

**Alga  
Electronic**

\*\*\*

# MERLIN

den elektroniska mästaren  
från Parker Brothers.  
För 1—2 deltagare  
från 7 år.

on elektroninen peli, johon  
voi osallistua 1—2 yli  
7-vuotiasta osanottajaa.



# Merlin

den elektroniska mästaren  
från Parker Brothers.  
För 1—2 deltagare  
från 7 år.

Merlin är en förvånansvärt intelligent dator. Med hjälp av lampor och ljud spelar den sex olika slags spel som bygger på tur, strategi, kom-ihåg, skicklighet eller logik. Du kan t.o.m. lära den att spela musik.

Efter hand som Du spelar, kommer Du att upptäcka att Merlin är mycket språksam. Han talar med ett unikt vokabulär bestående av 20 elektroniska ljud. Med dessa ljud utmanar han Dig att spela, svara på Dina drag och tala om för Dig när Du har vunnit eller om Du har spelat oavgjort. Det kommer inte att ta lång tid för Dig att lära känna Merlin's olika ljud.

Lamporna är också en del av spelet. När Du spelar kommer Du att se att Merlin använder lampor, för att hålla reda på Dina steg/drag, att visa Dig hur många poäng Du har och för att påminna Dig om att stänga av Merlin efter avslutat spel.

Är Du klar för en match mot Merlin? Följande spel kan Du spela.

## 1. Luffarschack

Merlin's aggressiva taktik fångslar Dig i detta berömda strategiska spel.

## 2. "Speldosa"

Lär Din Merlin att spela en melodi på upp till 48 toner och pauser.

## 3. Eko

Upprepa en rad toner som Merlin lär Dig.

## 4. Blackjack 13

Merlin är givaren i denna datoriserade version av det klassiska kortspelet.

## 5. Den magiska kvadraten

Försök att bilda en kvadrat med fyra lampor. Detta elektroniska pussel ändras konstant när Du spelar.

## 6. Hjärntestaren

Sök upptäcka datorns mystiska nummer. Detta logikspel är den verkliga utmaningen. För att vinna, måste Du kunna läsa Merlin's tankar.

# Teknisk information/ upplysningar om Merlin

Innan Du börjar spela, läs noga igenom denna avdelning.

## 1. Varlig hantering

Merlin's datahjärna är gjord av många fina och känsliga elektroniska komponenter. Därför:

- Plocka aldrig sönder Merlin.
- Du får inte tappa eller skaka om Merlin.
- Var försiktig så att Merlin aldrig blir våt eller fuktig.
- Tryck försiktigt och mitt på knapparna. Trycka hårt är onödigt och kan skada spelet. Använd aldrig penna eller annat föremål för att trycka ner knapparna. Använd bara dina fingrar.

## 2. Batterier

Du kan bära Merlin med Dig om Du använder batterier som drivkraft. Du behöver då 6 1,5 volts små batterier.

Vi rekommenderar på det skarpaste att Du bara använder alkaliska batterier. De varar mycket längre än vanliga kolbatterier.

## 3. Transformator (ingår ej)

Med en transformator kan du ansluta Merlin till elnätet. Det är viktigt att Du endast använder en transformator som uppfyller följande specifikation:

Nominellt:	9 V vid 75 milliampere
Maximalt:	10,5 V vid 5 milliampere
Minimum:	7,5 V vid 150 milliampere

För att Merlin skall fungera perfekt, måste transformatorn ge ovanstående värden. Kontakta fackhandeln för råd.

## 4. Tecken på svaga batterier

Till skillnad från en AC transformator måste batterierna bytas ut då och då. Om Du därför någon gång märker att Merlin inte fungerar tillfredsställande behöver Du förmodligen byta batterier.

Något av följande tecken visar på att batterierna behöver bytas.

- a) Du knäpper på Merlin och lamporna blinkar inte.

b) Du sätter på Merlin och alla lamporna tänds utan att blinka.

c) När Du under spelets gång hör ett ihållande ljud.

d) När Du spelar svarar inte tangentbordet som det skall.

Skulle något av ovanstående problem uppstå när Du satt i nya batterier kontrollera då att Du har satt i batterierna ordentligt och korrekt.

# Luffarschack

## Inledning

Här gäller det att först få 3 rutor i rad. Horisontalt, vertikalt eller diagonalt.

## Förberedelser

Tryck ner knappen där det står "New Game". Tryck sedan på 1. Alltså den ruta där Du har siffran 1. Lampan vid 10 blinkar och talar om att spelet är inregistrerat.

## Spelets gång

Du och Merlin turas om att ta en ruta i taget. Antingen kan Du eller datorn börja.

a) För att ta någon av rutorna trycker Du ner någon släckt ruta från 1—9. Den ruta Du väljer, kommer att blinka.

b) Det är Merlins tur när Du trycker ner knappen "Computer Turn". Den ruta Merlin väljer kommer att lysa stadigt.

