

COMPENDIUM

LOADING INSTRUCTIONS

CBM64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD***8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

Type **LOAD***** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk in drive. Type: **RUN"SNAKES"** or **RUN"DRINKS"** on side one, **RUN"SEED"** or **RUN"LUDO"** on side two.

MSX

Insert cassette into cassette recorder. Type **BLOAD"CAS:"R** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

COMPENDIUM INSTRUCTIONS

Meet the Wink Family – the wackiest household you've ever known. During your stay with the Winks, you will be joining in with some of their crazy pastimes. Let's get to know the family...

First, there's Tiddly Wink, the merry father who enjoys a tittle or two (or three). His wife is Mavis Wink, the busy mother of Ralph, a teenage college kid, Victoria, who is a proper little madam, and Tiny Tim, the most troublesome baby since Jack the Nipper. Oh, and of course, we must not forget their dog Sniffer, who likes to join in with all the fun and games the family get up to.

Tiddly Winks Game Compendium brings you four hilarious games:-

1. Snakes and Hazards
2. Christmas Ludo
3. Shove-a-Sledge
4. Tiddly Drinks

There are, however, three other characters who like to get in on the action, namely Shady Leaf, a rather athletic Holly, Meanus Puddus, an aggressive pudding, and Sam Snake, a little friendlier than he looks. At the start of each game you will be presented with a selection panel. Use UP/DOWN to move the selector bar and press **SELECT** to choose your players. Once the players have been chosen and their orders set, move the selector bar to **START GAME** and press **SELECT**.

SNAKES AND HAZARDS

Characters playing:- Ralph, Victoria, Tiny Tim and Sniffer.

Snakes and Ladders with a difference – real snakes! Like the tamer

traditional version, the object is for each player to move his chosen character by the number of squares shown on the die, the winner being the first to reach square 100.

During each player's turn, the current square and destination square are displayed at the bottom of the screen. If a character lands on a square containing the foot of a ladder, he or she will be moved to the square at the top of the ladder. Alternatively, should a character land on a square containing the head of a snake, he or she will slide down to the square at the end of the snake.

But, alas! there are even more hazards... Tiddly, Mavis, Meanus and Shady will end your turn if they collide with your character, and could even push your character to the head of a snake. Also, the characters are all too easily distracted by their favourite pastimes, for example, Sniffer the dog will end his go if he should find a bone or a lamp-post on the way. Likewise, Ralph will stop at a home computer or large reference book, Victoria will telephone her friends or brush her hair, and Tiny Tim would much rather suck his dummy or play with his Teddy Bear!

However, each member of the family is all too aware of his opponents' favourite pastimes, and objects can be picked up and dropped to hinder their progress. To pick up or drop, move your character over an object and use the **PICKUP/DROP** selector.

CHRISTMAS LUDO

Characters playing:- Ralph, Victoria, Tiny Tim and Sniffer

The Wink kids and Sniffer enjoy a good game of Ludo, but as you have probably guessed, it has got to be that bit different! Each player tries to move each of their four counters from their bedroom, around the 'board' and finally onto the HOME square, next to their GO square.

To start a counter on its way, a six must be thrown. Pressing **SELECT** while your character is in the bedroom will place the counter on the correct GO square. Throwing a six also qualifies for another turn.

To move a counter already in play, move your character out of the bedroom and along the board until standing on the chosen counter, then press **SELECT**. If one of your counters should land on one of your opponent's, their counter will be removed from the board.

If your move would result in your counter going off the end of the board or landing a counter on a HOME square, then your counter cannot be moved and you will have to select another counter.

As it is Christmas Eve, Mavis and Tiddly are busy preparing the house for the Christmas Dinner. Santa Claus is on his way and the children and Sniffer should be tucked up and fast asleep in bed. If your character should bump into Mum or Dad, your go will end immediately!

