

DES CHIFFRES ET DES LETTRES ELECTRONIQUE

MANUEL D'INSTRUCTIONS



LG1010FR

LEXIBOOK

INTRODUCTION

Félicitations ! Vous venez d'acheter le jeu « DES CHIFFRES ET DES LETTRES ELECTRONIQUE » version Deluxe de Lexibook.

Comme la première version électronique, le jeu « DES CHIFFRES ET DES LETTRES ELECTRONIQUE » est entièrement basé sur l'idée originale du jeu télévisé de France 2. Ce jeu a été conçu suivant les règles strictes de l'émission pour vous procurer des heures de détente et de divertissement.

- Ce produit contient une large base de données permettant de jongler avec des mots précis et complets.
- Une unité du jeu « DES CHIFFRES ET DES LETTRES ELECTRONIQUE » peut être connectée à une seconde unité pour permettre à 2 joueurs de s'affronter dans une compétition face à face. Le meilleur sera récompensé par des points et pourra inscrire son nom sur la liste des meilleurs scores.
- Pour garantir l'optimisation de ce jeu, assurez-vous de lire attentivement toutes les instructions et de garder ce manuel précieusement pour une utilisation ultérieure.

La version Deluxe, c'est plus encore :

- La fonction « Challenge TV » vous permettra de jouer comme à la télévision.
- Un large écran LCD amélioré et un affichage haute résolution.
- Un design ergonomique assurant une meilleure prise en main et une plus grande facilité d'utilisation.
- Une plus grande capacité de jeux pour l'utilisateur avec le mode « compétition ».
- Et encore plus d'amusement...

SOMMAIRE

1. ALIMENTATION ET INSTALLATION DES PILES	4
2. LE CLAVIER	4
A. Disposition du clavier	4
B. Utilisation du clavier	5
3. DEMARRER L'APPAREIL	6
A. Allumer l'appareil	6
B. Extinction automatique	6
C. Mode 2 joueurs	6
D. Entrer votre nom	6
4. LES JEUX	7
A. Jeu des lettres	7
B. Jeu des chiffres	9
C. Enigme	12
5. COMMENCER A JOUER	13
A. Mode COMPETITION	13
B. Mode ENTRAINEMENT	13
C. Mode DEFIS / CHALLENGE TV	13
6. FONCTION EXPERT	15
7. MEILLEURS SCORES	16
8. MENU REGLAGES	16
A. Recherche d'un mot	17
B. Réglages de l'appareil	17
C. Réglages des jeux	18
9. GARANTIE	21
10. ENTRETIEN	21

1. ALIMENTATION ET INSTALLATION DES PILES

La version électronique Deluxe du jeu « DES CHIFFRES ET DES LETTRES ELECTRONIQUE » fonctionne avec 3 piles alcalines LR03.

REMARQUE: utiliser uniquement les piles spécifiées.

INSTALLATION DES PILES:

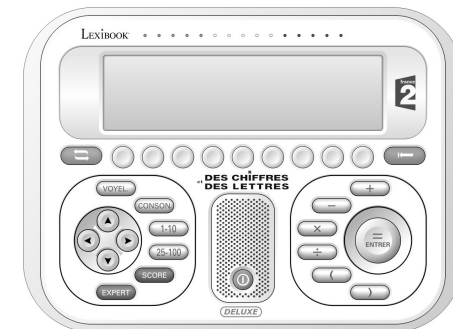
1. Ouvrir le compartiment des piles situé au dos de l'unité.
2. Installer les 3 piles alcalines LR03, en respectant la polarité des piles avec celle du compartiment.
3. Refermer le compartiment à piles.

Ne pas utiliser de piles rechargeables. Des piles ne doivent pas être rechargées. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés de l'unité. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée. Seuls des piles ou accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés.



















Si l'unité reçoit un choc électrostatique ou montre des dysfonctionnements, retirez immédiatement les piles du compartiment et replacez les. Cette opération vous permet d'effectuer le mode RESET sur ce produit.

