

QUESTIONS POUR UN CHAMPION ELECTRONIQUE

LG3000FR



MANUEL D'UTILISATION

LEXIBOOK®

W105xH150(mm)

INTRODUCTION

Félicitations ! Vous venez de faire l'acquisition du jeu «QUESTIONS POUR UN CHAMPION ELECTRONIQUE» de Lexibook.

Le jeu « QUESTIONS POUR UN CHAMPION ELECTRONIQUE » est entièrement basé sur l'idée originale du jeu télévisé de France 3. 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 de questions officielles du jeu télévisé.
- Une unité du jeu «QUESTIONS POUR UN CHAMPION ELECTRONIQUE» peut être connectée à d'autres unités pour jouer à plusieurs, de 2 à 4 joueurs, pour s'affronter en compétition comme à la télévision ! Le meilleur sera récompensé par des points, pourra inscrire son nom sur la liste des meilleurs scores. Il sera sacré Champion et pourra remporter la cagnotte s'il remporte cinq victoires consécutives.
- Son grand écran LCD avec un affichage haute résolution et ses effets sonores vous permettent de retrouver l'univers du jeu.

Pour garantir une utilisation optimale de ce jeu, assurez-vous de lire attentivement toutes les instructions et de garder ce manuel précieusement pour une utilisation ultérieure.

Amusez-vous bien !

SOMMAIRE

ALIMENTATION ET INSTALLATION DES PILES -----	4
LE CLAVIER -----	4
A.Disposition du clavier -----	4
B.Utilisation du clavier -----	5
DEMARRER L'APPAREIL -----	5
A.Allumer l'appareil -----	5
B.Arrêt automatique -----	5
C.Mode Multi-Joueurs (de 2 à 4 joueurs) -----	5
D.Entering votre nom -----	7
E.Commencer une partie -----	7
LES REGLES DU JEU ELECTRONIQUE -----	8
A.Première manche : les «9 points gagnants» -----	8
B.Deuxième manche : le «4 à la suite» -----	9
C.Troisième manche : le «Face à Face» -----	10
D.Fin de partie -----	12
E.Score final et cagnotte -----	12
UTILISATION DU JEU -----	14
A.Saisie des réponses -----	14
B.Correction en cours de saisie -----	15
C.Affichage de la bonne réponse -----	16
D.L'Ecran d'Infos -----	16
E.Le Menu Principal -----	16
F.Mise en mémoire des meilleurs scores -----	18
MODE 1 JOUEUR -----	20
A.Sélection MATCH / SOLO -----	20
B.Première manche : les «9 points gagnants» -----	20
C.Le 4 à la suite -----	21
D.Le « Face à Face » -----	22
E.Interrompre la partie en cours -----	22
F.Rejouer ou quitter en fin de partie -----	23
Mode Multi-joueurs -----	24
A.Remarques préliminaires -----	24
B.Première manche : les «9 points gagnants» -----	24
C.Deuxième manche : le «4 à la suite» -----	25
D.Deuxième Manche : jeu décisif -----	26
E.Troisième manche : le «Face à Face» -----	26
F.Interrompre la partie -----	27
G.Rejouer ou quitter en fin de partie -----	28
Entretien -----	29
Garantie -----	30

ALIMENTATION ET INSTALLATION DES PILES

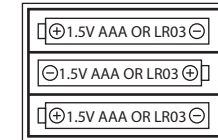
Le jeu «QUESTIONS POUR UN CHAMPION ELECTRONIQUE» fonctionne avec 3 piles alcalines LR03.

REMARQUE: utiliser uniquement les piles spécifiées.

INSTALLATION DES PILES:

Ouvrir le compartiment des piles situé au dos de l'unité.
Installer les 3 piles alcalines LR03, en prenant soin de bien respecter les polarités des piles avec celles indiquées dans le compartiment.

Refermer le compartiment des piles.



Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles non rechargeables.

Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.

Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés.

Seuls des piles ou accumulateurs de type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés.

Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.

Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet.

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. Veuillez conserver l'emballage de ce jeu car il contient d'importantes informations.

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.


