

Contents

[The challenge](#)

[The pieces](#)

[The menu:](#)

[Game](#)

[Help](#)

[Tips and Tricks](#)

[Instructions en français...](#)

The Challenge...

CornerStone is a deceptively simple puzzle that will leave you, well, puzzled. In fact, the only complicated thing about it is *solving* it...

Here's how it works:

The board is composed of two wheels that overlap each other. Each wheel shares three game pieces. By rotating successively one wheel and then the other, you quickly end up with a colorful - although not very orderly - mosaic.

The Challenge, if you feel up to it, is to put things back in the neat, clean way the board was in the first place, before you started messing it up...

To manipulate a wheel, click on it with either the left or right mouse button, depending on the direction you want it to rotate: the left button will rotate the wheel clockwise, while the right one will rotate it - yes, you guessed it - counterclockwise (every click will rotate the wheel sixty degrees in the desired direction). The pointer is designed as a mnemonic to help you remember which button rotates the wheel in which direction. You will quickly get used to it anyway.

To get started, just choose Game|Scramble on the menu bar. After that, you're on your own!

The Pieces

There are two different kinds of pieces that are moved around in the puzzle:

One looks like a chubby triangle:



The other looks like a skinny rectangle:



The two wheels share two triangles flanking one rectangle at all times. This "common area" is used to exchange pieces between wheels, and orient them so that the colors point in the proper direction. It also entails that every time you want to move a piece from one wheel to the other, you must take two other pieces with it. Inconvenient, isn't it?

The Menu

The menu bar has the following items:

- Game
- Help!

Game Menu Item

The Game menu item presents the following options:

- Game|Scramble will do exactly as it implies: it will turn the puzzle into a jumble of colors. You can then try to solve the puzzle - without resorting to the next menu choice...
- Game|Unscramble will relieve you of the responsibility of putting things back in their place by doing it for you. It does not *solve* the puzzle, mind you (meaning you won't see the solution from where you left off), it just resets the board to its original state.
- Game|Save is a handy feature that lets you store a game, so that you can revert to it at a later time. The information is saved in a file called `CSTONE.SAV` in the current directory. Only one game can be saved at a time. If you save another game, the previous one will be erased. If the file does not exist, it will be created.
- Game|Restore lets you load a previously saved board. You can then pick up where you had left off. If the file does not exist, you will simply get an error message.
- Game|Exit closes CornerStone to let you do something more interesting - like work, or walk the dog in the rain.

Help! Menu Item

The Help! menu item presents the following options:

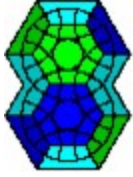
- Help!|Help launches this help file. But of course, you already knew that...
- Help!|About... contains vital information on how to register (please! please!) the program. It also displays the version number of the copy you have obtained.

Tips and Tricks

Here are a few thoughts that you might find useful:

- *DON'T TRY TO SOLVE ONE WHEEL AND THEN THE OTHER*
Solving the puzzle does require that you follow a logical progression, but that is not how this is done. Try solving the top and bottom and work your way toward the middle of the board...
- *REMEMBER THAT, AS YOU PROGRESS, THINGS GET MORE COMPLICATED*
The first steps of the puzzle are easy - you have lots of room to manoeuvre. But as you get closer to the end, you have to use longer sequences of moves to get things done.
- *USE GAME|SAVE AND GAME|RESTORE*
Before trying a long sequence of moves, save your game. You can then compare the effects of different sequences on the same situation by restoring after each sequence. And, of course, if you make a wrong turn and scramble everything again, you can undo your mistake.
- *PLAY TWO GAMES AT THE SAME TIME*
Nothing keeps you from starting two instances of the game and play them side by side. The strategy is that you play on one board, and keep the other unscrambled to test a given sequence of moves and its effect on the pieces, and then applying the correct sequence to the first puzzle.
- *REMEMBER THAT IF I FOUND THE SOLUTION, YOU CERTAINLY CAN!!!*

The Board



This is the playing board of the CornerStone puzzle. It consists in a number of pieces forming two wheels. Three of the pieces belong to both wheels at the same time. The colors on every piece indicates its proper position and orientation. Because the colors outside the two wheels as well as their centers *never* change, every piece can have only one correct position and orientation.

Underneath the playing board is a move counter. It only starts counting your moves when you choose Game|Scramble from the menu.

The Pointer



The CornerStone pointer is designed to provide a reminder of which mouse button makes the wheel rotate in which direction: the left arrow points clockwise, and so the left mouse button makes the wheel turn clockwise.

Contenu

[Le défi](#)

[Les pieces](#)

[Conseils et Trucs](#)

[Le menu:](#)

[Game](#)

[Help](#)

[Instructions in English...](#)

Le Défi...

CornerStone peut paraître inoffensif à première vue, mais il ne faut jamais se fier aux apparences. Le concept est très simple, mais la solution, elle...

Voici comment le programme fonctionne:

La planche de jeu est composé de deux roues qui s'embriquent l'une dans l'autre. Ces roues contiennent plusieurs pièces de jeu, et trois de ces dernières appartiennent aux deux à la fois. En faisant tourner successivement une roue, puis l'autre plusieurs fois, on finit par obtenir une mosaïque colorée, bien que plutôt désordonnée.

Le Défi, bien entendu, est de réarranger toutes les pièces et les couleurs pour retrouver l'arrangement du début.