2. LE CLAVIER

A. Disposition du clavier




B. Utilisation du clavier


-  Pour mettre en marche et arrêter l'appareil.
-  Pour recommencer une partie, revoir son résultat, voir les solutions ou vérifier les réponses. Depuis le menu général, donne accès au menu REGLAGES.
-  Pour voir les meilleurs scores.
-  Pour changer aléatoirement la position des lettres.
-  Pour effacer lettres ou nombres pendant le jeu.
 Pour retourner à l'écran précédent à la fin d'un jeu.
-  Pour sélectionner une lettre ou un chiffre/nombre.
-  Pour entrer des voyelles pendant un jeu.
-  Pour entrer les consonnes pendant un jeu.
-  Pour entrer les nombres de 1 à 10 pendant un jeu.
-  Pour entrer les nombres supérieurs (25, 50, 75, 100).
-  Pour entrer des parenthèses pendant le jeu des chiffres.
-  Pour entrer la division dans le jeu des chiffres.
-  Pour entrer la multiplication dans le jeu des chiffres.
-  - Pour entrer la soustraction dans le jeu des chiffres.
- Pour diminuer les valeurs dans le menu REGLAGES.
-  - Pour entrer l'addition dans le jeu des chiffres.
- Pour augmenter les valeurs dans le menu REGLAGES.
-  Pour déplacer le curseur.
-  Pour accéder aux activités. Aussi utilisé pour entrer 'égal'.
Le bouton RESET se trouve à l'intérieur du compartiment à piles.

3. DEMARRER L'APPAREIL

A. Allumer l'appareil

Après avoir installé les piles, vous pouvez allumer votre appareil en appuyant sur la touche  située au centre du clavier. Une animation de présentation du jeu « DES CHIFFRES ET DES LETTRES ELECTRONIQUE » s'affichera et l'appareil vous demandera d'inscrire votre nom.

B. Arrêt automatique

Votre jeu s'éteindra automatiquement après 3 minutes d'inactivité afin de conserver l'énergie des piles. Si l'appareil s'éteint, veuillez appuyer sur la touche  pour le réinitialiser.

La partie en cours sera annulée et vous devrez recommencer depuis le début.

La version Deluxe « DES CHIFFRES ET DES LETTRES ELECTRONIQUE » vous donne la possibilité de régler comme vous le souhaitez le laps de temps avant l'arrêt automatique de l'appareil (voir le menu REGLAGES).

C. Mode 2 joueurs

Lors de la mise en marche, l'appareil lancera automatiquement le mode 2 joueurs s'il reconnaît qu'une autre unité y est connectée par câble.

En mode 2 joueurs, vous pouvez uniquement jouer au mode compétition et les séquences de jeux peuvent être modifiées pour permettre différentes combinaisons. Par défaut, l'appareil est prédéfini pour suivre les règles de l'émission télé (voir le mode REGLAGES).

D. Entrer votre nom




Un écran composé de 4 lignes apparaîtra. La première ligne affichera « Nom » dans un cadre noir et à côté, le curseur clignotera en première position.

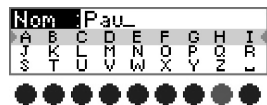
Les 3 lignes inférieures sont les lettres de l'alphabet. Par défaut, les 9 premières lettres sont sélectionnées par la barre de sélection. Vous devez à présent entrer les lettres de votre nom.




Pour cela suivez l'exemple ci-dessous. Entrons le nom de Paul Jean.

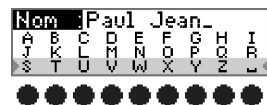
Nom	P								
A	B	C	D	E	F	G	H	I	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	
S	T	U	V	W	X	Y	Z		



Appuyez sur la touche  ou une fois sur la flèche inférieure  pour diriger la barre de sélection vers le bas. Appuyez sur la touche  située au-dessous du « P » pour entrer la lettre. La première s'écrit automatiquement en lettre capitale. Une fois une lettre entrée, le curseur se déplacera vers la droite pour la lettre suivante. Procédez ainsi pour le « a » tout en remontant le curseur sur la première rangée de lettres.



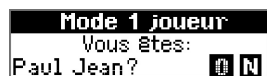
Pour entrer le « u », descendez la barre de sélection sur les 9 dernières lettres de l'alphabet. Pour cela appuyez deux fois sur  ou la flèche du haut . Appuyez ensuite sur la touche  en dessous de « u ». Continuez ainsi pour les lettres suivantes.





Remarque : après un espace, l'appareil affichera automatiquement une majuscule.

Appuyez sur  pour confirmer.

Si ce n'est pas la première fois que vous jouez, l'appareil vous demandera de confirmer votre nom.



Appuyez sur   en dessous de 'O' pour accéder au menu principal et en dessous de 'N' pour inscrire un autre nom.



