

AIDE JABIRU

Les règles du jeu

[Un master mind de 6 lettres...](#)
[et 26 coups \(ou moins...\)](#)

Les fenêtres

[1.Bureau](#)
[2.Clavier](#)
[3.Dictionnaire](#)
[4.Journal / Définitions / Préférence son / Aide en direct](#)

La stratégie

[Techniques de base](#)
[Le score](#)
[Les aides](#)
[Zygoma](#)

[Enregistrement](#) [formulaire](#)

[Mises à jour](#)

[Anagram6](#)

Un mastermind de six lettres.

JABIRU est un jeu de lettres du type Master Mind.

Le but est de trouver un nom commun singulier de six lettres choisi par un partenaire, en l'occurrence votre ordinateur. Pour cela, vous devez poser d'autres mots de six lettres. Le partenaire compare les deux mots et indique alors le **nombre de lettres identiques et en bonne position**.

Ex : nom à trouver : J A B I R U
mot posé : C A R E N E 1 (le A)

Ex : nom à trouver : J A B I R U
mot posé : C H A U D E 0

Ex : nom à trouver : J A B I R U
mot posé : B A T I R A 3 (A, I, R)

Le mot que vous devez trouver ne peut être qu'un **nom commun singulier**, les noms composés étant exclus. Pour trouver le **nom** que votre ordinateur a choisi, vous pouvez lui poser n'importe quel **mot** de six lettres, qu'il s'agisse de noms propres, de mots composés, d'adjectifs, de formes conjuguées.

et 26 coups (ou moins...)

et 26 coups (ou moins...).

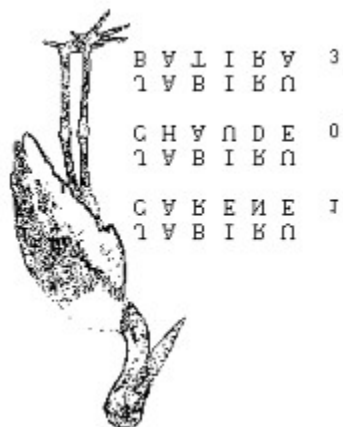
Pour trouver le nom recherché, vous pouvez poser 26 mots au maximum. Mais ce nombre diminue d'un coup à chaque fois que vous utilisez plus de 13 mots pour trouver un nom, c'est-à-dire à chaque fois que vous dépassez la première colonne de treize coups. A la recherche suivante, la deuxième colonne du [bureau](#) affiche une case bloquée.

Cette deuxième colonne a donc tendance à être encombrée et seul un "**jabiru**" permettra de libérer une place (vous en gagnez un tous les 10 000 points, voir [score](#)).

Une même partie comporte donc autant de recherches de noms qu'il vous est possible d'en trouver. Lorsque vous avez trouvé un nom, cliquez dans le cadre des [lettres entourées](#).

| | | |
|---|---|---|
| 3 | 5 | 1 |
| 4 | | |

4: Journal / Definitions
3: Dictionnaire
5: Classe
1: Buisson



M - - - - -

0

S A I S O N ?

2000 96 0

(M) A I S O N 1

S A I S O N 0

[Les règles du jeu](#)

[Un mastermind de 6 lettres...](#)
[et 26 coups \(ou moins...\)](#)

[Les fenêtres](#)

[1.Bureau](#)
[2.Clavier](#)
[3.Dictionnaire](#)
[4.Journal / Définitions](#)

[La stratégie](#)

[Techniques de base](#)
[Le score](#)
[Les aides](#)
[Zygoma](#)

[Enregistrement](#) [formulaire](#)

[Mises à jour](#)

[Anagram6](#)

Saisie au clavier

Tapez une lettre sur le clavier de votre ordinateur après avoir sélectionné le mot entier ou la/les lettres à changer dans le cadre de saisie.



Vous pouvez sélectionner une lettre du cadre de saisie en cliquant dessus. Un double clic sélectionne tout le mot.