LE CLAVIER


A. Disposition du clavier





B. Utilisation du clavier


Outre les touches alphanumériques (A, Z ... et de 1 à 9) permettant de taper vos réponses, le clavier comporte les touches suivantes :


-  Pour mettre en marche et arrêter l'appareil.


-  Pour accéder aux scores, aux indices et sortir d'une partie

-  Pour effacer le dernier caractère tapé

-  Pour confirmer un choix

-  Pour passer son tour sur une question et afficher la bonne réponse

-  Pour déplacer le curseur dans la direction indiquée


-  Pour faire défiler le texte dans la direction de la touche

DEMARRER L'APPAREIL

A. Allumer l'appareil

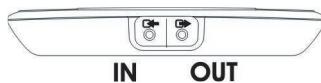
Après avoir installé les piles, vous pouvez allumer votre appareil en appuyant sur la touche située au centre du clavier. Une animation de présentation du jeu «QUESTIONS POUR UN CHAMPION ELECTRONIQUE» s'affichera et l'appareil vous demandera d'inscrire votre nom.

B. Arrêt automatique

Votre jeu s'éteindra automatiquement après 5 minutes d'inactivité afin de préserver les 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.

C. Mode Multi-Joueurs (de 2 à 4 joueurs)

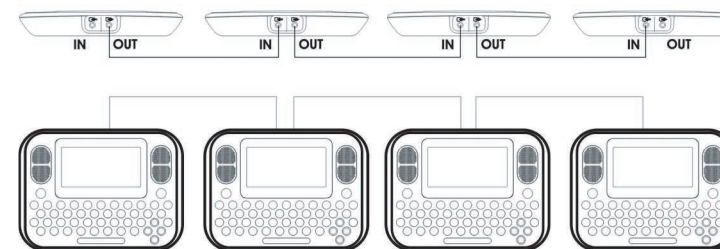
Deux prises situées sur le côté de chaque unité vous permettent de connecter les câbles (fournis) pour jouer en mode Multi-joueurs.



Les unités doivent être connectées à l'aide des câbles fournis **avant** la mise en marche.

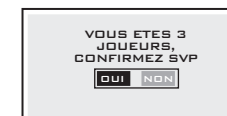
Pour que le mode Multi-Joueurs puisse fonctionner, chaque câble doit relier une prise «IN» à une prise «OUT».

Il faut donc bien respecter le sens de connexion indiqué sur le schéma suivant :




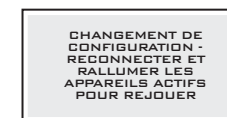
Attention également à **bien enfoncer les câbles au maximum**. Un câble mal connecté pouvant en effet perturber le bon déroulement d'une partie à plusieurs unités.

Mettez ensuite en marche tous les appareils simultanément. Un message apparaîtra alors pour que vous puissiez confirmer le nombre de joueurs (exemple pour 3 joueurs) :



Appuyez sur OK pour confirmer si le nombre de joueurs est correct. L'appareil vous demandera ensuite votre nom (voir paragraphe suivant).

Sinon, appuyez sur  et OK si le nombre de joueurs détecté n'est pas le bon. Dans ce cas, les appareils afficheront l'écran suivant avant de s'éteindre :



Vérifiez bien que les câbles soient bien enfoncés et que la connexion est bien réalisée selon le schéma précédent. Puis, rallumez les appareils.

Attention : avant de connecter les appareils pour jouer à plusieurs, assurez-vous qu'aucun des appareils ne fonctionne sur des piles faibles ou usagées. Sinon, le jeu risque de s'arrêter en cours de partie, et ce pour tous les joueurs en même temps. Si vous constatez un dysfonctionnement de ce type, éteignez les appareils et remplacez les piles avant de rejouer.

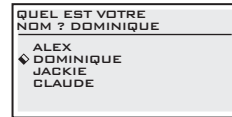
D. Entrer votre nom

L'appareil demandera "Quel est votre nom ?".



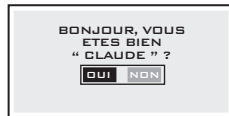
Tapez votre nom (maximum dix caractères) et appuyez sur OK.

