



ANNEXION

Pour jouer à ce jeu, vous devez disposer, en plus de votre micro-ordinateur ALICE, de l'extension 16K.

MISE EN ROUTE DE LA CASSETTE

- Raccordez ALICE à votre lecteur de cassette.
- Placez la cassette dans le lecteur, réglez le volume (et la tonalité éventuellement) du lecteur à des valeurs moyennes.
- Sur ALICE, tapez CLOAD puis ENTER ; il ne doit plus rester sur l'écran que S en haut à gauche.
- Mettez en route le lecteur en appuyant sur PLAY. Sur l'écran apparaît F ANNEXION, puis au bout d'un certain temps OK.
- Tapez RUN puis ENTER. Vous pouvez jouer à ANNEXION.
- Si après F ANNEXION apparaît à l'écran IO ERROR, recommencez la mise en route en modifiant légèrement les réglages de volume (et de tonalité) du lecteur.

Procédez par tâtonnement jusqu'à trouver les valeurs adéquates.

N'oubliez pas de les noter pour une utilisation ultérieure.

RÈGLES DU JEU

ANNEXION se joue à deux sur un damier de 8×8 cases de même couleur. Les lignes sont numérotées de 1 à 8 et les colonnes de A à H.

Chaque joueur possède des pions d'une couleur donnée, qu'il disposera sur le damier au cours de la partie.

Au début du jeu, les joueurs disposent chacun deux pions de leur couleur en diagonale au centre du damier.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur dispose un pion de sa couleur sur le damier de façon à capturer au moins un pion de l'adversaire.

Une rangée de pions adverse est capturée lorsqu'elle se trouve prise en tenaille entre le pion qui vient d'être posé et un pion de même couleur déjà présent sur le damier.

La prise en tenaille peut se faire horizontalement, verticalement et en diagonal.

Tous les pions d'une rangée capturée passent à la couleur adverse.

Si plusieurs rangées se trouvent prises en tenaille au moment où le joueur dispose un pion, elles sont toutes capturées.

Toutefois, un pion capturé ne peut pas provoquer la capture d'autres rangées adverses. En d'autres termes, il ne peut y avoir de capture en cascade durant un même tour du jeu.

A son tour, chaque joueur ne peut disposer un pion que sur une case provoquant la capture d'une rangée d'au moins un pion. Souvent, il y aura une ou plusieurs cases possibles, parfois, il n'y en aura aucune. Dans ce cas, le joueur passera son tour.

Un dernier point, mais il est d'importance, il est interdit de passer s'il est possible de poser un pion.

La partie sera terminée quand aucun des deux joueurs ne pourra plus disposer de pion. Soit parce que le damier est plein, soit parce qu'il n'y a plus aucune case libre et jouable. Dans ce cas, tapez P.

Le gagnant sera alors le joueur qui possède le plus grand nombre de pions de sa couleur.

RÉCAPITULATION

1. Les cases permises sont les cases libres.
2. Seuls les coups qui provoquent une capture sont permis.
3. Les captures sont effectuées par prise en tenaille dans les huit directions possibles.
4. Si aucun coup n'est possible, le joueur passe son tour.
5. Si un coup est possible, il est interdit de passer.
6. La partie s'arrête quand plus personne ne peut poser de pion. Le gagnant est celui qui possède le plus de pions de sa couleur.

MODE D'EMPLOI

Votre adversaire sera ALICE.

Vous choisissez la couleur de vos pions et le niveau de difficulté que vous désirez rencontrer. Mais plus le niveau est élevé, plus ALICE passe de temps à réfléchir (plusieurs minutes parfois).

Vous avez la possibilité de changer la position des pions qui est donnée au départ.

Durant tout le jeu, vous ne pouvez passer votre tour en tapant P que si vous êtes dans l'impossibilité de jouer ou si, par galanterie, vous laissez ALICE commencer.

Autrement, donnez les coordonnées de la position que vous voulez occuper quand ce sera votre tour en tapant le numéro de la ligne et la lettre correspondant à la colonne.

© EDICIEL Matra et Hachette 1984

ALICE est une marque déposée de MATRA



CARTE DE COMMENTAIRES

EDICIEL MATRA ET HACHETTE vous serait reconnaissant de lui faire connaître vos commentaires sur ses produits.

Veuillez remplir cette carte et la retourner à votre convenance à l'adresse suivante :

EDICIEL MATRA ET HACHETTE

Service éditorial
22, rue la Boétie
75008 PARIS

Nom _____ Prénom _____

Age _____ Profession _____

Adresse _____

VILLE _____ Code Postal _____

PAYS _____

NOM DU PRODUIT _____

Type de micro-ordinateur _____

Lieu d'achat _____

Quels autres produits EDICIEL possédez-vous ? _____

Quels types de programmes achetez-vous d'ordinaire ? _____

Qu'avez-vous le plus apprécié dans ce produit ? _____

Qu'avez-vous le moins apprécié dans le produit lui-même ? _____

Dans sa documentation ? _____

Quels nouveaux produits et programmes souhaiteriez-vous nous voir faire ? _____

Comment avez-vous entendu parler de ce produit ? _____

Etes-vous disposé à tester nos produits en avant-première ? _____
