

1 ou 2
joueurs
12 ans et plus

MELIMEMOT

Un jeu de mots croisés peu ordinaire.
Impossible de reconstituer la grille à partir
de définitions : il n'y en a aucune !
Pourtant le jeu consiste à retrouver
les mots qui s'y cachent...



1 cartouche ROM



1 manuel
d'utilisation

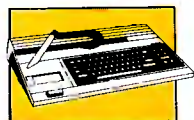
Parez sur les lettres qui se dissimulent derrière chaque case
et jouez sur le montant de votre mise.

Certes, MELIMEMOT vous aide de temps en temps avec
des mots ou des cases vierges donnés d'avance : mais ce n'est
le cas qu'à certains niveaux de jeu, or il y en a sept.

Il peut même vous taquiner avec des cases-pièges qui vous
font perdre des points : les MALUS.

En revanche, il peut vous donner des armes de plus en plus
pointues : les cases BONUS, qui rapportent des points, les
JOKERS qui "pardonnent des erreurs".

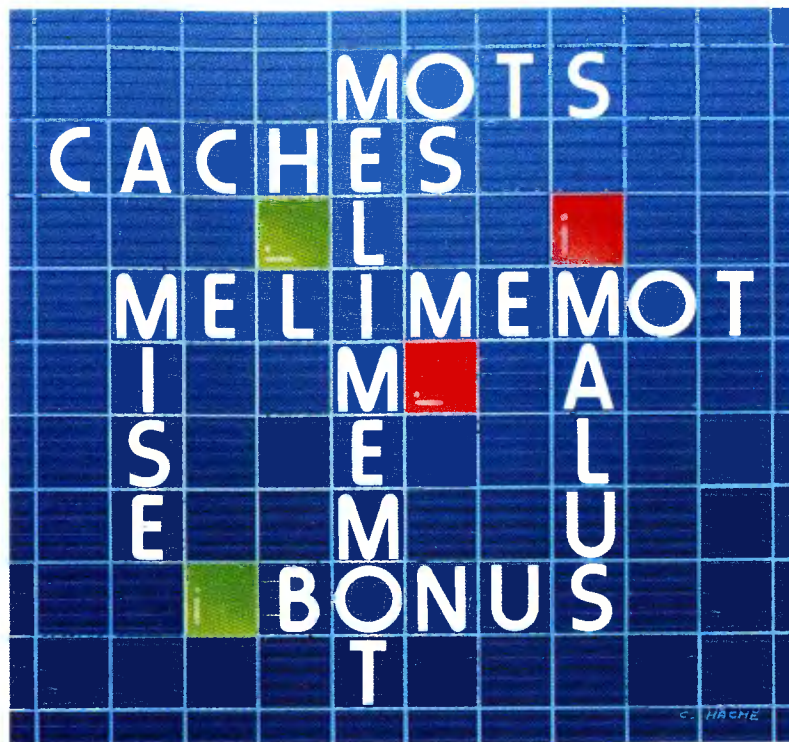
CONFIGURATION
DE BASE



1 unité centrale



De cette notice, cassette ou cartouche protégée par ©,
toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit :
électronique, électrique, magnétique, optique laser, acoustique, impression
ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir
est strictement interdite sous peine de poursuite.
Copyright © 1983 by VIFI INTERNATIONAL
17 rue d'Uzès 75002 PARIS
Imp. Barbellion - 990.54.73



MELIMEMOT

CHERCHER LES MOTS

41.0013



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 barrette métallique de connexion ;
- nettoyer régulièrement la barrette 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.

MELIMEMOT

CHERCHER LES MOTS

Des mots cachés

- Voici un jeu de mots croisés peu ordinaire. Impossible de reconstituer la grille à partir de définitions : il n'y en a aucune ! Pourtant le jeu consiste à retrouver les mots qui s'y cachent...
- Certes, Méliménot vous aide de temps en temps avec des mots ou des cases vierges donnés d'avance ; mais ce n'est le cas qu'à certains niveaux de jeu, or il y en a sept. Il peut même vous taquiner avec des cases-pièges qui vous font perdre des points : les MALUS. En revanche, il peut vous donner des armes de plus en plus pointues : les cases BONUS, qui rapportent des points, les JOKERS qui « pardonnet des erreurs ».

