

# 45 MICRO-YATSE

Jouez au YATSE avec VICTOR comme lanceur de dés.

Visualisation des dés et du tableau de marque en permanence.

Pour gagner, il vous faudra de la chance mais aussi une bonne stratégie.

(BASIC // PRINTER - 1 A 4 JOUEURS)

**victor**  
PROGRAM



## CHARGEMENT DU PROGRAMME.

- Ouvrez la platine du magnéto-cassette de Victor en appuyant sur la touche «stop-eject»
  - Insérez d'abord la cassette BASIC // PRINTER 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 le BASIC réponde ok. Puis appuyez deux fois sur la touche «stop-eject» et rangez la cassette BASIC // PRINTER.
  - Placez ensuite la cassette programme dans le lecteur et chargez-la comme indiqué ci-dessus par RESET-L.
  - 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.



## OPTION DE JEU

En début de jeu, vous sélectionnez le nombre de joueurs (1 à 4) en tapant sur la touche du chiffre correspondant.

## LE JEU

VICTOR affiche un tableau surmonté par cinq dés.

Ce sont les dés correspondant au tirage au sort.

Vous pouvez conserver ce tirage ou rejouer (par deux fois) tout ou partie des dés tirés.

C'est pourquoi, par deux fois, VICTOR vous demande quels dés vous souhaitez rejouer. Utilisez les chiffres 1 à 5 pour répondre. (Chaque dé est représenté par sa position de gauche à droite). Votre choix effectué, validez-le par RETURN.

Tant que vous n'avez pas validé, vous pouvez annuler votre choix en tapant le chiffre 0.

Si vous ne désirez relancer aucun dé, tapez N.

Notez qu'à chaque relance de dés, ils sont classés par ordre décroissant sur l'écran, ce qui facilite l'exploitation d'un tirage.

Après les deux relances, VICTOR demande «QUE VOULEZ-VOUS FAIRE ? (1 - 13)»

**Vous devez alors affecter le tirage à l'une des 13 catégories du jeu. (Voir tableau).**

**Pour effectuer l'affectation, tapez un nombre de 1 à 13 suivi de RETURN. Il n'est pas possible d'affecter un tirage à une catégorie déjà affectée.**

**Les points sont affectés selon le tableau ci-après.**

**Quand votre tableau est complet, VICTOR récapitule les scores :**

**- Nom du joueur - Total catégorie 1 - Total catégorie 2 - TOTAL GENERAL (Affectation 1 - 6) (Affectation 7 - 13)**

**et vous suggère de jouer une autre partie.**

**victor**  
**PROGRAM**