

TOUCHÉ-COULÉ COMPUTER

Instructions

Bataille navale, un jeu électronique sonore et lumineux où l'ordinateur vous permet de découvrir la flotte adverse.

Nombre de joueurs : 2

IMPORTANT

1. Lisez les instructions en entier avant de commencer à jouer.
2. Mettez les piles en place. Effectuez les essais de contrôle avant de commencer à jouer, surtout quand le jeu n'a pas été utilisé pendant un certain temps.
3. La partie la plus délicate du jeu est l'entrée des informations dans la mémoire de l'ordinateur.
4. Lisez très attentivement la section "Essais de contrôle de l'ordinateur" page 4.

CONTENU

- 1 plateau de base comprenant 2 pupitres de commande de l'ordinateur avec des touches et interrupteurs de couleurs-codes, 2 grilles "océan" et sur le côté, au milieu, un boîtier pour les piles.
- 1 superstructure avec 2 grilles "objectif".
- 2 séries de pions blancs (84 pions/série).
- 2 séries de pions rouges (42 pions/série).
- 2 flottes comprenant chacune 1 porte-avions (5 trous), 1 cuirassé (4 trous), 1 contre-torpilleur (3 trous), 1 sous-marin (3 trous) et 1 lance-torpille (2 trous)
- 1 manuel d'instructions.

Note: Les piles ne sont pas livrées avec le jeu. Vous avez besoin de 2 piles transistor de 9 volts (type 6F22). Il est recommandé d'utiliser des piles de type alcaline.

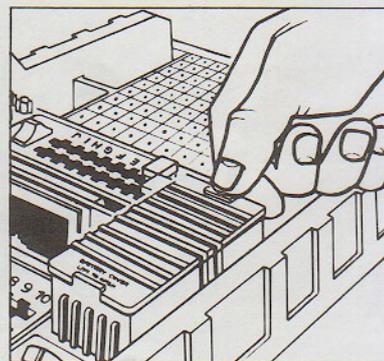
BUT DU JEU

Couler la flotte de l'adversaire grâce à un dispositif électronique de presse-boutons.

MONTAGE ET PREPARATION

1. Les piles

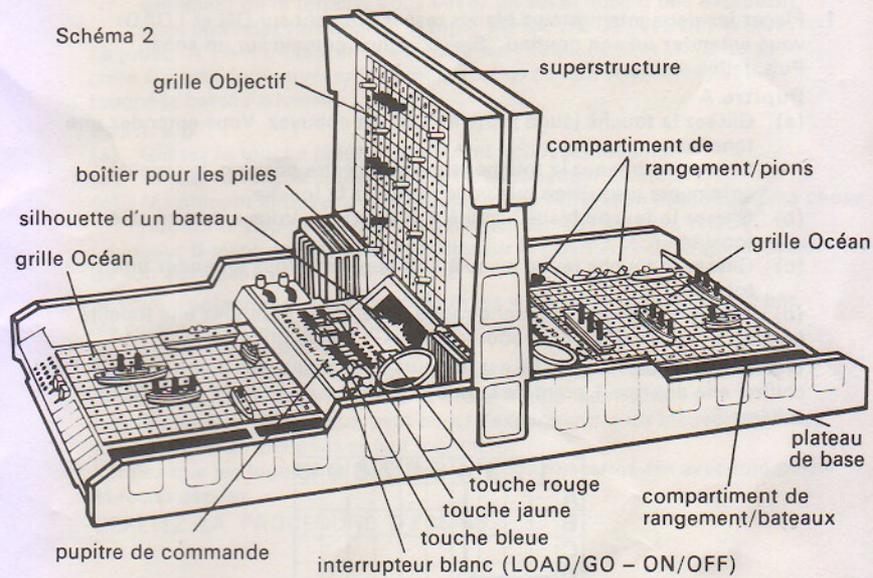
- (a) Pour placer les 2 piles de 9 volts dans leur boîtier, il faut enlever le couvercle: soulevez, avec un doigt, le couvercle par l'une de ses extrémités tout en appuyant le pouce sur la petite patte du milieu qui dépasse (schéma 1).



