

MERLIN

un
compagnon de jeu
électronique

6 jeux
différents

Règle du Jeu

MERLIN est un petit ordinateur plein de malice et très intelligent.

A travers sons et lumières, il va s'amuser à jouer avec vous à 6 jeux différents : hasard, imagination, stratégie, mémoire, logique et habileté. A vous de choisir !

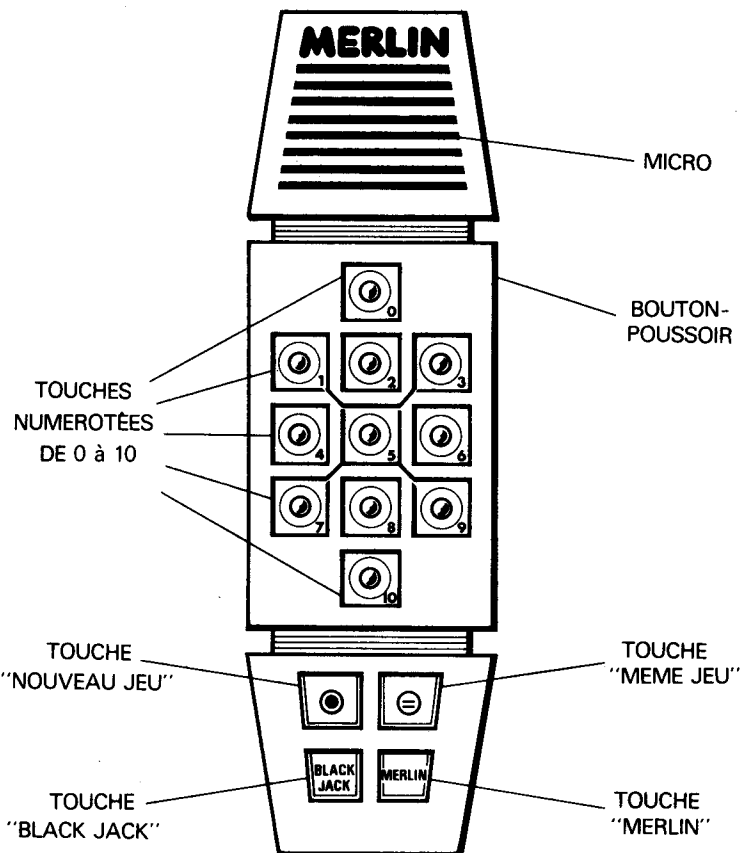
Vous pourrez même lui apprendre à composer de la musique.

Pendant que vous jouerez avec lui, vous verrez que Merlin est très bavard. Il utilise un vocabulaire électronique de 20 sons différents.

Avec ces sons, Merlin fera une foule de choses : il vous répondra, répliquera à vos initiatives... il se moquera de vous si vous avez perdu, il vous dira si vous faites match nul.

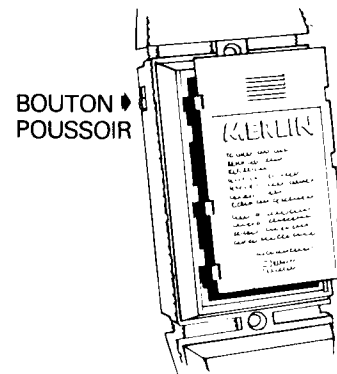
Beau joueur, aussi, Merlin applaudira si vous avez gagné.

En très peu de temps, vous allez vous comprendre parfaitement avec Merlin.



PREPARATION DU JEU

Chargement des batteries



Retirez le couvercle situé sous MERLIN.

Mettez 6 petites piles rondes de 1,5 v en faisant bien attention aux signes + et -

N'utilisez que des piles alcalines : elles dureront plus longtemps.

Piles usées :

Si MERLIN ne fonctionne plus très correctement, c'est certainement qu'il faut changer les piles.

C'est le cas si :

- les lumières sont affaiblies ;
- vous entendez un son continu en jouant ;
- les touches ne réagissent pas pendant le jeu.

