

MERLIN

un
compagnon de jeu
électronique

6 jeux
différents

een
electronisch
gezelschapsspel

6 verschillende
spelen



MERLIN

een
electronisch
gezelschapsspel

6 verschillende
spelen

Spelregels

MERLIN is een kleine computer vol onbegrensdheid en heel slim.

Door geluid en licht, zal hij U vermaken met 6 verschillende spelen : toeval, verbeelding, strategie, geheugen, logica en behendigheid. Aan U te kiezen !

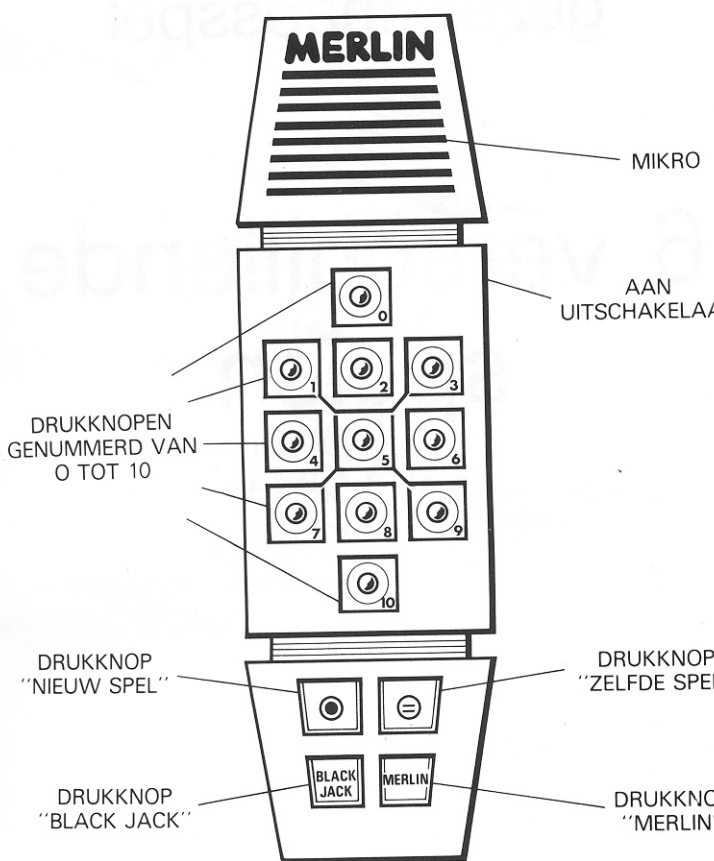
U kan hem zelf leren muziek komponeren.

Wanneer je met hem speelt, zal je merken dat Merlin een babbelaar is. Hij gebruikt een elektronische woordenschat van 20 verschillende geluiden.

Met deze geluiden, kan MERLIN heel veel doen : hij zal je antwoorden en je initiatieven tegenspelen... hij spot met U als U de verliezer bent, hij zal je zeggen als je match 0 speelt.

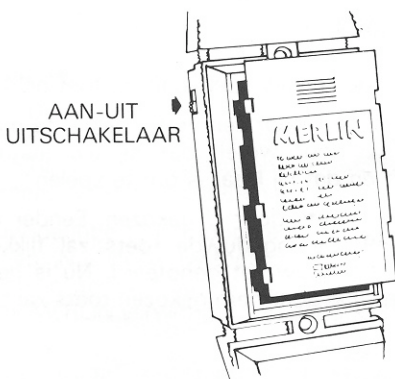
Ook een sportieve speler, want Merlin juicht U toe wanneer U gewonnen heeft.

In een minimum van tijd zal je goed met Merlin kunnen opschieten.



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Het laden van de batterijen



Verwijder het deksel aan de onderzijde van het apparaat.

Plaats 6 kleine ronde batterijen van 1,5 v. en goed opletten op de + en - tekens.

Bij voorkeur gebruik juist de batterijen ALCALINE : zij duren langer

Opgebruikte batterijen

Als MERLIN niet meer juist werkt, dan zal U zeker de batterijen moeten vervangen.