S'il y a un ou plusieurs noms déjà en mémoire dans l'appareil, il suffit d'en sélectionner un en appuyant sur les touches et d'appuyer sur OK.



Remarque : on peut mettre en mémoire jusqu'à dix noms. Le nom entré en dernier est proposé par défaut. S'il y a déjà dix noms en mémoire et qu'on en saisit un nouveau, le dernier de la liste sera automatiquement effacé.

L'appareil vous demandera de confirmer votre nom, appuyez sur OK pour OUI ou sur et OK pour entrer un autre nom.



E. Commencer une partie

En mode Multi-Joueurs, la partie commence automatiquement.

En mode 1 joueur, l'appareil vous donne le choix entre MATCH ou SOLO.

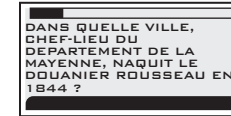
- MATCH vous permet de commencer une partie selon le déroulement de l'émission télévisée.
- SOLO vous permet de vous entraîner en choisissant directement la manche pour laquelle vous souhaitez vous exercer plus particulièrement.

Référez-vous aux sections Mode 1 joueur et Mode Multi-Joueurs pour les spécificités du déroulement du jeu pour chaque mode.

LES REGLES DU JEU ELECTRONIQUE

A. Première manche : les «9 points gagnants»

Dans cette première partie du jeu, les joueurs doivent répondre à des questions générales portant sur des sujets variés. On dispose de 25 secondes environ pour répondre à une question, l'écoulement du temps étant graphiquement représenté sur l'écran :



Un joueur doit signaler qu'il veut répondre à la question en appuyant sur OK, et il a ensuite 5 secondes pour saisir une réponse dans le cadre prévu à cet effet. Il doit valider la réponse en appuyant sur OK.

Les questions valent 1, 2 ou 3 points. Le premier joueur qui donne une bonne réponse dans les 5 secondes allouées marque le(s) point(s). Un joueur qui a donné une mauvaise réponse ou pas de réponse du tout pendant les 5 secondes qui lui étaient allouées ne peut pas proposer d'autre réponse pour cette question.

Un joueur doit marquer 9 points pour être qualifié pour la manche suivante.

Un bonus est également attribué selon le nombre de questions utilisées pour parvenir aux 9 points :

Nombre de questions	Points supplémentaires
5	30
6	20
7	10
8	5
9 et +	0

Par exemple, si vous atteignez les 9 points requis en 8 questions, votre bonus sera de 5 points et votre score pour cette manche sera de $9 + 5 = 14$ points.

Le score maximum pour cette manche est de 39 points.

B. Deuxième manche : le «4 à la suite»

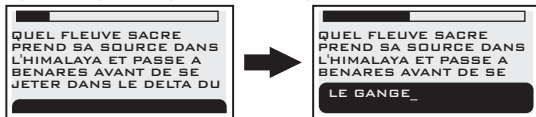
Dans cette manche, les joueurs doivent répondre chacun à leur tour à des questions sur un thème précis.

La sélection du thème se fait dans une liste de 4 thèmes proposés et les joueurs peuvent les choisir par ordre de leur sélection à la manche précédente.



La sélection du thème se fait avec les touches et la touche OK pour valider.

Chaque joueur dispose de 1 minute 30 pour répondre à un maximum de 8 questions, le but étant de donner quatre réponses justes à la suite. Le nombre de réponses justes consécutives constitue le score pour cette manche. Si le joueur a pu donner 4 réponses justes consécutives, la manche peut s'interrompre avant que les 8 questions aient été posées.



Chaque joueur répondant seul aux questions du thème qu'il a choisi, il n'a pas besoin d'appuyer sur OK **avant** de taper sa réponse, mais il doit valider sa réponse après l'avoir tapée en appuyant sur OK.

Si le joueur veut passer à la question suivante sans répondre, il peut le faire en appuyant une fois sur la touche .

Remarque : une partie du texte peut-être cachée si celui-ci est long. Utilisez les touches le cas échéant pour pouvoir faire défiler le texte.