## Vem vinner?

Den av er som först tar 3 rutor i en rad, vinner. Om Du vinner med 3 blinkande lampor i rad, ger Merlin ifrån sig ett "vinnarljud". Vinner Merlin 3 lampor i rad som inte blinkar, ger Merlin ifrån sig förlorarens ljud.

Om ingen av er skulle vinna, ger Merlin ifrån sig "oavgjort"-ljudet.

Om Du vill fortsätta att spela Luffarschack trycker Du ner knappen "Same Game".

I detta klassiska strategispel är Din motståndare Merlin och ingen annan.

# Speldosan

## Inledning

Här gäller det för Dig att lära Merlin en melodi för att sedan bli underhållen när Merlin spelar upp den för Dig.

## Förberedelser

Tryck in knappen "New Game" och sedan ruta 2.

## Spelets gång

Knapparna 2—9 är den musikaliska skalan.

Do re mi fa so la ti do. (c, d, e, f, g, a, h, c)

Knapp 1 är låg so. — 1 oktav lägre.

Knapp 10 är hög re. — 1 oktav högre.

Knapp eller ruta 0 är paus. Varje gång Du trycker ner den ger Merlin en paus 1 takt. Eftersom det är en paus hörs inget ljud när Du trycker ner den.

Merlin kan lära sig en melodi på upp till 48 toner och pauser. Medan Du komponerar behöver Du inte komma ihåg hur många knappar Du har tryckt ner. Merlin talar om för Dig med "förlorarljudet" att Du har tryckt totalt 48 gånger. När Du har komponerat Din melodi färdigt, trycker Du ner "Computer Turn"-knappen och lyssnar på den vackra musiken.

## Speldosan, fortsatt spel

- Om Du vill höra samma melodi en gång till trycker Du ner "Computer Turn".
- Vill Du komponera en annan melodi, trycker Du ner "Same Game"-knappen och börjar om igen.
- När Merlin slutar att spela Din melodi, kan Du fortsätta på denna melodi genom att trycka ner de motsvarande knapparna. Tilläggsnoterna eller tonerna som Du spelar in kommer inte att bli en del av den melodi som Du just lärt Merlin att spela. Nedan finner Du några melodier som Du kan lära Merlin. Tryck ner knapparna i den ordning som de står.

## Arovin'

6-7-0	5-7-6	0-4-6	5-4-3	2-4-2	1-1-2
3-4-5	6-9-7	5-4-0	3-0-2		

## Auld lang syne

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		

## Beethoven's 9th

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
3-5-4	2-3-5	4-3-2	3-1		

## Blow the man down

6-7-6	4-2-4	6-7-6	4-0-0	6-0-0	7-0-0
5-4-5	3-0-0	5-6-5	3-1-3	5-6-5	3-0-0
6-6-6	6-0-5	4-3-4	2		

## 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			

## 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		

## Frere 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			

## It came upon the midnight clear

2-7-0	4-6-5	3-2-0	3-2-0	2-3-4	5-5-6
7-6-0	0-0-0	2-7-0	4-6-5	3-2-0	3-2-0
2-3-0	3-4-3	2-5			

## Jingle bells

4-4-4	0-4-4	4-0-4	6-2-3	4-0-0	0-5-5
5-5-5	4-4-4	6-6-5	3-2		

## Knick knack paddywhack

6-4-6	0-6-4	6-0-7	6-5-4	3-4-5	4-6-2
2-2-2	4-6-0	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	4-4-4	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		

## On top of old smokey

2-2-4	6-9-0	0-7-0	0-0-0	7-5-6	7-6-0
0-0-0	2-2-4	6-6-0	0-3-0	0-0-0	4-5-4
3-2					

## 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			

## Row row row your boat

2-0-2	0-2-3	4-0-4	3-4-5	6-0-0	0-9-9
6-6-4	4-2-2	6-5-4	3-2		

## Shenandoah

2-2-2	0-0-3	4-5-7	0-6-0	0-0-9	8-7-0
0-6-7	6-4-6	0-6-7	7-7-0	0-4-6	4-3-2
0-1-2	3-4-2	3-2			

## Silent night

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		

## Twinkle twinkle little star

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					

## We three kings

7-0-6	5-0-3	4-5-4	3-0-0	7-0-6	5-0-3
4-5-4	3-0-0	5-0-5	6-0-6	7-0-7	9-7-6
5-0-5	4-0-4	3			

# Eko

## Inledning

Här gäller det för Dig att Du upprepar en rad toner som Merlin spelar för Dig.

## Förberedelser

Tryck ner "New Game". Tryck sedan på knapp 3. Både lamporna 0 och 10 blinkar. Merlin frågar Dig på detta sätt hur många toner Du väljer i melodin.

Därefter trycker Du på någon av knapparna från 1 till 9. Ju högre nummer Du väljer desto längre och svårare blir melodin.