In geval dat :

- de lichtjes verzwakken ;
- je al spelend een voortdurend geluid hoort ;
- de toetsen niet meer reageren tijdens het spel.

Voor het veranderen van de batterijen, kijk of ze in de goede orde geplaatst zijn en dat er geen vals contact is.

NOTA - Gelieve vriendelijk te zijn met MERLIN

Hier enkele raadgevingen om MERLIN in goede staat te houden :

Zoals ieder "brein", is MERLIN delikaat en vraagt veel voorzichtigheid :

- mishandel hem niet ;
- zet hem niet op een vochtige of koude plaats ;
- druk de toetsen zacht in en altijd goed in het midden. Nutteloos hard te duwen : daardoor kan MERLIN zich pijn doen ;
- nooit met een potlood de toetsen indrukken ; uw vingers voldoen.

Voor het spelen, verzeker U dat MERLIN klaar is.

Ziehier hoe U MERLIN moet aanpakken ;

1 - Schakel hem aan door op de toets te drukken die zich op de rechtse kant bevind. De 11 lampjes gaan branden... en MERLIN zegt je vriendelijk goededag op zijn manier !

2 - Dan blijft alleen het bovenste lampje (nr 0) branden : MERLIN wacht op instructies. Welk spel kies je uit ? U drukt dan op een van de toetsen zoals staat voorgeschreven.

Wij gaan je uitleggen hoe je moet tewerk gaan.

SPEL NR. 1 - TIC TAC TOE

(Toets nr. 1)

DOEL

Om het eerst drie lichtjes te doen branden op een lijn, horizontaal of vertikaal of diagonaal.

VOORBEREIDING

Druk op de toets  (nieuw spel), dan op toet nr. 1.

Het licht nr. 10 knippert door een vrolijk geluid te maken : MERLIN laat U hierdoor weten dat hij uw instructies opgevangen heeft en dat hij klaar is om te spelen.

SPEL : duw op een toets door U gekozen. Eender welke toets van 1 tot 9. De ingeduwde toets zal flikkerend branden. MERLIN heeft uw zet genoteerd. Nu is het zijn beurt om te spelen. De door hem gekozen toets zal blijven branden.

NOTA - uw "zetten" zijn door een knipperlicht gemerkt. Die van MERLIN door een vast licht.

Als U speelt, is dit een klaar geluid ; als MERLIN speelt is het een dof geluid.

Deze karakteristieken vindt men terug in elk-der 6 spelen van MERLIN.

Uw beurt om te spelen : duw op een andere toets door U gekozen, vervolgens weer aan MERLIN (door opnieuw op de toets MERLIN te duwen)

En zo verder...

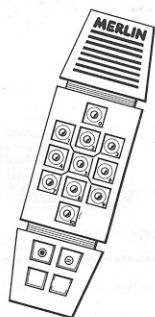
Is het je gelukt 3 knippppperende lichtjes op een rijtje te plaatsen ?

U hebt gewonnen en MERLIN juicht uw overwinning toe met een heerlijk muziekje.

MERLIN verrast U en is U voor ? hij lacht U uit, spot een beetje met U...

Bij gelijk spel laat MERLIN een neutraal muziek horen.

Om een andere partij te herspelen, druk op de toets  (zelfde spel) en herbegin te spelen op dezelfde methode.



SPEL NR. 2 - MELODIE

(Toets nr. 2)

DOEL

Muziek komponeren en aan MERLIN een deuntje leren spelen

VOORBEREIDING

Druk op ● (nieuw spel), op de toets nr. 2

SPEL: De toetsen van 1 tot 10 komen overeen met de noten van het gamma. De toets nr. 0 stemt overeen met een "STILTE". Het geheugen van MERLIN kan 48 tonen opnemen, pauzen inbegrepen.

Om uw deuntje te componeren, duw op de toetsen die U behagen. (Nutteloos uw toetsen te tellen, want als U op de 48 toetsen geduwd heeft, heb je geen noten meer om te spelen. MERLIN verwittigt U op dat ogenblik door een doffe klank).

