

Canon X-07

JEUX1

LOGI'STICK

* - JEUX 1 -

* *** PRESENTATION ***

Dix jeux variés et passionnantes qui mettent à rude épreuve logique,
habileté, mémoire et réflexes...

De longues soirées en perspective !

* *** CONFIGURATION MINIMALE ***

X-07 en version de base

* *** DETAIL DES ENREGISTREMENTS ***

La cassette de programmes se charge conformément aux instructions
situées au verso de la jaquette. Les deux faces sont identiques
et les enregistrements sont conformes au détail suivant:

FACE A: MEMORY, JACK, MASTER, HANOI, POKER, BABY, PENDU, KOALA,
T-T-T, HARPE.

FACE B: Idem.

* *** NOTES ***

Ce logiciel pour CANON X-07 a été conçu et réalisé par:

LOGI'STICK Centre d'affaires PARIS NORD, "Le Bonaparte"
93153 BLANC MESNIL CEDEX, TEL (1) 865.44.55
et dupliqué sur DATA-OR par:

 Centre d'affaires PARIS NORD, "Le Bonaparte"
93153 BLANC MESNIL CEDEX, TEL (1) 867.28.44

COPIE ET REPRODUCTION, MEMES PARTIELLES, STRICTEMENT INTERDITES.

LOGI'STICK décline toute responsabilité quant aux conséquences
que l'usage de ce logiciel pourrait entraîner et cela pour
quelque raison que ce soit.

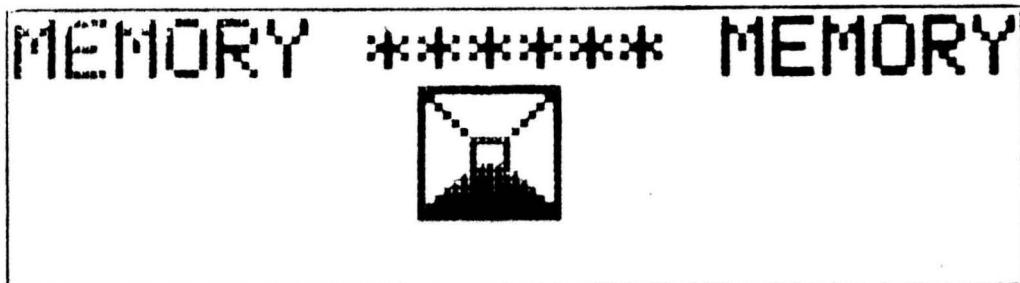
MEMORYPRESENTATION :

Inspiré du Célèbre **SIMON**, **MEMORY** consiste à reproduire des suites de plus en plus longues de clignotement qui mettront à rude épreuve les mémoires les mieux entraînées.

MODE D'EMPLOI :

- A) Lancez le programme par **RUN RETURN**.
- B) Affichage de la pyramide de jeu (vue de dessus). Cette dernière est découpée en quatre quarts qui s'allument à tour de rôle en produisant chacun, un son distinct.
- C) Une fois la série terminée, vous devez la reproduire en pressant les touches du curseur de la droite de l'écran.
- D) Dans le cas où une réponse est fausse, la partie est perdue.

A NOTER : Chaque coup entraîne la répétition de la série précédente plus un.

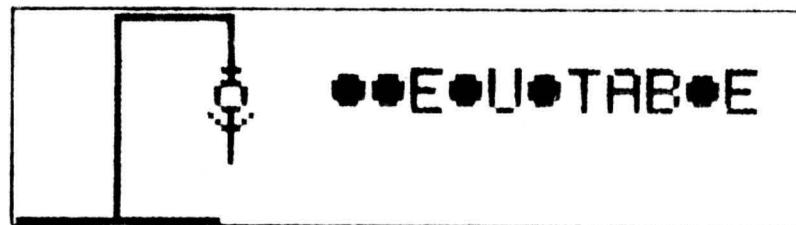
LE PENDUPRESENTATION :

Conformément aux règles prescrites par la fédération internationale de pendu, le jeu consiste à découvrir un mot caché en proposant le moins de lettres possible. A noter que chaque erreur entraîne l'ajout d'une pièce de la potence...

3

MODE D'EMPLOI :

- A) Lancez le programme sur RUN RETURN.
- B) Choisissez le niveau correspondant au nombre de lettres du mot à découvrir (Nombre de lettres égal à niveau plus 3).
- C) Entrez, une à une, chaque lettre supposée. Si la lettre proposée fait partie du mot, elle s'y place automatiquement, sinon une nouvelle pièce s'ajoutera à la potence.
- D) Si le mot est trouvé avant la pendaison (oufff.), c'est gagné.
Dans le cas contraire, c'est pendu...