- (b) Introduisez les bornes de chaque pile dans leur logement respectif, placez les deux piles à l'intérieur, couvrez-les du morceau de mousse et remettez le couvercle en place.

2. La Superstructure

Prenez la superstructure, placez-la en position verticale au milieu du plateau de base de sorte qu'elle constitue un écran de séparation entre les deux pupitres (schéma 2).



Chaque joueur a maintenant sur le plateau de base une grille "océan" où il positionnera sa flotte et, sur la superstructure, une grille "objectif" (représentant la grille "océan" de son adversaire) où il préparera son attaque.

3. Les pions et les bateaux

Chaque joueur prend ses 5 bateaux (voir Contenu), une série de pions blancs et une série de pions rouges. Détachez les pions et les bateaux de leur support en les tournant doucement, déposez-les dans les compartiments en séparant les pions rouges des blancs.

4. Les pupitres

Chacun des joueurs a sur son pupitre de commande 3 touches de couleur, rouge, jaune, bleue et 1 interrupteur blanc. La seule différence qu'il y a entre les deux pupitres est l'interrupteur blanc.

D'un côté du jeu, ON/OFF, il a une fonction de MARCHE/ARRET. De l'autre côté, LOAD/GO, il contrôle les deux phases du jeu (voir Les Pupitres de Commande, page 6).
 Pour plus de commodité, nous appellerons désormais "pupitre A" celui qui a l'interrupteur ON/OFF et "pupitre B" celui qui a l'interrupteur LOAD/GO.

ESSAIS DE CONTROLE

Avant de commencer à jouer, tester l'ordinateur de la façon suivante.

1. Placez les deux interrupteurs blancs respectivement sur ON et LOAD: vous entendez un son continu "Bip . . . Ping" comme sur un sonar. Puis, faites ce qui suit:

Pupitre A

- (a) Glissez la touche jaune jusqu'à "CM" et appuyez. Vous entendez une tonalité. Si vous maintenez la touche jaune dans cette position, la tonalité continuera jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.
- (b) Glissez la touche bleue jusqu'à A et appuyez. Vous entendez une tonalité.
- (c) Glissez la touche jaune jusqu'à 1 et appuyez. Vous entendez une tonalité.
- (d) Appuyez alors sur la touche rouge FIRE. Vous entendez une tonalité. Le joueur A vient d'entrer la coordonnée A-1 sur sa grille Océan.

NOTE: Une COORDONNEE est toujours la combinaison d'une lettre et d'un chiffre; elle désigne 1 point de la grille Océan ou de la grille Objectif (voir schéma 3).

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| A | | | | | | | | | | |
| B | | | | | | | | | | |
| C | | | | | | | | | | |
| D | | | | | | | | | | |
| E | | | | | | | | | | |
| F | | | | | | | | | | |
| G | | | | | | | | | | |
| H | | | | | | | | | | |
| I | | | | | | | | | | |
| J | | | | | | | | | | |

Schéma 3.

le point et sa coordonnée: D-4

Pupitre B

- (a) Glissez la touche jaune jusqu'à CM et appuyez. Vous entendez une tonalité.
- (b) Glissez la touche bleue jusqu'à J et appuyez. Vous entendez une tonalité.
- (c) Glissez la touche jaune jusqu'à 10 et appuyez. Vous entendez une tonalité.

(d) Appuyez maintenant sur la touche rouge FIRE. Vous entendez une tonalité.

Le joueur B vient juste d'enregistrer la coordonnée J-10 sur sa grille Océan.

2. Placez l'interrupteur blanc du pupitre B sur GO. Faites ce qui suit:

Pupitre A

(a) Glissez la touche bleue jusqu'à J et appuyez: tonalité.

(b) Glissez la touche jaune jusqu'à 10 et appuyez: tonalité.

(c) Appuyez maintenant sur la touche rouge FIRE. Vous entendez le sifflement de la torpille. Vous voyez un éclair suivi d'une explosion, vous entendez finalement un triple signal: WOUP, WOUP, WOUP.

