

LA FIN DE LA PARTIE

1. Le programme décidera de la fin d'une partie quand il n'y aura plus de lettres à tirer et que chaque joueur sera obligé de passer.
2. Le programme calculera alors le score final de chaque joueur en fonction des lettres qui seront restées sur leurs réglettes.

GARANTIE

Cette disquette est garantie 12 mois pour une utilisation normale. En cas de problème, renvoyez la disquette et son emballage à D&L Distribution BP 3 06740 Chateauneuf de Grasse en indiquant la date et le lieu d'achat.

MICRO SCRABBLE®

LOGICIEL DE

**Leisure
Genius** 

Pour
APPLE II, II+, IIC

LG 070

© MARQUE DEPOSEE

MICRO SCRABBLE®

MODE D'EMPLOI POUR L'APPLE II, II+, IIC

A Introduction

B Règles du jeu de SCRABBLE®

C Chargement du programme et choix des options

D Le programme Micro SCRABBLE®

SCRABBLE® marque déposée et copyright sous licence de J W Spear & Sons PLC.

Le premier programme de SCRABBLE® sur micro ordinateur a été développé par Dr Peter Turcan de Turcan Research Systems Ltd dans le cadre d'une thèse sur la structure des mots et leur analyse 1978-1982.

© Copyright 1984 LEISURE GENIUS® Tous droits réservés pour tous pays. Ce logiciel son emballage, sa documentation ne peuvent être reproduits en totalité ou en partie.

LEISURE GENIUS® est une marque déposée de Winchester Holdings Ltd., 3 Montagu Row, London W1H 1AB, England.

Version française réalisée en collaboration avec D&L Distribution BP 3 06740 Chateauneuf de Grasse.

® MARQUE DEPOSEE

A Introduction

Micro SCRABBLE® est un logiciel sophistiqué qui vous permettra de jouer seul ou avec des amis au SCRABBLE® en utilisant votre micro ordinateur. Le programme peut simuler de 1 à 4 joueurs, chaque joueur pouvant jouer à un des 4 niveaux de difficulté de la machine.

Micro SCRABBLE® possède un vocabulaire de plus de 20000 mots qui ont été choisis avec soin pour permettre à l'ordinateur de jouer à un bon niveau. 20000 mots représentent un vocabulaire étendu pour un joueur mais certains mots qui ne sont pas "stratégiques" pour le scrabble (par exemple des mots qui contiennent trop de voyelles) n'ont pas été entrés dans la mémoire du micro ordinateur pour laisser de la place pour des mots moins usuels mais plus importants pour le scrabble (par exemple des mots qui utilisent les lettres Q ou K).

Le programme vérifiera chaque mot que vous lui entrerez et vous demandera si vous êtes sûr de l'orthographe du mot si ce mot n'appartient pas à son vocabulaire. Si vous répondez que le mot est correct, le programme l'acceptera. Le vocabulaire utilisable dans le jeu est donc sans limite, seul l'ordinateur sera limité dans son jeu par le vocabulaire qu'il connaît.

Le programme a quatre niveaux de difficulté numérotés de 1 à 4. Le niveau 1 est le plus simple (joueur moyen) et le niveau 4 le plus élevé (joueur chevronné). A titre indicatif, le score moyen obtenu par un joueur au niveau 1 sera environ 160 points et au niveau 4, 350 points pour un jeu à deux joueurs.

B REGLES DU JEU DE SCRABBLE®

Le SCRABBLE® est un jeu de mots qui se joue à 2, 3, ou 4 personnes. Ce jeu consiste en une formation de mots entrecroisés sur la grille de jeu SCRABBLE® à l'exemple des mots croisés, en employant les jetons lettrés de valeurs différentes dans le jeu. Chaque joueur s'applique à obtenir le plus grand nombre de points, en combinant ses lettres au comptage le plus élevé et en les plaçant dans les carrés qui ont le plus de valeur sur le tableau. Le nombre total de points combinés pour une partie peut atteindre environ 500 à 700 points, ou plus, selon l'habileté des joueurs.

POUR COMMENCER

Chaque joueur dispose de sept lettres au début du jeu, et, après chaque tour, retire de nouvelles lettres pour remplacer les lettres utilisées.