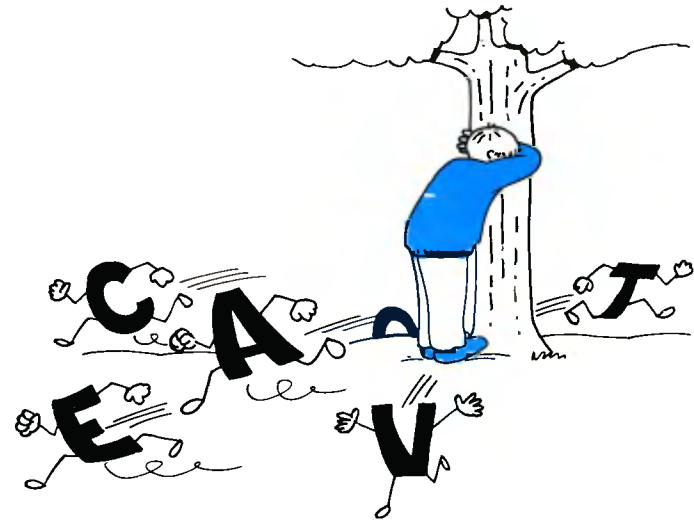
Jouez la lettre

- Désignez une case (avec le crayon optique ou à l'aide des touches **F1** du clavier) et pariez qu'elle contient un « B », par exemple. La lettre cachée se découvre : si c'est un « B », vous avez gagné, sinon vous avez perdu.
- Au début c'est un peu un jeu de hasard. Puis les mots commencent à se dessiner ; un mot ne peut apparaître qu'une seule fois dans une même grille. Ensuite, tout dépend du niveau de jeu choisi.
- Si vous jouez avec une MISE FIXE (niveau 1, 2, 3 ou 4), essayez de découvrir judicieusement le plus possible de bonnes lettres et gagnez un point à chaque fois.
- Si vous jouez avec une MISE VARIABLE (niveau 5, 6 ou 7), vous pouvez affiner votre stratégie : risquez beaucoup de points si le mot devient certain, peu de points s'il est probable, ou passez, la main à l'adversaire si l'incertitude est trop grande... Alors misez juste ! Avec Méliménot, une partie n'est jamais jouée d'avance. En un seul coup, vous pouvez gagner ou perdre jusqu'à 192 points !
- Avec ou sans coefficient, à vous de jouer ! Plus de 2 000 mots et une grille différente à chaque partie vous attendent.


Si vous utilisez le crayon optique, pensez à le régler avant de commencer à jouer ; vous obtiendrez ainsi une meilleure précision au moment des pointages. Pour cela, lorsque le menu initial apparaît sur l'écran :

- | | |
|---|---------------------------|
| 1 | Méliménot |
| 2 | Réglage du crayon optique |


choisissez l'option **2** .





MELIMEMOT AVEC UNE MISE FIXE

- Après avoir allumé le téléviseur, le micro-ordinateur et réglé le crayon optique, choisissez l'option **1** « Mélimémot ». Voici la page titre sur fond bleu.
- Appuyez sur la barre d'espace (en bas du clavier).
- Vous voyez apparaître  (1...2) ?

Vous jouez seul

- Tapez **1** puis appuyez sur la touche **ENTREE**.
- Ce petit personnage qui surgit sur l'écran, c'est vous ! Indiquez votre nom (pas plus de 12 caractères). Si vous faites une faute de frappe, utilisez la touche  et recommencez. Validez votre nom en appuyant sur **ENTREE**.

Vous jouez à deux

- Tapez **2** puis appuyez sur la touche **ENTREE**.
- Lorsque le premier symbole  s'affiche, le premier joueur tape son nom (12 caractères maximum) puis appuie sur **ENTREE**. Le second joueur fait la même chose à l'apparition du deuxième personnage.
- Vous voyez ensuite  1 ?

Qui commence à jouer ? Si c'est le premier joueur, tapez sur la touche **ACC** ; si c'est le deuxième, appuyez sur la barre d'espace.

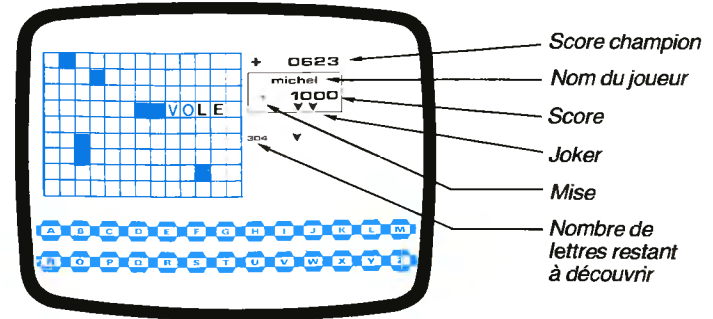
- Dans la suite du jeu, à chaque joueur correspondra une couleur ; mauve pour le premier, bleu clair pour le second.