4. LES JEUX

A. Jeu de lettres

Les instructions suivantes sont utilisées dans le mode JOUER SEUL et également dans le mode COMPETITION.

Lorsque vous jouez au jeu des lettres, l'écran suivant apparaîtra :



Vous devez maintenant sélectionner les lettres avec lesquelles vous jouerez en utilisant les touches  et .

Chaque fois que vous appuyez sur l'une de ces touches, une lettre vous sera donnée aléatoirement par l'ordinateur et remplacera chaque point d'interrogation.

En mode 2 joueurs, chaque lettre est choisie par chaque joueur à tour de rôle. Le joueur 1 choisira en premier dans la première partie tandis que le joueur 2 sera le premier à choisir dans la deuxième partie et ainsi de suite. Pour signaler qui doit choisir en premier, seul l'écran du joueur concerné affichera «choisissez consonne ou voyelle».

Conseil : Il est préférable de sélectionner des voyelles et des consonnes afin d'obtenir de meilleurs résultats. Si vous sélectionnez uniquement des voyelles ou des consonnes, il est possible que vous ne puissiez former des mots.


Une fois que vous avez sélectionné les 9 lettres, la mélodie du compte à rebours s'enchaînera. Vous disposerez de 30 secondes pour suggérer un ou plusieurs mots.





Pour constituer vos mots, il vous suffit de sélectionner la lettre voulue grâce à la touche située sous la lettre. Le but du jeu est de trouver le mot le plus long avec les lettres mises à votre disposition.




Après chaque choix de lettre, la lettre changera en nuance plus légère indiquant qu'elle a déjà été employée et qu'elle ne peut pas être réutilisée.

A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez trier aléatoirement les lettres disponibles en appuyant sur la touche .

Vous pouvez aussi supprimer ou changer une lettre sélectionnée en appuyant sur  mais assurez vous que le curseur soit bien positionné sous la lettre désirée. Vous pouvez aussi insérer une lettre dans le mot en positionnant le curseur à droite de l'endroit souhaité.




En appuyant sur la touche , le mot est enregistré par l'appareil et vous pouvez enregistrer d'autres mots tout en respectant le temps alloué.

Si le compte à rebours se termine alors que vous constituez un mot, le jeu l'enregistra

automatiquement sans avoir à appuyer sur la touche .

Lorsque le compte à rebours se termine, le jeu vérifie vos sauvegardes et les compare avec les mots du dictionnaire. Le mot le plus long sera alors comptabilisé et vous recevrez un nombre de points équivalant au nombre de lettres présentes dans le mot. Vos points s'afficheront à la fin du compte à rebours.

A ce stade, vous avez plusieurs choix :

- Vous pouvez entamer une nouvelle partie en appuyant sur .
- Vous pouvez revoir toutes vos tentatives ou voir les meilleures solutions possibles du dictionnaire en appuyant sur  (voir les fonctions du menu EXPERT).
- Vous pouvez retourner au menu de la sélection des jeux en appuyant sur  (uniquement dans le mode « Jouer seul »).

Les points sont attribués sur la base d'un point par lettre pour un mot valide.

EN MODE 1 JOUEUR:

Ce jeu peut se jouer en 3 modes différents : le mode JOUER SEUL, le mode COMPETITION et le mode CHALLENGE TV.

Le mode JOUER SEUL permet de vous entraîner uniquement au jeu des lettres.

Le mode COMPETITION permet de jouer une partie complète dans le contexte du jeu télévisé.

Le mode CHALLENGE TV permet de jouer en rentrant les tirages lorsque vous regardez l'émission télévisée.



EN MODE 2 JOUEURS:

Ce jeu se pratique en mode COMPETITION et vous permet de jouer dans le contexte du jeu télévisé. Ainsi, il y a 2 sessions du jeu des lettres pour une session du jeu des chiffres.

Dans ce mode, le joueur qui a le plus long mot gagne et récupère les points, tandis que le perdant n'a pas de point. Si chacun a un mot d'un même nombre de lettres, les deux joueurs reçoivent le nombre de points correspondant.

B. Jeu des chiffres

Le jeu consiste à créer une opération de calcul qui permet d'arriver exactement ou le plus près possible du nombre affiché à l'écran.

Pour sélectionner les chiffres, vous devez combiner des nombres compris entre 1- 10 et des nombres compris entre 25 – 100 en appuyant sur les touches correspondantes  et .