Bouton droit

Vous pouvez saisir un mot avec le bouton droit de la souris à partir des mots déjà posés (sur le bureau):

- un clic sur une lettre l'affiche de nouveau en bonne place;
- un clic à droite ou à gauche du mot affiche tout le mot.

(Cette même action est obtenue avec le bouton gauche à gauche du mot, lorsque le curseur se transforme en flèche verticale).

Un clic avec le bouton droit dans un nom du dictionnaire l'affiche dans le cadre de saisie du bureau.

Bouton gauche

Un **clic** sur une lettre du bureau la **raye**, un **double clic** l'**entoure**. Une lettre rayée est considérée comme éliminée, une lettre entourée est une lettre trouvée. (Le clavier récapitule les lettres trouvées et éliminées.) Un clic sur une lettre rayée enlève le trait, un double clic sur une lettre entourée enlève le cercle.

[Alt] + simple clic sur une lettre effectue la même action que le double clic.

L'ordinateur contrôle certaines erreurs: il est impossible d'entourer une lettre d'un mot dont le nombre de lettres bonnes est nul et il est impossible d'entourer une lettre déjà rayée (dans la même colonne).

Un **clic sur le chiffre** suivant le mot raye toutes les lettres du mot si celles-ci sont nécessairement éliminées. La même action est obtenue par le bouton [?] ou la touche [Entrée] actionnés de nouveau après que l'ordinateur a affiché le mot suivi du nombre de lettres.

[Ctrl] + clic sur un mot du bureau ou du dictionnaire permet d'obtenir sa définition.

Bureau.



Le **cadre de saisie** permet de poser un mot. Pour ce faire, vous avez trois possibilités:

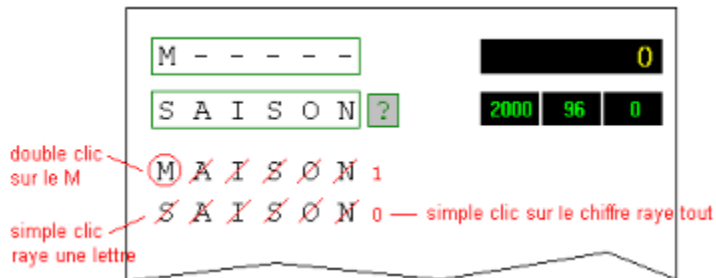
- 1/ taper les lettres sur le clavier;
- 2/ utiliser la fenêtre clavier;
- 3/ utiliser le bouton droit de la souris.

Puis cliquez sur le bouton [?] (ou tapez [Entrée]).

Le cadre supérieur en haut à gauche affiche **les lettres entourées**. Cliquez dedans pour:

- 1/ recopier ces lettres dans le cadre de saisie situé au-dessous;
- 2/ chercher un autre nom lorsque vous avez trouvé (les six bonnes lettres clignotent).

Les cadres noirs situés en haut à droite détaillent le score. Le bouton gauche de la souris permet de rayer ou d'entourer les lettres.



Clavier.

La fenêtre intitulée clavier permet par un **cl**ic d'afficher une lettre à la bonne place dans le cadre de saisie de la fenêtre principale.

Un chiffre vertical cliqué affiche un "-". La case [-] en affiche six.

Le clavier vous permet aussi de récapituler les lettres trouvées et éliminées. C'est également un outil stratégique puisque les lettres sont classées par ordre décroissant de probabilité (calculé à partir de tous les noms communs de six lettres que compte la langue française).

Le bouton [??????]

De plus, vous pouvez demander un mot ne comportant que des lettres nouvelles aux places que vous recherchez encore en cliquant [?????]. Cette aide vous coûte 100 points.

Le bouton [R 1]

Enfin, lorsque vous avez posé un mot, que la réponse est positive, mais que vous ne savez diable comment éliminer les lettres pour trouver la bonne, vous pouvez demander une forme comportant une lettre de ce mot, avec toutes les autres déjà rayées ou trouvées (voir 2° technique de base) en cliquant [R 1]. Cette aide vous coûte également 100 points.

