

Lorsque le joueur numéro 1 a fini son tour, son score s'affiche et les dés roulent à nouveau pour le joueur numéro 2 (Victor ou un autre joueur). S'il n'est plus possible pour un joueur de faire correspondre les chiffres qui restent avec ceux des dés, son tour est immédiatement passé et la main revient au joueur numéro 1. Celui-ci rejoue jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de composer les faces des dés. A ce moment, le jeu est terminé. Le joueur qui a le score le plus élevé est déclaré gagnant.

POUR RELANCER LE JEU :

Pour rejouer avec la même option, appuyez sur le bouton poussoir du contrôleur à main. Pour une nouvelle option, appuyez sur le «Reset» puis sur la lettre «R» du clavier.

46 DE + 2

Les dés roulent sur la table... 3 et 6, euh... ça fait... euh... 9. Oui mais 9 ça peut être aussi 7 et 2. DÉ + 2 est un apprentissage amusant de l'addition pour les plus jeunes mais aussi un jeu divertissant pour toute la famille.

(POUR 1 OU 2 JOUEURS)

hector
PROGRAMME

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.
 - Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
 - 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.
 - 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.

OPTIONS DE JEU :

Quand le programme est chargé, un choix apparaît sur l'écran «1 or 2 players ? 1 : one, 2 : two» (1 ou 2 joueurs, tapez 1 si vous jouez seul ou 2 pour jouer à deux) Si vous êtes seul à jouer, utiliser uniquement le contrôleur à main gauche.

DEROULEMENT DU JEU :

Une fois l'option choisie, Victor affiche sur l'écran deux rangées de 9 chiffres (de 1 à 9) puis fait rouler deux dés entre les rangées de chiffres.

Une flèche rouge pointée sur la rangée du haut indique le tour du joueur numéro 1 (joueur de gauche). Celui-ci doit choisir, parmi les chiffres de la rangée, les deux qui correspondent bien à ceux des deux faces du dé, ou bien le chiffre qui est égal à leur total. Si ce n'est pas ou plus possible, prenez les chiffres qui permettent d'égaliser la somme des faces.

Le manche du contrôleur à main permet de diriger la flèche jusqu'aux chiffres choisis. Appuyez alors sur le bouton poussoir.

Si le chiffre est incorrect, un grognement se fait entendre et le chiffre est rejeté. S'il est exact, la case du chiffre s'éclaire de rouge et le cache car il ne peut plus être choisi une seconde fois.