Duw dan op de toets "MERLIN" en MERLIN speelt het door U gekozen deuntje; en dit zo dikwijls U wenst.

Om het spel voort te zetten.

Om een ander deuntje te komponeren, duw op de toets ⊖ (zelfde spel) en herbegin op de toetsen te duwen door U gekozen (meer opgelet... tot 48, niet meet)

Kies het wijsje dat U graag hoort.

Ziehier enkele bekende wijsjes die U MERLIN kan aanleren.

U gaat merken dat het grappig is het wijsje te komponeren dat U bevalt. En MERLIN dat heel begaafd is in muziek, amuseert zich met het herhalen

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.

9^{de} SIMPHONIE VAN 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.

KLEMENTYNTJE

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.

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.

BROEDER JACOB

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.
Voor het refrein opnieuw beginnen
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.

LONDON BRIDGE

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.

MARY HAD A LITTLE LAMB

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.

OLD FOLKS AT HOME

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.

RED RIVER VALLEY

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.

STILLE NACHT

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.

ALTYD IS ONS ANTJE ZIEK

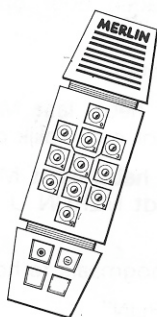
2.2.6. 6.7.7. 6.0.5. 5.4.4. 3.3.2. 0.6.6. 5.5.4. 4.3.0.
2.2.6. 6.7.7. 6.0.5. 5.4.4. 3.3.2.

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.
Voor het refrein opnieuw beginnen
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.



SPEL NR. 3 - ECHO

(Toets nr. 3)

DOEL

U probeert een wijsje na te doen dat MERLIN voor U gaat spelen

VOORBEREIDING

Druk op  (nieuw spel).

De bovenste lamp knippert. MERLIN laat U weten dat hij klaar is.

Duw dan op toets nr. 3.

De toetsen nr. 0 en 10 knipperen, dat wil zeggen dat MERLIN nog een bijkomende instructie van U verwacht.

In dit geval drukt U naar keuze op een van de 9 toetsen. Denk er aan, hoe groter het aantal is dat U duwt, hoe moeilijker de opgave zal zijn die MERLIN U geeft.

Vervolgens, druk op de toets "MERLIN", MERLIN gaat spelen.

SPEL

1 - MERLIN speelt zijn deuntje. Luister en kijk heel goed naar de lichtjes die branden en probeer ze in de goede volgorde te onthouden.

2 - Als MERLIN zijn deuntje gespeeld heeft, is uw opdracht hetzelfde te herhalen in de juiste volgorde door dezelfde toetsen te gebruiken die U hebt zien oplichten.

Verschillende mogelijkheden kunnen zich voordoen :

- *Je drukt op een goede toets in de goede orde* : deze toets zal oplichten en speelt het wijsje.
- *Bij vergissing begint MERLIN te knorren*
- *Verlies de moed niet* : zelfs als MERLIN met U lacht, ga door en probeer te raden door op andere toetsen te drukken.

Het noteren van de punten

Als je goed gespeeld hebt, laat MERLIN, de sportieve speler, het U weten door een vrolijk deuntje.

Als je slecht gespeeld hebt, lacht MERLIN U uit. Op het einde van het spel duidt MERLIN U het aantal gemaakte punten aan.

Om hetzelfde deuntje nogmaals te horen :

Duw op de toets "MERLIN".

Om een andere opgave van MERLIN te krijgen - zelfs van dezelfde lengte - duw op  (zelfde spel), dan op het overeenstemmend cijfer van het aantal gekozen noten.

Duw dan op MERLIN, en MERLIN zal dan zijn wijsje spelen.

Om met een andere speler te spelen :

U mag met een andere speler spelen : MERLIN zal er zijn genoeg in vinden..