Seuls deux joueurs pourront se qualifier pour le «Face à Face» à l'issue de cette manche. En mode 1 joueur (mode MATCH), il faut marquer au moins deux points pour se qualifier.

Un bonus est attribué pour cette manche en fonction du nombre de réponses justes consécutives fournies et du nombre de questions utilisées :

Nombre de bonnes réponses consécutives	Points supplémentaires
4 en 4 questions	30
4	20
3	10
2	5

Par exemple, si vous avez réussi à donner 3 réponses justes consécutives, votre bonus sera de 10 points et votre score total pour cette manche sera de 13 points.

Le score maximal pour cette manche est donc de 34 points.

C. Troisième manche : le «Face à Face»

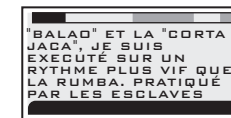
Dans cette manche, 9 questions au plus sont posées sur des thèmes variés. Avant chaque question, le thème correspondant est affiché :



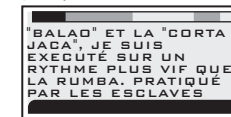
La durée disponible pour répondre à chaque question est de 40 secondes. Le temps disponible est divisé entre 4 zones de 16, 12, 8 et 4 secondes permettant de marquer 4, 3, 2 ou 1 point(s) respectivement. Pour devenir Champion, il faut marquer au moins 12 points.

Chaque participant voit l'intitulé de la question défiler sur son écran, mais ne peut répondre que si c'est son tour. Le tour, ou plutôt «la main», passe d'un joueur à l'autre lorsque la zone de temps change, mais seulement pour les deux joueurs sélectionnés pour le «Face à Face».

Par exemple :



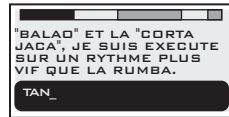
La barre en haut de l'écran indique l'état du chronomètre et de la «main». Dans l'écran ci-dessus, le chronomètre est encore dans la zone des 4 points et le joueur (Joueur 1) a la main (barre blanche). L'autre joueur (Joueur 2), s'il y en a un, voit l'écran suivant :



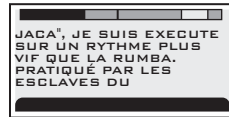
Le joueur 2 ne peut pas répondre tant que le chronomètre se trouve dans la zone grisée.

En début de question, l'un des joueurs doit faire le choix stratégique de «prendre la main» ou «laisser la main». Le joueur qui a la main peut répondre en appuyant sur OK. Il tape sa réponse et valide avec OK. Si la réponse est juste, il marque le nombre de points correspondant à la zone de temps dans laquelle il se trouve. Si sa réponse est fautive, il donne la main immédiatement à son adversaire.

En reprenant l'exemple précédent, si le joueur 1 appuie sur OK et commence à taper 'TANGO':



Si sa réponse est juste, il marque alors 4 points. Mais comme ce n'est pas la bonne réponse, il donne la main au joueur 2. L'écran du joueur 1 devient :



Qui choisit de «prendre la main» ou de «laisser la main» ?

En mode 1 joueur, ce choix est donné au joueur au début de chaque question.

A la première question, en mode Multi-Joueurs, le choix de «prendre la main» ou de «laisser la main» est donné au meilleur joueur de la deuxième manche. Pour les questions suivantes, ce choix est donné en alternance à chaque joueur.

Selon que vous ayez ou non sélectionné l'affichage des règles du jeu, vous verrez l'un des écrans suivants :



Utilisez les touches ◀ ▶ ou ▲ ▼ pour faire votre sélection et validez avec OK.

Un bonus est également attribué selon le nombre de questions utilisées pour parvenir aux 12 points :

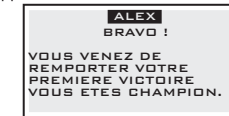
Nombre de questions	Points supplémentaires
3	30
4	20
5	10
6	5
7	0

Par exemple, si vous avez réussi à remporter cette manche en marquant 13 points en 6 questions, votre bonus est de 5 points et votre score pour cette manche sera de $13 + 5 = 18$ points.