JACK-POT

PRESENTATION :

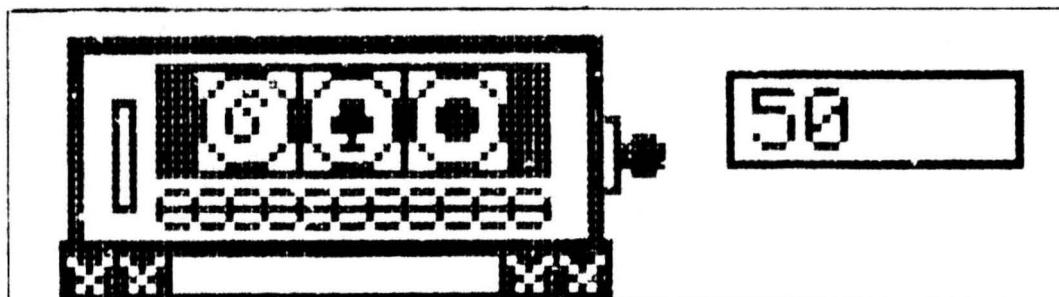
Clic, clac, clac, trois rouleaux magiques qui décideront de votre fortune. C'est LASVEGAS en poche, pardon, in the pocket.

MODE D'EMPLOI :

- A) Lancez le programme par RUN RETURN.
- B) Affichage de la machine à sous.
- C) Entrez une mise inférieure ou égale à 9 \$ (au départ 100 \$) et pressez sur RETURN.
- D) Les gains sont calculés en fonction d'un barème que vous pouvez obtenir en entrant "B" à la place d'une mise.

E) Pour arrêter le programme, entrez S (pour sortie) à la place d'une mise. Cette procédure entraîne l'affichage du bilan de la partie.

A NOTER : La perte de votre capital implique l'éjection immédiate de la salle de jeu (les programmes sont durs cette année.).



MASTER MIND

PRESENTATION :

Hantise des cerveaux fatigués le **MASTER MIND** est un grand classique de logique qui ne consomme que des méninges fraîches.

MODE D'EMPLOI :

- A) Lancez le programme par **RUN RETURN**.
- B) Affichage de la position des pions suivie du nombre de pions bien placés (N) et de ceux mal placés (B).
- C) La partie se fait sur 10 essais. Les combinaisons sont faites de nombres compris entre 1 et 9 sans répétition.

EXEMPLE DE PARTIE :

* * * * N B
0 1 2 3 4 1 1
1 5 6 7 8 0 1
2 1 3 5 7 1 1

* 5 *

3 3 4 8 9 0 2
4 9 2 4 6 1 1
5 9 1 3 6 2 0
6 9 1 4 7 2 1
7 9 1 2 7 2 0
8 9 1 5 4 GAGNE.

TOURS DE HANOI

PRESENTATION :

Epreuve de logique, TOUR DE HANOI consiste à faire passer tous les disques de la tour 1 sur la tour 3 et cela suivant des règles très précises.

MODE D'EMPLOI :

- A) Lancez le programme par **RUN RETURN**.
- B) Choisissez l'option correspondant au nombre de disques par tour (de 3 à 8).
- C) Le déplacement des disques se fait par l'introduction successive de la tour de départ et de la tour d'arrivée.
- D) Il est strictement interdit de recouvrir un disque par un plus grand que lui.
- E) Le jeu se termine dès que tous les disques de la tour 1 sont passés sur la tour 3.



POKER

PRESENTATION :

* Réplique des pockers électroniques, ce programme offre la particularité de pouvoir se jouer avec 32 ou 52 cartes. Comme ses ainés, il autorise les mêmes combinaisons.

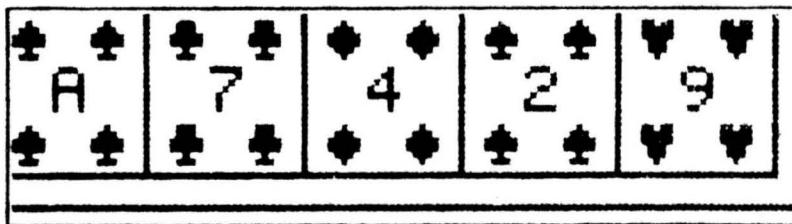
MODE D'EMPLOI :

- * A) Lancez le programme par **RUN RETURN**.
- * B) Choisissez le nombre de cartes en pressant le chiffre entre parenthèses.
- * C) Affichage du capital (0 au départ) et entrée de la mise (de 1 à 9).
- * D) Affichage de 5 cartes. Vous avez la possibilité de supprimer certaines d'entre elles en pressant le numéro qui leur correspond (de 1 à 5). Pour corriger la suppression, pressez la barre d'espacement (Space).
- * E) Pour distribuer les cartes supprimées et obtenir le verdict, vous devez presser la touche "^". Un trait traverse alors l'écran et après quelques secondes, le résultat de la combinaison s'affiche.

BAREME DES GAINS :

COMBINAISONS	FIGURES	GAINS
QUINTE ROYALE	5 cartes de la même couleur se suivant	50 x la mise.
CARRE	4 cartes de même valeur	25 x la mise.
FULL	1 paire et un brelan	20 x la mise.
QUINTE	5 cartes de la même couleur	8 x la mise.
SEQUENCE	5 cartes se suivant	5 x la mise.
BRELAN	3 cartes de même valeur	3 x la mise.
DOUBLE PAIRE	2 paires	2 x la mise
PAIRE	2 cartes de même valeur	1 x la mise.

