

JEUX A 1 JOUEUR

• MARATHON

Jeu en 9 questions qui vous permettra de mesurer votre force.
Chaque bonne enchère vaut 5 points.

Votre score général vous est donné en pourcentage :
au-delà de 90% vous pouvez jouer
avec profit le niveau «Perfectionnement».

• LABYRINTHE

10 portes vous séparent de la sortie du Labyrinthe.
Une bonne réponse, une porte de moins à franchir.
Une mauvaise réponse, une porte de plus...
A 20 portes de la sortie, vous avez perdu.
Le score indique le nombre de portes qu'il vous reste à franchir.

Conception et réalisation WILL-BRIDGE :

- Dominique PILON, Champion du Monde.
- Philippe PIONCHON, Expert en «Intelligence Artificielle».

Programmation AMOS par Jean-Marc FONT,
Ancien élève de l'Ecole Polytechnique.

Illustration originale : Nathalie GREGORY.

Jazz : Musique originale et interprétation de Jean-Loup FELTZ.

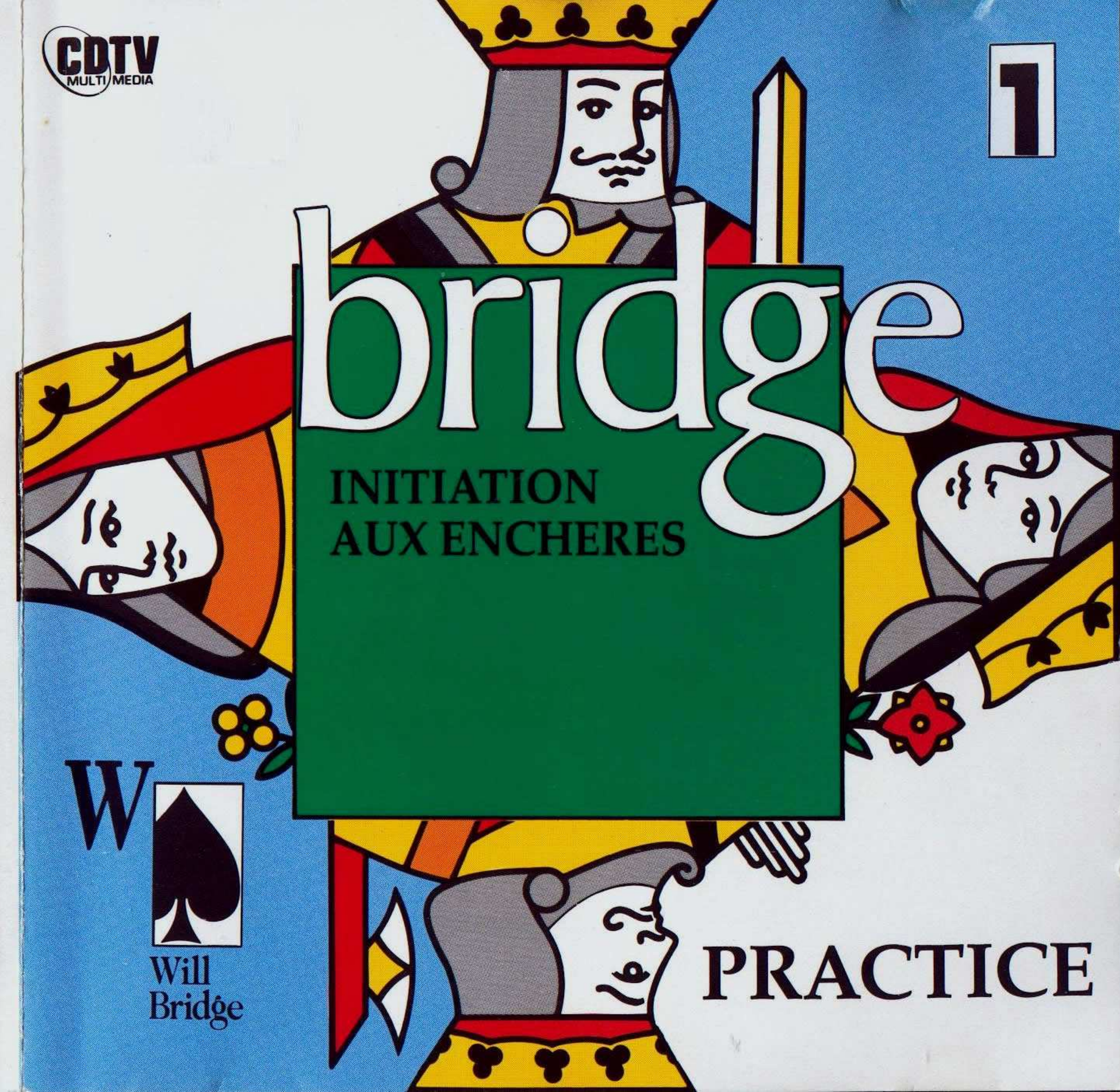
Classique : Interprétation de Laurence FELTZ.