La touche 1-10 vous permet de sélectionner 6 chiffres compris entre 1 et 10. Ils sont choisis de façon aléatoire par l'appareil. La touche 25-100 permet de sélectionner les nombres 25, 50, 75, ou 100. La combinaison de ces entrées vous permet de générer une opération s'approchant le plus près possible du nombre affiché par l'appareil.

Note : Il est impossible de sélectionner plus de 4 nombres dans l'intervalle 25-100. Cependant, il est possible de sélectionner 5 chiffres dans l'intervalle 1-10 et 1 nombre entre 25-100 ou 4 chiffres de 1 à 10 et 2 nombres de 25 à 100, 3 chiffres de 1 à 10 et 3 nombres de 25 à 100, 2 chiffres de 1 à 10 et 4 nombres de 25 à 100. Vous pouvez également enregistrer 6 chiffres dans l'intervalle 1-10. Les meilleurs résultats sont souvent obtenus en sélectionnant 4 (ou 5) chiffres de 1 à 10 et 2 (ou 1) nombres de 25 à 100.

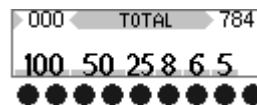
Lorsque vous commencez une partie, l'écran suivant apparaîtra :



Lorsque les 6 chiffres sont sélectionnés, l'écran affiche:



Note : les chiffres sont affichés en ordre décroissant dès que le dernier chiffre a été sélectionné. Ensuite, l'appareil calculera le nombre à atteindre. 3 zéros apparaîtront pendant quelques secondes puis le nombre s'affichera. L'appareil affichera "Tenez-vous prêt.." et le décompte démarrera.



Vous devez entrer votre calcul dans les 40 secondes allouées et vous approcher le plus près possible du nombre affiché.

Pour formuler votre calcul, utilisez les signes mathématiques situés sur le côté droit de l'appareil ainsi que les touches de sélection des chiffres situés au-dessous de l'écran. Lorsque vous pensez être arrivé le plus près possible du nombre à atteindre, appuyez sur

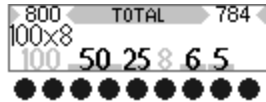
la touche  pour enregistrer votre calcul.


Dans l'exemple donné, le résultat demandé est 784 :

Le nombre à atteindre est encadré en haut à droite de l'écran. Vous pouvez commencer votre formule en appuyant sur : 100, puis la touche X, puis 8

Dans l'exemple donné, le résultat demandé est 784 :

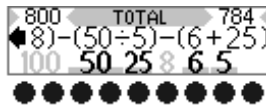
Le nombre à atteindre est encadré en haut à droite de l'écran. Vous pouvez commencer votre formule en appuyant sur :
100, puis la touche X, puis 8




Poursuivez votre formule et ensuite appuyez sur  pour enregistrer votre résultat. Les chiffres déjà utilisés sont en nuance plus légère pour indiquer que vous ne pouvez pas les réutiliser. Vous pouvez modifier une opération en utilisant la touche d'annulation et les touches de déplacement du curseur.

Note: Les opérations effectuées suivent les règles mathématiques en vigueur. Les calculs entre parenthèses sont prioritaires, puis suivent les multiplications et divisions et enfin les additions et soustractions. Il est préférable d'utiliser les parenthèses afin d'obtenir de meilleurs résultats.

Si votre formule est plus longue que l'espace à l'écran, l'affichage défilera vers la gauche et une flèche indiquera que la formule se poursuit à gauche.



Vous pouvez faire autant de calculs que vous le souhaitez dans le temps alloué. Si votre dernière formule est toujours à l'écran lors de la fin du temps alloué, l'appareil l'accepte automatiquement comme une réponse.

Si vous parvenez à la solution optimale, vous marquez le maximum de points, mais si vous n'y arrivez pas vous pourrez toujours revoir votre calcul ou voir la solution complète offerte par l'appareil. Pour cela, il faut appuyer sur la touche  et sélectionner l'option REPONSE ou SOLUTION (voir les fonctions du menu EXPERT).

Les points sont distribués de la façon suivante :
9 points pour la formule exacte
6 points pour une solution s'approchant du résultat dans un intervalle de +/- 10.

EN MODE 1 JOUEUR:

Ce jeu peut se jouer en 2 différents modes, le mode JOUER SEUL et le mode COMPETITION.

Le mode JOUER SEUL permet de vous entraîner uniquement au jeu des chiffres. Le mode COMPETITION vous permet de jouer une partie complète dans le contexte du jeu télévisé.