- * F) Pour arrêter le programme, pressez F à la place d'une mise.



TIC-TAC-TOE

PRESENTATION :

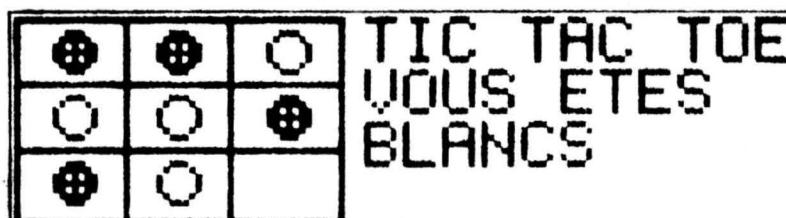
Jeu bien connu des écoliers, TIC-TAC-TOE est un petit casse-tête pour lequel le X-07 s'avère être un redoutable adversaire.

MODE D'EMPLOI :

- A) Lancez le programme par RUN RETURN.
- B) Affichage de la grille.
- C) Le but du jeu est de tenter d'aligner trois ronds de même couleur et cela avant le programme.
- D) Choisir votre couleur en pressant sur son initiale. Les blancs commencent toujours.
- E) Les coups sont précisés selon la grille suivante :

1	2	3
4	5	6
7	8	9

- F) Quand toutes les cases sont remplies ou que l'un des protagonistes a gagné, le programme affiche le verdict et vous pouvez rejouer en pressant RETURN.



HARPOON

PRESENTATION :

Jeu d'habileté et d'évaluation temporelle, HARPOON consiste à faire tourner cinq assiettes sur des tiges de bambou et cela en évitant de les faire décoller.

MODE D'EMPLOI :

- A) Lancez le programme par **RUN RETURN**.
- B) Choisissez le niveau de jeu soit: 1: Facile; 2: Moyen; 3: Difficile.
- C) Affichage des assiettes et de leur vitesse de rotation. Vous la corrigez en pressant les touches numériques correspondant à chaque assiette (1 pour la première, 2 pour la seconde, etc...).
- D) La correction de la vitesse n'étant pas immédiate, vous devez veiller à ne pas presser chaque touche trop longtemps, au risque de voir l'assiette décoller. Par contre, si la vitesse de rotation est inférieure à 1, elle tombera.
- E) La fin du jeu arrive lorsqu'il ne reste qu'une seule assiette en course.



BABYLONE

PRESENTATION :

Jeu de rôle par excellence, BABYLONE consiste à gérer un capital humain et financier et à le faire prospérer en évitant les déboires de la famine, de la peste ou des criquets.

MODE D'EMPLOI :

- * A) Lancez le programme par **RUN RETURN**.
- * B) Affichage des paramètres de départ (pressez **RETURN** pour continuer).
- * C) Le jeu se déroule sur dix années et les opérations sont les suivantes:
 - * Achat de terrain,
 - * Vente de terrain,
 - * Nutrition de la population,
 - * Semence des terrains.

ACHAT DE TERRAIN :

* Les terres s'achètent en échange de boisseaux de blé. Le prix est en
fonction du cours annuel et correspond à la valeur d'un acre. Si **RETURN**
est pressé sans caractère, le programme considère qu'il n'y a pas d'-
achat.

VENTE DE TERRAIN :

* Possible si aucun achat n'a eu lieu. Les cours du prix de vente sont
les mêmes que ceux du prix d'achat. Si **RETURN** est pressé sans caractère,
la vente équivaut à zéro.

NOURRITURE :

* La nourriture de la population est indispensable à sa survie. L'équi-
libre implique une répartition de 20 boisseaux par habitant. Le non-
respect de ce quota entraîne des pertes humaines.

SEMCENCES :

* Elles interviennent sur la moisson qui donnera le blé nécessaire à la
continuation du jeu. Les semences coûtent 1 boisseau pour 2 acres
cultivés. A noter qu'il faut un habitant pour la culture de 10 acres.

* D) Impondérables : Ils sont de deux sortes : soit la peste qui décime
un quart de la population ; soit les criquets qui dévorent une partie
des récoltes.

* E) Une fois les paramètres introduits, le programme affiche le résultat
des choix effectués.

La onzième année termine le jeu et affiche le bilan qui correspond à l'évaluation de votre capital final (en boisseaux).

LA MOISSON EST DE...
3 BOISSEAUx
PAR ACRE DE TERRE

KOALA

PRESENTATION :

Jeu de mémoire visuelle, KOALA requiert une attention plus que soutenue et une patience à l'épreuve des balles.

MODE D'EMPLOI :

- A) Lancez le programme par **RUN RETUR**.
- B) Affichage de 30 cartes retournées. Chaque carte cache un signe spécial (15 x 2).
- C) Le but du jeu est de les retourner successivement en entrant leurs coordonnées X et Y et de les assembler par paire.
- D) Dès que deux signes identiques ont été retournés coup sur coup, ils se restent. La partie se termine dès que les 15 paires ont été formées.