Le joueur A vient de lancer une torpille sur l'emplacement J-10 de sa grille Objectif (qui représente la grille Océan de son adversaire) et il a touché le bateau adverse.

Pupitre B

(a) Glissez la touche bleue jusqu'à A et appuyez: tonalité.

(b) Glissez la touche jaune jusqu'à 1 et appuyez: tonalité.

(c) Maintenant appuyez sur la touche rouge FIRE. Il se passe la même chose que sur le pupitre A mais vous n'entendez pas les trois WOUP.

Le joueur B vient de lancer une torpille sur le point A-1 de la grille Océan de son adversaire et il a "fait mouche".

3 Si vous n'entendez pas les tonalités ni les sons ou si vous ne voyez pas les éclairs décrits dans la procédure d'essai, remplacez les piles et/ou vérifiez leur raccordement.

Des piles faibles ne permettent pas l'apparition des éclairs et finalement provoquent des bruits irréguliers et des résultats incorrects. Le fonctionnement défectueux peut aussi s'expliquer par un mauvais contact entre les bornes des piles et leur logement.

Vérifiez que les logements serrent bien; sinon, resserrez-les avec une pince et raccordez-les.

REPETEZ LA PROCEDURE D'ESSAIS.

LES PUPITRES DE COMMANDE (schémas 4 et 5)

1. Interrupteurs blancs: ne sont pas identiques sur les 2 pupitres.

Pupitre A: interrupteur ON/OFF.

Placé sur ON, il allume l'ordinateur et déclenche le son continu: "Bip . . . Ping". Le contact est mis sur les 2 pupitres: vous pouvez commencer à jouer.

ATTENTION: Pendant une partie, n'éteignez **jamais** l'ordinateur en poussant l'interrupteur sur OFF: toutes les informations préalablement enregistrées seraient effacées de la mémoire et vous devriez tout recommencer.

Pupitre B: interrupteur LOAD/GO

En procédant aux essais de contrôle, vous avez pu remarquer que TOUCHE-COULE COMPUTER se joue en 2 phases:

- **1ère phase: interrupteur sur LOAD**
Entrée par les joueurs des coordonnées de leurs bateaux dans la mémoire de l'ordinateur.
- **2e phase: interrupteur sur GO**
La bataille et le lancement des torpilles.

2 **Touches jaunes et bleues** : identiques sur les 2 pupitres.
Ces 2 touches servent à inscrire ou à effacer les coordonnées: cela dépend de la position de l'interrupteur blanc LOAD/GO.

A. Touches bleues :

- (a) inscrivent **les lettres** A à J des coordonnées
 - d'un bateau sur la grille Océan (l'interrupteur blanc étant sur LOAD)
 - d'une torpille sur la grille Objectif (l'interrupteur blanc étant sur GO)
 Chaque fois que vous appuyez sur l'une d'elles, vous entendez une tonalité unique qui signifie que l'ordinateur accepte l'information.
Notez que le son est différent pour chaque joueur.
- (b) servent aussi à effacer la dernière information. Placée sur CLE (quand l'interrupteur blanc est sur LOAD), cette touche permet d'effacer **la dernière information** (lettre ou chiffre), que la touche rouge ait ou non été poussée.
La tonalité est continue si vous maintenez la touche dans cette position

B. Touches jaunes :

- (a) inscrivent **les chiffres** de 1 à 10 des coordonnées.
 - d'un bateau sur la grille Océan (interrupteur blanc sur LOAD)
 - d'une torpille sur la grille Objectif (interrupteur blanc sur GO).
 Chaque fois que vous appuyez sur l'une d'elles vous entendez la même tonalité que celle de la touche bleue.
- (b) servent aussi à effacer.
Placée sur CM (quand l'interrupteur blanc est sur LOAD) cette touche permet d'effacer **toutes les informations** qui ont été précédemment enregistrées dans la mémoire de l'ordinateur. Si vous maintenez la touche appuyée sur CM, la tonalité sera continue.
C'est pourquoi chaque joueur doit appuyer sur cette touche **au début** de chaque partie. Cependant, pendant la bataille (interrupteur blanc sur GO) la touche bleue appuyée sur CM n'efface rien du tout, ceci afin d'éviter tout effacement accidentel.

