

CRUCIAL TEST

CRUCIAL TEST est un jeu de société instructif, passionnant et plein d'humour, à utiliser seul, en famille ou avec des amis (jusqu'à 4 joueurs).

Une partie se joue sur 30 questions par joueur, d'une valeur individuelle de 2, 4 ou 7 points selon la difficulté.

Au total, plus de 2000 questions couvrent 10 grands thèmes.

LE BUT DU JEU

est d'atteindre un nombre maximum de points, (en gérant votre temps dans l'option chronomètre) ce qui demande non seulement de solides connaissances dans les domaines abordés mais également un sens certain de la stratégie qui pourra s'exprimer notamment lors des prises de décisions diverses (rapport point-temps - choix des priorités....).

A vous d'en découvrir avec l'expérience, les subtilités.

INSTRUCTIONS EN DEBUT DE PARTIE

Donnez le nom du (ou des) joueur (s) (8 caractères maximum). Validez chaque nom avec ENTER (↵ version PC). Pour passer à la phase suivante, tapez à nouveau ENTER (↵ version PC).

OPTION CHRONOMETRE

Si vous choisissez de jouer avec le chronomètre, il vous sera attribué en début de partie un "capital-temps" de 100 secondes. Vous aurez 45 secondes pour répondre à chaque question : il vous sera donc nécessaire, en cours de partie, de "remonter le temps".

Attention : Si votre "capital-temps" tombe à 0, vous êtes éliminé.

MATIERE PREFEREE

Si vous jouez avec le chronomètre, il vous est demandé de choisir une matière parmi les 10. Les questions "Pour remonter le temps" seront choisies dans cette matière.

LA PARTIE COMMENCE

VOTRE CHOIX :

Chaque joueur à son tour devra choisir de répondre à une question :

- soit pour gagner des points (touche 1 ou 2) les matières sont alors choisies au hasard et peuvent être identiques.
- soit pour gagner un "CRUCIAL TEST" (touche 3).

Le CRUCIAL TEST consiste en une question de niveau supérieur. En cas de bonne réponse, une lettre de votre nom s'allumera en jaune.

Si vous réussissez 3 CRUCIAL TESTS, un bonus de 30 points vous sera attribué en fin de partie (1 bonus maximum par partie). Dans le CRUCIAL TEST les réponses sous forme de nom et prénom exigent ces 2 éléments de réponse.

- soit pour "remonter le temps" (touche 4) si vous êtes dans l'option chronométrée.

Ce choix vous permet de gagner 30 secondes sur lesquelles est déduit le temps mis pour répondre.

LES QUESTIONS

- Les questions s'affichent dans un cadre vert.
- Le nombre d'essais possible apparait en bas à droite dans un cadre violet.
- Les majuscules et les accents ne sont pas indispensables dans les réponses.
- Pour effacer, utilisez la touche DEL.
- Pour passer votre tour ou valider votre réponse, appuyez sur ENTER. (← version PC).

FIN DE PARTIE

Après l'attribution des bonus du "CRUCIAL TEST", vous pouvez accéder aux détails des points par matière.

Chaque case contient 2 nombres :

- le 1er indique le nombre de points marqués.
- le 2è indique le nombre de points testés.

CONSEILS DE JEU

Si vous découvrez CRUCIAL TEST, il est préférable de commencer sans chronomètre. Vous pourrez ainsi découvrir à votre aise les mécanismes du jeu.

Avec l'expérience vous percevrez les différentes facettes de la stratégie.

MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin. Néanmoins, si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles ou si vous avez des remarques à nous rapporter en vue d'une amélioration de ce logiciel, n'hésitez pas à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

COKTEL VISION : 25 rue Michelet, 92100 BOULOGNE
Tél (1) 46 04 70 85

MISE EN ROUTE

- ATARI ST** : Cliquez sur **LOADER.PR**G
- THOMSON** : Rentrez dans le BASIC. Tapez **RUN "LOADER**
- AMSTRAD CPC** : Tapez **RUN "LOADER**. Validez en appuyant sur **ENTER**.
- COMPATIBLE PC** : Insérez la disquette dans le lecteur A (ou B) puis tapez **a :** (ou **b :**). Tapez ensuite **LOADER**. Validez en appuyant sur **ENTER**.
Suivez alors les instructions données à l'écran concernant le choix de votre carte graphique. Pour utiliser votre logiciel avec un disque dur, copiez votre disquette sur disque dur et laissez la disquette **"LOADER"** dans le lecteur pendant l'utilisation du jeu.

- IMPORTANT** : Pour la version **AMSTRAD**, vous pouvez jouer indifféremment avec la face **A** ou **B** : vous accédez ainsi à 2 jeux de questions distincts. Pour les versions **THOMSON** et **PC**, l'ensemble des questionnaires se trouvent sur la face **A**. N'utilisez pas la face **B**.

**ATTENTION ! PAR SECURITE, DUPLIQUEZ VOS DISQUETTES
AVANT TOUTE UTILISATION.**

REMARQUES

Sur certaines versions, deux questions successives et aléatoires vous seront posées en début de programme, concernant les couleurs de la grille. ex : **B12** et **B13**. Vous pourrez répondre à ces questions en vous référant à la grille de couleur contenue dans la boîte. Sélectionnez sur l'écran et pour chacune des 2 questions, la couleur correspondante. Attention, la moindre erreur vous obligera à redémarrer le programme.