier sur la combinaison que vous pensez réaliser.
- Selon le choix de la combinaison, vous vous placez dans une catégorie (Sec, Descendant, Montant ou Libre).
- Votre combinaison se réalise : vous avez gagné !

L'ordinateur affiche le nombre de points correspondant au contrat que vous avez rempli.

- Par contre, si elle ne se réalise pas, vous n'avez pas de point...

PRINCIPE FONDAMENTAL DU JEU

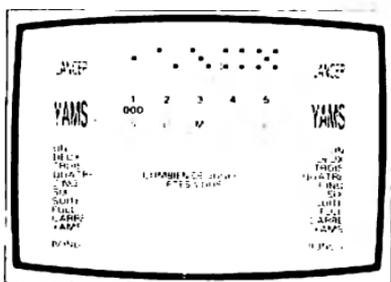
A chaque tour correspond un pari que vous faites avant l'ultime lancer.

Vous choisissez obligatoirement une combinaison et une seule dans une catégorie et vous devez tenter de la réaliser grâce à un 3^e lancer, si nécessaire.

Une même combinaison ne pouvant être enregistrée qu'une seule fois dans une même catégorie, vous devez tenir compte de celles réalisées précédemment afin d'effectuer toutes les autres... et de marquer le maximum de points possible !

FAITES VOS JEUX !

PRÉSENTATION D'ÉCRAN



COMMENT JOUER

- Pour indiquer le nombre de joueurs pointez le crayon optique sur le voyant mauve situé sous le dé correspondant (de 1 à 5).
 - L'ordinateur peut remplacer des joueurs si vous le désirez. Indiquez le nombre à l'aide du crayon optique.
- Si vous ne voulez pas jouer contre l'ordinateur, pointez le dé blanc à droite.

- Vous pouvez choisir entre deux versions.

VERSION LONGUE ("LANCER" en haut à gauche de l'écran) :

Chaque joueur doit remplir intégralement son tableau à raison d'une combinaison par tour (10 combinaisons × 5 catégories = 50 tours).

Pour gagner, il faut que vous totalisiez plus de points que votre adversaire, une fois le tableau complété.

VERSION COURTE ("LANCER" en haut à droite de l'écran) :

La partie se joue en 250 points. Le premier des joueurs les totalisant gagne la partie.

- Le premier joueur commence la partie quand le chiffre 1 s'allume en jaune.

Il lance les dés en pointant le crayon optique sur la case "LANCER" (version longue ou courte). L'ordinateur lui propose une première distribution.

- La distribution correspond à une combinaison qui vous intéresse : vous jouez donc "SEC". Pointez le crayon optique sur le nom de cette combinaison.

- Si vous ne choisissez pas la catégorie "SEC", indiquez le ou les dés que vous voulez remplacer lors d'un 2^e lancer en pointant le crayon optique sur les voyants correspondants.

Remarques :

- Vérifiez que la lettre "S" n'est pas allumée car elle empêcherait le changement des dés.

Si elle est allumée, pointez le crayon optique sur une autre lettre, peu importe laquelle pour le moment.

- Si vous appuyez de nouveau sur le voyant jaune d'un dé, (dé à changer) celui-ci redevient mauve et vous pouvez modifier votre premier choix.

- Votre choix est définitif, alors, lancez le ou les dés en pointant le crayon optique sur "LANCER".

L'ordinateur vous propose une seconde distribution.

- Les 5 dés ne forment pas encore une combinaison.

1) Sélectionnez la catégorie dans laquelle vous vous situez en pointant le crayon optique sur D, M ou L, selon le cas.

2) Choisissez la combinaison que vous pensez réaliser au 3^e lancer en pointant le crayon optique sur le nom de cette combinaison (Full, carré, un, deux...).

- Si vous désirez changer un ou plusieurs dés, pointez le ou les voyants jaunes correspondants.

- Pour effectuer votre 3^e lancer (le dernier), pointez le crayon optique sur "LANCER".

L'ordinateur vous propose votre dernière distribution (pour ce tour).

- Si vous obtenez la combinaison choisie précédemment, vous marquez les points qui lui sont associés.

Sinon, un "O" s'affiche en face de cette combinaison (non réalisée), même si vous obtenez une autre combinaison..

- C'est au joueur suivant de tenter sa chance !

Il peut jouer dès que son numéro d'ordre apparaît en jaune.

AFFICHAGE DES POINTS

- Le total provisoire des points est indiqué immédiatement au-dessous du numéro d'ordre de chaque joueur.

- Le détail des points apparaît en face de chaque combinaison déjà réalisée lors des tours précédents.

Remarque :

Le joueur opte donc en fonction des combinaisons pas encore réalisées.

- Le total provisoire des points obtenus par les combinaisons ordinaires* dans une même catégorie (ou sous-total) est conservé afin d'attribuer ou non le bonus*.

(*ces mots sont expliqués en page 17)

ARRÊT DU JEU

- La partie s'arrête lorsque le tableau de chaque joueur est rempli ou lorsqu'un joueur a atteint 250 points.
- A tout moment, vous pouvez arrêter la partie en appuyant sur la touche **PAZ** . Le YAMS étant le dernier jeu de la cassette, ne sélectionnez pas "un programme enregistré", l'ordinateur ne vous proposerait aucun jeu.