EN MODE 2 JOUEURS:

Ce jeu se pratique en mode COMPETITION et vous permet de jouer dans les conditions du jeu télévisé. Ainsi, il y a une session du jeu des chiffres pour 2 sessions du jeu des lettres.

Dans ce mode, si les deux joueurs ont trouvé la solution exacte, ils recevront chacun 9 points, sinon le joueur qui obtient solution la plus proche recevra 6 points.

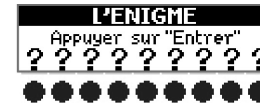
C. Enigme


Les instructions suivantes sont utilisées dans le mode JOUER SEUL et dans le mode COMPETITION.

Lorsque vous jouez au jeu de l'énigme, vous devez deviner en 30 secondes un mot de 9 lettres à partir des lettres mélangées à l'écran.


Dans le mode JOUER SEUL, choisissez le jeu de l'énigme et appuyez sur ENTRER. Dans le mode COMPETITION, selon vos réglages, le déroulement du mode fera qu'une partie du jeu de l'énigme commencera automatiquement après les lettres et les chiffres.


Dans les deux cas, lorsque vous jouez au jeu de l'énigme, l'écran suivant s'affichera :




Appuyez sur  et l'écran affichera une série de lettres mélangées et le jeu commencera. Vous avez 30 secondes pour trouver le mot énigme.

Comme dans les autres jeux, vous choisissez vos lettres avec les touches au-dessous de

l'écran et après chaque tentative vous devez appuyer sur  pour enregistrer vos propositions.

A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez utiliser la touche  pour trier les lettres.

Si vous n'avez pas terminé un mot lorsque le compte à rebours se termine, l'ordinateur prendra votre tentative comme une réponse et la comparera avec le dictionnaire.

Pour connaître la solution de l'énigme, vous pouvez utiliser la touche  et sélectionner l'option qui vous plaît.

Pour être parvenu à la solution, le joueur recevra 10 points.

En mode 2 joueurs, les points seront attribués au joueur qui aura trouvé la solution le plus rapidement.

5. COMMENCER À JOUER

L'unité vous offre le choix entre trois modes de jeu : COMPETITION, JOUER SEUL, CHALLENGE TV.



Utilisez les flèches   pour choisir un mode de jeu et appuyez sur  pour confirmer.

A. Mode COMPETITION

Le mode compétition vous permet de jouer au jeu « DES CHIFFRES ET DES LETTRES ELECTRONIQUE » suivant le même format que le jeu télévisé original. Ainsi vous pouvez jouer une partie complète avec :

- 1 jeu de chiffres
- 2 jeux de lettres
- 1 jeu de chiffres
- 2 jeux de lettres
- 1 jeu de chiffres
- 2 jeux de lettres
- 1 jeu de chiffres
- 2 jeux de lettres

Remarque : ce format de jeu est proposé par défaut lors de vos premières utilisations. Vous pouvez réorganiser votre mode compétition comme vous le désirez dans le menu REGLAGES.

Ce mode peut se jouer seul ou à deux joueurs.

B. Mode ENTRAÎNEMENT

Ce mode d'entraînement vous offre la souplesse de vous exercer comme vous le souhaitez aux différents jeux. Vous avez le choix entre jouer au jeu des lettres, des chiffres ou de l'énigme autant de fois que vous le voulez et dans l'ordre qui vous plaît.

C. Mode CHALLENGE TV

Le but de ce mode est de permettre à un seul utilisateur d'affronter les participants à la télé pendant que l'émission est diffusée. Ainsi le joueur verra s'il est capable ou non de relever le défi de participer à l'émission et de se mesurer aux véritables candidats.

Dans un cadre aussi réaliste que possible, ce mode suit la même combinaison de jeu que l'émission donc ne peut pas être modifié contrairement au mode COMPETITION.

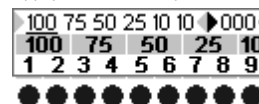
L'appareil n'ayant pas de connexion directe avec la TV, vous devez inscrire par vous-même les lettres et les chiffres pour chaque jeu.

Pour le jeu des chiffres :

Le premier jeu de l'émission est le jeu des chiffres:






Appuyez sur ENTRER pour afficher l'écran de sélection des chiffres.



Entrez les chiffres en utilisant les touches sous l'écran. Le principe est le même que lorsque vous inscrivez votre nom au démarrage de l'appareil sauf qu'il n'y a que deux lignes de navigation.