Avant de changer vos piles, assurez-vous qu'elles sont bien en place, dans le bon ordre et qu'il n'y a aucun faux contact.

NOTA - Soyez gentils avec MERLIN

Voici quelques conseils pour qu'il soit toujours en pleine forme :

Comme tout "cerveau", MERLIN est délicat et demande quelques ménagements :

- ne le brutalisez pas ;
- ne le mettez jamais à l'humidité ;
- appuyez toujours en douceur sur les touches et bien au milieu. Inutile d'appuyer fort : cela pourrait faire du mal à MERLIN ;
- n'utilisez jamais de crayon ou de stylo pour appuyer sur les touches ; vos doigts suffisent.

Avant de jouer, assurez-vous que MERLIN est prêt.

Voici comment vous y prendre :

1 - Allumez en poussant le bouton-poussoir qui se trouve sur le côté droit. Les 11 lampes s'allument... et MERLIN vous dit joyeusement bonjour, à sa manière !

2 - Puis, seule la lampe du haut (n° 0) reste allumée : MERLIN attend vos instructions. Quel jeu choisissez-vous ? Vous appuyez alors sur une des touches comme indiqué par la suite.

Nous allons vous expliquer comment jouer.

JEU N° 1 - LE MORPION

(Touche n° 1)

BUT

Etre le premier à occuper 3 carrés en ligne, horizontalement, verticalement ou diagonalement.

PREPARATION

Appuyez sur la touche  (Nouveau Jeu), puis sur la Touche n° 1.

La lumière n° 10 clignote en faisant entendre un son joyeux : MERLIN vous dit ainsi qu'il a enregistré vos instructions et qu'il est prêt à jouer.

JEU : Appuyez sur une touche de votre choix. N'importe laquelle des touches de 1 à 9. Cette touche s'allume et clignote. MERLIN a enregistré votre coup.

C'est maintenant à lui de jouer. Appuyez sur la touche "MERLIN". Il allume une autre touche, avec une lumière fixe.

NOTA Vos "coups" sont marqués par une lumière clignotante. Ceux de MERLIN, par une lumière fixe.

Quand vous jouez, un son clair ; quand MERLIN joue, un son grave.

Ces caractéristiques se retrouvent dans la plupart des jeux de MERLIN.

A votre tour de jouer : Appuyez sur une autre touche de votre choix.

Puis, faites jouer MERLIN (en appuyant à nouveau sur la touche "MERLIN").

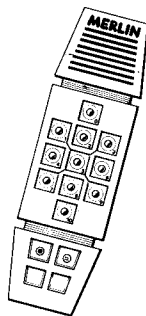
Et ainsi de suite...

Vous réussissez à aligner 3 lumières clignotantes ? Vous avez gagné et MERLIN salue votre victoire d'une petite musique joyeuse.

MERLIN vous surprend et réussit avant vous ? Il fait entendre un ricanement, il se moque – un peu – de vous...

S'il y a match nul, MERLIN fait entendre une musique neutre.

Pour rejouer une autre partie, appuyez sur la touche  (Même Jeu) et recommencez à jouer selon la même méthode.



JEU N° 2 - COMPOSITION MUSICALE

(Touche n° 2)

BUT

Composer de la musique et apprendre à MERLIN à jouer un air.

PREPARATION

Appuyez sur  (Nouveau Jeu), sur la touche n° 2.

JEU : Les touches de 1 à 10 correspondent aux notes de la gamme. La touche n° 0 correspond à un "silence".

MERLIN peut apprendre un air jusqu'à 48 notes ou silences (pauses).

Pour composer votre air, appuyez sur les touches qui vous plaisent.

(Inutile de compter les touches, puisque quand vous aurez appuyé sur les 48 touches vous n'aurez plus de notes à jouer. MERLIN vous avertira à ce moment-là par un son grave).