Tryck sedan ner "Computer Turn" och Merlin spelar melodin för Dig.

**Exempel:** För att välja ett lagom svårt spel, tryck ner knapp 5.

Tryck sedan "Computer Turn" och Merlin spelar en melodi med 5 toner.

För att vinna måste Du upprepa Merlins melodi exakt så som han spelade den.

## Spelets gång

- Under tiden som Merlin spelar melodin skall Du lyssna noga på ljudet eller på tonerna och titta noggrant vilka lampor som blinkar och i vilken ordning.
- När Merlin slutar spela, försöker Du i exakt ordning återge toner och ackompanjerande lampor genom att trycka ner rätt knappar.
  - Trycker Du ner en knapp i rätt ordning, tänds den och spelar den tonen.
  - Om Du trycker ner fel knapp kommer Du att höra ett surrljud. Även om Merlin surrar fortsätter Du att gissa. Börja med nästa ton tills Du har tryckt ner motsvarande antal knappar.

## Poängberäkning

- Om all Dina toner är i korrekt ordning spelar Merlin vinnarljudet.
- Om inte så hör Du förlorarljudet och lampan lyser vid den siffra som motsvarar de antal fel Du hade.

## Fortsatt spel

Om Du vill spela samma melodi en gång till trycker Du ner "Computer Turn". Om Du vill försöka med en annan melodi, även om det är samma antal eller samma svårighetsgrad, trycker Du ner "Same Game". Sedan trycker Du ner önskad svårighetsgrad och sedan på "Computer Turn".

## Att tävla med någon annan

Är det Din tur så visar Du inte vilka knappar Du trycker ner. När Du gissat färdigt och sett Ditt resultat, överräcker Du Merlin till Din motståndare. Din motståndare trycker ner "Computer Turn"-knappen och försöker att återge samma melodi. Den som vinner är den som kan återge Merlins melodi med minst fel.

# Black Jack 13

## Inledning

Detta spel motsvarar knapparna 1—10, en kortlek på 10 kort. Det gäller att få högst 13 poäng eller mindre.

## Förberedelser

Tryck ner "New Game"-knappen och sedan ruta 4.

## Spelets gång

- Merlin är givaren. Du och Merlin börjar med ett kort var på hand. Blinkande lampa visar vad

Du har på handen och den andra lampan (fast sken) visar vad Merlin har.

Merlin har också i spelets start en insats på 5 marker.

2. När det är Din tur kan Du antingen dra ett kort till eller behålla de Du har på handen.
  - a) Om Du vill dra ytterligare ett kort från leken trycker Du ner "Hit Me". Om korten på handen sedan totalt ger mindre än 13 kan Du om Du vill, dra ytterligare ett nytt kort från leken. Om korten på handen totalt ger mer än 13 är Du ute och har förlorat.
  - b) Om du vill behålla Din hand, alltså inte ta några nya kort, trycker Du ner "Computer Turn".
3. Merlin spelar sedan sin hand enligt följande strategi:
  - a) Om hans hand är under 10 drar han ett eller fleranya kort och om han då går över 13 vinner Du.
  - b) Om hans hand är mer än 10, står han över. När Merlin står över jämför han korten som Du har på handen med dem han har, för att utse vinnaren. Merlin kan inte vid något annat tillfälle se Dina kort.

## Vem vinner?

Vinner gör den spelare vars hand är närmast 13. Samtidigt som vinnare- förlorare- eller oavgjort- ljudet ljuder visar Merlin också varje kort som drogs.

## Fortsatt spel

Black Jack består av ett flertal fortsatta giv. Spela en ny omgång, tryck ner "Same Game" och studera de numrerade knapparna noga. Merlin visar mycket kort ett nummer för att markera hur många marker Du har fått. Du får en marker för varje hand Du vinner. Du förlorar en marker för varje hand Merlin vinner.

Inför nästa spel ger Merlin ett nytt kort till er vardera. Om Du till slut samlar ihop 10 marker kommer Du att spränga banken och vinna spelet. Om Du förlorar alla Dina marker blir Du bankrutt och Merlin slutar som segrade.

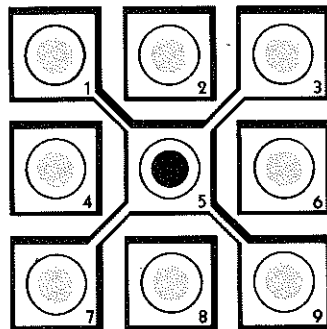
För att börja ett nytt spel trycker Du in "New Game". Tryck sedan ner 4 och starta igen med 5 marker.

# Den magiska kvadraten

## Inledning

Här gäller det att bilda en kvadrat med hjälp av 8 lampor genom att tända knapparna 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8 och 9.

Samtidigt måste Du stänga av knapp 5, den mittersta knappen\*.