METHODE DU JEU

1. Le premier joueur forme un mot de deux lettres ou plus et le place sur le tableau. Ce mot doit se lire soit horizontalement, soit verticalement et l'une des lettres doit être placée sur le carré central où l'on voit une étoile. Les mots en diagonale ne sont pas permis.
2. Un joueur termine son tour en comptant et annonçant le total des points qu'il a obtenu. Ensuite, il prend au hasard dans les lettres qui restent, le même nombre de jetons lettrés que celui dont il a disposé, afin qu'il y ait toujours sept lettres sur son chevalet.
3. Le deuxième joueur, et ensuite chaque joueur à son tour, ajoute une ou plusieurs lettres aux lettres déjà placées sur le tableau pour former des mots nouveaux. Toutes les lettres jouées en un seul tour doivent être placées sur le tableau dans le même sens, SOIT horizontalement, SOIT verticalement. Les lettres doivent former un mot entier et si, en même temps, elles touchent celles des rangs contigus, elles doivent toutes former des mots complets, comme dans les mots croisés. Le joueur bénéficie de tous les points résultant de tous les mots formés ou modifiés par ses placements.

4. Un mot nouveau est formé en:
 - a. Ajoutant une ou plusieurs lettres à un mot ou à des lettres déjà mis sur le tableau.
 - b. Plaçant un mot à angle droit avec un mot déjà sur le tableau. Ce nouveau mot doit utiliser l'une des lettres du mot déjà sur le tableau, ou lui en ajouter une.
 - c. Plaçant un mot complet parallèlement à un mot déjà joué de telle sorte que les lettres qui se touchent forment aussi des mots complets.
5. On ne peut changer aucune lettre après l'avoir jouée.
6. On peut utiliser les deux jetons blancs pour n'importe quelle lettre voulue. Lorsque le joueur se sert d'un jeton blanc, il doit indiquer quelle lettre celui-ci représente, après quoi elle ne pourra plus être changée pendant tout le reste de la partie.
7. Chaque joueur peut profiter de son tour pour échanger une, ou toutes les lettres de son chevalet. Il le fait en les écartant, sens dessus dessous, puis en pêchant le même nombre de lettres nouvelles, mélangeant ensuite celles qu'il a écartées avec celles de la cagnotte. Puis il attend le prochain tour pour jouer.
8. Tous les mots se trouvant dans n'importe quel dictionnaire général sont permis, à l'exception des noms propres, ceux considérés comme mots étrangers, les abréviations et les mots composés avec apostrophe ou trait d'union. Ne consultez un dictionnaire que pour vérifier l'orthographe ou l'emploi des mots. On peut contester un mot à condition de le faire avant le tour du joueur suivant. Si le mot ne peut pas être admis, le joueur reprend ses jetons et passe.
9. La partie continue jusqu'à ce que la cagnotte soit épuisée et que l'un des joueurs ait placé toutes les lettres de son chevalet, ou jusqu'à ce que toutes les combinaisons possibles aient été faites.

COMPTAGE DES POINTS

10. La valeur des points correspondant à chaque lettre est indiquée par un numéro au bas du jeton. Les jetons non-marqués comptent pour zéro.

11. La somme totale de chaque tour est celle qui résulte du nombre des points de toutes les lettres de chaque mot, formé ou modifié par le placement, plus le calcul des points établi par chaque carré de prime occupé par une lettre.
12. Carrés de Primes pour Lettres. Un carré bleu clair double le nombre des points de la lettre qui l'occupe; un carré bleu foncé triple le nombre des points.
13. Carrés de Primes pour Mot. Le nombre des points d'un mot entier compte double quand une de ses lettres occupe un carré rose; il est triplé quand une de ses lettres occupe un carré rouge. Avant de doubler ou tripler les points des lettres pour ce mot, il faut ajouter (s'il y a lieu) les primes des carrés à points doubles ou triples. Si la formation des mots occupe deux carrés de prime pour mots, le nombre des points se double et puis se redouble (4 fois les points de chaque lettre), ou bien, se triple et puis se retriplace (9 fois les points de chaque lettre) suivant le cas. Il est à noter que le carré étoilé du centre est en rose, et par conséquent il double le nombre des points du premier mot formé.
14. Les primes des lettres et des mots indiqués plus haut comptent seulement pour leur placement au premier tour. Aux tours successifs les points des lettres de ces mots retiennent seulement leur valeur nominale.
15. Lorsqu'un carré rose, ou rouge, est occupé par un jeton blanc, la somme totale des lettres qui forment le mot est doublée ou triplée, bien que le blanc n'ait aucune valeur.
16. Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés pendant un seul tour, chaque mot est compté. La lettre commune est comptée (avec ses points de prime, s'il y a lieu) dans le total des points de chaque mot.
17. Si l'un des joueurs parvient à placer ses 7 jetons en un seul tour, un total de 50 points est compté en sa faveur en plus de son nombre de points normal.
18. À la fin du jeu, le montant total du nombre de points accumulés par chaque joueur est réduit par le total de la valeur de ses lettres non placées, et, si un des joueurs a placé toutes ses lettres, le total du nombre de ses points est augmenté par la somme totale des lettres non placées de tous les autres joueurs.

