

- 6) **ACC** enregistre, mais auparavant, répondez par **O** ou **N** pour que l'ordinateur sache si vous avez bien terminé vos distributions.
 - 7) Puis placez votre cassette au bon N° n'oubliez pas de mettre votre lecteur **en position ENREGISTREMENT** avec une cassette personnelle.
 - 8) Appuyer sur **ENTREE**, l'enregistrement s'effectue, **ACC** abandonne l'enregistrement.
- 2) *MODIFICATIONS D'UN FICHIER DE PARTIES EXISTANT :*
Meme utilisation que pour "Création d'un nouveau fichier"

III JOUER SES PARTIES PREPAREES

- Indiquer le **NOM DE VOTRE FICHIER**
- Placer votre cassette au bon n°
- Mettez le magnétophone en position **LECTURE**
- Tapez sur **ENTREE**, le jeu apparaît.
- Pour jouer appuyer sur **ENTREE**.

Editions EDIL

18 bis, rue Violet 75015 Paris

Imp. M. BULOT - 4357/2079

JEUX I

TAKIMAGE

TOURNOI

MINI BRIDGE



BELIN

TAKIMAGE

MANIPULATION GLOBALE

- 1) Allumer TV ou moniteur
- 2) " unité centrale
- 3) Insérer la disquette
- 4) Appuyer sur **D** pour **T09**
" sur **B** pour **T09 +**
" sur **B** pour **T08**

Le **MENU** se charge automatiquement.

CONFIGURATION NECESSAIRE

Unité centrale : **T08 T09 T09 +**
Périphérique : Lecteur de disquette
3 pouces 1/2 pour **T08**
Imprimante : en option (cela dépend
des modules).

Pour ces versions disquettes,
remplacer dans les documentations le
mot **cassette** par **disquette**.

Vous pouvez, à tout moment, inter-
rompre le programme en cours, en
appuyant sur la touche
"**INITIALISATION**".

Pour accéder de nouveau au **MENU**
GENERAL, recommencer la manipulation
n° 4.

Le menu général propose : 1 - TAKTIFORM

2 - IMAGE AU HASARD

MANIPULATIONS : dans les deux cas, pour réaliser
une figure, déplacez la case blanche à l'aide des tou-
ches → ↓ ← ↑. La forme située dans la case voisine
prendra la place de la case blanche.

1 - TAKTIFORM

BUT DU JEU : reconstruire un modèle donné ou créer
sa propre composition.

PRÉPARATION DU JEU :


- Choisir la position A ou B d'une figure proposée.
- Répondre O (oui) ou N (non) à la question : "Voulez-
vous un modèle ?".

VOUS AVEZ DEMANDÉ UN MODÈLE :

- Frappez le numéro choisi (entre 1 et 10) puis
"ENTRÉE".
- Déplacez la case blanche pour reproduire le modèle.
- A tout moment, pour revenir au début du pro-
gramme, frappez la touche "RAZ".
- AIDE : si vous frappez la touche +, une partie du
modèle est alors réalisée ! A la 3^e frappe, il est exé-
cuté intégralement. Cette aide n'existe pas dans le
cas d'un modèle personnel.

- CHOIX d'un modèle personnel : placez votre cassette dans le lecteur (en position lecture), frappez Ø, puis "ENTRÉE". Attention : il doit correspondre à la position A ou B choisie.

VOUS N'AVEZ PAS DEMANDÉ DE MODÈLE :

- Même fonctionnement.
- La touche  permet de voir l'autre position.

2 - IMAGE AU HASARD

BUT DU JEU : utiliser le hasard, en totalité ou en partie, pour réaliser une composition personnelle.

PRÉPARATION DU JEU :

- Frappez sur la touche "2".
- Les positions A et B vous sont proposées; B est la position A tournée d'un quart de tour à droite. Pour choisir, frappez A ou B.

-
- Répondez à la question : "Une autre disposition ?" en frappant O ou N.

VOUS AVEZ RÉPONDU "OUI" : vous obtenez alors une autre disposition et à nouveau la même question

VOUS AVEZ RÉPONDU "NON" : le menu suivant apparaît :

- A : pour voir l'autre position
- B : pour revenir au début du programme
- C : pour revenir au TAKTIFORM
- D : arrêt.

