

Amsoft

WORDHANG

A word guessing game
using full colour graphics

---GH

Choose a letter:
Careful!

Guessed letters
DFGHJKL



by Bourne Educational Software

WORTGALGEN

Ein Wortratespiel mit Farbgrafiken

Wähle einen Buchstaben: Vorsichtig!

Geratene Buchstaben

von

Bourne Educational Software

- Kinder werden ermutigt, das Buchstabieren zu lernen.
- Hilft Kindern beim Lernen von oft vorkommenden Klangmischungen und Wortbildung.
- Das Verständnis bezüglich des Auftretens von Vokalen und Konsonanten wird erhöht.
- Verbessert die Buchstabierfähigkeit bei allen Altersgruppen.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

- Spaß für die ganze Familie, wenn jeder versucht, den anderen mit ungewöhnlichen Wörtern zu übertrumpfen.
- Beobachten Sie, wie sich der Gesichtsausdruck des Mannes verändert, wenn er erkennt, daß er bald hängen muß!
- Über den BES MONITOR können genaue Einzelheiten über die Leistungen jedes Einzelnen in Erfahrung gebracht werden.

- **Wörter von den Listen erscheinen auf dem Bildschirm in beliebiger Reihenfolge.**
- **Komplett mit erklärendem Büchlein.**
- **Für Schulunterricht geeignet.**

Für Kinder ab 5 Jahren.

WORTGALGEN

Das Programm wählt ein geheimes Wort, das als eine Reihe von Strichen erscheint. Es muß herausgefunden werden, um welches Wort es sich handelt, indem entsprechende Buchstaben gewählt werden. Wenn der gewählte Buchstabe im Wort vorkommt, erscheint er an der richtigen Stelle. Das allmähliche Erscheinen des ganzen Wortes hängt davon ab, wieviel richtige Buchstaben gewählt werden.

Wenn ein gewählter Buchstabe nicht im Wort vorkommt, wird ein Teil eines Mannes gezeichnet. Er besteht aus nur zehn Teilen; nach zehn falschen Buchstaben hängt er am Galgen. Er kann nur durch Ihre Sprachgewandheit gerettet werden.

Das Programm kennt bereits über 250 Wörter. Sie können soviel Wörter wie Sie wollen hinzufügen. Ein Spieler kann gegen die Uhr oder gegen jemand anders spielen.

Falls es bei der Benutzung dieses Programms Probleme geben sollte, oder wenn Sie Vorschläge haben, die mit in das Programm einbezogen werden können, zögern Sie bitte nicht, sich an die Schneider Computer Division zu wenden.

2 Wortgalgen

WORTGALGEN PROGRAMMHINWEISE

BANDINHALT

WORTGALGEN

WH2

LISTE – 1

LISTE – 2

LISTE – 3

LISTE – 4

LISTE – 5

LISTE – 6

WORTLAGER

PROGRAMMHINWEISE/INHALT

EINLEITUNG 4

LADEN 4

DAS HAUPTPROGRAMM 5

1. Gebrauch der Wörter nacheinander 5

2. Gebrauch einer Liste im Speicher 5

Der Hauptbildschirm 6

3. Festsetzung einer zeitlichen Begrenzung 7

4. Laden einer neuen Liste 7

5. Nachschlagen der MONITOR-Ergebnisse 8

WORTLAGER – Aufstellen einer eigenen Liste 9

WEITERE BES-PROGRAMME 11

ÜBER DIESES BÜCHLEIN 13

EINLEITUNG

Diese Version des bekannten "Galgen"-Wortratespiels wurde extra so konzipiert, daß es für Lehrer, Eltern und Kinder im Klassenzimmer und zu Hause eine Hilfe bietet.

Es soll Kindern helfen, herauszufinden, wie Wörter aus Buchstaben aufgebaut werden. Dies umfaßt u.a. die Häufigkeit, mit der Buchstaben auftreten, den Gebrauch von Vokalen und oft vorkommenden Endungen wie "... en", "... ung", usw.