3. **Touches rouges** : identiques sur les 2 pupitres, elles enregistrent dans la mémoire de l'ordinateur les coordonnées des bateaux ou des torpilles, selon la position de l'interrupteur blanc LOAD/GO.

-Interrupteur blanc en position LOAD

Quand vous avez inscrit une coordonnée de bateau (lettre-touche bleue/ chiffre-touche jaune), vous l'entrez dans la mémoire de l'ordinateur en appuyant sur la touche rouge FIRE.

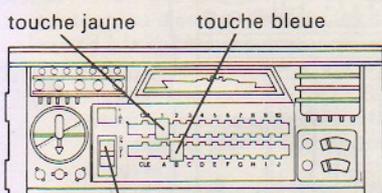
Vous entendez alors une tonalité unique qui signifie que l'ordinateur a bien enregistré cette information.

Ici aussi la tonalité est différente pour chacun des joueurs.

-Interrupteur blanc en position GO

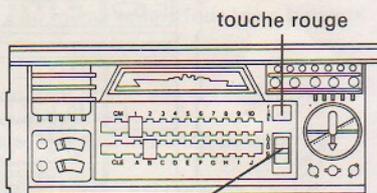
La touche rouge devient la touche "FEU". Quand vous avez inscrit (touche bleue-touche jaune) la coordonnée de la torpille que vous voulez tirer sur l'ennemi, vous la lancez en appuyant sur la touche rouge. Vous entendez alors le sifflement de la torpille à la recherche de son objectif. Si vous faites mouche, vous entendez le bruit de son explosion et vous en voyez la lueur sur votre écran. Si vous manquez le but, il n'y a ni éclair ni explosion.

Schéma 4



interrupteur blanc ON/OFF

Schéma 5



interrupteur blanc LOAD/GO

REGLES DU JEU

1ère PHASE: ENTREE DES COORDONNEES DANS LA MEMOIRE DE L'ORDINATEUR

1. Placez l'interrupteur blanc du pupitre A sur ON: Vous entendez le son "BIP . . . PING".
Rappel: Ne touchez plus à cet interrupteur pendant la partie sinon vous effaceriez toutes les informations et vous devriez tout recommencer.
2. Placez l'interrupteur blanc du pupitre B sur LOAD. Chaque joueur appuie alors sur sa touche jaune en "CM" pour effacer tout de la mémoire de l'ordinateur.
3. Chaque joueur place secrètement un de ses 5 bateaux sur sa grille Océan en introduisant les pointes d'ancrage (sous le bateau) dans les trous de la grille Océan. Le bateau peut être placé horizontalement ou verticalement, n'importe où sur la grille, mais pas en diagonale. Aucun bateau ne peut dépasser du cadre de la grille ni recouvrir une lettre ou un chiffre: tous les trous dans les bateaux correspondent aux trous des grilles Océan.
4. Quand votre bateau est en position, entrez ses coordonnées dans l'ordinateur de la façon suivante:
Chaque bateau a autant de coordonnées que de trous. Par exemple, le porte-avions a cinq trous, il recouvre cinq points de la grille Océan: pour enregistrer sa position, il faut entrer 5 coordonnées dans l'ordinateur. Plaçons-le, par exemple, en B-1, B-2, B-3, B-4, B-5 (voir schéma 6). Pour inscrire la première coordonnée dans l'ordinateur, pressez la touche BLEUE en "B", la touche JAUNE en "1" et ensuite appuyez sur la touche ROUGE (voir schéma 7). Pour entrer les autres coordonnées de ce porte-avions,

il n'est pas nécessaire de répéter chaque fois la lettre B. Laissez la touche bleue en B et glissez la touche jaune des chiffres sur 2, poussez et ensuite, appuyez sur la touche rouge; la coordonnée B-2 vient d'être enregistrée.