Faites votre choix en frappant la lettre correspondante. A ce moment, vous pouvez aussi enregistrer la composition affichée à l'écran

ENREGISTREMENT D'UNE COMPOSITION AFFICHÉE, DANS TAKTIFORM OU DANS IMAGE AU HASARD :

- Utilisez une cassette personnelle pour conserver vos compositions.
- Mettez le lecteur en position enregistrement et relevez le numéro.
- Frappez sur la touche "ACC".
- Fin de l'enregistrement, le message "ENREGISTREMENT O.K." apparaît et le jeu reprend son cours.

SYMETRAX/SYMETRIC

Se jouent à 2 joueurs ou seul(e) contre votre ordinateur. L'aire de jeu (120 cases) est divisée en deux camps adverses, séparés par une ligne verticale, blanche ou rouge.

BUT DU JEU : marquer plus de points que son adversaire et, si possible, le bloquer.

1^{re} PHASE DU JEU :

PLACEMENT DES 10 PIÈCES VIOLETTES.

Chaque joueur, à tour de rôle, place une pièce violette dans son camp; celle-ci est inamovible et ne doit se situer ni contre la ligne centrale, ni en bordure de quadrillage, ni symétriquement à une pièce adverse (par rapport à l'axe ou au centre).

2^e PHASE DU JEU :

PLACEMENT DES PIÈCES JAUNES ET NOIRES

Le premier joueur place une pièce jaune et noire dans son camp, de telle sorte que le trait noir touche le point rouge central.

Puis chaque joueur, à tour de rôle, place dans son camp :

- la pièce symétrique (par rapport à la ligne rouge ou au point rouge) de celle qui vient d'être jouée par l'adversaire ;
- une nouvelle pièce, de telle sorte que son trait noir prolonge le précédent.

Les placements interdits sont détectés et refusés.

MANIPULATIONS :

- 1) Pour placer une pièce violette, indiquez :
 - la colonne, par une lettre (de A à F ou de G à L);
 - la ligne, par un chiffre (de Ø à 9).
- 2) Pour placer une pièce jaune et noire, procédez de la même façon et ajoutez le numéro (de 1 à 6) de la pièce choisie.

DÉCOMPTE DES POINTS :

- Si un joueur place, dans son camp, un trait noir en bordure de pièce violette, son adversaire marque 1 point.
- S'il est obligé (par symétrie) ou s'il décide (par stratégie) de placer une pièce jaune et noire sur une pièce violette, son adversaire marque 2 points.
- S'il ne peut plus placer une nouvelle pièce, la partie est finie.

Au cas où le nombre des pièces jaunes et noires serait inférieur à 40, l'adversaire marquerait 5 points supplémentaires.

Pour relancer le jeu : frappez sur la touche "ENTREE".

RADJAH

Se joue à 2 joueurs ou seul(e) contre votre ordinateur.

BUT DU JEU : placer ses éléphants pour gagner un nombre maximum d'arbres, bloquer le troupeau adverse et devenir le premier cornac du Radjah.

RÈGLES DU JEU :

- 1) Le franchissement d'une case violette fait perdre 2 arbres (mais permet parfois de mieux bloquer l'adversaire).
- 2) Le placement d'un éléphant sur une case-arbre fait gagner 1 point-arbre

3) Le joueur noir commence, puis, à tour de rôle, chaque joueur place un éléphant sur une case libre ou sur une case-arbre, avec les restrictions suivantes :

1^{re} PHASE DU JEU :

Placer le premier éléphant sur une des 9 cases du coin supérieur gauche pour le premier joueur ou du coin inférieur droit pour le second joueur.

2^e PHASE DU JEU :

- Chaque éléphant doit être placé sur une case vide ou une case arbre située à 2 ou 3 cases de la case occupée précédemment par le même joueur, selon un axe horizontal ou vertical
- Il ne doit pas y avoir d'éléphant adverse ni de case-arbre entre l'éléphant que l'on place et celui placé précédemment. Par contre, il peut y avoir des éléphants de la même couleur.
- Une case violette (piège) peut être franchie à condition que le joueur possède au moins 2 points-arbres et qu'il n'y ait pas d'éléphant adverse ou de case-arbre entre la case de départ et celle d'arrivée. Une fois franchie, cette case violette demeure une case piège

MANIPULATIONS :

Pour placer un éléphant, utilisez les curseurs situés à gauche et en bas du terrain, en frappant sur les touches →↓←↑, puis sur "ENTRÉE". La case choisie est à l'intersection de la colonne et de la ligne indiquées par les curseurs

RADJAH

Se joue à 2 joueurs ou seul(e) contre votre ordinateur.