Puis, appuyez sur la touche "MERLIN" et MERLIN jouera l'air que vous aurez composé.

Pour continuer à jouer :

Pour rejouer le même air, appuyez sur "MERLIN".

Pour composer un autre air, appuyez sur la touche  (Même Jeu) et recommencez à appuyer sur les touches qui vous plaisent (mais attention... jusqu'à 48, pas plus !).

Choisissez l'air que vous aimez

Voici quelques airs célèbres que vous pourrez apprendre à MERLIN :

Mais vous allez voir, c'est souvent plus drôle encore de composer l'air qui vous plaît. Et MERLIN, qui est très doué pour la musique, s'amusera à le répéter.

BATEAUX CISEAUX

6.4.6. 4.0.3. 4.5.4. 3.6.4. 2.0.6. 4.6.4. 0.3.4. 5.4.3. 6.2.0.

CE N'EST QU'UN AU REVOIR

1.2.0. 0.2.2. 0.4.0. 3.0.0. 2.3.0. 4.0.2. 0.0.2. 4.0.6. 0.7.0. 0.0.0. 0.7.0. 6.0.0. 4.4.0. 2.0.3. 0.0.2. 3.0.4.

HYMNE A LA JOIE (9^e Symphonie de Beethoven)

4.4.5. 6.6.5. 4.3.2. 2.3.4. 4.3.3. 0.4.4. 5.6.6. 5.4.3. 2.2.3. 4.3.2. 2.0.3. 3.4.2. 3.4.5. 4.2.3. 4.5.4. 3.2.3.

CLEMENTINE

2.2.2. 0.1.0. 4.4.4. 0.2.0. 2.4.6. 0.0.6. 5.4.3. 0.0.0. 3.4.5. 0.5.0. 4.3.4. 0.2.0. 2.4.3. 0.0.1. 2.3.2.

BALLADE IRLANDAISE (Cockles and Mussels)

1.2.2. 2.2.4. 2.3.3. 3.3.5. 3.6.4. 2.6.4. 2.2.3. 4.3.0.
1.2.2. 2.2.4. 2.3.3. 3.3.5. 3.6.4. 2.6.4. 2.3.2. 3.2.

FRERES JACQUES

2.3.4. 2.2.3. 4.2.4. 5.6.0. 4.5.6. 0.6.7. 6.5.4. 0.2.0.
6.7.6. 5.4.0. 2.0.2. 0.1.0. 2.0.0. 0.2.0. 1.0.2.

NOUS N'IRONS PLUS AU BOIS

2.4.5. 6.0.9. 0.6.0. 7.6.5. 4.0.3. 0.2.0. 2.4.5. 6.0.9.
0.6.0. 7.6.5. 4.0.3. 0.2.0. 2.2.2. 3.2.0. 1.0.2. 2.2.3.
Vous pouvez enchaîner sur le couplet...
2.0.1. 0.6.0. 4.0.6. 0.4.0. 3.4.5. 4.3.6. 2.0.0.

JINGLE BELLS

4.4.4. 0.4.4. 4.0.4. 6.2.3. 4.0.0. 0.5.5. 5.0.5. 5.4.4.
0.4.6. 6.5.3. 2.

KNICK KNACK PADDYWHACK

6.4.6. 0.6.4. 6.0.7. 6.5.4. 3.4.5. 4.5.6. 2.2.2. 2.3.4.
5.6.0. 6.3.3. 5.4.3.2.

LE PONT DE LONDRES

6.7.6. 5.4.5. 6.0.3. 4.5.0. 4.5.6. 0.6.7. 6.5.4. 5.6.0.
3.0.6. 0.4.2.

LA BATAILLE DE JERICHO (Négro Spiritual)

4.3.2. 3.4.4. 4.0.3. 3.3.0. 4.6.6. 0.4.3. 2.3.4. 4.4.0.
4.3.3. 4.3.2.