Vous jouez avec une mise fixe

- Lorsque le symbole  apparaît, indiquez le niveau de jeu choisi. Puisque vous voulez jouer SANS COEFFICIENT, tapez **1** **2** **3** ou **4** et appuyez sur **ENTREE**. Selon le numéro tapé, vous disposerez dans la suite du jeu de plus ou moins d'aide (voir tableau récapitulatif page 10).

Faites vos jeux

L'ordinateur crée secrètement une grille différente à chaque partie ! Le symbole de l'ordinateur, en bas de l'écran, clignote...





- Lorsque l'alphabet apparaît en jaune sous la grille, à vous de jouer !
- Pointez sur une lettre avec le crayon (ou tapez la au clavier). Elle devient mauve (ou bleu clair selon le joueur). Vous pouvez en pointer une autre si vous changez d'avis.
- Pour désigner la case bleu foncé où vous supposez que cette lettre se cache, utilisez aussi, soit le crayon optique (la case devient jaune), soit les touches  (une case jaune clignotante se déplace sur la grille). Pointez-la une seconde fois (ou appuyez sur la touche **ACC** pour valider votre choix.
- A chaque coup joué, l'ordinateur vous indique le nombre de lettres restant à trouver.

Score

- Au départ du jeu, vous disposez de 1 000 points.
 - Si la lettre choisie s'inscrit dans la case désignée, vous marquez un point et vous rejouez.
 - Si une autre lettre apparaît, vous perdez un point et c'est au tour de l'adversaire.
 - Si la case devient bleu clair, c'est une case vierge, votre score reste inchangé et l'adversaire prend la main.

Joker

- Si vous jouez au niveau **2**, **3** ou **4**, vous disposez de 1 à 3 jokers symbolisés par  et situés juste au-dessous de votre nom. Ils vous permettent de ne pas perdre de point en cas de mauvaise réponse.
- Pour jouer un joker, pointez le symbole  qui apparaît en jaune sur l'écran. Le premier de vos jokers se met à clignoter. Si vous ne voulez plus le mettre en jeu, pointez une seconde fois le joker jaune, sinon le vôtre disparaîtra une fois le coup joué.

MELIMEMOT AVEC UNE MISE VARIABLE

Après avoir allumé le téléviseur, le micro-ordinateur et réglé le crayon optique, choisissez l'option **1** « Mélimémot ». Voici la page titre sur fond bleu.



Appuyez sur la barre d'espace (en bas du clavier).

Vous voyez apparaître  (1...2)


Vous jouez seul

- Tapez **1** puis appuyez sur la touche **ENTREE**.
- Ce petit personnage qui surgit sur l'écran, c'est vous ! Indiquez votre nom (pas plus de 12 caractères). Si vous faites une faute de frappe, utilisez la touche **←** et recommencez. Validez votre nom en appuyant sur **ENTREE**.

Vous jouez à deux

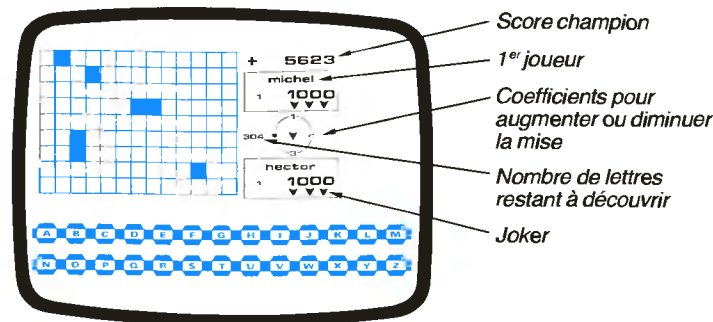
- Tapez **2** puis appuyez sur la touche **ENTREE**.
- Lorsque le premier symbole  s'affiche, le premier joueur tape son nom (12 caractères maximum) puis appuie sur **ENTREE**. Le second joueur fait la même chose à l'apparition du deuxième personnage.
- Vous voyez ensuite  1 ?
Qui commence à jouer ? Si c'est le premier joueur, tapez sur la touche **ACC** ; si c'est le deuxième, appuyez sur la barre d'espace.
- Dans la suite du jeu, à chaque joueur correspondra une couleur ; mauve pour le premier, bleu clair pour le second.