Das Programm ist so flexibel wie möglich. Es können Wörter verschiedener Quellen verwandt werden: entweder von Listen auf Band oder durch Eingabe von Wörtern eins nach dem anderen – diese Möglichkeit ist dann beliebt, wenn das Programm von zwei Kindern benutzt wird und eines wegsieht, während das andere ein Wort eingibt; daraufhin muß das erste Kind herausfinden, um welches Wort es sich handelt. Auf dem Band befinden sich auch sechs vorher aufgenommene Wortlisten; wie sie geladen werden, wird später beschrieben. Bei dieser Möglichkeit können von jeder Liste bis zu 50 Wörter gewählt werden. Schließlich gibt es die "WORTLAGER"-Möglichkeit, die das Einbeziehen von neuen Ausdrücken in das Programm ganz leicht macht. Beim WORTGALGEN-Spiel können auch Fremdsprachen benutzt werden.

Wie bei den meisten BES-Programmen auch, kehren Sie durch Drücken der ESCape-Taste zu den Hauptprogrammmöglichkeiten zurück. Drücken Sie einfach ESCape zwei Mal, wenn Sie zum Hauptmenü zurückkehren möchten.

LADEN

Drücken Sie CTRL und SHIFT und, während Sie diese Tasten heruntergedrückt halten, drücken Sie die

4 Wortgalgen

ESCAPE-Taste und lassen Sie sie wieder los. Dies richtet den Computer vor dem Laden neu ein. Die Kassette sollte dann mit dem Schild nach oben zeigend in den Datacorder (Kassettenrecorder) gesteckt und das Band zum Anfang zurückgespult werden.

Drücken Sie einfach CTRL und die kleine ENTER-Taste, danach drücken Sie die PLAY-Taste (SPIELEN) am Datacorder (Kassettenrecorder) und dann eine weitere beliebige Taste.

Das Programmladen dauert insgesamt etwa fünf Minuten. Nachdem das Laden beendet ist, zeigt das Programm ein paar Sekunden den Titel und das Copyright. Es sind keine weiteren Eingaben nötig, und das Programm geht automatisch zum Hauptmenü.

DAS HAUPTPROGRAMM

1. Wörter nacheinander eingeben

Diese Möglichkeit kann gewählt werden, wenn zwei oder mehr Personen WORTGALGEN spielen. Sie gestattet den Kindern, sich an den anderen zu messen.

Das Wort wird eingegeben – wobei der Gegner nicht hinschauen darf! Großbuchstaben können durch Benutzen von CAPS LOCK eingegeben werden; durch Ausschalten von CAPS LOCK können Kleinbuchstaben eingegeben werden (siehe Gebrauchsanweisung bezüglich einer Erläuterung der CAPS LOCK-Funktion). Die Eingabe des Wortes (und dann das Drücken von ENTER) bringt das Programm auf den Bildschirm.

2. Gebrauch einer Liste im Speicher

Bei dieser Möglichkeit setzt der Computer das Wort fest, das er von einer Liste im Speicher auswählt. Beim anfänglichen Laden des Programms wird LISTE-1 automatisch in den Speicher geladen. Andererseits kann eine andere Liste vom WORTGALGEN-Band

oder jede beliebige Liste, die im Rahmen des WORTLAGERS vorbereitet wurde, wie unter Möglichkeit 4 beschrieben, geladen werden.

Nachdem ein Name eingegeben wurde, kann dann eine Gruppe von Wörtern aus dem Menü ausgewählt werden. LISTE-1 stellt z.B. eine Auswahl vom Grundwortschatz deutscher Schulkinder dar und ist in sechs Altersgruppen aufgeteilt. Nachdem die entsprechende Gruppe gewählt (und ENTER gedrückt) wurde, erscheint das Programm auf dem Bildschirm, und Wörter aus der Gruppe werden in beliebiger Reihenfolge ausgewählt.

DER HAUPTBILDSCHIRM

Der Galgen wird zuerst gezeichnet, danach wird das zu erratende Wort in Strichform angedreht. Durch Drücken der entsprechenden Taste wird ein Buchstabe gewählt. Es ist nicht nötig, nach jedem geratenen Buchstaben ENTER zu drücken. Wenn richtig geraten wurde, erscheint der Buchstabe an der richtigen Stelle im Wort.

Wenn der Buchstabe mehr als einmal im Wort vorkommt, erscheint er an allen entsprechenden Stellen – dieser Buchstabe braucht nur einmal gewählt zu werden. Wenn der geratene Buchstabe jedoch falsch ist, wird ein weiterer Teil des Mannes gezeichnet.