La première ligne représente les chiffres 100, 75, 50, 25 et 10 et la seconde les chiffres de 1 à 9. Pour se déplacer entre les deux, utilisez les touches   .



Vous devez tout d'abord entrer les chiffres énoncés par le présentateur sur la ligne supérieure. Des flèches noires encadreront le champ des chiffres sélectionnés. Lorsque vous avez entré les 6 nombres, appuyez sur  . Le champ droit de la ligne supérieure sera alors mis en évidence avec les flèches noires pour vous indiquer où inscrire la somme totale à atteindre. Pour cela, il vous suffit d'utiliser les chiffres de 1 à 9 comme sur une calculatrice et appuyer sur ENTRER pour lancer le jeu. Pour entrer le 0, sélectionnez le chiffre 10. Si vous désirez modifier un chiffre, déplacez le curseur sous le chiffre souhaité avec   et inscrivez le bon chiffre.

Note : Veuillez respecter la synchronisation du jeu télévisé afin de ne pas vous décaler des vrais candidats.

Lorsque le jeu est lancé, entrez votre formule en suivant les mêmes instructions qu'un jeu de chiffres standard. Les mêmes fonctions EXPERT y sont incluses et le score sera affiché comme en mode COMPETITION.

Pour le jeu des lettres :



Appuyez sur ENTRER pour afficher l'écran d'entrée des lettres. Pour entrer vos lettres, appuyez sur les touches au-dessous de l'écran. Suivez la même méthode que lorsque vous entrez votre nom au démarrage de l'appareil. Après avoir entré 9 lettres, l'appareil n'en acceptera plus. Si vous désirez modifier une lettre, utilisez les flèches   pour déplacer le curseur sous la lettre désirée et tapez la lettre appropriée.

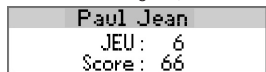


Lorsque vos 9 lettres ont été sélectionnées, appuyez sur pour commencer le jeu.

Note : Veuillez correspondre le lancement du décompte avec le déroulement de l'émission afin d'obtenir une simulation réelle avec l'émission.

Lorsque le jeu est lancé, entrez vos mots en suivant les mêmes instructions qu'un jeu de lettres standard. Les mêmes fonctions EXPERT y sont incluses et le score sera affiché comme dans le mode COMPETITION.

A la fin du Challenge TV, votre score final est affiché comme ci-dessous:



Si votre score final est dans les 20 meilleurs, il sera mémorisé dans les «meilleurs scores» (Voir le menu MEILLEURS SCORES).

Appuyez sur pour revenir au menu principal.

6. FONCTION EXPERT

Le bouton peut être utilisé dans tous les jeux, mode 1 ou 2 joueurs, pour vous donner la chance de revoir vos essais et de voir les solutions générées par le jeu électronique « DES CHIFFRES ET DES LETTRES » version Deluxe.

Pour utiliser cette fonction, appuyez simplement sur à la fin d'un jeu et l'écran suivant apparaîtra:

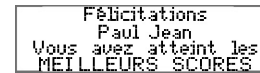


Pour choisir l'option que vous voulez, utilisez les touches et appuyez sur .

- Sélectionnez 'Jouer' pour continuer le jeu sans voir vos essais ou les solutions.
- Sélectionnez 'Revoir' pour revoir toutes les tentatives que vous avez faites dans le jeu précédent. Les entrées sont affichées dans l'ordre dans lequel elles ont été inscrites.
- Sélectionnez 'Réponse' pour voir les solutions générées par le jeu électronique DES CHIFFRES ET DES LETTRES ».
- Appuyez sur pour retourner à l'écran précédent.

7. MEILLEURS SCORES

A la fin des modes COMPETITION et CHALLENGE TV, si le total de vos points fait partie des 20 meilleurs, votre nom sera inscrit dans les meilleurs scores.



Appuyez sur pour entrer dans le menu MEILLEURS SCORES.



Vous pouvez faire défiler la liste des noms appartenant aux meilleurs scores en utilisant

les touches ou appuyez sur pour reprendre le jeu.

Si le total de vos points ne vous qualifie pas pour les meilleurs scores, vous pouvez toujours entrer dans ce menu en appuyant sur avant et après chaque jeu ou avant et après une compétition.

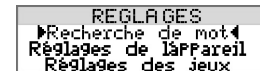
Note : un symbole "TV" est affiché à côté des scores obtenus dans le mode Challenge TV.