BUT DU JEU : placer ses éléphants pour gagner un nombre maximum d'arbres, bloquer le troupeau adverse et devenir le premier cornac du Radjah.

TOURNOI

THEME

TOURNOI : Acquisition d'une connaissance chronologique de l'HISTOIRE, par sa mise en jeu dans un duel de chevalerie, où la victoire dépendra de la bonne saisie des **dates** et des **noms** historiques.

GEOPHAGE : Dans un même esprit, un combat initiatique en GEOGRAPHIE, fera de vous le **Geophile** qui saura terrasser sur son terrain, le monstre **Géophage**

PUBLIC VISE

Ce logiciel, accessible dès le primaire et valable jusqu'au lycée, s'adresse également à tout public désireux de "tester" et/ou "compléter" sa culture générale, en HISTOIRE et en GEOGRAPHIE.

TYPE D'UTILISATION

- 1 - Ce programme s'adapte au cours ou le prolonge à titre de répétiteur.
- 2 - Son traitement essentiellement ludique, permet un emploi en "**libre service**" pour parfaire l'apprentissage en dehors des cours et pour améliorer en "**jouant**", la culture de chacun.

STRUCTURE

Un menu général permet de choisir **TOURNOI** ou **GEOPHAGE**, ensuite chaque option propose comme alternative soit l'utilisation d'un fichier, soit la création de fichier. Dans le 1er cas, une liste de sujets sera proposée (6 pour **TOURNOI**, 4 pour **GEOPHAGE**) avec les fichiers correspondants, sur lesquels porteront les questionnaires. Dans le 2e cas, la possibilité est donnée de générer ses propres fichiers.

GESTION DE L'ECRAN

L'écran se divise en 3 zones à usage spécifique :

- 1 - A droite, une fenêtre large où s'affichent la liste des sujets, les fichiers et les questionnaires.
- 2 - A gauche, une fenêtre verticale où défilent les réponses.
- 3 - En bas, une zone horizontale où se déroule l'animation graphique du jeu.

GESTION DU CLAVIER

LE TOURNE-PAGE : les flèches noires qui apparaissent en bas à droite de l'écran vous permettent de progresser ou de revenir en arrière afin de consulter les fichiers à votre rythme.

REPOSE PAR "OUI" OU "NON" : A toute question de ce type, répondez par une touche "O" ou "N".

ENTREE : En appuyant sur cette touche, la réponse choisie se fixe à l'écran.

Les manipulations spécifiques à chaque activité sont expliquées à l'écran.

DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE

Le menu général donne à choisir **TOURNOI** ou **GEOPHAGE** et par la suite pour chacun d'entre eux, la possibilité d'utiliser le fichier existant ou le fichier créé.

TOURNOI propose une liste de 6 sujets dont 4 portent sur les dates et 2 sur des noms historiques.

Chaque sujet comporte un fichier que l'on peut oui ou non consulter avant de commencer le jeu.

**Nom
du module**

**Titre
du module**

TOURGEO

Programme principal

Chaque fichier contient une liste de 36 dates ou noms historiques.

Le déroulement ensuite est très simple :

Après la consultation du fichier rendue particulièrement aisée grâce au tourne-page, on donne à choisir entre 2 vitesses, lente ou rapide.

Quand le choix est fait, les questions s'affichent sur la fenêtre de droite. Sur la fenêtre de gauche, les séries de réponses possibles défilent à la vitesse précédemment sélectionnée et on "fixe" sa réponse en appuyant sur la touche ENTREE.

Lorsque la réponse est **exacte**, dans la zone horizontale où se déroule l'animation, le cavalier BLEU qui "vous" représente, désarçonne le cavalier ROUGE qui est "votre" adversaire.

Ainsi, votre blason BLEU de la victoire vient s'inscrire sur une ligne de marquage horizontale située sous les cavaliers.

Attention, si la réponse est **fausse**, le cavalier rouge prendra l'avantage.

Pour remporter le TOURNOI, il faudra comptabiliser plus de blasons que lui.

GEOPHAGE propose une liste de 4 sujets, chacun comportant un fichier de 36 questions que l'on peut oui ou non consulter.

Le déroulement est identique à celui de **TOURNOI**; l'animation diffère en gardant le même esprit.