Le bouton [+] modifie l'affichage.

Dictionnaire.

La fenêtre **Dictionnaire** affiche la liste de tous les noms communs de six lettres correspondant à votre niveau de jeu. Les boutons [**>**] ou [**<**] permettent de choisir l'ordre alphabétique inverse ou normal.

Vous pouvez vous déplacer dans le dictionnaire en utilisant la barre verticale ou les flèches du clavier. Vous pouvez également taper une lettre pour accéder directement aux mots commençant par cette lettre.

Ctrl + clic dans un nom du dictionnaire affiche sa définition.

Un clic avec le **bouton droit** affiche le nom dans le cadre de saisie de la fenêtre principale.

La fenêtre **Dictionnaire** peut aussi servir d'**aide** dès que vous avez trouvé 4 lettres. Le bouton [**?**] apparaît en bas et permet d'obtenir la liste de tous les noms comportant les lettres trouvées en bonne place. Naturellement, cette recherche dans le dictionnaire vous coûte cher: 1000 points. Mieux vaut donc essayer de trouver le début ou la fin du mot pour utiliser le dictionnaire normal ou inverse.

La fenêtre **Dictionnaire** affiche tous les **noms** (plus de 5000 au niveau expert). Le fichier des **mots** comporte quelque 25000 formes. Il n'est pas consultable directement mais est consulté par l'ordinateur pour vérifier l'existence des formes que vous proposez.

[Journal / Définitions / Préférence son / Aide en direct](#)

Les fenêtres [Journal / Définitions / Préférence son / Aide en direct](#) sont sélectionnées grâce aux boutons situés à droite. Le premier bouton (+/-) permet d'agrandir ou de réduire la taille des fenêtres en résolution 800 x 600.

Le **journal** consigne le bilan des actions effectuées.

Une autre fenêtre affiche les **définitions** obtenues à partir de **[Ctrl] + clic** sur un mot du bureau ou du dictionnaire. Cette définition est complète si le mot est un nom, catégorielle dans le cas contraire. Le fichier comporte tous les mots de six lettres du Larousse (1988), du "Petit Robert 1"(1978) et du "Littré" (y compris les formes conjuguées et accordées). L'erreur de saisie étant trop humaine, n'hésitez pas à me signaler les formes erronées.

Les exemplaires non enregistrés sont limités aux définitions des mots commençant par A.

Techniques de base.

Comme la place des lettres compte dans Jabiru, il y a deux procédures majeures pour trouver la bonne lettre.

1/ Les mêmes lettres sauf une.

Comme premier mot, je pose MAISON. L'ordinateur me répond qu'il y a une lettre en bonne position. Je pose ensuite RAISON.

MAISON 1

RAISON 1

Ce n'est donc ni le M ni le R puisque si c'était le M, la réponse serait 0 et si c'était le R, la réponse serait 2. Je raye M et R et Je pose RAISIN.

MAISON 1

RAISON 1

RAISIN 0

C'était donc le O que je peux entourer puisque toutes les autres lettres sont éliminées :

MAISON 1

RAISON 1

RAISIN 0

2/ Une lettre du mot, toutes les autres éliminées ou trouvées.

Je continue l'exemple précédent en posant un mot ne comportant que des lettres nouvelles aux cinq places non encore découvertes.

MAISON 1

RAISON 1

RAISIN 0

POSAIT 1

RAISIT n'existe pas, dommage.

MAISON 1

RAISON 1

RAISIN 0

POSAIT 1

SAISIT 1

Cela peut très bien être le S. Eliminons-le en suivant la première procédure appliquée à MAISON.