8. MENU REGLAGES

Le menu REGLAGES vous permet de rechercher des mots, de régler votre appareil et d'ajuster le profil de vos jeux. Pour accéder à ce menu, vous devez appuyez sur lorsque vous choisissez un mode :



Alors l'écran suivant s'affichera :



Sélectionnez l'option qui vous plaît avec les touches et confirmez en appuyant sur



A. Recherche d'un mot

Cette fonction prend l'allure d'un dictionnaire électronique. Une fois que vous avez choisi l'option « recherche d'un mot », l'écran suivant apparaîtra :



Vous pouvez maintenant entrer un mot en utilisant les touches en dessous de l'écran comme lorsque vous écrivez votre nom au démarrage de l'appareil. Appuyez ensuite sur



pour lancer la recherche. Si votre mot est bien épilé, l'appareil affichera 'est écrit correctement'.



S'il ne l'est pas, l'appareil vous donnera les mots du dictionnaire les plus proches. Exemple, tapez « CAFI », l'appareil affichera :

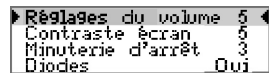


Utilisez les touches pour faire défiler la liste des mots et appuyez sur ou pour revenir à l'écran précédent.

Note : La longueur maximum des mots est 9 lettres.

B. Réglages de l'appareil

Une fois que vous avez choisi cette option, une liste est présentée avec les réglages actuels de l'appareil.



Faites défiler la liste des options avec les touches et modifiez leurs valeurs comme vous le désirez avec les touches et .

1. Volume

Ceci est le volume sonore de l'appareil. Il est compris entre 0 et 3 où 0 équivaut à un son muet et 3 au volume maximum. Au cours d'une partie, vous pouvez ajuster directement le volume en maintenant la touche tout en appuyant sur ou .

2. Contraste écran

Cette option permet de régler le contraste de l'écran. Il peut se régler entre 0 et 9 où 9 est le maximum. Au cours d'une partie, vous pouvez ajuster directement le contraste en maintenant la touche tout en appuyant sur ou .

3. Minuterie d'arrêt

Pour régler la minuterie d'arrêt automatique. Elle peut être réglée entre 1 et 15 minutes.

4. Diodes

Pour allumer ou éteindre les diodes pour économiser les piles. Les touches ou correspondent à allumé et éteint.

5. Animation

Pour avoir ou non les animations de démarrage et d'arrêt du jeu. Les touches ou correspondent à animation et sans animation.

6. Recherche du joueur 2

Pour déterminer si l'unité va rechercher ou non la connexion d'une deuxième unité. Les touches ou correspondent à activé et désactivé.

C. Réglages des jeux

Une fois que vous avez choisi l'option « réglages des jeux », l'écran suivant apparaîtra :

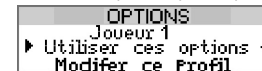


Vous pouvez choisir entre 3 profils:

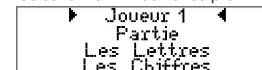
1. Emission TV
2. Joueur 1
3. Joueur 2

Une étoile est affichée par défaut devant « Emission TV », ce qui veut dire que ce profil ne peut pas être modifié afin de garder en mémoire les séquences de jeux mêmes de l'émission télé. En dessous, il y a 2 profils de joueurs que vous pouvez modifier à votre guise ; c'est-à-dire que vous pouvez configurer un profil de jeu en fonction du joueur. Par exemple, vous pouvez réduire le temps du compte à rebours pour un adulte et l'augmenter pour un enfant.

Choisissez le profil du joueur que vous voulez personnaliser et appuyez sur .



Sélectionnez « Modifier ce profil » :

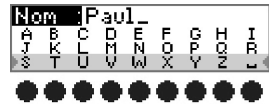


Et vous obtiendrez un menu contenant 5 options :

- Joueur 1
- Partie
- Les lettres
- Les chiffres
- Enigme

Joueur 1 :

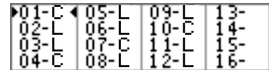
Par défaut, le nom de ce profil est « Joueur 1 », cette option vous permet de modifier ce nom



Utilisez la même méthode que lorsque vous entrez votre nom au démarrage du jeu et appuyez sur ENTRER pour confirmer.

Partie :

Lorsque vous sélectionnez cette option l'écran suivant apparaîtra :



C'est un tableau montrant 16 séquences de jeux, chacune associée à une lettre.

