

43 BACKGAMMON

VICTOR sera votre adversaire dans ce vieux jeu français appelé autrefois "TOUTES TABLES", parce que les joueurs plaçaient au début leurs dames sur toutes les tables du tric-trac.

(POUR UN JOUEUR)

hector /
PROGRAMME

CHARGEMENT DU PROGRAMME.

- Ouvrez la platine du magnéto-cassette de Victor en appuyant sur la touche «stop-eject»
 - Insérez la cassette dans l'appareil, la bande magnétique vers vous et l'étiquette vers le haut.
 - Fermez le couvercle de la platine et appuyez sur la touche «RESET»
 - Si vous utilisez un Victor II HR, tapez «R» pour Résolution Standard.
 - Appuyez sur la touche «L» du clavier.
 - Eventuellement rembobinez la cassette en enfonçant la touche «rewind» de la platine, puis «stop» quand le rembobinage est fini.
 - Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
 - Pendant le chargement, Victor émet des sons intermittents et un générique apparaît sur l'écran.
 - Attendez que la première phase du programme apparaisse. Puis appuyez deux fois sur la touche «stop-eject» et rangez la cassette.
 - Avant de commencer le jeu, branchez les contrôleurs à main, ou le contrôleur gauche uniquement, si vous êtes seul à jouer.
- La touche «Back Space» vous permet de corriger une faute de frappe, en revenant en arrière signe après signe.

DEROULEMENT DU JEU

Victor joue les noirs et vous les blancs.

Après mise en place du tableau de jeu, les dés sont jetés, l'un noir l'autre blanc. Le chiffre le plus élevé commence. Pour le premier mouvement, utilisez les chiffres sortis lors du lancement des dés.

Un éclair apparaît à l'endroit où Victor décide de bouger une pièce. La pièce disparaît et réapparaît à sa nouvelle place. De même pour la seconde pièce.

Ensuite, c'est le tour du dé blanc. Un clignotant placé dans le coin droit, au bas du tableau, sur votre terrain, indique votre tour. A l'aide du contrôleur à main, vous balayez le tableau de gauche à droite, jusqu'à ce que vous éclairiez la pièce que vous voulez bouger. Pour l'attraper, poussez le contrôleur à main en avant. Elle disparaît, et vous éclairez l'endroit où vous souhaitez poser cette pièce.

Poussez le contrôleur à main vers vous, pour qu'elle apparaisse à l'endroit choisi.

Attention ! rien ne se produira si ce coup est interdit.

Vous devez donc jouer d'une façon différente.

Vous pouvez prendre plusieurs pièces avant de déposer chacune d'elles. Validez votre coup en appuyant sur le bouton de tir. Si vous changez d'avis, après avoir appuyé sur le bouton de tir, vous pouvez corriger en appuyant sur la barre d'espace du clavier. Le tableau qui apparaît est celui du début de votre tour.

SI VOUS DESIREZ FAIRE VOUS-MEME LE LANCEMENT DES DES

Habituellement, c'est Victor qui lance les dés au hasard sur l'écran. Cependant, vous pouvez le faire à votre tour, et si vous gagnez, vous entrerez les résultats grâce au clavier. Pour faire vous-même le lancement de votre dé, appuyez sur ?. Victor lance au hasard sur l'écran le dé noir, et lorsqu'il a terminé son coup, le dé noir disparaît de l'écran.

Appuyez sur le numéro correspondant à votre premier lancement de dés (il y a des chiffres de 1 à 6). Victor vous montre alors un dé blanc marquant ce chiffre. Utilisez la même technique pour le second lancement de dé. Le dé blanc disparaît après que vous ayez terminé votre coup en utilisant les chiffres que vous avez joués.

A chaque nouveau lancement de dé et pour l'entrée des résultats, utilisez toujours la même méthode si vous voulez remplacer Victor dans cette fonction. Si, par contre, vous préférez revenir au lancement programmé par Victor, appuyez sur le bouton ? Une fois de plus, après le lancement du dé noir.

Après que Victor ait joué, tous les nouveaux lancements seront faits automatiquement.

UN NOUVEAU JEU

Quand toutes les pièces d'un des joueurs ont été enlevées du tableau de jeu, Victor proclame le nom du vainqueur.

Après une petite pause, un nouveau jeu apparaît sur l'écran, et vous pouvez vous lancer dans ce nouveau combat...

N.B/ De nombreux ouvrages sont consacrés au jeu de BACKGAMMON ou JACQUET. Rien ne vous empêche d'en consulter quelques-uns pour vous perfectionner.

hector /
PROGRAMME

Security

hector /
PROGRAMME