Der Mann hat zehn Leben und wenn alle verloren sind und er ganz ist, muß er hängen! Nur durch Geschicklichkeit und Wortbaukenntnis kann er am Leben erhalten werden. Wenn das Wort erraten wird, bevor der Mann hängt, wird eine Melodie gespielt und dem Spieler wird gratuliert.

Wenn der Spieler meint, er habe das Wort erraten, kann er, um Frustration zu vermeiden, das ganze Wort auf einmal eingeben. Um von dieser Möglichkeit

Gebrauch machen zu können, die Taste z drücken. Aber Vorsicht – falsches Raten kostet drei Leben!

3. Festsetzung einer zeitlichen Begrenzung

Die Zeit kann auf zwischen 1 und 60 Sekunden begrenzt werden. Wenn keine zeitliche Begrenzung festgesetzt wird, hat man unbegrenzt viel Zeit, einen Buchstaben einzugeben. Wenn innerhalb der zeitlichen Begrenzung kein Buchstabe eingegeben wird, erscheint im erratenen Buchstaben-Kästchen ein %-Zeichen, und es wird ein falscher Tipp registriert. Nach dem Festsetzen der zeitlichen Begrenzung kehrt das Programm zum Menü zurück. Zum Zurückstellen auf 'Nichtbegrenzen der Zeit' diese Möglichkeit gebrauchen und für Nichtbegrenzung Null eingeben.

4. Laden einer neuen Liste

Um die Wortliste im Speicher zu wechseln, muß eine neue Liste geladen werden. Die neue Liste kann vom WORTGALGEN-Band stammen, oder es kann eine Liste sein, die bereits auf einem anderen Band durch WORTLAGER gesichert wurde.

Das Band in den Datacorder (Kassettenrecorder) stecken. Es ist zu beachten, daß, wenn eine neue Liste nur teilweise geladen wird, die Liste im Speicher evtl. gelöscht wird. Erst PLAY (Spielen) und dann eine beliebige Taste drücken, damit eine Liste der Wortlisten-Dateinamen, die sich auf dem Band befinden, erscheint. REWInd (Zurückspulen), Fast Forward (Schnell vor) und PLAY (Spielen) drücken, um das Band genau an die Stelle unmittelbar vor der gewünschten zu ladenden Liste zu bringen. Wenn dies geschehen ist, zwei Mal ESCape drücken, die PLAY-Taste (Spielen) und dann noch irgend eine Taste herunterdrücken. Die Liste wird dann geladen

– unter keinen Umständen darf die ESCape-Taste bedient werden, ehe nicht entweder "erfolgreich geladen" erscheint oder ein Fehler angezeigt wird. Im Falle des letzteren werden Sie zum Hauptmenü zurückgeführt.

Wenn das Laden erfolgreich war, die Leertaste drücken, um zum Menü zurückzukehren. Wenn die Liste nicht lädt, zuerst prüfen, ob sie sich an der richtigen Stelle befand.

Zurückspulen und erneut PLAY (Spielen) drücken. Nicht ESCape drücken – Sie würden sonst das Hauptprogramm verlieren und müßten neu laden. Wenn die gewünschte Liste nicht lädt, probieren Sie eine andere Liste.

5. Nachschlagen der Monitoregebnisse

Alle BES-Programme enthalten ein Leistungsaufzeichnungssystem, genannt MONITOR. Bei Gebrauch der Monitoreinrichtung können Lehrer, Eltern oder das Kind selbst sehen, wie gut eine Aufgabe gelöst wurde.

Jedes Mal, wenn nach dem Start des Programms aus dem Hauptmenü ein neuer Name eingegeben wird, wird eine neue Monitorunterlage geschaffen.

Die Einrichtung behält die Unterlagen der letzten sechs Kinder (nach Nummer sechs, wird Nummer sieben über Nummer eins, acht über zwei usw. aufgenommen).

Der WORTGALGEN-Monitor zeichnet den Namen des Spielers, die benötigte Zeit, die Wortquelle, die Anzahl der richtigen Wörter und die Zahl der 'Hinrichtungen' auf.

Eine genaue Analyse der in diesen Aufzeichnungen enthaltenen Informationen kann wertvolle Hinweise auf die Bedürfnisse und Leistungen jedes Kindes geben.