Pour manipuler une roue, il suffit de placer le curseur n'importe où sur celle-ci et de cliquer avec soit le bouton gauche (pour faire tourner la roue dans le sens des aiguilles d'une montre), soit le droit (pour la faire tourner dans le sens inverse). Chaque mouvement de la roue la fera tourner de soixante degrés dans un sens ou dans l'autre. Le curseur fait aussi office d'aide-mémoire pour rappeler quel bouton fait tourner dans quel sens. De toute façon, on s'y habitue rapidement.

Pour débiter, sélectionnez l'item Game|Scramble du menu. Mais après, il faudra vous débrouiller seul!

Les pièces de jeu

Il y a deux différentes sortes de pièces mobiles dans le jeu:

Une ressemble à un triangle trop gras:



L'autre ressemble à un rectangle trop maigre:



Les deux roues se partagent toujours deux triangles entourant un rectangle. Ce "territoire commun" sert de région d'échange entre les roues, pour faire passer les pièces d'une roue à l'autre ou encore les faire pivoter pour que les couleurs pointent dans la bonne direction. Malheureusement, cela implique que chaque fois que l'on veut bouger une pièce, il faut déplacer deux autres pièces en même temps. Embêtant, n'est-ce pas?

Le Menu

Le menu comprend deux items:

- Game
- Help!

Item de menu Game

L'item Game contient les choix suivants:

- Game|Scramble mélange complètement les pièces de jeu. Ensuite, vous n'avez qu'à essayer de résoudre le casse-tête - sans utiliser le prochain choix sur le menu...
- Game|Unscramble fait ce que vous êtes supposé faire vous-même: il replace les pièces à leur endroit original. Il ne vous montrera cependant pas la solution (ce serait trop facile pour vous et trop difficile pour moi...!).
- Game|Save vous permet de sauvegarder une partie dans le fichier CSTONE.SAV, qui se trouve dans le même répertoire que le programme. Une seule partie peut être sauvegardée à la fois. Si vous en sauvegardez une autre, la précédente sera effacée. Si le fichier n'existe pas, il sera créé automatiquement.
- Game|Restore récupère une partie sauvegardée auparavant. Vous pourrez continuer à jouer au point où vous aviez arrêté. Si le fichier n'existe pas, un message d'erreur apparaîtra simplement à l'écran.
- Game|Exit termine le programme et vous laisse faire des choses plus ennuyeuses - comme travailler, ou faire prendre une marche au chien pendant un orage.

Item de menu Help!

L'item de menu Help! présente les options suivantes:

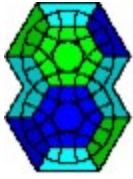
- Help!|Help lance ce fichier d'aide. Mais vous le saviez probablement déjà...
- Help!|About... contient de l'information essentielle sur la façon d'acheter le programme. Il affiche aussi le numéro de la version de la copie que vous avez en main.

Conseils et Trucs

Voici quelques remarques qui peuvent vous aider:

- **N'ESSAYEZ PAS DE COMPLÉTER UNE ROUE APRÈS L'AUTRE**
La solution du puzzle suit une progression logique, mais on ne doit pas s'y prendre de cette façon. Essayez plutôt de compléter le dessus et le dessous de la planche, et revenir vers le milieu où les roues se rencontrent...
- **SOUVENEZ-VOUS QUE PLUS VOUS AVANCEZ, PLUS C'EST COMPLIQUÉ**
Au départ, la progression est rapide - c'est normal, il y a plus de place pour manoeuvrer. Mais plus vous approchez de la fin, plus vous devez employer des séquences de mouvements longues et compliquées pour avancer.
- **UTILISEZ GAME|SAVE ET GAME|RESTORE**
Avant de commencer une séquence de mouvements expérimentale ou particulièrement compliquée, sauvegardez votre partie. Vous pourrez ainsi constater les effets de diverses séquences sur une même situation en récupérant votre partie avant chaque séquence. Et bien sûr, si vous vous trompez et mélangez tout le casse-tête par erreur, vous pourrez ainsi revenir en arrière...
- **JOUEZ DEUX PARTIES À LA FOIS**
Rien ne vous empêche d'exécuter deux parties du jeu en même temps. Voici comment tirer profit de la situation: vous placez les deux copies du jeu côte à côte, en jouant sur une copie et en gardant l'autre complétée pour y tester l'effet de certaines séquences de mouvements sur les pièces du jeu. Vous serez plus en mesure de choisir quelle séquence sera plus avantageuse à utiliser sur la première copie.
- **SOUVENEZ-VOUS QUE SI JE PEUX TROUVER LA SOLUTION, VOUS LE POUVEZ SÛREMENT AUSSI!!!**

La planche de jeu



Voici la planche du jeu CornerStone. Elle consiste en un certain nombre de pièces de jeu qui forment deux roues imbriquées. Trois des pièces appartiennent aux deux roues en même temps. Les couleurs sur les pièces déterminent l'emplacement et l'orientation qui lui est propre, puisque les couleurs à l'extérieur des roues et dans leur centre *ne changent jamais*.

En dessous de la planche de jeu se trouve un compteur de mouvements. Ce compteur n'est activé que lorsque l'option Game|Scramble est sélectionnée dans le menu.

Le Curseur



Le curseur du jeu a une forme destinée à fournir un aide-mémoire pour savoir quel bouton de la souris fait tourner les roues dans quel sens: ainsi, la flèche de gauche pointe dans le sens des aiguilles d'une montre, donc le bouton de gauche fera tourner la roue en ce sens.