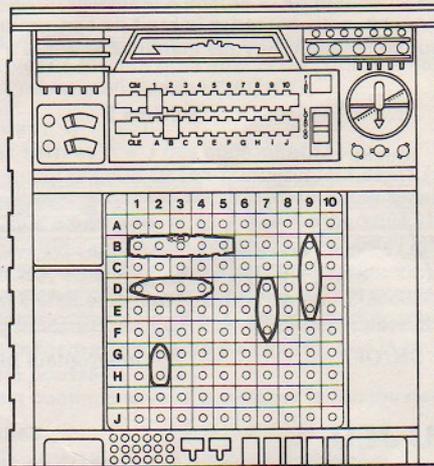
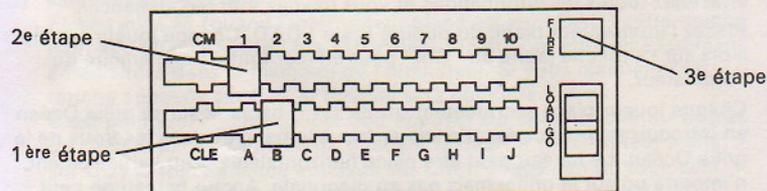


Schéma 6

Schéma 7



Entrée de la coordonnée B-1

1ère étape: Appuyer sur la touche bleue en B

2e étape: Appuyer sur la touche jaune en 1

3e étape: Appuyer sur la touche rouge

Continuez ainsi jusqu'à ce que les 5 coordonnées soient enregistrées.
La série de coordonnées d'un bateau placé à la verticale s'enregistre de la même manière.

5. Vous remarquez que l'ordinateur répond par un signal sonore chaque fois que vous appuyez sur une touche. Dans cet exemple, après avoir appuyé une fois sur la touche BLEUE en "B", il n'est pas nécessaire de la presser de nouveau. Cependant, si vous le faites, cela ne nuit en rien à l'ordinateur, mais vous n'entendez plus le signal sonore. **Il est parfois nécessaire de maintenir la touche appuyée pendant une seconde ou deux avant d'entendre la tonalité.** Si vous n'entendez pas le signal sonore de la touche bleue ou jaune quand vous entrez la première coordonnée d'une série, vérifiez que la touche se trouve bien devant la lettre ou le chiffre; appuyez de nouveau, vous entendez alors le signal sonore.
6. Les joueurs peuvent choisir d'enregistrer un bateau à la fois et chacun à leur tour, ou d'enregistrer tous les deux en même temps tous leurs bateaux les uns à la suite des autres.
7. **Les erreurs**
 - (a) Pour corriger une mauvaise coordonnée quand elle est seulement inscrite (avant d'appuyer sur la touche rouge):
 - Glissez la touche (ou les touches) jusqu'à la bonne position et appuyez.
 - Si une touche seulement (bleue ou jaune) est corrigée, l'autre touche n'a pas besoin d'être appuyée de nouveau. (Si vous appuyez de nouveau sur l'autre touche, vous n'entendrez pas de son.)
 - (b) Pour corriger une mauvaise coordonnée quand elle est déjà enregistrée (après avoir appuyé sur la touche rouge):
 - Glissez la touche bleue jusqu'à "CLE" et appuyez: vous effacez ainsi **la dernière inscription.**
 - Inscrivez ensuite la bonne coordonnée de la façon habituelle. (Souvenez-vous que vous n'entendez pas de son si l'une des touches reste dans la même position que pour l'inscription précédente.)
 - Appuyez sur la touche rouge et continuez.
8. Quand vous avez soigneusement et correctement enregistré vos cinq bateaux (c'est-à-dire 17 coordonnées) dans l'ordinateur, chaque joueur entend son propre signal "WOUP" avant de commencer la bataille. Si un joueur n'entend pas son signal "WOUP", il doit presser la touche JAUNE en "CM" pour tout effacer de la mémoire et ensuite ré-inscrire tous ses bateaux.

IIe PHASE: LA BATAILLE ET LE LANCEMENT DES TORPILLES

1. Décidez qui va jouer le premier.
Placez l'interrupteur blanc du pupitre B sur GO; vous êtes prêts à tirer.
2. Sur votre grille Objectif, debout devant vous, choisissez une coordonnée quelconque sur laquelle vous allez viser et tirer. Marquez l'endroit avec un pion blanc et entrez sa coordonnée dans l'ordinateur.
EXEMPLE: Si vous choisissez la coordonnée "C-6" comme objectif, inscrivez la coordonnée de la torpille exactement comme vous l'avez fait pour vos propres bateaux: appuyez la touche bleue sur "C", puis la touche jaune sur "6". Vous faites feu en appuyant sur le bouton rouge FIRE.