D'un côté, le **géophile** représentant le joueur, de l'autre, le monstre **GEOPHAGE**.

Chaque bonne réponse fait avancer le Géophile, chaque réponse fautive fait progresser le **GEOPHAGE**.

Si le Géophile gagne plus de terrain que le monstre **GEOPHAGE**, il le terrasse; dans le cas contraire, il se fait dévorer.

CREATION DE FICHIERS

- Choisir **TOURNOI** ou **GEOPHAGE**
- Choisir création de fichier
- ENTRER LES TEXTES EN **MAJUSCULES ET SANS VIRGULES**.
- Inscrire le nom du fichier (7 lettres maximum).
- Appuyer sur ENTREE
- Après ENTREE, correction possible
- LA GENERATION DES **36** QUESTIONS-REPONSES CONSTITUANT LE FICHIER EST **OBLIGATOIRE**.
- Les questions s'inscrivent sur 2 lignes de 27 lettres au maximum et sont validées en

appuyant sur ENTREE.

- Après ENTREE, correction possible.
- On inscrit ensuite la réponse sur 11 caractères maximum.
- Valider en appuyant sur ENTREE.
- Après ENTREE, correction possible.
- Possibilité de visualiser l'ensemble du fichier à l'écran.
- Possibilité d'enregistrer sur cassette personnelle.
- Possibilité de recopier sur machine imprimante.

MINI BRIDGE

Qu'est ce que le **MINI BRIDGE** ? Une méthode d'enseignement originale, mise au point voici dix ans par la Commission pédagogique de la **F. F. B.**, qui permet d'apprendre le bridge en s'amusant, c'est à dire en jouant !

Le principe en est très simple : la partie "enchères" est simplifiée à l'extrême, de façon à permettre d'aborder immédiatement les problèmes relatifs au jeu de la carte. Plus de fastidieux tableaux d'enchères à apprendre, les progrès sont basés sur l'interêt et le raisonnement.

Pratiquement, les choses se déroulent de la façon suivante : chaque joueur compte ses points d'honneurs (P.H) suivant le barème suivant :

AS = 4 ROI = 3 DAME = 2 VALET = 1

Le premier joueur qui a au moins 13 P.H dit "j'ouvre". Son partenaire lui annonce alors explicitement son nombre de points, et sa distribution.

Le joueur qui a ouvert n'a plus alors qu'à se référer au tableau de correspondance points-levées (voir ci-dessous) pour déterminer la nature et la hauteur du contrat.

FORCE COMBINEES DES 2 JEUX A SA EN POINTS H. A L'ATOUT EN POINTS DH.	PALIER DU CONTRAT	NOMBRE DE LEVEES A REALISER
21-22	1	7
23-24	2	8
25-26	3	9
27-28-29	4	10
30-31-32	5	11
33-34-35	6	12 petit chelem
36et+	7	13 Grand chelem

Si, entre les deux mains, il connaît au moins 8 cartes à coeur ou à Pique ou au moins 9 cartes à carreau ou à trèfle, il choisit cette couleur comme **ATOUT**, sinon, il joue **SANS ATOUT**.

EXEMPLE 1 :

	SUD	NORD
PIQUE	A V 4 3	R 7 5
COEUR	R 8	A D 6 3
CARREAU	A 9 6 5 4	V 10 2
TREFLE	D 4	R 10 5

SUD à 14 P.H, il dit : "j'ouvre".
NORD, son partenaire, répond : j'ai 13 P.H,
4 coeurs, 3 piques, 3 carreaux et 3 trèfles.
SUD fait alors le total des P.H de son
camp : 14 + 13 = 27

Son camp ne possède que 7 piques et
6 coeurs ; il n'y a pas non plus neuf
cartes à carreau ou à trèfle : le contrat
sera joué à **SANS ATOUT**.

D'après le tableau 27 P.H commandent de
tenter de réaliser les levées.
Il faut donc jouer **4 SANS ATOUT**.

EXEMPLE 2 :	SUD	NORD
PIQUE	8 4	A 10 6 3
COEUR	R D 7 4 2	A V 6 5
CARREAU	A 4 3	R 5
TREFLE	A 7 2	9 6 4

SUD a 13 P.H , il dit "j'ouvre".

NORD répond : j'ai 12 P.H, 4 piques, 4 coeurs, 2 carreaux et 3 trèfles.