MAISON 1

RAISON 1

RAISIN 0

POSAIT 1

SAISIT 1

SAISON 1

Ce n'était donc pas le S, puisque ce mot comporte déjà la bonne lettre O. C'était donc bien le T en 6^e position.

MAISON 1

RAISON 1

RAISIN 0

POTAIT 1

SAISIT 1

SAISON 1

Le nom que je dois trouver se termine donc par OT.

Voir aussi clavier, bouton gauche.

Score.



Vous avez un forfait de 2000 points par partie, qui s'affiche dans le premier cadre. Le coût des aides est prélevé sur ce forfait.

Le deuxième cadre affiche le **bonus temps**. Vous gagnez 60 secondes par coup de la première colonne.

Vous gagnez un **jabiru** tous les 10 000 points. Le nombre de jabirus en réserve est affiché à droite du cadre des lettres entourées. Un jabiru permet de libérer un coup de la deuxième colonne si cela est nécessaire. Il permet également d'obtenir une aide lorsque le forfait est insuffisant.

Les aides.

1/ Celles qui coûtent.

Pour aller le plus vite possible, vous avez intérêt à poser des mots ne comprenant pas de lettres déjà éliminées dans les colonnes non trouvées. C'est facile en début de recherche puisque vous avez très peu de lettres éliminées. Par la suite, vous pouvez demander un mot ne comportant que des lettres nouvelles dans les colonnes que vous recherchez encore en cliquant [??????] dans la fenêtre clavier. Cette aide vous coûte **100 points** mais vous fait gagner du temps.

Et dans le cadre de la deuxième technique de base, vous pouvez avoir recours à **[R 1]**. Il faut évidemment avoir d'abord rayé ou entouré au moins une lettre par colonne. Cette aide vous coûte **100 points** mais vous fait également gagner du temps.

Le Dictionnaire peut aussi vous aider dès que vous avez trouvé 4 lettres. Le bouton [?] apparaît en bas et permet d'obtenir la liste de tous les noms comportant les lettres trouvées en bonne place. Naturellement, cette recherche dans le dictionnaire vous coûte cher: **1000 points** mais vous fait gagner du temps et des coups.

2/ Celles qui ne coûtent rien.

Le Dictionnaire normal ou inverse est une aide précieuse et gratuite lorsque vous avez la chance de trouver le début ou la fin d'un mot. Cliquez dans le cadre des lettres trouvées en bas du dictionnaire, la recherche se fait automatiquement.

La fenêtre clavier permet souvent de gagner du temps puisque les lettres à tester apparaissent en clair, et par ordre décroissant de probabilité: autant commencer par tester les lettres les plus probables.

Zygoma.

L'option zygoma modifie la stratégie du jeu et le rend plus facile : un deuxième chiffre vous est donné en plus du nombre de bonnes lettres bien placées, celui du nombre de bonnes lettres mal placées.

A vous de voir...

Formulaire

(utilisez le menu Fichier / Imprimer la rubrique)

Enregistrement de JABIRU 1.6.1

Date :

Nom/Prénom :

Adresse :

.....

N° Tél. : N° Fax :

E-mail. (merci de vérifier minuscules/majuscules) :

Votre configuration matérielle (processeur, écran, système) :

Comment et où avez-vous eu cette version de JABIRU ?

Indiquez vos critiques-commentaires-remarques-suggestions-désirs (j'ai horreur moi aussi de remplir des formulaires, merci de faire un effort pour cette rubrique, sans doute la plus importante puisqu'elle me permet de faire évoluer le logiciel). Si vous acceptez de tester une future version bêta, merci de le préciser :

.....
.....
.....
.....
.....

Option choisie :

☐ option 1: 30F Je récupérerai moi-même les mises à jour éventuelles (cd magazines, web, etc.). Je souhaite recevoir mon code d'enregistrement [a] par courrier électronique (e-mail ci-dessus) ou [b] par la poste (+ une enveloppe timbrée jointe).

