

# VICTOR LAMBDA

## LOGICASE

### LOGICASE

Série Stratégie. Pouvez-vous vaincre VICTOR ? Placez des symboles sur une grille, en respectant les règles de logique établies. Option de jeu contre VICTOR.

Pour 1 ou 2 joueurs.

Ce jeu simple n'a que deux règles, mais l'étude d'une stratégie vous fera ou non gagner.

#### CHARGEMENT DU PROGRAMME

Insérez la cassette de programme dans la platine, appuyez sur le bouton RESET, appuyez sur la touche « L », rembobinez la bande REWIND, et appuyez sur le bouton READ.

#### OPTIONS DE JEU

Lorsque le programme est chargé, l'ordinateur vous demande le nombre de joueurs (1 = Un joueur, 2 = Deux joueurs).

Pour jouer contre l'ordinateur, appuyez sur la touche « 1 » et branchez le contrôleur à main dans la prise de gauche. Pour deux joueurs, appuyez sur la touche « 2 » et branchez les deux contrôleurs à main. L'ordinateur vous demande ensuite d'entrer le(s) nom(s), puis appuyez sur la touche CR pour continuer. Il vous fait ensuite choisir le type de symbole. Tapez « 1 » pour jouer avec des symboles de différentes formes. Tapez « 2 » pour jouer avec des flèches de directions différentes. Tapez « 3 » pour jouer avec des symboles de différentes tailles.

#### JEU ET SCORE

Une fois les options choisies, la grille du jeu et les symboles apparaîtront sur l'écran, et l'ordinateur choisira au hasard le joueur qui commencera. Utilisez le manche du contrôleur à main pour amener le carré clignotant sur la pièce que vous voulez placer. Appuyez sur le bouton poussoir pour la prendre, placez cette pièce dans le carré choisi et validez en appuyant sur le bouton poussoir.

La première pièce peut être placée n'importe où et ne donne pas de point.

Placez les autres pièces sur la grille en fonction des règles suivantes :

— *placement horizontal* : Marque 1 point.

Pour placer un symbole à la gauche ou à la droite d'un carré contenant déjà un symbole, les 2 symboles doivent avoir une seule différence : couleur OU forme, taille, direction.

— *placement vertical* : Marque 2 points.

Pour placer un symbole au dessus ou en dessous d'un carré

voulez placer. Appuyez sur le bouton poussoir pour la prendre, placez cette pièce dans le carré choisi et validez en appuyant sur le bouton poussoir.

La première pièce peut être placée n'importe où et ne donne pas de point.

Placez les autres pièces sur la grille en fonction des règles suivantes :

— *placement horizontal* : Marque 1 point.

Pour placer un symbole à la gauche ou à la droite d'un carré contenant déjà un symbole, les 2 symboles doivent avoir une seule différence : couleur OU forme, taille, direction.

— *placement vertical* : Marque 2 points.

Pour placer un symbole au dessus ou en dessous d'un carré occupé, les 2 symboles doivent avoir deux différences : tous deux doivent être de couleur différente ET de forme différente, taille ou direction.

Si vous essayez de placer un symbole en ne respectant pas les règles du jeu, vous entendrez un signal sonore et perdrez votre tour.

Le jeu prend fin quand toutes les pièces ont été positionnées, ou quand les pièces restantes ne peuvent plus être placées.

L'ordinateur compte les points et affiche le nom du vainqueur.

## NOUVEAU JEU

A la fin du jeu, l'ordinateur demandera « SAME GAME ? Y = YES, N = NO » (« MEME JEU ? Y = OUI, N = NON »).

Si vous choisissez les mêmes options, tapez « Y » ou appuyez sur le bouton poussoir d'un contrôleur à main.

Pour de nouvelles options, tapez « N ».