SUD connaît maintenant 25 P.H et 9 cartes à coeur.

On va donc jouer à **l'atout COEUR** : le choix d'un atout permet de compter des points de distribution :

chicane : 3 POINTS (Zéro carte dans une couleur)

singleton : 2 POINTS (une seule carte dans une couleur)

doubleton : 1 POINT (deux cartes dans une couleur).

et 1 POINT par atout à partir du neuvième.

Dans notre exemple, **SUD** rajoutera 3 POINTS:

- 1 pour son **doubleton** à Pique
- 1 pour le **doubleton** à Carreau de **NORD**
- 1 pour le neuvième atout.

Ceci porte le **TOTAL** des points du camp à **28**.

Le même tableau de correspondance points-levées s'appliquant, le contrat sera donc de 4 coeurs.

La présentation du MINI BRIDGE sur micro ordinateur est un progrès considérable, puisque chacun va pouvoir bénéficier chez soi de l'agrément de cette forme d'enseignement.

L'Université du BRIDGE ne peut que se féliciter de telles initiatives, et sera toujours prête à y apporter son concours.

Nous sommes sûrs que beaucoup d'entre nous seront séduits par ce jeu, et nous nous donnons rendez-vous très bientôt dans les compétitions de BRIDGE organisées par la **FEDERATION !**

UNIVERSITE DU BRIDGE.

PRESENTATION DES FICHES (voir documentation détaillée du jeu sur micro-ordinateur).

L'IMPASSE

On décrit ici la possibilité de réaliser

des levées d'Honneur en fonction de la position de grosses cartes adverses. Il faut remarquer que la façon de jouer de telles couleurs correspond à une optimisation des chances d'y réaliser des levées : on ne perd jamais rien, on y gagne de temps en temps.

LA CREATION DE LEVEES

Ce tableau explique les deux façons d'affranchir des levées à **sans Atout**, c'est à dire de promouvoir au rang de cartes maîtresses des cartes qui ne l'étaient pas au départ.

- affranchissement des honneurs : donner à l'adversaire les levées qu'il doit réaliser dans une couleur pour réaliser ensuite les siennes.
- affranchissement des longueurs : il ne s'agit plus du rang des cartes, mais du nombre de cartes détenues dans la couleur. Le nombre de levées affranchies dépendra très souvent de la répartition des cartes adverses.

LES LEVEES DE COUPE

C'est l'illustration du pouvoir de l'atout, créateur de levées.

Dans le diagramme du tableau, la coupe du troisième cœur de **SUD** rapporte à son camp une levée irréalisable à **Sans Atout**. Cette levée supplémentaire ne peut être acquise que si c'est la main courte en **Atout** qui coupe.

LE PLAN DE JEU A SANS ATOUT

Le mode de raisonnement décrit est fondamental : c'est la stratégie du déclarant qui doit être déterminée à ce moment du jeu. Une fois ce travail effectué, le déclarant devra mettre à profit ses connaissances concernant la création de levées et les impasses pour mener sa tâche à bien.

Le compte des levées certaines s'appelle ainsi le compte des gagnantes. A **Sans Atout**, il s'agit d'augmenter le nombre de ses gagnantes.

LE PLAN DE JEU A LA COULEUR

Contrairement à **Sans Atout**, il faut ici évaluer le nombre de perdantes, c'est à dire le nombre de levées qu'on va être obligé d'abandonner à l'adversaire.

Pour les évaluer efficacement, le choix de la main de base est important. On choisira en général la main **LONGUE** à **L'ATOUT** comme main de base.

EXEMPLE	SUD	NORD
PIQUE	A 8 2	7 5
COEUR	A R D 9 6 3	V 5 4
CARREAU	A	8 7 5 4 2
TREFLE	9 6 3	A 10 3

SUD joue 4 coeurs.

Choisissons la main de **SUD** (la plus longue à l'**Atout**) comme main de base. Celle-ci comporte 2 perdantes à **PIQUE** (rien en **NORD**), et 3 perdantes à **TREFLE**, mais **NORD** a l'**AS**, ce qui réduit le nombre de perdantes à 4. **SUD** a droit à 3 perdantes, il lui faut donc éliminer une perdante : il peut couper l'un de ses **PIQUES** perdants avec un **Atout** de **NORD**.