LES COMBINAISONS (et les points correspondants)

1. Combinaisons dites "ordinaires"

Combinaison	Signification	Points
UN	obtenir le plus de "1" possible	nombre de "1" obtenus × 1
DEUX	obtenir le plus de "2" possible	nombre de "2" obtenus × 2
TROIS	obtenir le plus de "3" possible	nombre de "3" obtenus × 3
QUATRE	obtenir le plus de "4" possible	nombre de "4" obtenus × 4
CINQ	obtenir le plus de "5" possible	nombre de "5" obtenus × 5
SIX	obtenir le plus de "6" possible	nombre de "6" obtenus × 6

2. Combinaisons dites "spéciales"

Combinaison	Signification	Points
SUITE	obtenir 5 chiffres se faisant suite, dans l'ordre ou le désordre	20 25
FULL	obtenir 3 dés identiques + 2 autres dés identiques	25
CARRÉ	obtenir 4 dés identiques	30
YAMS	obtenir 5 dés identiques	50

Remarque :

deux suites sont possibles

1 2 3 4 5 ou 2 3 4 5 6

LES CATÉGORIES

Au nombre de 5, elles sont composées des mêmes combinaisons mais elles diffèrent par la manière d'obtenir et de valider le résultat.

- S ou "SEC" :

le résultat est validé, dans cette catégorie, si la combinaison est faite en un seul lancer.

- D ou "DESCENDANT" :

le joueur doit réaliser les combinaisons dans le sens descendant, c'est-à-dire du haut vers le bas, selon la disposition du tableau (d'abord les "1", puis les "2", etc.)

- M ou "MONTANT" :

Il s'agit de réaliser les combinaisons dans le sens montant, de bas en haut, selon la disposition du tableau (le "Yams", puis le "Carré", etc.)

- L ou "LIBRE" :

Les deux catégories "LIBRE" valident les résultats dans n'importe quel ordre.

Remarque :

Pour les catégories D, M, L et L, les combinaisons peuvent être obtenues à l'aide de 3 lancers.

LE BONUS

Il vaut 35 points.

Il est ajouté au total du joueur lorsque celui-ci parvient à obtenir 63 points au total des points des combinaisons ordinaires d'une même catégorie.

Exemple :

Dans la catégorie D, un joueur a obtenu :

UN	03
DEUX	06
TROIS	09
QUATRE	12
CINQ	15
SIX	18
	<hr/>
	63

Son total est de 63 points : il a le bonus, l'ordinateur lui ajoute 35 points.

REPÉREZ LA PLACE DES PROGRAMMES SUR LA CASSETTE

- La suite des 3 programmes est enregistrée une fois 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" ;
 - chargez le jeu comme il est indiqué à la page : « Mise en marche du système ».

Nom du programme	Numéro du compteur	
	Sur MO5	Sur TO7
ENTETE	13	13
POKER	22	25
SOLITAIRE	44	50
YAMS	59	68

(*) 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.

ATTENTION !
Système TO7 : Face ROUGE
Système MO5 : Face VERTE

LISTE DES LOGICIELS VIFI NATHAN SUR TO7 TO7/70 ET MO5

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 ÉCHECS : Trois volumes.

JE DESSINE : Création graphique.

UN MOT POUR LE COMPTE : Jeu de chiffres et de lettres.

SYNTHÉTIA : Synthétiseur musical.

MICRODIDACTS

PRÉÉLÉMENTAIRE

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 TO7 et TO7/70 uniquement).

ÉLÉMENTAIRE

CARRÉ MAGIQUE : Savoir calculer (sur TO7 et TO7/70 uniquement).

ENCADREMENT : Savoir calculer (sur TO7 et TO7/70 uniquement).

L'HORLOGE : Savoir lire l'heure (sur TO7 et TO7/70 uniquement).

LA CAROTTE MALICIEUSE : Se repérer et se déplacer sur un plan quadrillé.

MES PREMIERS MOTS CROISÉS : Français - vocabulaire - 2 volumes.

MOTS EN FLEURS : Construire des mots.

CARTE DE FRANCE : Mers, fleuves, villes et montagnes.

COLLÈGE

MULTIPLICATIONS CASSE-TÊTE

LANGUES

GUTEN TAG : 2 volumes doubles (sur TO7 et TO7/70 uniquement).

ANGLAIS : 4 volumes doubles.

INFORMATIQUE

DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE : Premiers programmes.

INITIATION AU LANGAGE BASIC : 6 volumes (sur TO7 uniquement).

LIRE VITE ET BIEN : Lecture rapide... et beaucoup d'autres programmes...

ET ENCORE...

LA CLÉ DES CHANTS : Exercices de solfège.

LIRE VITE ET BIEN : Lecture rapide... et beaucoup d'autres programmes...

CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS VIFI NATHAN

Cassettes

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ 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 galots 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.

ÉCHANGE 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 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 **F1** 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 **F2** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **F3** 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 **F2** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

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

CRAYON OPTIQUE
OBLIGATOIRE