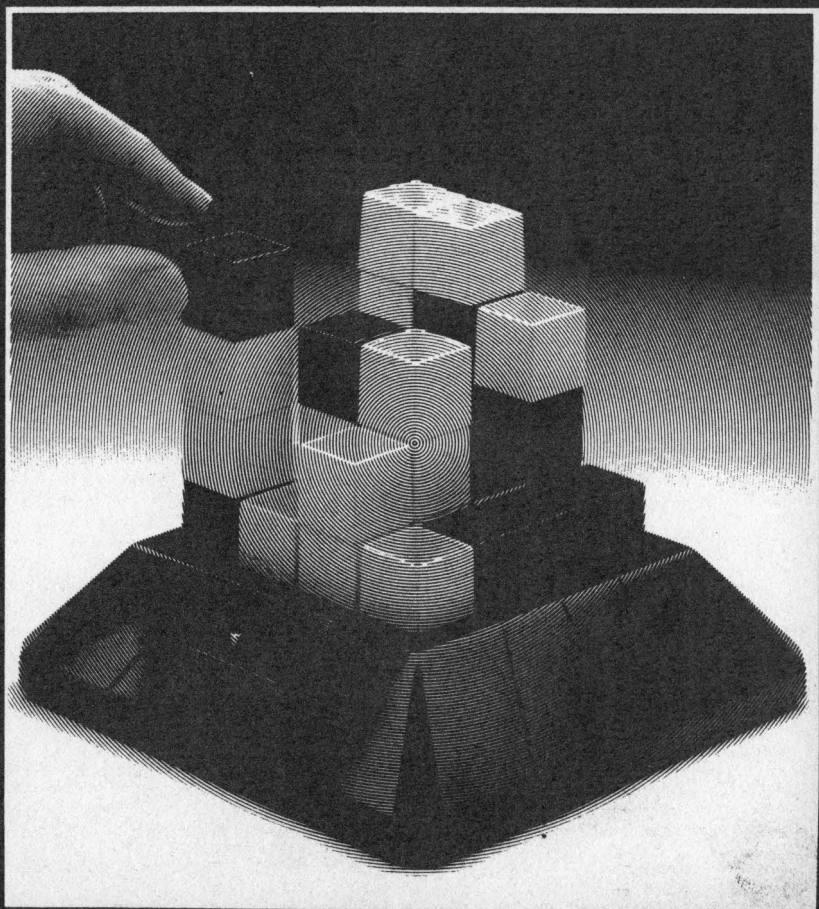


Quatro

Computer

INSTRUCTIONS



Quatro Computer

CONTENU

- 1 module électronique monté sur socle tournant
- 32 cubes rouges
- 32 cubes blancs
- 4 pieds en caoutchouc
- 1 règle de jeu

PREPARATION

1. Retourner le module. Détacher les quatre pieds en caoutchouc de la barre et les enfoncer dans les petits trous sous le socle.
2. Retirer le socle du module en alignant les flèches puis en tirant (fig. 1).
3. Déposer le couvercle du compartiment à pile en soulevant la languette (voir fig. 2).
4. Mettre une pile de 9 V (6F22) dans le compartiment.

Fig.1.

Pieds en caoutchouc

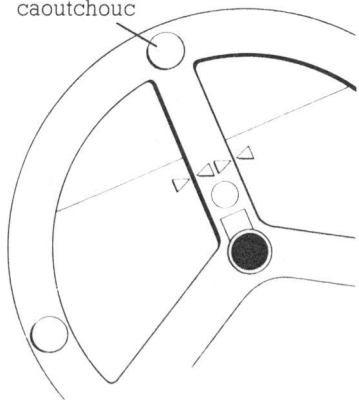
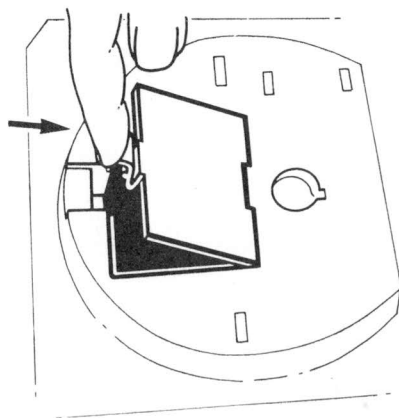


Fig.2.



IMPORTANT:

Si les lumières ou le son ne fonctionnent pas correctement, IL SE PEUT QUE LES COSSES DE RACCORDEMENT A LA PILE AIENT BESOIN D'ETRE RESSERREES, ce qui peut être fait avec une paire de pinces. Attention! Il arrive parfois que même une pile neuve soit défectueuse. Il vaut mieux utiliser des piles alcalines car elles fonctionnent plus longtemps avec nos jeux.