SHOVE-A-SLEDGE

Characters playing:- Mavis, Ralph, Tiddly and Victoria

The scene is set – there is snow on the ground and Tiny Tim is looking forward to an afternoon of sledging. All he needs now are a few volunteers to push him...

The family have decided to make a competition out of shoving Tiny Tim along, and Sniffer has decided to get in everyone's way.

They have marked out a grid on the snow with divisions numbered from 1 to 10. They each have three turns in pushing Tiny Tim and they must aim for the sledge to stop within the division lines.

The winner is the first player to successfully make the sledge land on every division between 1 and 10. Successful attempts will be indicated on the information menu at the bottom of the screen.

Your individual skill plays a large part in this game – push too hard and it's "goodbye Tiny!"

To position the sledge before you push it, hold the **SELECT** button and move your character up or down as required. To push the sledge, take a good run at it!

TIDDLY DRINKS

Characters playing:- Mavis, Ralph, Sniffer, Victoria.

It is Christmas Eve down at the local, and as usual Tiddly is having a merry time. In fact he's rather drunk and is being a nuisance to the other customers by throwing his empties into the air.

The rest of the family have taken it upon themselves to try and catch the glasses before they hit the floor. The barmaid will begin by serving Tiddly with between 1 and 6 pints of beer (as shown on the information menu). Tiddly then goes to the bar and drinks his pint(s). As he walks away from the bar, he throws his empty glass over his shoulder.

Controlling your chosen character, you must move to a position where you think you can catch the glass. Pressing **SELECT** will make your character reach out for the glass. Each glass caught is added to the player's total and the winner is the one with the highest score at closing time.

CONTROLS

SPECTRUM

Compatible with Kempston and Interface II joystick.

Left	T, U, O, 6
Right	Y, I, D, 7
Up	Q, W, E, R, 9
Down	A, S, D, F, 8
Select/Pick up/Drop	SPACE, CAPS SHIFT, Z, X, C, V, B, N, M, Ø
Start new game	BREAK
Pause	H
Sound mute	ENTER
Music on/off	L
R-set computer	1 and BREAK

AMSTRAD

Jcystick or	T, U, O, Ø, <
Left	Y, I, P, I, >
Right	Q, W, E, R, ^
Up	A, S, D, F, ARROW DOWN ↓
Down	SPACE, SHIFT, COPY, Z, X, C, V, B, N, M, /
Select/Pick up/Drop	CTRL + ESC
Start new game	H
Pause	ENTER
Sound mute	J
Music on/off	CTRL + ESC + SHIFT
Reset computer	

Gremlin Graphics Software Ltd.,

Alphaville, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM64/128

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**, puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette. Tapez **LOAD***,8,1** et frapper **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD***** et frapper **ENTER**, puis la touche **PLAY** du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 128K/+2

Utiliser le chargeur comme d'habitude.

AMSTRAD

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Insérer le disque dans le lecteur de disques.

Tapez: **RUN"SNAKES" ou RUN"DRINKS"** (côté 1), **RUN"SLED" ou RUN"LUDO"** (côté 2).

MSX

Introduire la cassette dans le magnétophone. Taper **BLOAD"CAS"*,R** et frapper **ENTER**. Enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

COMPENDIUM INSTRUCTIONS

Faites la connaissance de la famille Wink, la famille la plus farfelue qui ait jamais existé. Pendant votre séjour avec les Winks, vous partagerez quelques-uns de leurs passe-temps fous. Allons rencontrer la famille...

D'abord, il y a Tidly Wink, le gai père qui aime picoler un coup ou deux (ou trois). Sa femme s'appelle Mavis Wink, la mère bien occupée de Ralph, un adolescent de collège. Victoria, une vraie petite pimbèche et Petit Tim, le bébé le plus casse-pieds depuis Jack le Micoche. Ah, bien sûr, n'oublions pas leur chien, Sniffer, qui aime prendre part à la joie et aux jeux de la famille.

