

TOUT
CE
QUE
VOUS
DEVEZ
SAVOIR
SUR
EYE

Edité par ENDURANCE GAMES LTD, sous licence de FINGER PRODUCTS. Ce logiciel est la propriété commerciale d'ENDURANCE GAMES LTD et est vendu aux conditions suivantes: toute copie non autorisée, location, prêt, échange, démonstration publique ou téléchargement sont strictement interdits sauf permission expresse écrite de l'éditeur.

ENDURANCE GAMES LTD est une division de PRISM LEISURE CORP.

Musique: "Nature Watch" de G. de WILD

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM 48k/128k

Assurez vous que votre cassette est totalement rembobinée et tapez *LOAD " "*, puis appuyez sur la touche *ENTER*. Ensuite faites démarrer votre magnétophone, le jeu se charge et commence automatiquement.

SPECTRUM PLUS 3

Choisissez l'option *LOADER* dans le menu principal et appuyez sur la touche *ENTER*. Le jeu se charge et commence automatiquement.

COMMODORE 64/128

Cassette: assurez vous que la cassette est totalement rembobinée et appuyez simultanément sur les touches *RUN/STOP* et *SHIFT*. Faites démarrer le magnétophone. Le jeu se charge et démarre automatiquement.

Disquette: entrez la disquette dans le lecteur, étiquette vers le haut puis tapez *LOAD "*"*, 8. Lorsque le message *READY* apparaît, tapez *RUN* et appuyez sur *ENTER*. Le jeu commence automatiquement.

AMSTRAD CPC

Cassette: Tapez *RUN " "* et appuyez sur *ENTER*. Le jeu se charge et commence automatiquement.

Disquette: tapez *RUN "EYE"* et appuyez sur *ENTER*. Le jeu se charge et démarre automatiquement.

ATARI ST

Entrez la disquette dans le lecteur, étiquette vers le haut dans le lecteur A et faites un double cliquage sur l'icône du lecteur A. Puis faites un double cliquage sur l'icône *EYE.TOS*, le jeu se charge et démarre automatiquement.

En cas de problème, prière de consulter le manuel d'utilisation.

BIENVENUE DANS LE MONDE FASCINANT DE **EYE**. Les éditeurs et **Endurance Games** vous remercient d'avoir choisi ce jeu et vous souhaitent de nombreuses heures de distraction.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est composé de 32 cases de couleur formées par deux spirales à l'intérieur d'un cercle. Il y a 8 couleurs différentes, chaque couleur regroupant quatre cases du plateau de jeu. En faisant tourner les spirales, il est possible de changer la position des cases de même couleur. La position des cases de même couleur forme un dessin, et en faisant tourner les spirales, vous remarquerez qu'il y a quatre dessins: la Grande Spirale, la Petite Spirale, la Ligne Droite et le Cercle.

Il figure également sur le plateau de jeu l'**Indicateur de Jeu** de chaque joueur. Il sert au début à indiquer le nombre de jetons dont dispose chaque joueur au commencement de la partie puis en cours de jeu il indique les "**couleurs contrôlées**" qu'un joueur peut capturer.

LE BUT DU JEU

Le but du jeu est de parvenir à placer le nombre de jetons prévu dans la règle sur les cases de couleur correspondantes.

REGLE POUR DEUX JOUEURS

Le gagnant est le joueur qui arrive à placer **quatre** de ses jetons sur le dessin de sa couleur, sur le plateau de jeu. Chaque joueur dispose au début de la partie de six jetons, qu'il place. Un par un et à tour de rôle, sur une case inoccupée du plateau. Le joueur qui a choisi la couleur **rouge** effectue le premier déplacement. Le nombre de déplacements qu'un joueur peut effectuer correspond au nombre le plus élevé de cases de même couleur que ce joueur contrôle sur le plateau: par exemple, si un joueur a trois jetons sur le gris, deux sur le vert et un sur l'orange, il a droit à trois déplacements (puisqu'il contrôle trois cases de même couleur).

REGLE POUR DEUX JOUEURS (CONT.)

Un déplacement s'effectue soit en plaçant un jeton sur une case adjacente (voir figure 1) soit en opérant une rotation des axes des spirales dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire. Un joueur a le droit de déplacer ses jetons **et/ou** faire tourner les axes dans n'importe quel sens, sans toutefois dépasser le nombre de déplacements autorisés par tour de jeu. Il est **interdit** de se mettre sur une case déjà occupée, ou de sauter par dessus une case occupée. Les axes des spirales tournent dans un sens ou dans l'autre, cran par cran. Il faut faire tourner la spirale de seize crans pour obtenir un tour complet, et chaque cran compte pour un déplacement.

Si un joueur, à n'importe quel moment durant son tour, dispose de **quatre** de ses jetons sur une même couleur autre que la sienne, on considère qu'ils **contrôlent** cette couleur et le joueur place un "jeton de contrôle de couleur" sur son Indicateur de Jeu. Si, **avant** qu'un joueur effectue ses déplacements, il y a des jetons "en faute" de son adversaire sur une couleur qu'il contrôle, ceux-ci peuvent être déplacés (tous ou quelques-uns) sur **n'importe** quelle case libre du plateau de jeu.