La torpille part en émettant un sifflement: l'ordinateur a bien exécuté votre tir.

3. Si la torpille que vous venez de lancer touche un des bateaux de votre adversaire, vous entendez une explosion et la lumière rouge clignote. Annoncez alors quelle est la coordonnée sur laquelle vous avez tiré. Votre adversaire **doit** vous dire quel bateau vous avez touché (le porte-avions, le cuirassé, etc.).
4. Votre adversaire doit maintenant placer un pion ROUGE dans le trou du bateau que vous avez touché. Vous-même vous remplacez votre pion blanc par un pion ROUGE sur votre grille Objectif, pour vous rappeler de ce coup "touché". Votre tour est fini.
5. Si votre torpille manque son but et ne touche aucun des bateaux de votre adversaire, vous n'entendez pas d'explosion et vous ne voyez pas d'éclair. Laissez le pion blanc sur votre grille Objectif pour éviter de tirer de nouveau au même endroit. Annoncez à votre adversaire la position que vous avez visée afin qu'il puisse la noter avec un pion blanc sur sa grille Océan. Votre tour est fini.
6. Le jeu se poursuit de cette manière, chaque joueur lançant une torpille à tour de rôle. Placez soigneusement vos pions rouges et blancs sur votre grille Objectif et préparez votre stratégie afin de repérer tous les bateaux de votre adversaire et de les couler. Un bateau est coulé lorsque tous ses trous sont marqués d'un pion rouge.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui réussit à couler les 5 bateaux de son adversaire gagne la partie.

Le signal de la victoire retentit: WOUP . . . WOUP . . . WOUP.

LE JEU DE LA SALVE

La variante de la Salve est destinée aux joueurs expérimentés qui connaissent bien le jeu de base. Les joueurs installent leur flotte et inscrivent les coordonnées normalement dans l'ordinateur. Commencez la bataille de la façon suivante:

1. Décidez qui commence.
2. Le joueur qui commence choisit 5 objectifs dans l'océan de son adversaire en marquant les coordonnées avec des pions blancs sur sa grille Objectif. Il lance alors successivement 5 torpilles vers la flotte de son adversaire. Si une des torpilles lancées "fait mouche", retirez le pion blanc et placez-y un pion rouge. Les pions blancs restants demeurent en place pour indiquer les coups manqués. Après la salve, annoncez à votre adversaire quelle est la coordonnée qui a "fait mouche". Votre adversaire doit identifier les bateaux qui ont été touchés et les marquer avec les pions rouges appropriés.
EXEMPLE: Vous choisissez les coordonnées de tir D-4, G-3, C-7, H-9 et F-7. Ces torpilles sont lancées, l'ordinateur indique "touché" à G-3 et H-9. Marquez les coordonnées "touchées" avec des pions rouges et annoncez-les à votre adversaire. Il répond que la torpille G-3 a touché le lance-torpille et la torpille H-9 a touché le sous-marin et place un pion rouge dans le trou G-3 du lance-torpille et un pion rouge dans le trou H-9 du sous-marin.
3. Votre adversaire lance à son tour une salve de 5 torpilles.
4. Quand un joueur perd un bateau (tous les trous portent des pions rouges), le bateau est retiré de la grille Océan et le joueur perd un coup dans sa prochaine salve. Au fur et à mesure que les bateaux sont coulés et retirés, les coups pour chaque salve diminuent. (Par exemple: un joueur qui vient de perdre son 3e bateau n'aura que deux coups à la salve suivante.)
5. Le joueur qui, le premier, a coulé les cinq bateaux de la flotte de son adversaire est déclaré vainqueur. Le signal de la victoire retentit: "WOUP . . . WOUP . . . WOUP".

4750-XF 478