Vous jouez avec une mise variable

- Lorsque le symbole  apparaît, indiquez le niveau de jeu choisi. Puisque vous voulez jouer AVEC COEFFICIENT, tapez **5**, **6** ou **7** et appuyez sur **ENTREE**. Selon le numéro tapé, vous disposerez dans la suite du jeu de plus ou moins d'aide ou de pièges (voir tableau récapitulatif page 10).

Faites vos jeux

- L'ordinateur créé secrètement une grille différente à chaque partie ! Le symbole en bas de l'écran clignote...



- Lorsque l'alphabet apparaît en jaune sous la grille, à vous de jouer !
- Choisissez votre mise
A droite au-dessous de votre nom, l'ordinateur affiche une mise qui varie en fonction du nombre de coups gagnants successifs que vous avez fait et d'un coefficient allant de 1 à 3.

Pour mieux vous y retrouver, consultez le tableau ci-dessous :

Coefficient	Coup joué successivement							
	n° 1	n° 2	n° 3	n° 4	n° 5	n° 6	n° 7	n° 8
1	1	4	9	16	25	36	49	64
2	2	8	18	32	50	72	98	128
3	3	12	27	48	75	108	147	192

Exemple : Vous avez trouvé une lettre. Vous rejouez (coup n° 2) avec un coefficient égal à 3 : vous décidez ainsi de miser 12 points sur la prochaine lettre à trouver.

Remarque : Vous pouvez hésiter à risquer trop de points ; si vous jouez à deux, passez alors la main à votre adversaire et conservez votre mise pour un prochain coup (voir ci-après).

- Pointez sur une lettre avec le crayon (ou tapez-la au clavier). Elle devient mauve (ou bleu clair selon le joueur). Vous pouvez en pointer une autre si vous changez d'avis.

• Pour désigner la case bleu foncé où vous supposez que cette lettre se cache, utilisez aussi, soit le crayon optique (la case devient jaune), soit les touches **←** **→** **↑** **↓** (une case jaune clignote se déplace sur la grille).
Pointez-la une seconde fois (ou appuyez sur la touche **ACC** pour valider votre choix.



• A chaque coup joué, l'ordinateur vous indique le nombre de lettres restant à trouver.

Score - bonus - malus


- Au départ du jeu, vous disposez de 1 000 points.
 - Si la lettre choisie s'inscrit dans la case désignée, vous marquez autant de points que votre mise et vous rejouez.
 - Si une autre lettre apparaît, vous perdez votre mise et c'est au tour de l'adversaire.
 - Si la case devient bleu clair, c'est une case vierge, votre score reste inchangé et l'adversaire prend la main.
 - Si la case devient verte, bravo ! C'est un bonus, vous marquez 10 points si le coefficient en jeu était égal à 1 ; avec le coefficient 2 vous gagnez 20 points ; avec le coefficient 3 vous remportez 30 points.
 - Si la case devient rouge... aïe ! C'est un malus ; voilà 10, 20 ou 30 points de perdus (selon coefficient).

Remarque : Les bonus et les malus sont des cases vierges ; en conséquence, après être passées par la couleur rouge ou verte, elles apparaîtront dans un deuxième temps en bleu clair sur l'écran.

Joker

- Si vous jouez au niveau 5, 6 ou 7, vous disposez de 1 à 3 jokers symbolisés par . Ils vous permettent de ne pas perdre de point en cas de mauvaise réponse.
- Pour jouer un joker, pointez le symbole  qui apparaît en jaune au milieu des coefficients. Un joker situé sous votre nom se met à clignoter. Si vous ne voulez plus le mettre en jeu, recommencez le pointage, sinon votre joker disparaîtra une fois le coup joué.

Passer la main

- Si après plusieurs coups gagnants, votre mise minimum est devenue importante, vous n'êtes pas obligés de la mettre en jeu.
- Appuyez avec le crayon optique sur  (ou tapez au clavier sur la touche correspondante).
- Si vous jouez seul, votre mise est réinitialisée à 1. Si vous jouez à deux, vous passez votre tour ; c'est à l'adversaire de jouer et vous conservez votre mise.