AIR DE LA LOUISIANE

4.0.3. 2.4.3. 2.0.9. 0.7.9. 0.0.6. 0.0.4. 0.2.0. 3.0.0.
0.4.0. 3.2.4. 3.2.0. 9.0.7. 9.0.0. 6.0.4. 2.3.0. 3.0.2.

LA TOUR PREND GARDE

4.2.0. 3.4.2. 4.2.0. 3.4.2. 4.6.0. 3.4.3. 2.0.1. 0.4.2.
0.3.4. 2.4.2. 0.3.4. 2.4.6. 0.3.4. 3.2.0.

FOLKLORE AMERICAIN

1.2.4. 0.4.4. 4.0.3. 4.3.2. 0.0.0. 0.1.2. 4.0.2. 4.6.0.
5.4.3. 0.0.0. 0.0.6. 5.4.0. 4.3.2. 0.3.4. 6.5.0.

FAIS DODO

7.0.6. 5.0.5. 6.5.6. 7.0.5. 0.7.0. 6.5.0. 5.6.7. 6.5.

UNE CHANSON DOUCE

2.2.2. 2.4.0. 2.0.3. 3.3.3. 5.4.6. 2.2.2. 2.4.0. 2.0.3.
3.3.3. 5.1.2.

DOUCE NUIT

6.0.0. 7.6.0. 4.0.0. 0.6.0. 0.7.6. 0.4.0. 0.0.10. 0.0.10.
0.8.0. 0.0.9. 0.0.9. 0.6.0. 0.9.0. 6.4.6. 0.5.0. 3.0.2.

AH VOUS DIRAIS-JE MAMAN (Mozart)

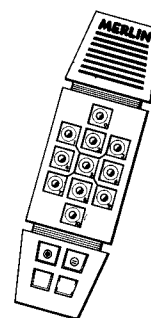
2.2.6. 6.7.7. 6.0.5. 5.4.4. 3.3.2. 0.6.6. 5.5.4. 4.3.0.
2.2.6. 6.7.7. 6.0.5. 5.4.4. 3.3.2.

IL PLEUT BERGERE

4.6.0. 4.6.0. 4.2.0. 1.0.2. 1.2.3. 0.3.4. 0.4.3. 4.5.0.
5.6.0. 4.6.7. 6.6.5. 4.4.0. 3.0.3. 3.3.3. 0.5.4. 0.6.0.
Vous pouvez enchaîner le couplet...
2.4.0. 2.4.0. 2.6.0. 4.6.0. 4.6.0. 4.5.0. 7.6.7. 6.3.0.
4.2.0.

AU CLAIR DE LA LUNE

5.5.5. 6.7. 6.5.7. 6.6.5. 0.6.6. 6.6.3. 3.0.6. 5.4.3.
2.0.5. 5.5.6. 7.0.6. 5.7.6. 6.5.0.



JEU N° 3 - L'ECHO

(Touche n° 3)

BUT

Vous allez essayer de répéter un air que MERLIN va vous jouer.

PREPARATION

Appuyez sur ● (Nouveau Jeu).

La lampe du haut clignote. MERLIN vous dit qu'il est prêt.

Ensuite, appuyez sur la touche n° 3.

Les touches n° 0 et 10 clignent. Cela veut dire que vos instructions ne sont pas complètes ; dans ce cas, MERLIN vous demande de choisir la longueur de l'air qu'il va vous jouer.

Appuyez sur la touche dont le numéro correspond au nombre de notes que vous désirez (de 1 à 9 notes).

Pensez-y : plus ce nombre sera élevé, plus l'air sera compliqué et plus vous aurez de difficultés à bien le rejouer.

Ensuite, appuyez sur la touche "MERLIN". MERLIN va jouer.

JEU

1. - MERLIN joue son air. Pendant ce temps, écoutez attentivement et surtout, regardez bien les lumières qui s'allument en essayant de les retenir dans le bon ordre.

2 - Quand MERLIN a fini de jouer son air, essayez de répéter la série de notes exactement dans l'ordre en appuyant sur les touches qui auront été allumées.