## Förberedelser

Tryck ner "New Game". Tryck sedan ner 5 och titta noga på de numrerade knapparna. Merlin visar nu mycket kort den magiska kvadraten. Du kommer sedan att se ett slumpvis utvalt mönster av en eller flera blinkande lampor.

## Spelets gång

Tryck ner knapparna 1—9 i vilken ordning Du vill tills de bildar den magiska kvadraten. När Du har lyckats blinkar Merlin den magiska kvadraten, samtidigt som Du får höra vinnarljudet.

## Merlins Hemliga kod

Efter hand som Du spelar den magiska kvadraten kommer Du att se att knapparna påverkar varandras lampor i ett visst förutbestämt mönster. Varje gång Du trycker ner någon av knapparna tänds alltid vissa lampor och andra lampor släcks. För att kunna bilda den magiska kvadraten är det till stor hjälp att kunna förstå detta mönster, dvs Merlins hemliga kod.

**Exempel:** Knapp 1 påverkar alltid lamporna 1, 2, 4 och 5 i ett förutbestämt mönster.

Det är när Du trycker ner knapp 1 som dessa lampor kastas om, de som var släckta tänds och de som var tända släcks.

På samma sätt, kommer var och en av de andra knapparna att kasta om andra grupper av lampor. Efter att Du har spelat några gånger kommer Du att upptäcka vilka knappar som påverkar vilka grupper av lampor.

\*Vid detta tillfälle eller annan tid under spelet kan knapparna 1—9 släckas. Om detta händer kommer knapp 10 att blinka och indikera att spelet fortfarande är igång.

## Fortsatt spel:

Vill Du spela den magiska fyrkanten igen tryck ner knappen "Same Game" och starta med att trycka ner knapparna 1—9.

## Utmaning av andra spelare — endast för experter

När det är Din tur, håll knapparna gömda för de andra deltagarna. Då Du har fått fram den Magiska fyrkanten, kan Du upplösa den genom att i hemlighet trycka ner tre olika knappar från 1—9. Tala om för Din motståndare hur många knappar Du har tryckt ner. Utmana sedan Din motståndare att på nytt upprepa den magiska fyrkanten genom att trycka ner samma antal knappar. För att lyckas måste Din motståndare trycka i tur och ordning på samma knappar som Du tryckte ner.

**Exempel:** Efter att ha fått fram den magiska fyrkanten upplöser Du den genom att trycka ner knapparna 4, 9 och 2. Sedan skall Din motståndare försöka upprepa den magiska fyrkanten genom att trycka ner enbart 3 knappar. För att lyckas måste Din motståndare trycka ner knapparna 4, 9 och 2 i vilken ordning som helst. När Din motståndare har fått fram den magiska fyrkanten byter ni om. Med andra ord, Din motståndare trycker i hemlighet ner tre olika knappar och utmanar Dig på samma sätt.

Vinnare är den som klarar av utmaningen. Om ni båda behöver mer än tre gissningar är vinnaren den som lyckas få fram den magiska fyrkanten i minst antal försök.

# Hjärntestaren

## Inledning

Spelet går ut på att avslöja det mystiska talet eller sifferkombinationen som Merlin har inne i computerhjälman.

## Förberedelser

Tryck ner knappen "New Game". Tryck sedan ner knapp 6. Lamporna 0 och 10 blinkar nu. Det är Merlins sätt att be Dig att välja ut svårighetsgrad av det gömda numret. För att göra detta — tryck ner en av knapparna från 1—9.

Ju högre nummer Du trycker ner ju längre och svårare blir det tal som Du ska lösa. Vi rekommenderar dock att börja med tvåsiffrigt tal.

Dvs. Du trycker ner knapp nummer 2.

**Exempel:** Låt oss säga att Du trycker ner knapp nummer 4, Merlin kommer då att välja ut ett hemligt 4-siffrigt tal. Nu skall Du försöka härleda och avslöja de

4 siffrorna i rätt ordning. För att hålla reda på Dina gissningar, använd papper och penna.

## Spelets gång

1. Försök att avslöja det mystiska talet genom att pröva sifferkombinationer som överensstämmer med talets längd. Exempel: Om det mystiska talet har 4 siffror, börja varje gissning genom att trycka ner

vilken som helst av de 4 knapparna från 1—9 i ordning Du föredrar.

Du kanske vill gissa på talen 2, 3, 8, 2 eller 1, 6, 9, 5 eller 4, 4, 4, 4 etc.

2. Merlin kommer sedan att tala om för Dig hur pas rätt Du gissade.

**a)** Om Du fick rätt siffror i rätt ordning kommer Merlin att ge ett vinnarljud ifrån sig, och blinka för varje siffra i den hemliga koden.

**b)** Om någon del av Din gissning var fel kommer Merlin att ge ett förlorande ljud ifrån sig och visa Dig hur nära Du var.

Om ingen av siffrorna i Din gissning var riktiga kommer lampa nummer 10 att blinka.