THEME

MINI BRIDGE est une méthode (développée par la **Fédération Française de BRIDGE**) qui permet de pratiquer tout de suite le jeu de la carte au **BRIDGE**. Elle élimine pour ainsi dire la partie "ANNONCES" du **BRIDGE**, et place l'utilisateur comme meneur de l'équipe attaquante (ordinateur).

PUBLIC VISE

- Les débutants atteindront très vite un bon niveau au jeu de la carte, et auront très certainement envie de pousser plus à fond leurs connaissances dans ce domaine.
- Les initiés pourront s'entraîner seul ou à plusieurs, créer leurs propres parties, grâce aux nombreuses possibilités qu'offre ce logiciel.

SUITE : DOCUMENTATION DETAILLEE DU JEU
SUR MICRO ORDINATEUR.

LISTE DES MODULES

MN BRIDGE	JOUER DES PARTIES AU HASARD
PREPARER	PREPARER SES PROPRES PARTIES
JOUER	JOUER SES PARTIES PREPAREES

STRUCTURE

3 choix figurent donc au MENU :

I JOUER DES PARTIES AU HASARD
II PREPARER SES PROPRES PARTIES
III JOUER SES PARTIES PREPAREES

Appuyer sur le n° désiré.

Si durant "JOUER DES PARTIES AU HASARD"
vous décidez de passer au n°2
"PREPARER SES PROPRES PARTIES" :
revenez au MENU INITIAL, ou positionnez-vous
au début du module choisi.

I. JOUER DES PARTIES AU HASARD.

L'ordinateur vous propose :

- Voulez-vous la Règle du jeu ?

O(oui) ou N(non)

A) SI O(oui) : la règle du jeu défile, à
votre rythme, en appuyant sur **ENTREE**
à chaque "page écran".

B) SI N(non) : vous passez au jeu de la
carte.

- L'ordinateur distribue les cartes au
hasard et vous demande de patienter
une quinzaine de secondes.
- Une fois la distribution faite, le jeu
apparaît, en **NORD**(mort) et **SUD**. Vous
allez jouer contre l'ordinateur, soit
QUEST et **EST**.

VOIR ECRAN RECONSTITUE

ATOUT
CONTRAT
LEVEES

NORD
(mort)

♠ A R V 9
♥ 5
♦ D 10 7 3
♣ R D 8 4

O
U
E
S
T



♠ 8
♥ A V 10 8 7
♦ R 9
♣ 10 9 7 5 2

SUD

NS :

E
S
T

EO :

CONTRAT O ou N ?

Pour marquer votre accord définitif, vous devez à nouveau taper sur 0(oui).

2) Si N : l'ordinateur vous offre la possibilité de choisir vous-même VOTRE CONTRAT (ce choix s'adresse à des joueurs déjà plus avertis).

Pour cela, il fait défiler les couleurs dans l'ordre suivant :

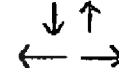
♣ TREFLE
♦ CARREAU
♥ COEUR
♠ PIQUE
SA SANS ATOUT

Il vous suffit de frapper sur un chiffre de 1 à 7 (7 étant le plus gros contrat que l'on puisse obtenir) AU MOMENT OU LA COULEUR DESIREE APPARAIT.

Puis vous confirmez par 0(oui).

C) Lorsque le choix du contrat est **DEFINITIF**

- La partie s'engage, et c'est OUEST (l'ordinateur) qui entame.
- A vous de jouer en NORD; en vous positionnant sur la carte choisie à l'aide des flèches :



- Puis valider par ENTREE.

- Ensuite l'ordinateur vous demande s'il peut choisir le contrat que vous devrez assurer :

O(oui) ou N(non)

1) si 0 : il affiche directement le contrat et vous indique le nombre de plis ou levées à accomplir (ex : 3 coeurs = 9 levées)

(Remarque : si vous ne parvenez pas à passer le curseur sur une autre couleur c'est que l'ordinateur vous indique que vous devez obligatoirement jouer une carte de la couleur soulignée).

- EST (l'ordinateur) joue.
- A vous de jouer en SUD de la même façon qu'en NORD.
- Lorsque les 4 cartes seront sur le tapis validez par ENTREE.
- A ce moment là, l'ordinateur affiche la levée à celui qui l'a emportée :

ex : NS : 1
 EO : 0

- et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes.

Vous pouvez interrompre la partie en appuyant sur ACC.