8 Wortgalgen

WORTLAGER

Das WORTLAGER-Programm, ein allgemeines Wortaufbereitungs- und -lagerprogramm, folgt unmittelbar nach den Wortlisten und wird durch Drücken von CTRL und der kleineren ENTER-Taste sowie durch Drücken der PLAY-Taste (Spielen) des Dataorders (Kassettenrecorders) und einer weiteren Taste geladen. Das Programm wird genauso wie das Hauptprogramm geladen.

Nachdem das Programm geladen wurde, wird das Menü wie folgt angezeigt:

1. AUFBEREITEN und/oder EINGABE

Dies bietet die Möglichkeit, neue Wortlisten, wie auf dem folgenden Bildschirm gezeigt, zu schaffen. Außerdem kann eine Liste Speicher aufbereitet werden. Sie wird wie in Möglichkeit (3) weiter beschrieben geladen. Der Aufbereiter gestattet die Schaffung oder Änderung von beliebigen Listen mit Hilfe der Tasten A bis Z und Löschen (Delete). Die Pfeiltasten rechts oben auf der Tastatur funktionieren wie folgt:

- | | |
|--------------------|---|
| “Rechter Pfeil” | zum Hauptmenü zurückkehren. |
| “Linker Pfeil” | zum Benutzen des Aufbereitungsmodus’ zur Eingabe eines neuen Wortes oder zur Änderung eines Wortes in der Aufbereitungszeile. |
| “Pfeil nach unten” | zur Eingabe des “Sicht”-Modus und zum Abrollen der Wortliste bis zum Ende. |
| “Pfeil nach oben” | zur Eingabe des “Sicht”-Modus und zum Abrollen der Wortliste bis zum Anfang. |

Die Wörter können gruppiert werden, indem ein %-Zeichen und der Gruppenname, der ausschließlich aus Buchstaben bestehen muß (keine Zahlen, Bindestriche, Leerstellen usw.) eingegeben werden. Ein Beispiel einer zulässigen Liste ist wie folgt:

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. %GRUPPEEINS | 7. ENGLAND |
| 2. AFRIKA | 8. NIEDERSACHSEN |
| 3. AMERIKA | 9. BAYERN |
| 4. FINNLAND | 10. %GRUPPEZWEI |
| 5. GRIECHENLAND | 11. ATLANTIK |
| 6. HESSEN | 12. |

Es ist zu beachten, daß die Zahl der Wörter in jeder Liste nicht 50 überschreiten darf; die Zahl der Gruppen innerhalb einer Liste sollte nicht 6 und die Zahl der Wörter innerhalb einer Gruppe nicht 10 überschreiten. Die Wörter können in Groß-/Kleinbuchstaben oder beiden eingegeben werden. Sie sind so einzugeben, wie sie im Hauptprogramm erscheinen sollen.

2. Eine Liste sichern

Nachdem eine Liste aufgestellt oder eine bestehende Liste justiert wurde, muß sie auf Band gesichert werden, damit sie später benutzt und ins Hauptprogramm geladen werden kann.

Es muß eine entsprechende Kassette in den Datacorder (Kassettenrecorder) eingelegt werden. Die Stelle, wo die Liste aufgenommen werden soll, sollte genauso wie im Abschnitt 4 beschrieben gefunden werden. Geben Sie Acht, daß Sie keine andere Datei überschreiben. Das Programm ist so konzipiert, daß dieser Vorgang einfach gemacht wird – PLAY (Spielen) und eine beliebige Taste drücken; das Band wird katalogisiert – alle aufgenommenen Karteien werden gelistet. Es ist deshalb leicht, das

Ende der letzten Datei, von wo ab die neue Liste aufgenommen werden kann, zu finden.

Wenn das Band an der richtigen Stelle steht, ESCape zwei Mal drücken, die RECORD (Aufnahme) und PLAY-Tasten (Spielen), danach eine weitere beliebige Taste auf dem Computer, runterdrücken; die Datei wird auf die übliche Weise, wie in der Gebrauchsanweisung beschrieben, aufgenommen.

Zur Prüfung, zum Menü zurückkehren und die Katalogmöglichkeit wählen. Das Band sollte zurückgespult werden. PLAY (Spielen) drücken; die Kartei sollte im Laufe des Abspielens auf der Katalogliste erscheinen.

3. Laden einer Liste vom Band

Diese Möglichkeit ist die gleiche wie im Hauptprogramm. Sie kann gewählt werden, wenn bestehende Listen zur Aufbereitung oder Justierung geladen werden sollen. Für weitere Einzelheiten siehe den Abschnitt unter dem HauptWORTGALGEN-Programm.