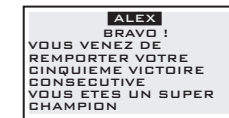
Le nombre maximal de points pour cette manche est de 45 points.

D. Fin de partie

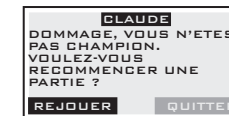
Le gagnant de la partie voit apparaître l'écran suivant :



Et ainsi de suite jusqu'à acquérir le statut de Super Champion, au bout de 5 victoires consécutives :



Le ou les perdants voient apparaître l'écran suivant :



E. Score final et cagnotte

SCORE FINAL

Il ne peut y avoir de score final qu'en mode MATCH pour 1 Joueur ou en mode Multi-Joueurs. Seul le gagnant de la partie, le Champion, est crédité d'un score final pour cette partie.

En cas de plusieurs victoires consécutives, jusqu'à cinq victoires, le score augmente au fur et à mesure des parties gagnées.

CAGNOTTE

En plus des points du score, il existe une cagnotte qu'un joueur peut remporter au bout de cinq victoires consécutives. A chaque fin de partie, gagnée ou perdue, la cagnotte est augmentée de 500 points (montant maximum 10 000 points).

Remarque : lorsque plusieurs joueurs connectent leurs unités pour jouer ensemble, le montant choisi pour la cagnotte est celui le plus élevé parmi les joueurs connectés. Une fois que les joueurs se déconnectent et reviennent en mode 1 Joueur, le montant de la cagnotte est le dernier montant utilisé en mode Multi-Joueurs.

Par exemple :

Montant de la cagnotte pour Alex : 500 points

Montant de la cagnotte pour Dominique : 1500 points

Montant de la cagnotte pour Claude : 3000 points

Montant de la cagnotte en début de mode Multi-Joueurs : 3000 points

Montant de la cagnotte en fin de mode Multi-Joueurs : 5500 points (après 5 matches, par exemple)

Montant de la cagnotte pour tous les joueurs en début de mode 1 Joueur : 5500 points.

POUR UNE PREMIERE VICTOIRE

Le score final pour la partie est la somme des points de chaque manche, multipliée par 10.

Par exemple, si vous êtes le Champion et si vous avez remporté 9 points à la première manche, 14 à la deuxième manche et 19 à la troisième, votre score pour ce jeu est de :

$$9 + 14 + 19 = 42 \text{ points}$$

Votre score final est de :

$$42 \times 10 = 420 \text{ points.}$$

Remarque : Le score maximal que peut atteindre un joueur sur les trois manches est de $(39 + 34 + 45) \times 10 = 1180$ points, le score minimal $(9 + 4 + 12) \times 10 = 250$ points.

Le score et le montant de la cagnotte apparaissent ainsi :



Appuyez sur  pour pouvoir lire l'intégralité du texte.

DE LA DEUXIEME A LA QUATRIEME VICTOIRE CONSECUTIVE :

Le score de la partie qui vient de finir est ajouté à celui des parties précédentes. Par exemple:

Après deux parties :

- Score à la fin de la première partie : 420 points
- Score de la deuxième partie : 48 points
- Score final après deux victoires consécutives : $420 + 48 = 900$ points

Après trois parties :

- Score à la fin de la deuxième partie : 900 points
- Score de la troisième partie : 34 points
- Score final après trois victoires consécutives : $900 + 34 = 1240$ points

A LA CINQUIEME VICTOIRE CONSECUTIVE :

Le gagnant est crédité du score final des cinq manches, il remporte aussi le montant de la cagnotte. Après cinq victoires consécutives, le score et le montant de la cagnotte seront remis à zéro. Une sixième victoire consécutive sera donc considérée comme une première victoire.

Exemple de score :

- Score à la fin de la quatrième partie : 1850 points
 - Score de la cinquième partie : 25 points
 - Montant de la cagnotte : 4500 points
- Score final après cinq victoires consécutives : $1850 + 25 = 2100$ points, auxquels on rajoute la cagnotte : $2100 + 4500 = 6600$ points.