Plusieurs possibilités se présentent :

- *Vous appuyez sur une bonne touche dans le bon ordre :* Cette touche s'allumera et jouera la note.

- *Vous appuyez sur une mauvaise touche :* MERLIN fait entendre son bougonnement.

- *Ne vous découragez pas :* Même si MERLIN se moque de vous, continuez d'essayer de deviner en appuyant sur d'autres touches

Marque des points :

Si vous avez bien joué, MERLIN, beau joueur, vous le dira par une note joyeuse.

Si vous avez mal joué, MERLIN ne laissera rien passer et fera entendre un autre son. Il vous indiquera, même en fin d'opération, combien vous aurez fait d'erreurs.

Pour continuer à jouer :

Pour répéter le même air, appuyez sur la touche "MERLIN".

Pour essayer un air différent - même de la même longueur - appuyez sur ⊖ (Même Jeu), puis sur le chiffre correspondant au nombre de notes choisies.

Appuyez alors sur "MERLIN".

Et MERLIN vous jouera son air.

Pour jouer avec un autre joueur :

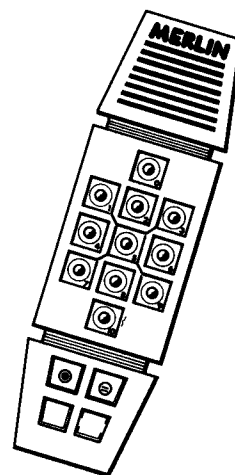
Vous pouvez jouer avec un autre joueur : MERLIN n'y verra que de l'agrément.

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur les touches en les dissimulant pour que votre adversaire ne voie pas ce que vous jouez.

MERLIN vous donne alors votre score.

Puis, passez MERLIN à votre adversaire. Il joue à son tour en appuyant sur "MERLIN".

Comparez vos résultats... et que le meilleur gagne.



JEU N° 4 - BLACK JACK

(Touche n° 4).

Dans ce jeu de cartes sur ordinateur, les touches de 1 à 10 représentent un ensemble de 10 cartes.

BUT

Obtenir le jeu le plus élevé, de 13 au maximum ou le plus proche de 13.

PREPARATION

Appuyez sur  (Nouveau Jeu), puis sur la touche n° 4.

JEU

1 - C'est MERLIN qui donne les "cartes". MERLIN et vous commencez à jouer avec chacun une carte.

MERLIN vous indique votre jeu par une lumière clignotante.

Son jeu est signalé par une lumière fixe.

2 - Vous jouez le premier : Vous pouvez soit "avancer", soit "rester".

Comparez votre position par rapport à MERLIN. Vous décidez alors soit "d'avancer"; soit de "rester".

Pour "avancer" - vous êtes loin de 13 ou MERLIN est mieux placé que vous - vous demandez une carte supplémentaire en appuyant sur la touche "BLACK JACK".

MERLIN vous donne une carte au hasard. Faites votre total. Si vous voulez encore "avancer", demandez une autre carte. Mais attention, si vous dépassez 13, vous aurez perdu.

Si vous décidez de "rester", donnez son tour à MERLIN en appuyant sur la touche "MERLIN".

MERLIN, alors, révèle son jeu.

Le vainqueur est celui, de MERLIN ou de vous, qui aura le jeu le plus élevé (mais 13, pas plus).

A sa manière que vous connaissez maintenant, MERLIN vous dit "gagné" ou "perdu" ou "match nul".

3 - Sachez que, au départ, si MERLIN a moins de 10, il "avancera". S'il a 10 ou plus, il "rester" et comparera ses "cartes" avec les vôtres pour déterminer le vainqueur. (C'est la seule fois où MERLIN peut voir vos cartes).

En vous disant, toujours par son code, "gagné", "perdu" ou "match nul", MERLIN révélera les cartes qu'il avait dans son jeu. MERLIN ne triche pas. Vous pouvez jouer avec lui en toute confiance.

