

JEU INFORMATIQUE D'OBSERVATION ET DE MEMOIRE

NOMBRE DE JOUEURS: DE 1 à 8.

Age : cinq ans et plus...

Durée d'une partie : 10 minutes minimum.

REGLE :

L'ordinateur offre aux joueurs une succession de scènes différentes par le fond du décor et les éléments qui s'y trouvent.

Le jeu comprend deux niveaux de difficulté et commence quand chaque joueur a observé au moins cinq ou dix images suivant le degré de difficulté sélectionné. C'est pourquoi au début de la partie, cinq ou dix images apparaissent sans qu'aucun joueur ne soit interrogé.

Passé cette série, chacun va être tour à tour mis à l'épreuve quand l'éléphant lui demandera sur quel paysage (mer, ferme, désert, barrage, montagne ou ville) il a aperçu tel ou tel élément (chat, voiture, cycliste, drapeau, voilier, baleine, phare, avion, soleil, lune, mongolfière ou oiseau).

Chaque bonne réponse apportera d'autant plus de points que le souvenir sera éloigné dans le temps. Chaque mauvaise réponse sera sanctionnée par des points négatifs (sans toutefois faire tomber le score en dessous de zéro).

Lorsqu'un joueur a fini de répondre aux questions, le tour passe au joueur suivant et une nouvelle scène apparaît alors à l'écran.

ATTENTION!

Etant interrogé sur les cinq ou dix dernières images, suivant le niveau, l'arrivée d'une sixième ou onzième implique d'effacer la première de sa mémoire et ainsi de suite.

BON AMUSEMENT ET BONNE MEMOIRE...

CHARGEMENT : Taper LOAD puis RETURN. Appuyez sur SPACE après l'affichage à l'écran du message FOUND KATUVU. Le programme démarre automatiquement. Temps de chargement: environ 2 minutes 15.

COMMANDES : Pour sélectionner une réponse utiliser un paddle branché dans le PORT 2, ou les touches F5 et F7. Pour valider votre réponse utilisez le bouton FIRE du paddle ou SPACE. La touche - permet de recommencer une partie si elle est pressée pendant que l'éléphant vous interroge.