



JEU DE DAMES

Pour ce JEU DE DAMES vous devez disposer, en plus de votre micro-ordinateur ALICE, de l'extension 16K.

MISE EN ROUTE DE LA CASSETTE

- Raccorder ALICE à votre lecteur de cassette.
- Placer la cassette dans le lecteur, régler le volume (et la tonalité éventuellement) du lecteur à des valeurs moyennes.
- Sur ALICE, taper CLOAD puis ENTER ; il ne doit plus rester sur l'écran que S en haut à gauche.
- Mettre en route le lecteur en appuyant sur PLAY. Sur l'écran apparaît F DAME, puis au bout d'un certain temps OK.
- Taper RUN puis ENTER. Vous pouvez jouer au JEU DE DAMES.
- Si après F DAME 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.

RÈGLE DU JEU

Le mouvement des pions s'effectue en diagonale sur les cases noires. Les pions avancent d'une case à la fois et ne peuvent reculer sauf lors des prises. Pour gagner, il vous faut faire le plus grand nombre possible de prises. Attention, celles-ci sont obligatoires.

Si un pion s'arrête sur l'extrémité du damier appartenant à l'adversaire (ligne A ou J suivant la couleur) il se transforme en dame.

La dame se déplace en diagonale, en avant et en arrière, et son mouvement n'est pas limité à une seule case.

MODE D'EMPLOI

Vous avez la possibilité de jouer à deux, ou bien, votre adversaire sera ALICE.

Dans ce cas, vous pouvez choisir son niveau (de 1 à 5) ; la difficulté que vous rencontrerez sera proportionnelle au niveau que vous choisissez. Mais plus vous prenez un niveau élevé, plus ALICE passera de temps à réfléchir (plusieurs minutes parfois).

Lorsque ALICE vous dit "A VOUS" et que vous voyez inscrit à l'écran "JOUÉZ", tapez alors la ligne puis la colonne du point de départ (ex : G1) puis celle du point d'arrivée (ex : H2) et enfin, tapez T pour indiquer que vous avez terminé.

ALICE vous indique toujours le nombre de prises que vous devez faire. Si vous prenez plusieurs pions, tapez les coordonnées du point de départ puis la ou les cases intermédiaires successives et enfin celles du point d'arrivée et T.

Toutes vos prises sont portées au bas de l'écran à droite.

Si vous avez choisi une mauvaise combinaison, ALICE efface ce que vous aviez inscrit et vous redemande de jouer.

Lorsque les pions se transforment en dames, ils changent de couleur : les pions bleus deviennent bleu roi et les pions orange deviennent rouges.

Pour vous servir à nouveau d'ALICE, il vous est conseillé de l'éteindre avant de vous en resservir.

A vous de jouer maintenant !

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 ? _____