« POUR VOIR » ET RECOMMENCER

Fin du jeu


- La partie prend fin lorsque tous les mots ont été découverts.
- Il est possible d'interrompre une partie en cours. Si vous voulez savoir ce qui se cache derrière ces satanées cases, appuyez sur la touche **STOP**.

La grille se dévoile. Les lettres trouvées apparaissent en noir et les autres en rouge.

Le score champion

- Le meilleur score obtenu dans les mêmes conditions de jeu après plusieurs parties successives, vient s'afficher en haut à droite de l'écran.

Encore une partie

- L'ordinateur fait afficher en bas de l'écran le symbole .

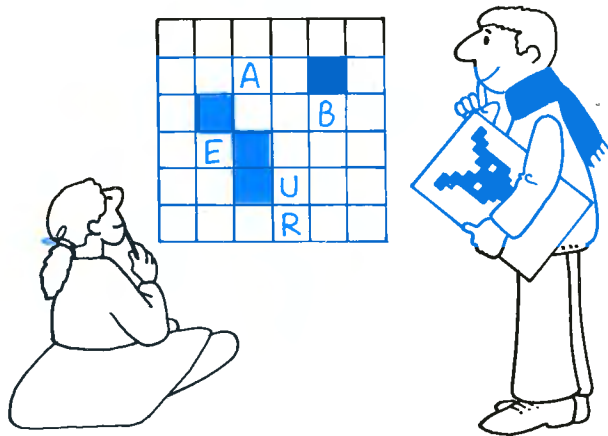
Voulez-vous recommencer à UN AUTRE NIVEAU de jeu ?

- Si oui, tapez sur **ACC**.
- Si non, appuyez sur la barre d'espace.

- Pour arrêter MELIMEMOT, appuyez sur la touche **STOP**.



Niveau n°	Mots ou cases donnés au début de jeu	Jokers	Nombre de Malus	Nombre de Bonus	Coefficients
1	oui	0	0	0	non
2	oui	1	0	0	non
3	oui	2	0	0	non
4	non	3	0	0	non
5	oui	1	10	10	1, 2, 3
6	non	2	20	20	1, 2, 3
7	non	3	30	30	1, 2, 3



LISTE DES LOGICIELS VIFI NATHAN SUR T07

JEUX :

ATOMIUM : *Rayons contre atomes*
ECHO : *Jeu de mémoire sonore et visuel*
SURVIVOR : *Jeu de stratégie vitale*
LOGICOD : *Jeu de réflexion et de logique*
GEMINI : *Les cartes retournées*
CRYPTO : *Codes secrets*
MOTUS : *Chercher le mot*
TRIDI 444 : *Aligner 4 pions dans l'espace*
TRAP : *Le labyrinthe*
PICTOR : *La palette magique*
MELODIA : *Jeu de création musicale*
MICROJEUX : *11 programmes pour jouer, sourire et réfléchir. 3 volumes.*
QUEST : *Questions-réponses*

MICRODIDACTS :

Collection informatique

DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE : *A partir de 8 ans*
INITIATION AU LANGAGE BASIC : *6 volumes doubles - A partir de 10 ans*

Collection minimaths

COMPLÉMENTS ET MULTIPLES : *A partir de 8 ans*
SYSTÈME MÉTRIQUE : *A partir de 9 ans*
CARRÉ MAGIQUE : *A partir de 9 ans*
L'HORLOGE : *A partir de 6 ans*
ENCADREMENT : *A partir de 7 ans*
LA CAROTTE MALICIEUSE : *A partir de 6 ans*

Collection Vifi sciences

DIÉTÉTIQUE : *Adultes*

Collection langues

GUTEN TAG ! : *Grammaire fondamentale allemande 5 volumes doubles*

Collection français

MES PREMIERS MOTS CROISÉS : *2 volumes doubles - A partir de 7 ans*

Collection des signes au langage

MOTS EN FLEURS : *A partir de 6 ans*
DES SIGNES DANS L'ESPACE : *A partir de 5 ans*

Collection premiers apprentissages

LA RONDE DES FORMES : *A partir de 2 ans*
LA RONDE DES CHIFFRES : *A partir de 2 ans*

Ensembles - Logique - Relations

NOIX DE COCO : *A partir de 5 ans*

Géographie

LA CARTE DE FRANCE : *A partir de 7 ans*

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 :

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