EXEMPLES DE MOTS FORMES ET SCORES

Ci-dessous, mots formés successivement dans les quatre premiers tours. Ils sont indiqués en lettres grasses:

1er Tour: 12 points

M I T E S

2ème Tour: 10 points

M I T E S
O
U
T
E

3ème Tour: 27 points

M I T E S
O
Q U A I
T
E

4ème Tour: 11 points

F
E
R
M I T E S
E
O
Q U A I
T
E

DISTRIBUTION DES LETTRES

Lettres	Nombre	Lettres	Nombre
A	9	N	6
B	2	O	6
C	2	P	2
D	3	Q	1
E	15	R	6
F	2	S	6
G	2	T	6
H	2	U	6
I	8	V	2
J	1	W	1
K	1	X	1
L	5	Y	1
M	3	Z	1
BLANCS 2			

VALEUR DES LETTRES

Lettres	Points	Lettres	Points
A	1	N	1
B	3	O	1
C	3	P	3
D	2	Q	8
E	1	R	1
F	4	S	1
G	2	T	1
H	4	U	1
I	1	V	4
J	8	W	10
K	10	X	10
L	1	Y	10
M	2	Z	10
BLANCS 0			

Pour que ces scores soient corrects, il faut que le lettre I du premier mot MITES soit placée sur l'étoile.

Dans le premier tour, vous comptez MITES
Dans le 2ème tour, „ „ SOUTE
Dans le 3ème tour, „ „ QUAI
Dans le 4ème tour, „ „ FERME

Beaucoup de joueurs se demandent: "Qu'est-ce qu'un bon score?" Un total combiné de 500 à 600 points représente un bon score; un total combiné de 600 à 700 points est un très bon score; un total combiné de plus de 700 points est un excellent score. il faut, bien entendu, considérer le nombre des joueurs. Si 4 personnes jouent, un score individuel de 125 à 150 points est bon; s'il n'y a que 2 joueurs, un score individuel de 250 à 300 points est bon; etc.

C CHARGEMENT DU PROGRAMME ET CHOIX DES OPTIONS

1. Mettez l'ordinateur sous tension.
2. Introduisez le disque dans le lecteur, le côté portant l'étiquette tourné vers le haut, le programme SCRABBLE® sera alors chargé automatiquement dans l'ordinateur et la grille de Scrabble apparaîtra sur l'écran.
3. Choix des options
 - a. NOMBRE DE JOUEURS: Le jeu de SCRABBLE® se joue de 1 à 4 joueurs appuyez sur le chiffre voulu (1 à 4).
 - b. NOM DU PREMIER JOUEUR: Le programme demande ensuite le nom de chacun des joueurs. Tapez le nom (5 caractères maximum) suivi de la touche ↵.
 - c. EST IL SIMULE PAR L'ORDINATEUR? Si l'ordinateur doit simuler ce joueur tapez O pour Oui sinon tapez N pour Non.
 - d. QUEL NIVEAU DE DIFFICULTE (1 à 4)? Cette question apparaît quand l'utilisateur a répondu Oui à la question précédente. L'ordinateur peut simuler des joueurs de différents niveaux. Le niveau 1 correspondra à un joueur débutant et le niveau 4 à un joueur chevronné.

- e. Le programme posera ensuite les questions précédentes b, c, d, pour chaque joueur.
- f. REGLETTES VISIBLES (O/N)? En répondant O pour Oui à cette question, la règlette du joueur suivant est affichées pour lui permettre de préparer son tour.
- g. UNE PAUSE ENTRE CHAQUE JOUEUR (O/N)? En répondant O pour Oui à cette question, le programme posera la question PRET (O/N) quand un joueur aura placé ses lettres et avant de passer au joueur suivant. Cela permet en particulier de voir ce que le ou les joueurs simulés par le programme ont joué avant de passer au joueur suivant.
- h. AFFICHAGE EN COULEUR (O/N)? Si vous utilisez un écran monochrome répondez N pour Non et les cases de la grille qui correspondent à des carrés de prime seront identifiées par des symboles.
- i. DES EFFETS SONORES (O/N)? Indiquez si vous voulez que le programme utilise le générateur de son pour indiquer les mouvements du curseur.
- j. VITESSE DE MISE EN PLACE DES MOTS (0/9): Tapez un chiffre de 0 à 9 pour indiquer la vitesse à laquelle vous souhaitez que le programme affiche ses différents essais sur la grille. 0 fera déplacer le curseur très vite et 9 lentement.