REGLE A TROIS JOUEURS

La règle à trois joueurs est la même que celle ci-dessus sauf les exceptions suivantes: chaque joueur a seulement **quatre** jetons au début de partie (et non six). Une couleur du plateau est contrôlée et capturée si un joueur dispose sur cette couleur de **trois** jetons. Une couleur **ne peut pas** être contrôlée si l'un de deux adversaires a un jeton sur cette couleur. Si la **propre** couleur d'un joueur est capturée, le joueur quitte la partie et les deux autres continuent sans lui. Si deux joueurs sur les trois voient leur couleur capturée, le joueur restant est déclaré vainqueur.

REGLE A QUATRE JOUEURS

La règle pour quatre joueurs est identique à celle de deux joueurs, sauf les exceptions suivantes: chaque joueur dispose en début de partie de **trois** jetons (et non six). Une couleur du plateau est contrôlée et capturée dès qu'un joueur a placé sur elle **deux** de ses jetons. Une couleur **ne peut** être capturée si un des autres joueurs a placé sur elle l'un de ses jetons. Si la **propre** couleur d'un joueur est capturée, il quitte la partie et les autres continuent sans lui. Si trois joueurs voient leur couleur capturée, le joueur restant est déclaré vainqueur.

OPTIONS DU JEU SUR ORDINATEUR

La version de **EYE** sur ordinateur a de nombreuses particularités et options qui ne sont pas incluses dans le jeu de société, et ces options sont choisies à l'écran par différents messages au début de la partie.

En premier lieu, le programme vous demande d'entrer un chiffre correspondant au nombre de déplacements effectués avant qu'un changement de couleur apparaisse sur l'écran. Les échanges possibles de couleur sont **rose** avec **gris** et **orange** avec **mauve**. Le nombre entré peut être choisi entre 1 et 255, mais en tapant **0** ou **ENTER**, on obtient un plateau par défaut.

Pendant une partie normale, un joueur est simplement autorisé à gagner la partie ou capturer une couleur lorsque c'est son tour. L'option suivante vous permet de faire les deux à n'importe quel moment de la partie. Il suffit de sélectionner "on" sur l'écran pour choisir cette option. Enfin, il y a une option qui permet au joueur de "**voler**" une couleur capturée durant la partie en plaçant le nombre voulu de jetons sur une couleur déjà contrôlée. Encore une fois, l'option se choisit en indiquant "on" sur le menu des options.

SPECTRUM 48k/128k

HAUT7
 BAS6
 GAUCHE5
 DROITE8
 PLACER ET
 PRENDRESPACE
 SAUVER LE JEU.....CAP SHFT
 + X

Ou utiliser le joystick avec l'interface. Il y a une option pour redefinir les clés curseur.

SPECTRUM PLUS 3

HAUT<
 BAS>
 GAUCHE<
 DROITE>
 PLACER ET
 PRENDRESPACE
 SAUVER LE JEU.....CAP SHFT
 + X

Ou utiliser le joystick avec l'interface. Il y a une option pour redéfinir les clés curseur.

COMMODORE 64/128

HAUTU
 BASN
 GAUCHEH
 DROITEJ
 HAUT/GAUCHE...Y
 HAUT/DROITE...I
 BAS/GAUCHEB
 BAS/DROITEM
 PLACER ET
 PRENDRE.....RETURN
 SAUVER.....S
 SELECTIONNER
 ADVERSAIRE/
 ORDINATEURF1

AMSTRAD CPC

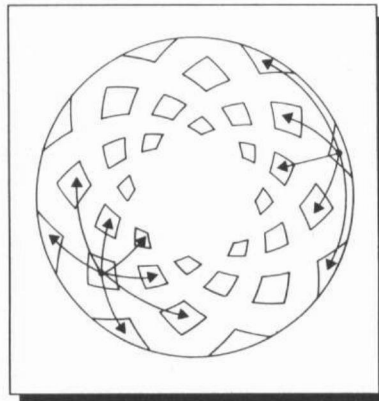
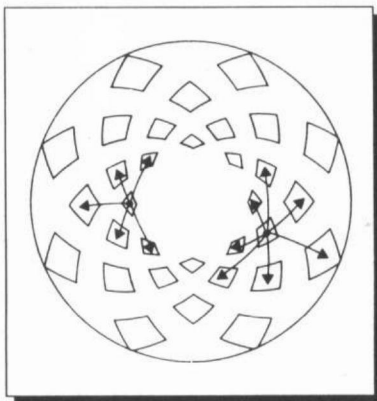
HAUT.....**UTILISER**
 BAS.....**LES**
 GAUCHE.....**FLECHES**
 DROITE.....
 PLACER/
 PRENDRE.....**SPACE**
 SAUVER.....**SHIFT S**
 + X

Ou utiliser le joystick. Il y a
 une option pour redéfinir
 les clés curseur.

ATARI ST

HAUT.....
 BAS.....
 GAUCHE.....
 DROITE.....
 PLACER/
 PRENDRE.....**SPACE**
 SAUVER.....**S**
 FINIR LE JEU.....**ESC**
 SELECTIONNER
 ORDINATEUR
 (ADVERSAIRE).....**X**
 Ou utiliser la souris.

FIGURE 1



Exemples de mouvements de portions adjacentes

MSX I + II

HAUT	^
BAS	v
GAUCHE	<
DROITE	>
PRENDRE	"SPACE"

OU BIEN UTILISER UN JOYSTICK

COMMENT ENTRER SON NOM

METTRE LA FLECHE DANS LA
CASE, PUIS APPUYER DEUX FOIS SUR
LA TOUCHE "SPACE" ET TAPER VOTRE
NOM. PUIS "RETURN".
ON NE PEUT PAS SAUVER LE JEU.