Le Compendium de Jeux Tidly Winks vous apporte quatre jeux desolpantes:

1. Serpents et Risques
2. Ludo de Noël
3. Poussée de Traîneau
4. Boissons Pompettes

Il y a, cependant trois caractères qui aiment se mêler à l'action, en l'occurrence Shady Leaf, un Houx plutôt athlétique, Meanus Pardiou, un bouandin agressif, et Sam le Serpent, bien plus mégal qu'il n'en a l'air. Au début de chaque jeu, on vous présentera un panneau de sélection. Utilisez Haut/Bas pour déplacer la barre de sélection et appuyez sur **SELECTIONNEZ** pour choisir vos joueurs. Une fois les joueurs choisis et leur ordre fixé, déplacez la barre de sélection à **START GAME** (Commencez le jeu) et appuyez sur **SELECTIONNEZ**.

SERPENTS ET RISQUES

Les caractères qui jouent: Ralph, Victoria, Petit Tim et Sniffer.

Une sorte de jeu de l'oie avec une différence: vous jouez avec de vrais serpents! Comme dans la version traditionnelle, l'objet est, pour chaque joueur, de déplacer le caractère choisi du nombre de cases montré sur le dé. Le vainqueur est le premier à atteindre la case 100.

Pendant le tour de chaque joueur, la case courante et la case de destination sont affichées au bas de l'écran. Si un caractère atterrit sur une case contenant le pied d'une échelle, il sera déplacé à la case se trouvant au sommet de l'échelle. Alternativement, si un caractère atterrit sur une case contenant la tête d'un serpent, il rétrogradera à la case se trouvant au bout du serpent.

Hélas, il y a encore plus de risques...! Tidly, Mavis, Meanus et Shady mettront un terme à votre tour s'ils heurtent votre caractère. Ils peuvent même pousser votre caractère vers la tête d'un serpent. De plus, les caractères sont trop facilement distraits par leurs passe-temps favoris. Par exemple, Sniffer le chien mettra fin à son tour s'il venait à trouver un os ou un réverbère sur son chemin. De même, Ralph s'arrêtera à un ordinateur personnel ou un gros ouvrage de référence. Victoria téléphonera à ses amies ou se brossera les cheveux et Petit Tim préférera sucer sa sucette ou jouer avec son nounours!

Cependant, chaque membre de la famille est conscient des passe-temps favoris de ses adversaires. Vous pouvez ramasser et laissez tomber des objets pour retarder la progression des adversaires. Pour ramasser ou laissez tomber, déplacez votre caractère sur un objet et utilisez le sélecteur pour **RAMASSER/LAISSEZ TOMBER**.

LUDO DE NOËL

Les caractères qui jouent: Ralph, Victoria, Petit Tim et Sniffer. Les gosses de la famille Wink et Sniffer passent du bon temps au Ludo mais, comme vous l'avez probablement deviné, le jeu doit forcément être un peu différent! Chaque joueur essaie de déplacer chacun de ses quatre jetons de sa chambre, autour du "tableau", jusqu'aux cases **HOME (Maison)**, à côté de sa case **GO (Départ)**.

Pour faire sortir un jeton, vous devez jeter un six. En appuyant sur **SELECTIONNEZ** pendant que votre caractère est dans la chambre, vous placez le jeton dans la case **GO** appropriée. Si vous jetez un six, vous bénéficiez également d'un tour supplémentaire.

Pour déplacer un jeton déjà un jeu, faites sortir votre caractère de la chambre, déplacez-le le long du tableau jusqu'au jeton choisi puis appuyez sur **SELECTIONNEZ**. Si l'un de vos jetons atterrit sur l'un des jetons de votre adversaire, son jeton sera enlevé du tableau. Si, en vous déplaçant du nombre de cases requis, votre jeton se retrouvait théoriquement en dehors du tableau, ou s'il atterrissait sur un jeton dans la case **HOME**, votre jeton ne pourrait plus être déplacé et vous devriez alors sélectionner un autre jeton.