☐ option 2: 50F Je souhaite recevoir mon code d'enregistrement et la prochaine mise à jour majeure
[a] par courrier électronique, prévenez-moi de la sortie des futures versions (e-mail ci-dessus)
[b] sur disquette par la poste

☐ + ____ F (15 F par mise à jour supplémentaire souhaitée sur disquette).

☐ + Anagram6 version shareware sur disquette : + 15F.

Paiement

☐ par la poste : joignez à ce formulaire votre contribution en francs français (ou en euros) : liquide y compris une bonne bouteille, timbres, chèque bancaire, ou mandat-poste international si vous vous trouvez en Belgique, en Suisse, au Québec ou au Canada. Renvoyez le tout à : Michel Buttet 47, rue du Borrégo 75020 Paris. Courrier électronique : merci d'envoyer le formulaire à buttet@wanadoo.fr et d'en faire suivre la copie accompagnée du paiement.

☐ en ligne, par carte de crédit : tous renseignements sur <http://perso.wanadoo.fr/jabiru/> (Option 2a uniquement)

☐ Licence gratuite pour les membres de l'AFAS.



Enregistrement

JABIRU est un logiciel distribué sur le mode du shareware. Vous pouvez le copier et le distribuer librement à condition d'y joindre tous les documents annexes.

Garantie: comme tout logiciel, Jabiru vous est livré en l'état. Merci de me rapporter toute anomalie de fonctionnement.

Si vous l'utilisez, je vous demande en échange de m'envoyer le formulaire d'enregistrement et 30F. A réception, vous recevrez votre code d'accès aux définitions.

Encouragez le Shareware. Demandes de renseignements et suggestions sont les bienvenues.

Michel Buttet
47, rue du Borrégo
75020 Paris
Tél. 01 43 64 62 24
buttet@wanadoo.fr
<http://perso.wanadoo.fr/jabiru/>

Mises à jour

Vous pouvez obtenir la dernière mise à jour par téléchargement sur le site web de Jabiru :
<http://perso.wanadoo.fr/jabiru/>

Vous pouvez également recevoir la disquette de la dernière version (15F, voir [enregistrement](#)).

Si vous êtes enregistré, votre n° de série permet un nombre de mises à jour illimité. Je ne refuse pas les contributions volontaires à l'occasion d'une nouvelle version... mais je ne souhaite pas passer du temps à vérifier des dates d'enregistrement.

Association Française des Auteurs de Sharewares

Vous pouvez visiter ce site pour mieux connaître l'AFAS, à laquelle j'adhère, ou pour télécharger des sharewares français : <http://www.pratique.fr/afas>

Vous pouvez aussi consulter le fichier [Afas.hlp](#).

Le principe du shareware est assez simple. L'utilisateur se procure une version en libre essai d'un logiciel.

Si le celui-ci correspond à ses besoins, et s'il souhaite l'utiliser régulièrement , il s'enregistre auprès de l'auteur, en lui achetant la version complète.

L'utilisateur peut ainsi tester tranquillement le logiciel avant de l'acheter, il ne risque donc pas d'être déçu de son achat. De plus, il bénéficie de prix très inférieurs aux logiciels du commerce. Enfin, il peut communiquer directement avec l'auteur pour un support technique efficace.

Encouragez ce mode de distribution !

Anagram6

Mon autre jeu ! Toujours en shareware, au même prix.

L'ordinateur affiche soit un mot de six lettres, soit six lettres dans l'ordre alphabétique, à vous de trouver son ou ses anagrammes. Pour vous aider, vous pouvez demander une définition ou une lettre. A mesure que votre score augmente, les mots deviennent plus difficiles... 25000 formes, 5000 définitions complètes, y compris celles du Littré.

Vous pouvez obtenir la dernière mise à jour par téléchargement sur le site web de Jabiru :
<http://perso.wanadoo.fr/jabiru/>

Vous pouvez également recevoir la disquette de la dernière version (15F, voir [enregistrement](#)).