PARTIE PERDUE

Le score de cette partie est forcément zéro. Mais pour le joueur concerné tout n'est pas forcément perdu s'il jouait pour une deuxième, troisième, quatrième ou cinquième victoire consécutive. Dans ce cas, le score final de la partie précédente est pris en compte.

Par exemple :

Score final à la fin de la troisième partie : 1240 points

Quatrième partie perdue

Score final crédité = score de la troisième partie = 1240 points

Ce score sera mis en mémoire dans les meilleurs scores s'il fait partie des dix meilleurs (voir paragraphe « Mise en mémoire des meilleurs scores »).

UTILISATION DU JEU

A. Saisie des réponses

Dans toutes les situations où le temps de réponse est limité, le décompte du temps s'arrête pour laisser le temps aux joueurs de taper leur réponse. Il reprend dès que le clavier n'est plus utilisé.

Dans la plupart des cas, une flexibilité existe pour la saisie des réponses, comme par exemple : LE KIOSQUE, UN KIOSQUE ou KIOSQUE sont toutes des réponses acceptables pour la même question. De même, on peut répondre soit EON, CHEVALIER D'EON ou LE CHEVALIER D'EON, et entrer les chiffres sous divers formats (CHARLES V ou CHARLES 5, 8 FEMMES ou HUIT FEMMES). Toutefois, la réponse SARDOU MICHEL ne sera pas acceptée comme bonne réponse. En effet, vous devez vous contenter de taper uniquement le nom de famille ou le prénom suivi du patronyme.




En revanche, il faut rester vigilant sur l'usage du singulier ou du pluriel dans la réponse selon l'intitulé de la question !

Les traits d'union et apostrophes sont à remplacer par des espaces.


Si vous essayez de saisir une réponse mais que cela ne semble pas marcher, les raisons sont probablement les suivantes :


- Dans la phase de jeu où vous vous trouvez il faut appuyer sur OK avant de saisir la réponse.
- Ce n'est pas à votre tour de jouer.

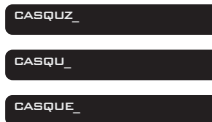
B. Correction en cours de saisie



Pour modifier un texte en cours de saisie, on utilise les touches , ,  et les touches du clavier alphanumérique.

Correction

La touche  permet d'effacer le caractère situé à gauche du curseur ou du caractère clignotant.

Pour corriger on appuie sur  :



Les touches  et  permettent de déplacer le curseur/caractère clignotant. Vous pouvez alors insérer une lettre ou un chiffre à gauche du caractère clignotant en appuyant sur la touche correspondante.

Insertion d'une lettre

On appuie trois fois sur  pour positionner le curseur à droite de l'endroit d'insertion.

On appuie ensuite sur 'S' pour rentrer la lettre manquante.



On peut appuyer directement ensuite sur OK pour valider la réponse, il n'est pas nécessaire de replacer le curseur à droite auparavant.

Erreur de frappe

On appuie trois fois sur  pour positionner le curseur à droite de l'endroit à corriger.

On appuie ensuite sur  pour enlever la lettre tapée par erreur.

On appuie ensuite sur 'S' pour rentrer la lettre manquante.




C. Affichage de la bonne réponse

Lorsque la bonne réponse n'a pas été trouvée, l'appareil vous la donne immédiatement après la question correspondante :




L'appareil affiche généralement la solution la plus complète, par exemple il affichera «ANTON PAVLOVITCH TCHEKHOV», alors qu'il aurait accepté «TCHEKHOV» ou «ANTON TCHEKHOV» comme bonne réponse.

D. L'Ecran d'Infos

Lorsqu'une manche est en cours et qu'une question est posée, vous pouvez accéder à l'Ecran d'Infos en appuyant sur la touche . L'Ecran d'Infos affiche les informations utiles correspondant à la manche en cours, telles que :


- Votre score
- Le nombre de questions restantes
- Une indication sur le temps
- Les indices...

Lorsque vous appuyez sur , le jeu est suspendu pendant six secondes, puis reprend automatiquement. Vous pouvez reprendre le jeu plus vite en appuyant sur la touche OK. Pour plus de détails, voir les Sections mode 1 Joueur et mode Multi-Joueurs.