4. Katalogisieren eines Bandes

Benutzen Sie diese Möglichkeit, um den Inhalt eines Bandes zu prüfen oder um sicherzustellen, daß eine Liste richtig aufgenommen wurde.

5. Löschen einer Liste

Diese Möglichkeit klärt einfach den Speicher und gestattet das Laden oder Eintasten einer neuen Liste.

WEITERE BES-PROGRAMME FÜR DEN SCHNEIDER CPC464

Wortgalgen ist Teil einer Reihe von Mikrocomputerprogrammen, die von Bourne Educational Software

Ltd. herausgegeben wird, um das Lernen gleichzeitig leicht und unterhaltsam zu machen. Die Programme sind für den Gebrauch sowohl zu Hause als auch in der Schule gedacht und sind so konzipiert, daß Kinder der entsprechenden Altersgruppe sie leicht bedienen können, weil Dinge wie ESCape-Taste, um zu einem Menü der Programmmöglichkeiten zurückzukehren; <Leer>, um zum nächsten Bild zu gelangen und so weiter, häufig gebraucht werden.

Eine Eigenschaft, die den meisten BES-Programmen gemein ist, ist das BES-MONITOR-System, das dem Lehrer, den Eltern oder dem Kind Zugang zu den gemachten Eingaben erlaubt und so bestimmte Leistungen oder Problemgebiete erkennen läßt. Dies schließt nicht aus, daß bei gewissen Programmen ein einfacheres und sichtbares Punktesystem benutzt wird, das der Motivation dienen soll.

Die BES-Programme bedürfen größtenteils keiner weiteren Erläuterung und folgen ähnlichen Mustern. Die Kinder werden schnell mit neuen Programmen vertraut und können sie mit einem Minimum an Hilfe benutzen.

Uhrenmann

Dieses Programm hilft den Kindern, die Uhr kennenzulernen und eine Uhr zu stellen. Ein attraktives Punktesystem mit einem Mann und einer Leiter erhält das Interesse der Kinder aufrecht. Wahl von zwölf zunehmend schwieriger werdenden Stufen sowie die üblichen ansprechenden Geräusche, Farben und Monitoreinrichtung. (Alter 4-9 Jahre).

Lustige Zahlen

Ein Programm, das den Kindern hilft, Zahlen und Zählen zu lernen, auch wenn sie noch nicht lesen können. Ansprechende Grafik und Punktesystem

machen dieses Programm zum Favoriten der 3-5-Jährigen.

(Alter 3-5 Jahre).

Lustige Buchstaben

Ein Programm, das die Kinder lehrt, kleine und große Buchstaben sowohl auf dem Bildschirm als auch auf der Tastatur zusammenzupassen. Sie haben viel Spaß, wenn sie versuchen, das Krokodil davon abzuhalten, die Fische aufzufressen. Das Programm besitzt ansprechende Geräusche und Farben und Problem-buchstaben können zwecks weiterer Übung leicht bestimmt werden.

(Alter 3-6 Jahre).

ÜBER DIESES BÜCHLEIN

Die BES-Programme enthalten immer ein erklärendes Büchlein wie dieses; dies soll verschiedene Zwecke erfüllen. Erstens soll es die Ziele des Programms darlegen und Anleitung bezüglich der möglichen Programmanwendung, basierend auf der Erfahrung bei ausführlichen Klassenzimmer- und Haustests, geben. Zweitens ist es dazu gedacht, die Reihenfolgen im Programm zu erklären, weil die Zeit des Zugangs zum Mikrocomputer oft begrenzt sein kann. Drittens hilft das Büchlein, den umfangreichen Inhalt der BES-Programme voll auszunutzen, wenn vor, während oder nach deren Gebrauch auf dem Mikro in dem Büchlein nachgeschlagen wird.