Pour continuer :

Le jeu comporte plusieurs manches.

Pour jouer une nouvelle manche, appuyez sur  (Même Jeu).

Si vous gagnez, vous recevrez 1 point.

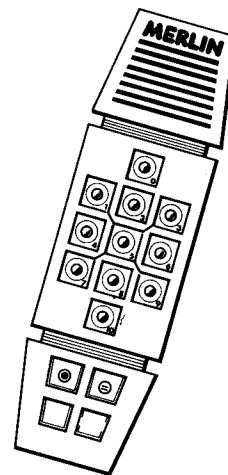
Si MERLIN gagne, vous perdrez 1 point.

MERLIN en tient le décompte et vous indique après chaque manche - lorsque vous appuyez sur  (Même Jeu) - votre nombre de points (mais attention, la lumière correspondante ne s'allume qu'un bref instant !).

En début de jeu, le score est à 5. Si vous réussissez à atteindre 10, vous faites "sauter" la banque. Vous avez

gagné. Si, par contre, vous rétrogradez à 0, la partie s'arrête. La lampe 0 s'allume en fixe.

Pour rejouer une autre partie, appuyez sur  (Nouveau Jeu) puis sur la touche n° 4 ; le jeu reprend. MERLIN vous donne une nouvelle carte...



JEU N° 5 LE CARRE MAGIQUE (Touche n° 5)

BUT

Former un carré de 8 lumières clignotant en même temps en allumant les touches n°s 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8 et 9.

PREPARATION

Appuyez sur la touche  (Nouveau Jeu), puis sur la touche n° 5.

MERLIN vous montrera d'abord le carré magique, puis vous verrez un clignotement de lumières (1 au minimum).

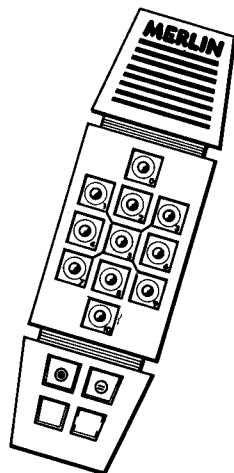
JEU

Appuyez sur les touches 1 à 9, dans l'ordre que vous voulez, jusqu'à ce que vous ayez constitué le carré magique. A vous de trouver l'ordre des touches. Affaire de logique...

Quand vous aurez réussi, MERLIN allumera le carré magique et vous dira "gagné !" avec sa petite voix bien à lui... vous la connaissez !

Pour continuer :

Pour rejouer une autre partie, appuyez sur  (Même Jeu), puis sur les touches, comme auparavant.



JEU N° 6 - JEU DE CODE (Touche n° 6).

BUT

Découvrir le chiffre-code que MERLIN a secrètement "programmé".

PREPARATION

Appuyez sur la touche  (Nouveau Jeu), puis sur la touche n° 6.

Les lampes n° 0 à 10 clignotent simultanément : vos "instructions" ne sont pas complètes. Choisissez la "longueur" du code. Appuyez sur la touche correspondant au nombre de chiffres devant composer le code.

Plus vous appuierez sur un chiffre élevé, plus le code sera long et, par conséquent, plus ce sera difficile pour vous de le découvrir.

JEU

1 - Faites une hypothèse et enregistrez-la en appuyant sur les touches correspondantes de 1 à 9.

Quand votre essai est aussi long que le code (par exemple 4 chiffres), MERLIN sonne, votre essai est enregistré.

Exemple : Si vous avez choisi un code long de 4 chiffres, MERLIN sonnera chaque fois que vous appuierez sur la 4^e touche au cours de votre essai.

2 - MERLIN va répondre à votre "essai". Voici comment :

a - Si aucun des chiffres que vous aviez choisis ne fait partie du code de MERLIN, c'est la touche n° 10 qui clignotera.

b - Pour chaque bon chiffre à la bonne place, MERLIN fera allumer une lumière clignotante.

c - Pour chaque bon chiffre en mauvaise place, c'est une lumière fixe qui s'allumera.