Copyright 1991 WILL-BRIDGE

Avec la participation du Centre National de la Cinématographie
et du Ministère de l'Industrie.

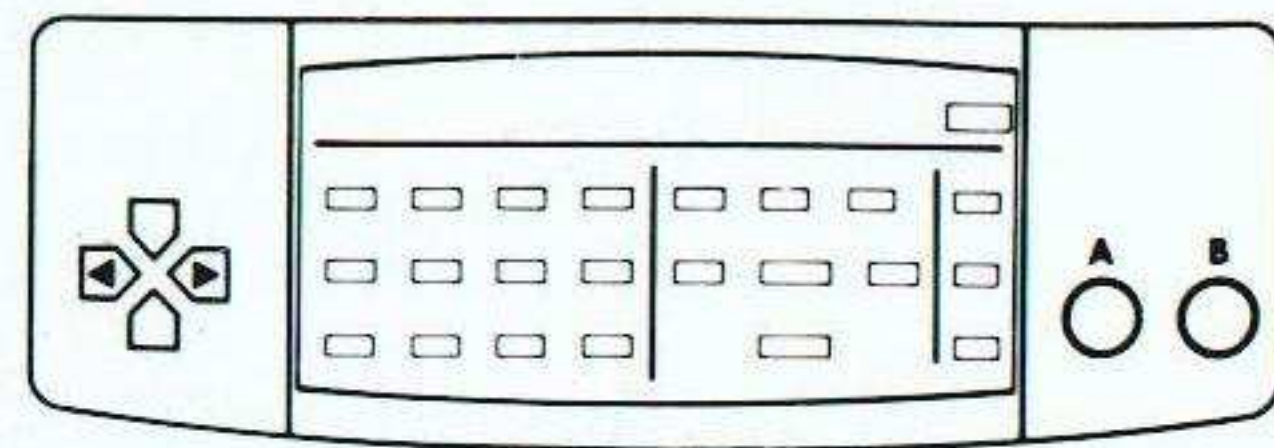


1



TÉLÉCOMMANDE... 4 TOUCHES UTILES :

- ▷ Déplacement à droite
- ◁ Déplacement à gauche
- Bouton A Validation
- Bouton B Retour au début des jeux.



CLAVIER : Bouton A = Enter
Bouton B = Esc

SYMBOLES AFFICHÉS SUR VOTRE ÉCRAN...

Choisissez votre commande à l'aide des touches de déplacement, à droite et à gauche.

Lorsque la commande «allumée» vous convient, appuyez sur le bouton A de validation.

LES ICONES DE COMMANDE :

- ⇒ Nouvelle question
- ? Demande de la bonne enchère
- 🃏 Demande d'affichage des cartes
- ✚ Pour en savoir plus...

LE JEU...

Vous êtes le joueur placé en SUD.

Choisissez votre enchère en utilisant les touches de déplacement à gauche ou à droite.

Quand l'enchère affichée à l'écran vous convient, appuyez sur le bouton A.

LES LEÇONS...

Vous avez 9 leçons à jouer dans l'ordre. La leçon 9 est un test de contrôle.

Si vous obtenez plus de 50% à ce test, vous pouvez jouer au MARATHON ou au LABYRINTHE.