För varje rätt siffra som är i rätt position kommer Merlin att visa ett blinkande ljus.

För varje rätt tal som inte är i rätt position kommer Merlin att visa ett fast ljus.

De blinkande och fasta ljusen kommer att börja vid lampa 1 och behöver nödvändigtvis inte överensstämma med något av de tal som Du gissade på eller med Merlins dolda tal.

**Exempel:** Låt oss säga att Du ber Merlin att välja ut ett 4-siffrigt tal. I hemlighet kommer Merlin att välja siffrorna 9, 2, 4, 2.

**a)** Om en av Dina gissningar är 1, 3, 5, 7 kommer Merlin att låta lampa nr 10 blinka. Denna lampa säger Dig att ingen av siffrorna i Din gissning var rätt.

**b)** Om en av Dina gissningar är 1, 2, 3, 4 kommer Merlin att visa Dig ett blinkande ljus på 1, och ett fast ljus på 2. Dessa ljus talar om för Dig att två av siffrorna i Din gissning var rätt och att en av dem var i rätt position (ordning).

Nu är det upp till Dig att avgöra vilken av de två siffrorna som är rätt och vilken av dem som är i rätt position.

**c)** Om en av Dina gissningar är 4, 2, 2, 9 kommer Merlin att visa ett blinkande ljus på 1 och ett fast ljus på lamporna 2, 3, och 4. Dessa ljus talar om för Dig att alla siffrorna i Din gissning var rätt och att en av dem var i rätt position.

Om Du försökte med denna kombination innan kombinationen 1, 2, 3 och 4 har Du fått några viktiga ledtrådar till det hemliga talet. Först inser Du att siffran 2 är den enda siffra som dyker upp vid båda gissningarna och i samma ordning. Du vet därför att det blinkande ljuset representerar detta tal.

Du förstår också att siffran 4 är den andra siffran som finns med i båda gissningarna.

4:an har fjärde positionen i Din första gissning, första positionen i den andra. Du vet därför att 4 måste stå i antingen den andra eller tredje positionen av det fyrsiffriga hemliga talet

d) Om Du gissade 9, 2, 4, 2 kommer Merlin att visa ett blinkande ljus på talen 1, 2, 3 och 4 och kommer också att ge det vinnande ljudet.

### Upprepning av spel:

Efter det att Du har vunnit, tryck ner knappen "Same Game". Merlin kommer snabbt att ange en lampa som visar det antal försök eller gissningar som Du använde Dig av. Kom emellertid ihåg att Merlin kan bara hålla räkning på högst 10 försök.

### Spel mot en annan deltagare

Medan Du spelar, döljer Du knapparna för Din motspelare. Efter Du har avslöjat det mystiska talet och fått reda på Ditt resultat, ge då Merlin till Din motståndare. Din motståndare trycker ner "Same Game" och försöker sedan att lista ut samma mystiska tal. Vinnare blir den som lyckas få fram mystiska talet med minst antal gissningar eller försök.

# Merlin

on elektroninen peli, johon  
voi osallistua 1—2 yli  
7-vuotiasta osanottajaa.

Merlin on eräänlainen pieni "tietokone", joka valo- ja äänimerkkien avulla kertoo Sinulle tekemistään siirroista eri pelitilanteissa.

Merlin on hyvin taitava vastustaja ja voit jopa opettaa sen soittamaan säveltämäsi musiikkia!

Tässä ovat Merlinin pelivaihtoehdot:

#### 1. Jätkäshakki

Saat Merlinistä vakavasti otettavan vastustajan tässä strategiaa vaativassa pelissä.

#### 2. Musiikkipeli

Voit opettaa Merlinille sävelmän, jossa on kaikkiaan 48 säveltä ja taukoa.

#### 3. Kaiku

Tehtävänäsi on toistaa Merlinin antamat äänimerkit.

#### 4. Black Jack 13

Merlin pelaa kanssasi tämän jännittävän korttipelin "tietokoneversiota"

#### 5. Maaginen neliö

Yrität löytää uudestaan Merlinin valotaulussa olleen neliön.

#### 6. Logiikkapeli

Pelin muistissa on salainen numerokoodi, joka Sinun tulee selvittää.

### 1. Hoito-ohjeet

Ennen kuin aloitat pelin, lue nämä tekniset ohjeet läpi huolellisesti.

- Älä yritä purkaa Merliniä osiin.
- Varo, ettei Merlin putoa. Et myöskään saa ravistella sitä voimakkaasti.
- Pidä huolta, ettei Merlin kastu. Älä myöskään vie sitä kosteisiin tiloihin.
- Paina näppäimiä varovasti ja niin keskeltä kuin mahdollista.
- Näppäimiä ei koskaan saa painaa kynällä tai muilla kovilla esineillä.

### 2. Paristot

Tarvitset 6 kpl 1,5 voltin pyöreää, ohutta paristoa.