5. Replacer le couvercle ainsi que le socle et remettre le jeu à l'endroit.
6. Les joueurs, assis l'un en face de l'autre, prennent chacun 32 cubes de même couleur (rouge ou blanc) que l'étiquette placée devant eux.

JEU 1: QUATRE DANS L'ESPACE

BUT DU JEU

Etre le premier à aligner quatre cubes de sa propre couleur verticalement, horizontalement ou en diagonale.

COMMENT JOUER

1. Mettre en marche en poussant le bouton vers ON; il ne se passe rien.
2. Appuyer du doigt sur le carré no 1 pour sélectionner le jeu no 1. Un son se fait entendre; la lumière clignote du côté de celui qui doit commencer.
3. Le joueur dont la lumière s'allume pose un cube de sa couleur sur n'importe laquelle des seize cases de la grille et appuie dessus jusqu'à ce qu'on entende un son. Sa lumière s'éteint alors et celle de son adversaire s'allume. C'est maintenant à l'autre de jouer.
4. L'autre joueur place un de ses cubes n'importe où sur la grille ou sur le cube posé par son adversaire. Puis il appuie dessus jusqu'à ce qu'on entende un son et que la lumière opposée s'allume.
5. Le jeu continue ainsi, chaque joueur posant un cube à tour de rôle.

REMARQUE: La hauteur limite est de quatre cubes. Tout cube supplémentaire sera signalé par un

bourdonnement indiquant que le joueur doit poser immédiatement ce cube ailleurs.

LE GAGNANT

Le premier joueur à former une ligne verticale, horizontale ou diagonale de quatre cubes de sa couleur, gagne la partie; on entend le son de la victoire une ou plusieurs fois, suivant la force des joueurs:

Moins de 8 coups chacun : 1 fois

de 8 à 15 coups chacun : 2 fois

de 16 à 23 coups chacun : 3 fois

de 24 à 32 coups chacun : 4 fois

Plus il a fallu de coups, plus les joueurs sont forts et plus dure a été la bataille. En cas de match nul, bourdonnement et clignotement alternent pendant plusieurs secondes.

JEU 2: LE LABYRINTHE

BUT DU JEU

Etre le premier à découvrir le chemin mystérieux qu'a tracé l'ordinateur.

COMMENT JOUER

1. Mettre en marche en poussant le bouton vers ON; rien ne se passe.

2. Appuyer du doigt sur le carré no 2 pour sélectionner le jeu no 2. Un son se fait entendre; la lumière clignote du côté de celui qui doit commencer.

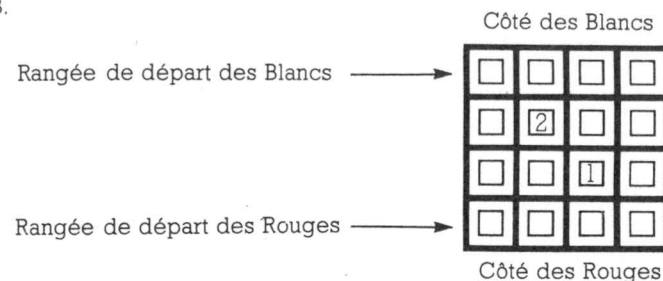
3. Le premier joueur pose un cube sur une des quatre cases de la rangée de départ de son côté, et appuie dessus (voir fig. 2).

S'il s'agit de la bonne case (sur quatre possibles) un son amusant se fait entendre et la lumière en face de ce joueur reste allumée jusqu'à ce qu'il rejoue. Le joueur a dans ce cas trouvé la première case du chemin mystérieux.

S'il ne s'agit pas de la bonne case, un bourdonnement se fait entendre indiquant qu'il a mal

joué; il enlève alors son cube, la lumière s'éteint et passe de l'autre côté.

Fig.3.



REMARQUE: Chaque joueur doit se souvenir de la case d'entrée de son adversaire car c'est sur celle-ci qu'il terminera son chemin.

4. Dans le cas où le joueur a trouvé la bonne case, il rejoue de la façon suivante: il pose un autre cube de sa couleur soit sur la case immédiatement à droite du cube précédent, soit sur la case immédiatement à gauche, soit sur celle exactement devant, soit enfin sur le cube précédent; on ne peut jamais placer le nouveau cube sous le précédent ni sur une case en diagonale (voir fig. 4). Si l'ordinateur indique que le nouveau cube est bon, le joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'il tombe sur une mauvaise case; dans ce cas, il retire le dernier cube mais tous les autres restent en place. C'est alors au tour de son adversaire qui joue de la même façon.