L = Lettres

C = Chiffres

E = Enigme

Espace vide= Fin du jeu

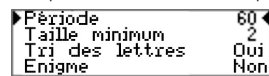
Utilisez les flèches pour positionner le curseur à l'endroit où vous souhaitez et appuyez sur pour changer les séquences de jeu avec L, C, E et espace vide.

Note : Lorsque vous voulez ajouter un espace vide, les jeux suivants deviendront automatiquement des espaces vides.

16 est le nombre maximum de jeux dans une compétition.

Les lettres :

Lorsque vous sélectionnez cette option l'écran suivant apparaîtra :



Les options proposées pour le jeu des lettres sont:

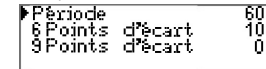
1. Période 30 [30-120]
2. Taille minimum 2 [2-6]
3. Tri des lettres oui [oui/non]
4. Enigme oui [oui/non]

Ces réglages s'appliquent à tous les jeux de lettres lorsque ce profil est choisi. Pour sélectionner une option, utilisez les touches , et appuyez sur ou pour modifier les valeurs.

- Période - Temps du compte à rebours.
- Taille minimum - Taille minimale d'un mot pour avoir des points.
- Tri des lettres - Permet de réorganiser la distribution des lettres.
- Enigme - L'ordinateur vous donne directement les 9 lettres sans vous laisser le choix de sélectionner une voyelle ou une consonne.

Les chiffres :

Lorsque vous sélectionnez cette option l'écran suivant apparaîtra :



Les options pour le jeu de chiffres sont :

1. Période 40 [30-120]
2. 6 points d'écart 10 [10-50]
3. 9 points d'écart 0 [0-20]

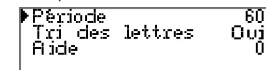
Ces réglages s'appliquent à tous les jeux de chiffres (en mode 1 joueur) lorsque ce profil est choisi. Pour sélectionner une option, utilisez les touches , et appuyez sur ou pour modifier les valeurs.

- Période - Temps du compte à rebours.
- 6 points d'écart - Attribue des points pour un résultat dans un intervalle de +/- 6 de la somme recherchée.
- 9 points d'écart - Attribue des points pour un résultat dans un intervalle de +/- 9 de la somme recherchée.

Le programme ajustera automatiquement les limites de sorte que vous ne retrouviez pas deux fois des arrangements pour une même distribution de points.





Enigme :


Lorsque vous sélectionnez cette option l'écran suivant apparaît :



Les options pour ce jeu sont :

1. Période 60 [30-120]
2. Tri des lettres oui [oui/non]
3. Aide 0 [0-4]

Ces réglages s'appliquent à tous les jeux d'énigme lorsque ce profil est choisi. Pour sélectionner une option, utilisez les touches  , et appuyez sur  ou  pour modifier les valeurs.

- Période - Temps du compte à rebours
- Tri des lettres - Permet de réorganiser la distribution des lettres. Cette option devient obsolète lorsque vous ajoutez des aides à ce jeu.
- Aide - Cette option vous donne un coup de main en vous offrant le choix d'obtenir la ou les premières lettres du mot à découvrir. Le nombre d'aides est compris entre 1 et 4 et appuyez sur  pour révéler les lettres.

9. Garantie

NOTE : Veuillez garder ce mode d'emploi car il contient d'importantes informations.

Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni de votre preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou de toute intervention intempestive sur l'article (telle que démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...).

10. Entretien

1. Pour nettoyer le jeu, utiliser uniquement un chiffon doux légèrement imbibé d'eau, à l'exclusion de tout produit détergent.
2. Ne pas exposer le jeu à la lumière directe du soleil ni à toute autre source de chaleur.
3. Ne pas le mouiller.
4. Ne pas le démonter, ni le laisser tomber.

Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure.

Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. De petits éléments détachables sont susceptibles d'être avalés. Les éléments en verre sont susceptibles de se casser.

Référence : LG1010FR

Garantie 2 ans.



© 2004 LEXIBOOK®

© 2004 Des Chiffres et des Lettres / Armand Jammot / France2 / Lexibook.
Conçu en Europe – Fabriqué en Chine

LEXIBOOK

2, avenue de Scandinavie
91953 Courtaboeuf Cedex
France

Tél. assistance technique : 0821.23.3000

Fax S.A.V. : +33 (0)1 73 23 23 04

Site internet: <http://www.lexibookjunior.com>

Référence notice d'emploi : LG1010FRIM0264