D LE PROGRAMME MICRO SCRABBLE®

1. Le nom et la réglette du joueur qui doit jouer sont affichés sous la grille. Le joueur doit soit entrer un mot soit choisir une des options affichées à droite de l'écran.
2. LES OPTIONS: Pour choisir une option, tapez simultanément sur la touche Ctrl et la première lettre de l'option.
 - A: Abandonner: Signifie que l'utilisateur veut arrêter la partie en cours. Le message "VOULEZ VOUS REJOUER UNE AUTRE PARTIE (O/N)?" apparaît sur l'écran. Tapez O pour Oui et le programme vous posera à nouveau les questions du paragraphe précédent.
 - C: Changer: Permet à l'utilisateur de changer tout ou partie des 7 lettres dont il dispose. Le message "LETTRES A CHANGER" apparaît sur l'écran, tapez les lettres à changer suivies de la touche ↵. Le programme tirera de nouvelles lettres qu'il affichera avant de passer au joueur suivant.
 - D: Distribution: Affiche la distribution des lettres dans le jeu c'est à dire le nombre de lettres A, B, C, . . . Z.
 - I: Intervenir: Modifie l'ordre des lettres sur la réglette de façon aléatoire pour aider l'utilisateur à former un mot.
 - R: Réarranger: Permet à l'utilisateur de placer les lettres sur la réglette selon un ordre voulu.
 - P: Passer: Permet à l'utilisateur de passer son tour s'il ne veut ou ne peut jouer.
 - S: Symboles: Affiche la signification des symboles ou couleurs utilisés pour indiquer les carrés de prime sur la grille (Mots comptent Double, Triple, . . .). Pour revenir à l'affichage des Options tapez sur Ctrl et O pour Options.
 - V: Valeurs: Affiche le nombre de points associés à chaque lettre. Pour revenir aux options tapez Ctrl et O.
3. Pour entrer un mot tapez le mot au clavier y compris les lettres qui ne figurent pas sur la réglette mais qui sont déjà sur la grille. Quand le mot est entré, tapez sur la touche ↵. Si vous utilisez une lettre blanche, tapez d'abord sur la barre d'espacement et ensuite sur la lettre que la lettre blanche doit représenter. La lettre apparaîtra ensuite sur un fond différent pour la différencier sur la grille.

4. Pour placer le mot, amenez le curseur qui se trouve dans le coin supérieur gauche de la grille, sur la case où doit commencer le mot en utilisant soit les touches curseur, soit les touches suivantes:

- X pour descendre
- E pour monter
- D pour aller à droite
- S pour aller à gauche

Quand le curseur est correctement placé, tapez sur

- H pour placer le mot Horizontalement
- V pour placer le mot Verticalement
- A pour annuler votre choix

Le mot s'affichera à la place voulue.

5. Une fois le mot placé, le programme calculera immédiatement le nombre de points que ce mot rapporterait, et vous demandera si vous voulez garder ce mot ou en essayer un autre. Tapez O pour l'accepter et N pour changer. Vous pouvez recommencer cette opération autant de fois que vous le souhaitez. Si le mot n'est pas correctement placé, un message d'erreur apparaîtra sur la droite de l'écran indiquant la nature de l'erreur.
6. Quand le mot aura été accepté par l'utilisateur, le programme comparera alors le ou les mots formés, avec le vocabulaire dont il dispose. Si un ou plusieurs mots n'y figurent pas, il demandera confirmation à l'utilisateur.
7. Si un des mots n'est pas correct et reconnu comme tel par le joueur, il perdra alors son tour et ne sera pas crédité des points.
8. Quand le mot est accepté, le score du joueur, affiché en haut et à droite de l'écran, est mis à jour et le programme tire de nouvelles lettres en remplacement de celles utilisées.

LA FIN DE LA PARTIE


1. Le programme décidera de la fin d'une partie quand il n'y aura plus de lettres à tirer et que chaque joueur sera obligé de passer.
2. Le programme calculera alors le score final de chaque joueur en fonction des lettres qui seront restées sur leurs réglettes.

GARANTIE

Cette disquette est garantie 12 mois pour une utilisation normale. En cas de problème, renvoyez la disquette et son emballage à D&L Distribution BP 3 06740 Chateauneuf de Grasse en indiquant la date et le lieu d'achat.

MICRO SCRABBLE®

LOGICIEL DE

**Leisure
Genius** 

POUR
APPLE II, II+, IIC

LG 070

© MARQUE DEPOSEE