5. La hauteur maximum d'une colonne est de 7 cubes. Si, par inadvertance, on essaie d'en poser un huitième, le jeu le signale par un bourdonnement. La lumière reste allumée du côté du joueur, il doit enlever son dernier cube et le placer ailleurs, sur une case ou sur un autre cube.

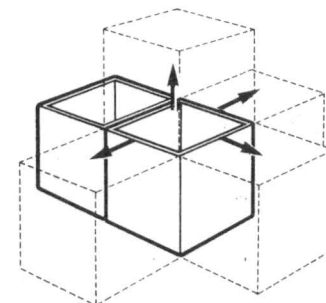


Fig.4. Positions possibles du cube suivant

LE CHEMIN DE LA SORTIE

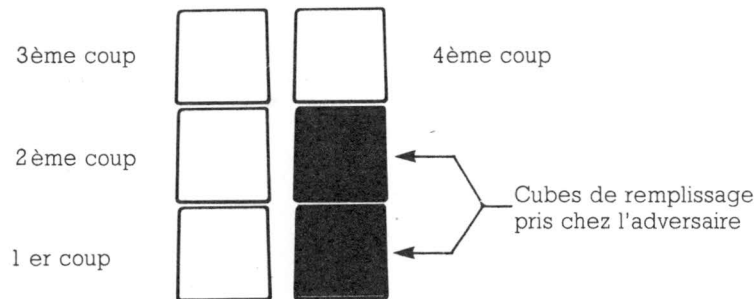
1. Après avoir découvert la case de départ, il s'agit donc de trouver son chemin dans le labyrinthe en ajoutant les cubes les uns aux autres.
2. La sortie se situe directement au-dessus du point de départ de son adversaire, quelque part entre le deuxième et le septième étage.
3. Le chemin qu'on aura à suivre peut, par exemple, longer la première rangée, puis avancer et revenir en arrière plusieurs fois.

REMARQUE: Il faut bien se souvenir du dernier cube placé correctement, et ne pas le confondre avec un "cube de remplissage" (voir plus loin).

CUBES DE REMPLISSAGE

1. Lorsque le chemin mystérieux passe par des niveaux supérieurs et comme on ne peut se déplacer qu'au même niveau d'une colonne à une autre, il est alors nécessaire d'emprunter des cubes à son adversaire pour remplir l'espace vide sous le cube qu'on va poser.

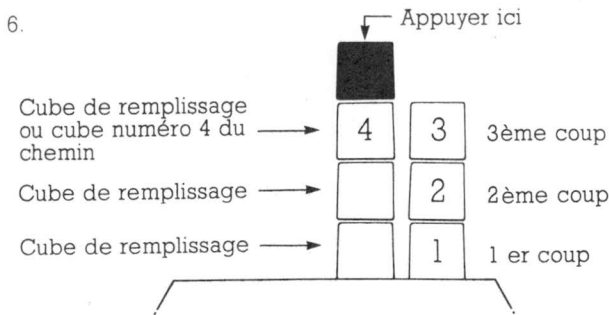
Fig.5.



2. En construisant une colonne de cubes de remplissage, il faut faire attention de ne pas appuyer avant d'être certain de son coup et d'avoir placé un de ses propres cubes au sommet. Si on a bien joué, laisser toute la colonne en place et continuer son tour. Si on a mal joué, tout enlever y compris les cubes de remplissage.

3. Au cours d'une partie, il peut arriver que la case suivante sur le chemin soit déjà occupée par un de ses propres cubes, placé là comme remplissage par l'adversaire (voir fig. 5).

Fig. 6.



Le Blanc est passé du 1 au 3. S'il pense que la suite du chemin est le 4, utilisé jusque là comme cube de remplissage pour le Rouge, il appuie sur la colonne. Si c'est bien là que passe son chemin, il continue à jouer normalement; si par contre ce n'est pas le cas, toute la colonne reste en place pour continuer à servir de remplissage au Rouge.

LE SOCLE

Pour avoir meilleur accès au jeu ou pour avoir une vue du jeu de tous côtés, on peut le faire tourner sur son socle lorsque c'est son tour. Une fois le coup joué, remettre le jeu à la bonne position.

LE GAGNANT

Le premier qui arrive au point de départ de son adversaire a gagné la partie. Le son de la victoire retentit.

REMARQUES:

1. Si l'appareil reste allumé sans qu'on sélectionne de jeu ou à la fin d'une partie, les deux lumières se mettent à clignoter pour attirer l'attention et rappeler qu'il faut l'éteindre.
2. Si un des joueurs attend trop longtemps avant de jouer son tour, après une minute environ un bourdonnement lui signale de jouer rapidement.