E. Le Menu Principal

Le Menu Principal permet d'effectuer des réglages (son, contraste, etc.), de consulter les meilleurs scores et le montant de la cagnotte.

On peut accéder au Menu Principal :

- Lorsqu'une partie n'est pas en cours, à partir de divers écrans, en appuyant une fois sur la touche  :



- Lorsqu'une partie est en cours (pendant qu'une question est posée et que le joueur concerné peut accéder à l'Ecran d'Infos). Appuyer alors une fois de plus sur la touche  à partir de l'Ecran d'Infos pour accéder au Menu Principal :

Lorsque vous êtes dans le Menu Principal :



- Pour faire votre sélection, utilisez les touches **▲** et **▼**, puis appuyez sur la touche OK pour valider votre choix.
- Pour quitter un menu ou une option sans rien modifier, appuyez sur la touche **⏏**.

Les options auxquelles vous pouvez accéder sont les suivantes :

Option REGLAGES

Elle vous permet de régler le volume du son, le niveau de contraste de l'écran, et de remettre les scores à zéro.



Si vous appuyez sur OK, le menu suivant apparaît :

Le texte présélectionné indique le réglage actuel.



Sélectionnez le réglage voulu avec les touches **▲** et **▼**, puis appuyez sur OK.

Une fois votre choix validé, vous retournez automatiquement au niveau de menu supérieur (option REGLAGES).

Appuyer une fois sur **▼** et sur OK pour passer au réglage du niveau de contraste de l'écran :



Appuyez sur les touches **◀** ou **▶** pour régler le contraste au niveau désiré.

Sélectionnez SCORE en utilisant la touche **▼** et la touche OK, si vous souhaitez remettre les meilleurs scores à zéro :



Pour éviter une remise à zéro accidentelle des scores, l'option proposée par défaut est «NON». Si vous souhaitez remettre le score à zéro, appuyez sur **◀** et OK.

Pour sortir de l'option REGLAGES et retourner au menu principal, appuyez sur la touche **⏏** une fois.

Option REGLES DU JEU

Sélectionnez «REGLES DU JEU» à l'aide des touches **▲** et **▼**, et appuyez sur OK.



Si vous sélectionnez OUI, vous pourrez lire un rappel des règles du jeu à chaque étape de la partie. Vous pourrez lire chaque rappel à votre rythme en le faisant défiler avec les touches **▲** et **▼**. Si vous êtes plusieurs joueurs, ne vous inquiétez pas, les autres vous attendront !

Par exemple pour le «9 points gagnants» :



Appuyer sur OK quand vous avez fini de lire et que vous voulez commencer à jouer.

Option RESULTATS et CHAMPIONS

Voir paragraphe suivant «Mise en mémoire des meilleurs scores».

Option CAGNOTTE

Elle permet de voir le montant de la cagnotte en cours. Sélectionner la ligne CAGNOTTE à l'aide de la touche **▼** et valider avec la touche OK.



F. Mise en mémoire des meilleurs scores

Les meilleurs scores sont mis en mémoire selon deux catégories : RESULTATS et CHAMPIONS.

RESULTATS

Les dix meilleurs scores sont mis en mémoire, quel que soit le nombre de victoires consécutives (d'une seule victoire à cinq victoires consécutives) auxquelles ils correspondent. Le montant éventuel de la cagnotte n'est pas pris en compte pour ces scores, de façon à refléter au plus près le niveau de connaissances affiché par le candidat pendant les parties concernées.

CHAMPIONS

Ce tableau montre les dix meilleurs scores réalisés au bout de 5 victoires consécutives. Le montant de la cagnotte est inclus dans le score affiché.

Par exemple si :

- Le score final à la fin de la cinquième partie est de 2100 points avec cinq victoires consécutives
- Le montant de la cagnotte est de 4500 points

On retrouvera dans RESULTATS un score de 2100 points, si ce score est l'un des dix meilleurs à ce jour, et dans CHAMPIONS, on trouvera le score total 2100 + 4500 = 6600 points.