- A la fin, l'ordinateur vous annonce le résultat : contrat chuté ou non, et vous propose un "sous-menu" :

- 1) AUTRE JEU
- 2) MEME JEU
- 3) VOIR JEUX
- 4) FICHES

(appuyer sur le chiffre désiré).

1) AUTRE JEU : L'ordinateur distribue une autre partie.

2) MEME JEU : MINI-BRIDGE conserve en mémoire la partie que vous venez d'accomplir. Il vous offre la possibilité de la recommencer :

- soit en mode "manuel"
- soit en mode "automatique".

Pour cela apparaît un MENU INTERMEDIAIRE :

- 1° NORMAL
- 2° SUR TABLE
- 3° AUTO non
- 4° EN MANUEL

Si vous choisissez :

1° NORMAL : les cartes n'apparaissent qu'en NORD et SUD, et c'est toujours OUEST qui entame.

soit
2° SUR TABLE : toutes les cartes sont étalées l'ordinateur joue en OUEST et EST.

4° EN MANUEL : toutes les cartes sont étalées et vous les jouez toutes.

Si vous choisissez 3°, c'est à dire la position automatique : AUTO oui,

- vous devez à nouveau sélectionner :
1° NORMAL
2° SUR TABLE
et selon votre choix, vous verrez réapparaître tous les plis déjà joués.

A tout moment vous pouvez interrompre le déroulement de cette partie en appuyant sur **ACC**, à ce moment là, vous repasserez en mode manuel.

Si vous tapez sur **ACC** une seconde fois vous retournez au "sous-menu".

3) VOIR JEUX : lorsque vous interrompez une partie, pour voir le jeu étalé, tapez sur ce numéro.

4) FICHES : Une consultation de celles-ci permet de mieux comprendre "les coups délicats" du **BRIDGE**.

1° L'IMPASSE

2° LA CREATION DE LEVEES

3° LEVEES DE COUPE

4° LE PLAN DE JEU A SANS ATOUT

5° LE PLAN DE JEU A LA COULEUR.

6° REGLE DU JEU.

7° RETOUR AUX PARTIES

(tapez sur le chiffre choisi)

II PREPARER SES PROPRES PARTIES

Déjà plus averti au **BRIDGE**, ou pédagogue, vous voulez préparer des parties de **BRIDGE** intéressantes, pour les jouer ou les faire jouer; la démarche consiste à entrer ces parties dans l'ordinateur, puis à lui demander de les "écrire" sur une cassette vierge.

1) CREATION D'UN NOUVEAU FICHIER

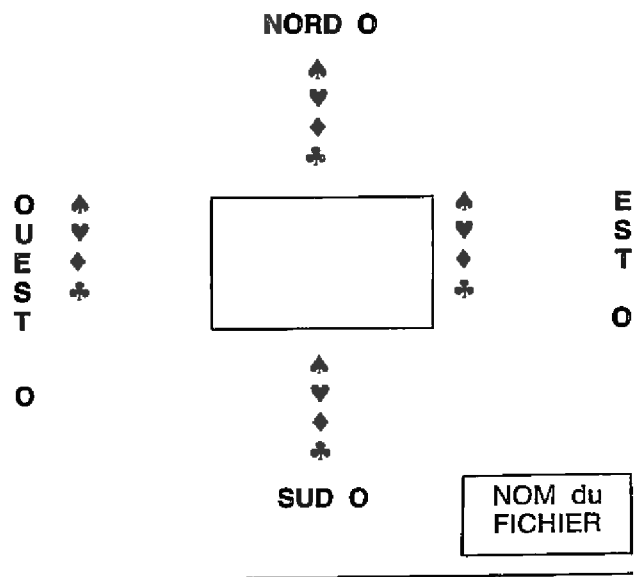
2) MODIFICATIONS D'UN FICHIER DE PARTIES EXISTANT.

A) SI VOUS CHOISISSEZ LE N° 1

- 1) L'ordinateur vous demande le **NOM** de votre fichier (notez le avec soin). Ce nom ne doit pas dépasser 8 lettres.
- 2) Apparaissent alors sur l'écran les cartes à distribuer.
(voir page suivante reconstitution écran).

♠	A	R	D	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2
♥	A	R	D	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2
♦	A	R	D	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2
♣	A	R	D	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2

1



- ainsi que le nom de votre fichier (en bas à droite), à l'intérieur d'un fichier, vous avez droit à 50 fiches. (1 fiche = 1 partie, 2 fiches = 2 parties)
Le nombre de fiches se situe en haut à droite de l'écran.