Valmistaja suosittelee alkaliparistojen käyttöä niiden pitemmän käyttöiän takia.

### 3. Paristojen vaihto

Kuluneet paristot vaikuttavat Merlinin toimintaan. Seuraavat toimintahäiriöt edellyttävät paristojen vaihtamista:

- Valot eivät välähdä virran kytkemisen jälkeen.
- Valot jäävät palamaan tasasesti virran kytkemisen jälkeen.
- Pelin aikana kuuluu yhtäjaksoista ääntä.
- Laite ei vastaa oikein nappuloiden painamiseen.

### 4. Muuntaja

Muuntaja ei ole mukana, mutta haluttaessa sellaisen voi hankkia erikoisliikkeestä. Muuntajan on täytettävä seuraavat vaatimukset:

Normaali:	9 Volttia tasavirta — 75 milliampeeria
Maksimi:	10,5 Volttia tasavirta — 5 milliampeeria
Minimi:	7,5 Volttia tasavirta — 150 milliampeeria

## Jätkänskakki

### Johdanto

Kolme omaa merkkiä peräkkäin-vaakasuoraan, pysty-suoraan tai viistoon.

### Alkuvalmistelut

Paina New Game-nappia ja seuraavaksi nappia 1. Lamppu 10 alkaa vilkkua ja osoittaa, että peli voi alkaa.

### Pelin kulku

Joko Sinä tai Merlin aloittaa pelin.

- Oman merkkisi saat ruutuun painamalla sitä. Pelaajan merkki vilkkuu. Käytössä ovat ruudut 1—9.
- Merlin on pelivuorossa, kun painat näppäintä Computer Turn. Merlinin merkki on tasaisesti palava valo.

### Kuka voittaa?

Jos Sinulla on kolme vilkkuvaa merkkiä rivissä, ilmoittaa Merlin voitostasi äänimerkillä, voittomerkillä. Jos Merlin voittaa, ilmoittaa se siitäkin äänimerkillä. Myös tasapelistä Merlin ilmoittaa omalla äänimerkillä. Jos haluat uusia pelin, paina näppäintä Same Game.

## Musiikkipeli

Opetat Merlinille sävelmän, jonka se halutessasi toistaa Sinulle.

### Alkuvalmistelut

Paina näppäintä New Game ja seuraavaksi näppäintä 2.

### Pelin kulku

Näppäimet 2—9 muodostavat skaalan. Do re mi j.n.e. Näppäin 1 on matala sol — 1 oktaavin alempana. Näppäin 10 on korkea re — 1 oktaavin ylempänä. Näppäin 0 on tauko.

Merlin voi oppia sävelmän, jossa on yhteensä 48 säveltä ja taukoa. Kun sävelmän 48 säveltä on koossa, ilmoittaa Merlin siitä äänimerkillä.

Tämän jälkeen voit painaa Computer Turn-näppäintä ja Merlin toistaa sävellyksesi. Kun Merlin on lopettanut voit jatkaa soittamista. Sävelet eivät enää jää Merlinin muistiin. Jos haluat säveltää uuden kappaleen, painat Same Game-nappulaa.

Tässä on valmiita sävelmiä Merlinille opetettavaksi:

### A rovin'

6-7-0	5-7-6	0-4-6	5-4-3	2-4-2	1-1-2
3-4-5	6-9-7	5-4-0	3-0-2		

### Auld Lang Syne

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		

### Beethoven's 9th

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
3-5-4	2-3-5	4-3-2	3-1		

### Blow the man down

6-7-6	4-2-4	6-7-6	4-0-0	6-0-0	7-0-0
5-4-5	3-0-0	5-6-5	3-1-3	5-6-5	3-0-0
6-6-6	6-0-5	4-3-4	2		

### 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			

### 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		

## Frere 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			

## It came upon the midnight clear

2-7-0	4-6-5	3-2-0	3-2-0	2-3-4	5-5-6
7-6-0	0-0-0	2-7-0	4-6-5	3-2-0	3-2-0
2-3-0	3-4-3	2-5			

## Jingle Bells

4-4-4	0-4-4	4-0-4	6-2-3	4-0-0	0-5-5
5-5-5	4-4-4	6-6-5	3-2		

## Knick Knack Paddywhack

6-4-6	0-6-4	6-0-7	6-5-4	3-4-5	4-6-2
2-2-2	4-6-0	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	4-4-4	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		

## On top of old smokey

2-2-4	6-9-0	0-7-0	0-0-0	7-5-6	7-6-0
0-0-0	2-2-4	6-6-0	0-3-0	0-0-0	4-5-4
3-2					

## 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			

## Row row row your boat

2-0-2	0-2-3	4-0-4	3-4-5	6-0-0	0-9-9
6-6-4	4-2-2	6-5-4	3-2		

## Shenandoah

2-2-2	0-0-3	4-5-7	0-6-0	0-0-9	8-7-0
0-6-7	6-4-6	0-6-7	7-7-0	0-4-6	4-3-2
0-1-2	3-4-2	3-2			

## Silent Night

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		

## Twinkle Twinkle little star

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					

## We three kings

7-0-6	5-0-3	4-5-4	3-0-0	7-0-6	5-0-3
4-5-4	3-0-0	5-0-5	6-0-6	7-0-7	9-7-6
5-0-5	4-0-4	3			

# Kaiku

## Johdanto

Tehtävänäsi on toistaa Merlinin antamat äänimerkit.