"LISTEINS"

Gruppe eins	Gruppe zwei	Gruppe drei	Gruppe vier	Gruppe fünf	Gruppe sechs
7	8	9	Durchschnittsalter		12
Mann	Vogel	spielend	beinahe	beschreiben	beharrlich
warm	Teller	Kerker	Ausdruck	langsam	Diskretion
gut	Rutsche	Wand	Ratschlag	Hindernis	Maschine
Trommel	Mutter	Rind	Zweig	Ermutigung	beredt
Brot	Fenster	Besuch	beschwerlich	vermeiden	Belohnung
Schule	Stadt	warf	wollen	auskundschaften	kritzeln
Vater	Nacht	schwerer	Schrift	niemand	Rhythmus
Haus	haben	Sache	Untertasse	Schiedsrichter	Beet

"LISTEZWEI" – GESCHICHTE

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Herzog	Herzogin	Wilhelm	Otto
Thron	Dynastie	Parlament	Pfeil
Turm	Schlacht	Burg	Krieg
Prinzessin	Krone	Burggraben	Gefangennahme
Verteidigen	Heinrich	Prinz	Palisade
Ritter	Bergfried	Friedrich	herzoglich
Karl	Titel	Hof	Herrschaft
Hofnarr	Schaden	Attacke	Gerichtsbarkeit
Mut	Fehde	Belagerung	Invasion
Wachturm	Zinnen	Angriff	Edelstein

"LISTEDREI" – ERDKUNDE

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
England	Stadt	Bauwerk	Frankreich
Bach	Schottland	Land	Hauptstadt
Dom	Hotel	Hecke	Asien
Busch	Plantage	Niedersachsen	Neger
Kalkstein	Ort	Ernte	Europa
Westen	Osten	Dschungel	Strom
Afrika	Deutschland	Amerika	Irland
Breitengrad	Landgebiet	Anbauen	Norden
Indien	Klima	Golf	Meer
Kanal	Australien	China	Ozean

"LISTEVIER" – MATHE

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Quadrat	Aufgabe	Teilen	Wurzel
Halb	Addieren	Pythagoras	Gleichseitig
Winkel	Zirkel	Linie	Mittelpunkt
Diagonale	Kreis	Rechnen	Multiplikation
Abziehen	Teilung	Zwei	Drei
Radius	Meter	Dreieck	Rhombus
Zeichendreieck	Bruch	Produkt	Divisor
Mitte	Rechteck	Malnehmen	Kubik
Zentimeter	Zahl	Summe	Liter
Punkt	Vielfaches	Doppelt	Mittelwert

"LISTEFUENF" – TRANSPORT

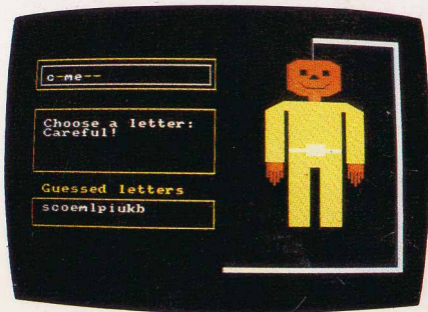
Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Auto	Eisenbahn	Rad	Geschwindigkeit
Tunnel	Kanal	Pferd	Flugzeug
Meilen	Kilometer	Flug	Tandem
Rucksack	Reisebus	Kahn	Strom
Reifen	Motor	Flughafen	Treibstoff
Boot	Himmel	Dampf	Gehsteig
Lastwagen	Bus	Strecke	Wagen
See	Weg	Fahrrad	Diesel
Lokomotive	Benzin	Schiff	Passagier
Segelflugzeug	Verkehr	Autobahn	Ziel

"LISTESECHS" – SPORT

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Rugby	Klub	Tauchen	Rudern
Stadion	Ball	Lauf	Rennen
Schiedsrichter	Schlagball	Tennis	Ziel
Squash	Laufen	Bunker	Schwimmen
Tor	Korball	Segeln	Ring
Gewichtheben	Halle	Gymnastik	Boot
Wandern	Klettern	Bahn	Federball
Foul	Leichtathletik	Tischtennis	Skilaufen
Netz	Berg	Boxen	Dinghi
Bowling	Golf	Sprigen	Kurs

“Es gibt für Mikrocomputer unzählige Galgen-Programme, aber Wortgalgen ist die Luxusausgabe aller dieser Programme.”

Acorn User



"Hangman programs proliferate for every micro, but Wordhang is the Rolls-Royce of them all."

Acorn User

BES

Bourne House, The Hundred,
Romsey, Hampshire, SO5 8BY
Tel: Romsey (0794) 523301

AMSOT

Brentwood House, 169 Kings Road,
Brentwood, Essex, CM14 4EF