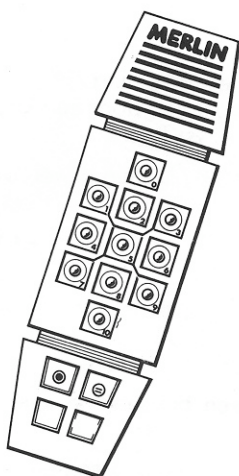
Als het uw beurt is om te spelen, druk op de toetsen en verberg ze zodat uw tegenstander niet kan zien wat U speelt.

MERLIN geeft uw score.

Geef dan MERLIN door aan uw tegenstander.

Hij speelt op zijn beurt door op "MERLIN" te duwen.

Vergelijk uw resultaten... en dat de beste speler wint !



SPEL NR. 4 - BLACK JACK

(Toets nr. 4)

In dit kaartspel op computer, stellen de toetsen van 1 tot 10 een geheel van 10 kaarten voor.

DOEL

Het hoogste spel te verkrijgen, met als maximum 13 of een som kleiner dan 13 maar zo groot mogelijk.

VOORBEREIDING

Druk op  (nieuw spel) dan op toets nr. 4

SPEL

1 - MERLIN Geeft elk een kaart.

MERLIN duidt uw spel aan door een knipperlicht, zijn spel herkent U door een vast licht.

2 - U speelt de eerste : U mag ofwel "vooruitgaan" ofwel "blijven".

Vergelijk uw positie in verhouding met MERLIN. U beslist dan ofwel "vooruitgaan" ofwel "blijven".

Om vooruit te gaan, U bent van 13, waar MERLIN beter geplaatst is dan U - je vraagt een kaart meer door op de toets "BLACK JACK" te duwen.

MERLIN geeft U een bijkomende kaart, tel deze kaarten samen.

Als je nog vooruit wil gaan, vraag een kaart bij.

Maar opgepast, indien U 13 overschrijdt, verliest U.

Als je beslist te blijven, geef de kans aan MERLIN door op de toets "MERLIN" te duwen.

Dan onthult MERLIN zijn spel.

De winnaar is degene, MERLIN of U, die het hoogste spel bereikt (maar 13, niet overschreden heeft).

Op zijn manier die U nu kent, zegt MERLIN U "gewonnen" "verloren" of "match nul".

Indien MERLIN nu aan de beurt is en minder dan 10 heeft, neemt hij een of meer kaarten bij. Indien hij 10 heeft dan "blijft" hij en vergelijkt hij zijn kaarten met de uwe om de winnaar te bepalen. (dit is de enige maal dat MERLIN uw kaarten mag zien.).

Door het zeggen van zijn code "gewonnen", "verloren" of "match_nul", onthult MERLIN je zijn kaarten die hij in zijn spel had MERLIN bedriegt nooit. U mag met hem in alle vertrouwen spelen.

Om door te gaan

Het spel vereist verschillende partijen Om een nieuwe partij te spelen, druk op  (zelfde spel).

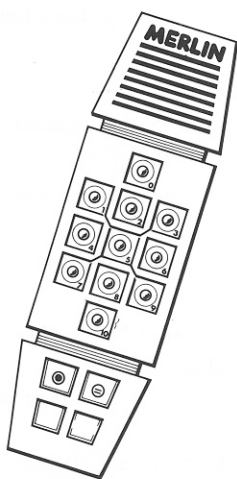
Als U wint, krijg je 1 punt.

Als MERLIN wint, verlies je 1 punt.

MERLIN doet de afrekening en geeft U na iedere partij- wanneer je duwt op  (zelfde spel) - uw aantal punten aan. (opgepast, het overeenstemmend lichtje brandt maar een klein tijdje).

In het begin van het spel, is de score 5. Als U 10 kunt bereiken, doet U de bank "springen". U hebt gewonnen. Als U daarentegen achteruit gaat naar 0, staat de partij stil. De lamp 0 gaat branden.

Om een andere partij te herspelen, druk op ● (nieuw spel) dan op toets nr. 4, het spel herbegint. MERLIN deelt opnieuw de kaarten uit.



SPEL NR. 5 - HET MAGISCH VIERKANT (Toets nr. 5)

DOEL

Vorm een vierkant van 8 lichten die tegelijkertijd knipperen door het ontsteken van de toetsen nrs. 1, 2, 3, 4... 6, 7, 8, 9

VOORBEREIDING

Druk op de toets  (nieuw spel), dan op toets nr. 5.