## Alkuvalmistelut

Paina näppäintä New Game ja seuraavaksi näppäintä 3.

Lamput 0 ja 10 vilkkuvat.

Nyt voit valita äänien lukumäärän (1—9). Paina haluamaasi näppäintä ja Merlin rekisteröi toiveesi.

## Pelin kulku

Merlin soittaa äänet painettuasi Computer Turn-näppäintä. Tehtävänäsi on siis toistaa äänet samassa järjestyksessä. Merlinin soittaessa myös vastaavat valot syttyvät ja niitä tarkkailemalla saat vihjeen oikeasta sävelkoodista. Merlin vertaa kokeilemaasi äänikoodia omaansa ja ilmoittaa onnistumisestasi seuraavasti:

— Jos kaikki on oikein, kuuluu voittoäänimerkki.

— Jos osa on väärin kuuluu äänimerkki ja virheiden lukumäärän osoittava valo syttyy näyttötaululle.

Myös omaa koodiasi kokeillessa oikea näppäin ilmaistaan valo — ja äänimerkillä. Jos painat väärää näppäintä antaa Merlin surisevan äänimerkin. Jos haluat saman koodin uudestaan, paina näppäintä Computer Turn. Mikäli haluat uuden koodin, paina näppäintä Same Game. Tätä peliä voit pelata myös mainiosti ystäväsi kanssa. Voittajaksi voidaan valita vaikkapa pelaaja, joka selvittää koodin vähimmin yrityksin.

# Black Jack 13

## Johdanto

Tässä pelissä vastaavat näyttötaulun 10 näppäintä pelikortteja 1—10.

## Alkuvalmistelut

Paina New Game-nappia ja seuraavaksi nappia 4.

## Pelin kulku

- Merlin on jakajana. Pelin alussa on Sinulla ja Merlinillä kädessä yksi kortti. Viikkuvalo ilmoittaa Sinun korttisi ja jatkuva valo Merlinin kortin. Sinulla on pelin alussa 5 "pelimerkkiä".
- Pelivuorollasi voit joko ottaa lisää kortteja tai pidättäytyä entisiin.
  - Jos haluat uuden kortin, paina näppäintä Hit me. Mikäli korttien summa on edelleen alle 13 voit halutessasi ottaa vielä lisää kortteja. Jos korttien summa menee yli 13:sta häviät pelin.
  - Kun et enää halua uusia kortteja painat Computer Turn-näppäintä, ja Merlin saa vuoron.
- Merlin pelaa seuraavan strategian mukaisesti:
  - Jos kädessä oleva kortti on alle 10, Merlin ottaa uusia.
  - Mikäli käsi on yli 10, odottaa Merlin ja vertaa sitten kättänsä Sinun käteen. Ainoastaan tässä vaiheessa Merlin näkee Sinun korttisi.

## Kuka voittaa?

Voittaja on se pelaaja, joka saa pistemäärän lähimmäksi 13:sta menemättä kuitenkaan siitä yli. Antamansa loppuäänimerkin yhteydessä Merlin näyttää valoilla kaikki vedetyt kortit.

## Peli jatkettuna

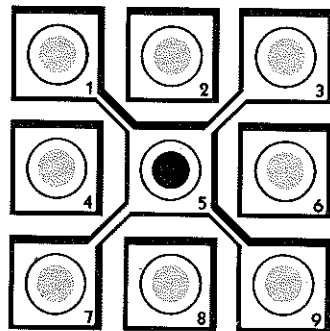
Tämä versio muodostuu useammista käsistä. Kun pelaat uuden käden ja painat Same Game-näppäintä seuraa tarkasti numeroituja näppäimiä — Merlin syyttää yhden niistä tuokioksi merkinä siitä, kuinka monta pelinappulaa Sinulla on jäljellä. Jokaisesta voitetusta kädestä saat pelimerkin, hävitystä menetät sen Merlinille.

Jos saat kokoon kymmenen pelimerkkiä olet voittaja. Jos menetät kaikki merkkisi, on Merlin voittaja. Merlin ilmoittaa sekä voitosta että tappiosta ääni — ja valomerkein.

# Maaginen neliö

## Johdanto

Näyttötaulun lamput on saatava palamaan neliön muodossa siten, että lamppu 5 on sammuneena.



## Alkuvalmistelut

Paina New Game-nappia ja seuraavaksi nappia 5. Maaginen neliö palaa hetken ja sen jälkeen syttyvät sattumanvaraiset valot vilkkumaan.