Comme c'est le Réveillon de Noël, Mavis et Tidly sont occupées à arranger la maison pour le Dîner de Noël. Le père Noël va arriver et les gosses et Sniffer devraient être bien bordés dans leurs lits et devraient dormir profondément. Si votre caractère tombe sur Maman ou Papa, votre tour sera immédiatement terminé!

POUSSEE DE TRAÎNEAU

Caractères qui jouent: Mavis, Ralph, Tidly et Victoria.

La scène est prête: le sol est recouvert de neige et Petit Tim attend avec impatience sa séance de traîneau, l'après-midi. Il n'a besoin que de quelques volontaires pour le pousser...

La famille a décidé d'en faire une compétition et Sniffer d'en être le casse-pieds.

Les membres de la famille ont tracé une grille sur la neige avec des divisions numérotées de 1 à 10. Ils ont chacun trois essais à pousser

Tim et ils doivent faire en sorte que le traîneau s'arrête à l'intérieur des lignes de divisions.

Le gagnant sera le premier joueur qui réussira à placer le traîneau dans chacune des divisions de 1 à 10. Les essais réussis seront indiqués sur le menu d'informations au bas de l'écran.

Tout savoir-à-faire individuel compte beaucoup dans ce jeu: Pousser trop fort et c'est "bye bye Tim!"

Pour positionner le traîneau avant de la pousser, tenez le bouton **SELECTIONNEZ** enfoncé et déplacez votre caractère en haut ou en bas selon le besoin.

Pour pousser le traîneau, appuyez un bon élan!

BOISSONS POMPETTES

Les caractères qui jouent: Mavis, Ralph, Sniffer, Victoria.

C'est le Réveillon de Noël dans le bar du coin et, comme d'habitude, Tidly se la coule douce! En fait, il est plutôt saoul et embête les autres habitués en jetant ses verres vides en l'air.

Les autres membres de la famille se sont fait un devoir d'attraper les verres avant qu'ils se fracassent au sol. La serveuse commencera par servir à Tidly entre 1 et 6 pintes de bière (comme indiqué sur le menu d'informations). Tidly va alors au comptoir et boit sa/s ses pintes. En quittant le bar, il jette son verre vide par dessus l'épaule.

En contrôlant votre caractère choisi, vous devez le positionner là où vous pensez pouvoir attraper le verre. Lorsque vous appuyez sur **SELECTIONNEZ**, votre caractère fera le geste pour attraper le verre. Chaque verre attrapé est ajouté au total du joueur et le gagnant est celui qui a le score le plus élevé à l'heure de la fermeture.

LES COMMANDES

SPECTRUM

Compatible avec Kempston et les manchettes à balai à Interface II.

Gauche	T, U, O, 6
Droite	Y, I, D, 7
Haut	Q, W, E, R, 9
Bas	A, S, D, F, 8
Sélectionnez/Ramassez	E, P, C, V, B, N, M, Ø
Laissez Tomber	SPACE, SHIFT, COPY, BREAK
Commencez nouveau jeu	P
Pause	H
Coupez le son	ENTER
Mettez en hors fonction	L
Rentre à l'état initial de l'ordinateur	1 and BREAK

AMSTRAD

Marche à balai ou

Gauche	T, U, O, Ø, <
Droite	Y, I, P, I, >
Haut	Q, W, E, R, ^
Bas	A, S, D, F, FLECHE VERS LE BAS ↓
Sélectionnez/Ramassez	SPACE, SHIFT, COPY, Z, X, C, V, B, N, M, /, \
Laissez Tomber	CTRL + ESC
Commencez nouveau jeu	H
Pause	ENTER
Coupez le son	ENTER
Mettez en hors fonction]

Grenlin Graphics Software Ltd.,

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987 Tous droits réservés. Toute copie ou vente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.