MERLIN toont U eerst het magisch vierkant, dan zal U het knipperen van de lichten zien. (1 minimum).

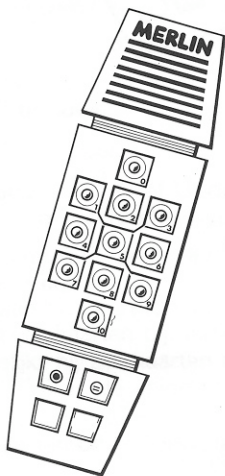
SPEL

Druk op de toetsen van 1 tot 9, in de gewenste orde, tot U het magisch vierkant opgesteld heeft. Aan U om de orde van de toetsen te vinden. Een logische zaak...

MERLIN ontsteekt het magisch vierkant, als je gewonnen hebt en zeg U "gewonnen", je kent hem al met zijn klein stemmetje.

Om door te gaan

Om nog eens een ander spel te spelen, druk op  (zelfde spel), daarna op de toetsen, zoals voorheen.



SPEL NR. 6 - MINDBENDER

(Toets nr. 6)

DOEL

Het ontdekken van de cijfercode die MERLIN in het geheim geprogrammeerd heeft.

VOORBEREIDING

Druk op de toets $\odot$ (nieuw spel), daarna op toets nr. 6

De lampen nr. 0 en 10 knipperen tegelijkertijd : dat wil zeggen dat MERLIN nog een bijkomende instructie van U verwacht.

Door een willekeurige toets in te drukken genummerd van 1 tot 9, bepaalt U zelf de moeilijkheidsgraad van het spel.

Hoe hoger het cijfer geduwd wordt, hoe langer de cijfercode is, bijgevolg zal het voor U moeilijker zijn om het te vinden.

SPEL

1 - Maak een hypothese en registreer ze door op de overeenstemmende toetsen van 1 tot 9 te duwen.

Als uw poging even lang is als de code (bv. 4 cijfers) zal MERLIN een geluid geven, uw proef is genoteerd.

Voorbeeld : Als U een code van 4 cijfers gekozen heeft, zal MERLIN altijd een geluid maken als je op de 4^e toets duwt tijdens uw proef.

2 - MERLIN gaat op uw proef antwoorden : zie hier hoe :

a - Als geen van de cijfers dat U gekozen heeft deel uit maakt van de code MERLIN, dan is het toets nr. 10 die knippert.

b - Voor ieder goed cijfer op de juiste plaats, doet MERLIN een lichtje knipperen.

c - Voor ieder goed cijfer op de slechte plaats, blijft het lichtje branden.

NOTA : de orde waarin de lichtjes gaan branden (de knipperlichtjes eerst, vanaf de eerste toets, dan de vaste lichten) heeft geen enkel verband met de orde van de cijfers van de code.

Voorbeeld : veronderstel dat U een lengte bepaalt hebt van de code met 4 cijfers en dat MERLIN (zonder uw medeweten) het volgende cijfer samengesteld heeft : 9242.

Als je bij voorbeeld probeert 1, 3, 5, 7 zal MERLIN U juist zeggen "verloren" door de toets nr. 10 te laten knipperen.

Als je probeert 1, 2, 3, 4 zal MERLIN de toets NR. 1 laten knipperen en zal een vast licht geven op de toets nr. 2.

Dat wil zeggen : 1 goed cijfer op de juiste plaats en 1 goed cijfer op de verkeerde plaats.

Als je 2, 2, 9, 4 probeert zal MERLIN U een knipperlicht tonen op toets nr. 1 en vaste lichten op de toetsen nrs. 2, 3, 4.

Als je op het einde 9, 2, 4, 2 vindt, zal MERLIN de lichtjes nrs. 1, 2, 3 en 4 laten knipperen en maakt een vrolijk wijsje dat zegt gewonnen.