## Pelin kulku

Paina nappuloita 1—9 missä järjestyksessä haluat kunnes ne muodostavat uudestaan halutun neliön. Jos onnistut, ilmoittaa Merlin siitä voittomerkillä. Pelin kuluessa huomaat, että tietyt nappulat vaikuttavat tiettyihin. Näppäin 1 vaikuttaa esimerkiksi aina valoihin 1, 2, 4, ja 5. Jos haluat jatkaa peliä painat näppäintä Same Game. Mikäli haluat haastaa ystäväsi peliin menettelet seuraavasti: Saatuasi neliön valmiiksi painat (ystäväsi näkemättä) enintään kolmea eri näppäintä, jolloin vastaavat valot sammuvat tai muuttuvat. Kerrot ystäväillesi kuinka monta näppäintä on painettuna ja ystäväsi voi nyt yrittää täydentää neliön entisekseen. Näppäimiä on myös painettava oikeassa järjestyksessä. Pelin kuluessa on myös mahdollista, että kaikki näyttötaulun valot sammuvat. Tällöin syttyy valo 10 ilmoittamaan, että peli on yhä käynnissä.

# Logiikkapeli

## Johdanto

Pelin tarkoituksena on paljastaa Merlinin muistissa

oleva salainen numerokoodi.

## Alkuvalmistelut

Paina näppäintä New Game ja seuraavaksi näppäintä 6. Lamput 0 ja 10 alkavat vilkkua ja nyt voit valita koodin vaikeusasteen. Koodiin voit valita numeroita yhdestä yhdeksään. Mitä enemmän numeroita, sen vaikeampi koodi.

Esimerkki: Valitset nelinumeroisen koodin ja painat siis näppäintä 4. Merlin valitsee ratkaistavaksi mielivaltaisen nelinumeroisen luvun.

## Pelin Kulku

Salainen koodi selvitetään näppäilemällä koneeseen systemaattisesti koodivaihtoehtoja. Edelleen on tarkoitus selvittää koodi mahdollisimman vähin yrityksin. Voit myös merkitä yrityksesi paperille.

Esimerkki: Jos valitsemasi koodi on nelinumeroinen, näppäilet koneeseen neljä numeroa arvauksesi mukaan. Merlin vertaa arvaustasi salaiseen koodiinsa ja ilmoittaa onnistumisesta tai epäonnistumisesta.

**a)** Jos arvaamasi luku on oikea, kuuluu voittomerkki ja koodin valot syttyvät vilkkumaan.

**b)** Mikäli osa arvaamista luvuista on väärin, ilmoittaa Merlin siitakin äänimerkillä ja valomerkeillä.

Jos yksikään arvauksesi luvuista ei ole oikein vilkkuu lamppu 10. Merlin ilmoittaa jokaisen oikean ja oikeassa paikassa olevan luvun vilkkuvalla valomerkillä.

Numero, joka on oikea mutta sen sijainti on väärä, ilmaistään jatkuvasti palavalla valolla. Valomerkit alkavat lampusta 1. Ne eivät kuitenkaan kerro mikä numeroista on oikein ja mikä oikealla paikalla.

Ne kertovat ainoastaan oikeiden numeroiden ja oikeiden paikkojen lukumäärän.

Esimerkki: Merlinin muistissa on koodi 9, 2, 4, 2.

**a)** Arvauksesi on 1, 3, 5, 7. Lamppu 10 syttyy ei yhtään oikein.

**b)** Arvauksesi on 1, 2, 3, 4. Lamppu 1 syttyy vilkkumaan ja lamppu 2 palaa tasaisesti.

Lamppu 1 kertoo Sinulle, että yksi luvuista on oikein ja oikeassa paikassa. Lamppu 2 kertoo, että kaksi luvuista on oikein (2 ja 4).

**c)** Arvauksesi on 4,2,2,9. Valo 1 vilkkuu ja valot 2,3 ja 4 palavat tasaisesti. Tämä kertoo Sinulle, että arvauksessasi on yksi numero oikeassa paikassa ja kolme muuta oikein, mutta väärissä paikoissa.

**d)** Arvauksesi on 9, 2, 4, 2. Valot 1, 2, 3 ja 4 vilkkuvat. Koodi on selvitetty ja Merlin ilmoittaa siitä myös äänimerkillä.

Painamalla näppäintä Same Game voit toistaa pelin — sama koodi on edelleen Merlinin muistissa.

Kun näppäintä Same Game on painettu, ilmoittaa Merlin myös koodin selvitykseen käytettyjen yritysten

lukumäärän vilkuttamalla hetken verran vastaavaa valoa. Merlinin muistiin mahtuu kymmenen koodiarvausta. Ystäväsi kanssa voit pelata painamalla Same Game-näppäintä ja antamalla ystäväsi yrittää saman koodin selvittämistä.