3) Pour passer à la distribution des cartes : positionner votre curseur sur la carte de votre choix grâce aux flèches : ↓ ↑

puis déterminer le "camp" où celle-ci passera en appuyant sur :

- N(ord) ou
- S(ud) ou
- E(st) ou
- O(uest)

4) La carte ainsi distribuée s'affichera en noir dans le tableau, puis elle s'inscrira dans le "camp" désiré. Chaque "joueur" a droit à 13 cartes, l'ordinateur signale à chaque fois le nombre de cartes par "joueur". A tout moment vous pouvez changer la "donne" grâce à la touche EFF en cas d'erreur de distribution. Lorsque toutes les cartes sont distribuées valider par ENTREE.

5) Si vous voulez consulter les fiches déjà validées, utiliser les flèches

← → lorsque l'ordinateur vous l'indique.

Conseils d'utilisation

Logiciel EDIL-BELIN

1 - 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 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

2 - CARTOUCHES

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ DANS L'UTILISATION :

- avant de mettre ou d'enlever la cartouche, vérifier que le micro-ordinateur est en position arrêt,
- après l'utilisation, remettre la cartouche dans sa pochette;
- ne pas mettre les doigts sur la barette métallique de connexion,
- nettoyer régulièrement la barette métallique de connexion avec un coton imbibé d'alcool (alcool à 90 °C);
- ne pas laisser la cartouche en plein soleil, à proximité d'une source de chaleur, de champs magnétiques (portillons magnétiques dans les aéroports par exemple)

3 - DISQUETTES

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ DANS L'UTILISATION :

- d'introduire la disquette avec précaution dans le lecteur en respectant les instructions de la notice de votre matériel;
- après l'utilisation, remettre la disquette dans sa pochette;
- ne pas mettre les doigts sur la surface d'enregistrement,
- ne pas plier;
- ne pas laisser la disquette à proximité d'un aimant ou de source de champs magnétiques (portillons magnétiques dans les aéroports par exemple);
- ne pas laisser la disquette à proximité d'une source de chaleur ou exposée au plein soleil



BELIN
8, RUE FEROU
75278 PARIS CEDEX 06

Bon de Garantie

A renvoyer par l'acheteur dans les 8 jours suivant la date d'achat.

LOGICIEL :

- CASSETTE
 CARTOUCHE
 DISQUETTE

NOM DE L'ACHETEUR :

ADRESSE COMPLÈTE :

TITRE DU LOGICIEL :

DATE D'ACHAT

CACHET DU REVENDEUR

□□ □□ □□

JOUR MOIS ANNEE

Pour bénéficier de la garantie, EDIL-BELIN doit être en possession de ce volet complété.

Remarque : tous les renseignements contenus sur ce bon de garantie seront transférés sur un fichier informatisé.

Volet retour

A joindre obligatoirement au logiciel défectueux renvoyé à BELIN.

DÉFAUT CONSTATÉ :

- Bande sourde;
 Défaut d'enregistrement;
 Erreur d'étiquetage;
 Casette bloquée;
 Défaut technique (à préciser) :

NOM DE L'ACHETEUR :

ADRESSE COMPLÈTE :

DATE D'ACHAT

CACHET DU REVENDEUR

□□ □□ □□

JOUR MOIS ANNEE

Conditions de Garantie Logiciel Éducatif EDIL-BELIN

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, ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ÉCHANGE STANDARD DU LOGICIEL :

- gratuitement pendant un mois à compter de la date d'acquisition pour les cassettes et les disquettes,
- contre une somme de 30 F pour les cassettes et 70 F pour les disquettes payable par chèque à l'ordre de BELIN, pendant 1 an à compter de la date de cessation de la garantie gratuite.

3 - POUR BÉNÉFICIER DE CETTE GARANTIE, DEUX CONDITIONS :

- envoi par l'acquéreur du volet « bon de garantie » à BELIN, 8, rue Férou, 75278 PARIS Cedex 06, dans les 8 jours de la date d'acquisition (date d'achat et cachet du vendeur figurant obligatoirement sur ce volet),
- retour de la cassette, ou de la disquette dans son emballage d'origine, en recommandé avec accusé de réception.

Le non-respect par l'acquéreur de l'une quelconque des conditions énoncées emportera la déchéance immédiate de la présente garantie.