Het opnemen van de punten :

Na gewonnen te hebben, druk op $\ominus$ (zelfde spel).

MERLIN doet een lichtje branden voor een kleine tijd en laat het aantal proeven zien dat U gedaan heeft.

Vergeet niet dat MERLIN tot 10 proeven opneemt, maar niet meer.

Om door te gaan

Om een ander spel te spelen, druk op de toets  (nieuw spel), dan op toets nr. 6 MERLIN doet dan de lampjes 0 en 10 knipperen.

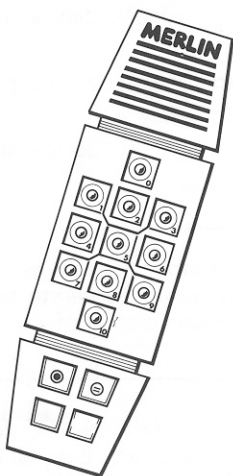
Beslis het aantal cijfers vooraan, stel de code samen en duw op de overeenstemmende toets. MERLIN is klaar om nogmaals te spelen, hij heeft een nieuwe code samengesteld van de gewenste lengte.

ON MET EEN ANDERE SPELER TE SPELEN

Wanneer U een partij gespeeld heeft, noteer uw score (uw aantal proeven) door op de toets  te drukken (zelfde spel).

Geef dan MERLIN door aan uw tegenstander. MERLIN behoudt dezelfde code. Aan uw tegenstander om het te ontdekken. In hoeveel proeven?

Vergelijk uw score. De winnaar is degene die de score ontdekt heeft met de minste proeven.



HERHALING

MERLIN werkt op R.6. batterijen.
Gebruik bij voorkeur de batterijen
ALCALINE, ze hebben een langere
duurtijd als de anderen en ze verzeke-
ren een regelmatige ontlading.



1979 LICENTIE PARKER BROTHERS INC.

Gedeponeerd Model
en merk

Alle rechten
voorbe houden

MERLIN

MERLIN, c'est à la fois un adversaire à battre et un partenaire toujours disponible qui a beaucoup d'humour.

Pour jouer avec vous, MERLIN utilise ses lumières et un vocabulaire électronique de 20 sons différents : ainsi il vous provoque, il vous répond, il salue vos succès ou se moque de vous !...

MERLIN : 6 JEUX DIFFÉRENTS

1. **MORPION** : MERLIN est un bon tacticien. Apprenez à le surprendre !
2. **COMPOSITION MUSICALE** : Jouez... 48 notes. MERLIN rejoue après vous !
3. **L'ÉCHO** : MERLIN "joue" une suite de notes. Écoutez, observez et retrouvez cette suite !
4. **BLACK JACK** : un jeu de cartes très connu qui se joue sur 13 points avec MERLIN. Vous gagnerez si vous savez "garder la main" ou "passer" !
5. **CARRÉ MAGIQUE** : 8 lumières en carré. Trouvez la "séquence" logique qui le reconstitue !
6. **JEU DE CODE** : un nombre secret à découvrir. Soyez méthodique !

MERLIN is tegelijkertij een tegenstander en een partner altijd ter uwe beschikking met veel humor.

Om met U te spelen, gebruikt MERLIN zijn lichten en een elektronische woordenschat van 20 verschillende geluiden : zo daagt hij U uit, antwoordt U, hij juicht uw sukses toe of lacht met U.

MERLIN : 6 VERSCHILLENDE SPELEN

1. **TIC TAC TOE** : MERLIN is een goed tacticus. Leer hem te verassen
2. **MELODIE** : Speel... 48 noten. MERLIN speelt na U.
3. **ECHO** : MERLIN "speelt" een reeks noten. Luister, neem waar en herhaal
4. **BLACK JACK** : Een gekend kaartenspel dat op 13 punten gespeeld wordt met MERLIN. U wint als U er de "hand kan op houden" of "laat doorgaan".
5. **MAGISCH VIERKANT** : 8 lichten in een vierkant. Vindt de logische wijze dat het samensteld.
6. **MINDBENDER** : Een geheim getal te ontdekken. Werk met methode.