NOTA - L'ordre dans lequel s'allument ces lumières (les clignotantes d'abord, à partir de la touche n° 1, puis les fixes) n'a aucun rapport avec l'ordre des chiffres du code.

Exemple : Supposons que vous ayez fixé la longueur du code à 4 chiffres et que MERLIN ait (à votre insu, bien entendu) composé le code suivant : 9242.

Si vous essayez, par exemple, 1, 3, 5, 7, MERLIN vous dira justement "perdu !" en faisant clignoter la touche n° 10.

Si vous essayez 1, 2, 3, 4, MERLIN fera clignoter la touche n° 1 et donnera une lumière fixe sur la touche n° 2. Cela signifie : 1 bon chiffre en bonne place et 1 bon chiffre en mauvaise place.

Si vous essayez 2, 2, 9, 4, MERLIN montrera une lumière clignotante sur la touche n° 1 et des lumières fixes sur les touches N°s 2, 3, 4.

Enfin, si vous devinez 9, 2, 4, 2, MERLIN fera clignoter les lumières des touches n°s 1, 2, 3 et 4 et vous lancera joyeusement un magnifique "gagné".

Marque des points :

Après avoir gagné, appuyez sur  (Même Jeu).

MERLIN allumera une lumière pour très peu de temps et vous montrera le nombre d'essais que vous aurez fait.

N'oubliez pas que MERLIN peut marquer jusqu'à 10 essais, mais pas plus !

Pour continuer :

Pour rejouer une autre partie, appuyez sur la touche ● (Nouveau Jeu), puis sur la touche n° 6. MERLIN fait alors clignoter les lampes 0 et 10.

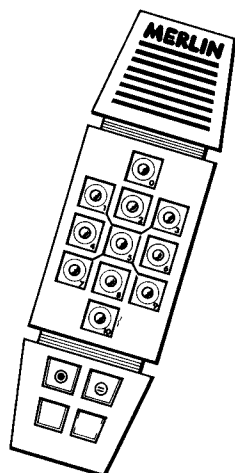
Décidez du nombre de chiffres devant composer le code et appuyez sur la touche correspondante. MERLIN est prêt à rejouer, il a composé un nouveau code de la longueur désirée.

POUR JOUER AVEC UN AUTRE JOUEUR.

Lorsque vous avez fini une partie, notez votre score (votre nombre d'essais) en appuyant sur la touche ⊖ (Même Jeu).

Puis, passez MERLIN à votre adversaire. MERLIN conserve le même code. A votre adversaire de le découvrir. En combien d'essais ?

Comparez vos scores. Le vainqueur sera celui qui aura découvert le score en faisant le moins d'essais.



RAPPEL

MERLIN fonctionne avec des piles R.6.

Utilisez de préférence des piles alcalines, elles durent plus longtemps que les piles normales et, surtout, elles assurent une décharge plus régulière.



© 1979 LICENCE PARKER BROTHERS INC.

Marque et modèle déposés.

Tous droits réservés.

MERLIN

**un compagnon de jeu
électronique**

MERLIN : 6 JEUX DIFFÉRENTS

MERLIN est un bon tacticien.
Apprenez à le surprendre !

Jouez...
48 notes. MERLIN rejoue après vous !

MERLIN "joue" une suite de notes.
Écoutez, observez et retrouvez cette suite !

un jeu de cartes très
connu qui se joue sur 13 points avec MERLIN.
Vous gagnerez si vous savez "garder la
main" ou "passer" !

8 lumières en carré.
Trouvez la "séquence" logique qui le
reconstitue !

un nombre secret à
découvrir. Soyez méthodique !

RÈGLE DU JEU DÉTAILLÉE À L'INTÉRIEUR

MERLIN fonctionne sur piles
type R 6 alcalines de préférence
piles non fournies avec le jeu.