Pour accéder aux résultats, sélectionnez l'option RESULTATS dans le menu principal à l'aide des touches ∇ ou \triangle et validez avec OK.

RESULTATS	
1. DOMINIQUE	SCORE.....2500 PTS
2. ALEX	SCORE.....2100 PTS
3. CLAUDE	SCORE.....1320 PTS

Remarque : appuyez sur ∇ et \triangle pour voir la totalité de la liste.

S'il n'y a encore eu aucune partie de gagnée l'écran indique :

RESULTATS
AUCUN SCORE REALISE

Pour accéder à la liste des champions, sélectionnez l'option CHAMPIONS dans le menu principal à l'aide des touches ∇ ou \triangle et validez avec OK.

CHAMPIONS	
1. ALEX	SCORE.....6600 PTS
2. DOMINIQUE	SCORE.....6500 PTS
3. CLAUDE	SCORE.....6100 PTS

Dans l'exemple ci-dessus, il n'y a que trois champions à ce jour, donc seulement trois lignes indiquées sur les dix scores mémorisables.

S'il n'y a encore eu aucun Champion, l'écran indique :

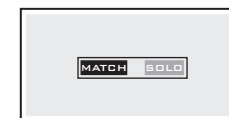
CHAMPIONS
AUCUN CHAMPION A CE JOUR

MODE 1 JOUEUR

A. Sélection MATCH/SOLO

En mode 1 joueur, l'appareil vous donne le choix entre MATCH ou SOLO.

- MATCH vous permet de commencer une partie qui suit le déroulement de l'émission télévisée.
- SOLO vous permet de vous entraîner en choisissant directement la manche que vous voulez jouer.



Pour sélectionner MATCH, appuyez sur OK.

Pour sélectionner SOLO, appuyez sur \triangleright et OK.

Si vous avez sélectionné SOLO, l'écran suivant apparaît :



Appuyez sur OK pour sélectionner «9 POINTS GAGNANTS».

Appuyez sur ∇ et sur OK pour sélectionner «4 A LA SUITE».

Appuyez deux fois sur ∇ et une fois sur OK pour sélectionner «FACE A FACE».

B. Première manche : les «9 points gagnants»

En mode 1 joueur, le nombre de questions est limité à 15.

Pour répondre, appuyez sur la touche OK. Tapez votre réponse et validez avec OK.

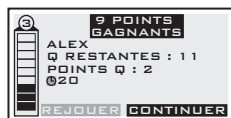
Si vous préférez passer à la question suivante, appuyez sur \rightarrow . Vous pouvez appuyer sur cette touche avant ou après avoir appuyé sur OK.

Si vous n'avez pas donné la bonne réponse, celle-ci s'affiche à l'écran avant de passer à la question suivante.

Remarque : une partie du texte peut-être cachée si celui-ci est long. Utilisez les touches \triangle et ∇ le cas échéant pour faire défiler le texte.



Dans cette manche, la touche  vous permet de voir :





- votre score affiché graphiquement par la «tour» comme à la télévision, le score exact étant affiché dans le rond supérieur.
- le nombre de questions restantes (Q RESTANTES)
- le nombre de points pour la question (POINTS Q)
- une indication du temps restant pour la question (⌚).


Cet écran reste affiché pendant 6 secondes, ensuite le jeu reprend.

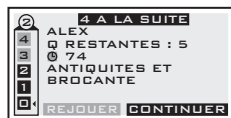
C. Deuxième manche : le «4 à la suite»

En mode 1 joueur, il faut remporter au moins deux points pour pouvoir se qualifier pour la 3^{ème} manche, le «Face à Face». Choisissez votre thème dans la liste des quatre thèmes disponibles et validez avec OK.

Remarque : lorsque l'intitulé de certains thèmes est long, les derniers thèmes ne sont pas toujours visibles directement à l'écran. Appuyer sur  pour les faire apparaître.

Pour répondre à une question, tapez directement votre réponse sur le clavier et validez avec OK. Si vous préférez passer à la question suivante, appuyez sur .





Si vous appuyez sur la touche  pendant cette manche, vous pouvez voir :




- votre score est affiché graphiquement par la «tour» comme à la télévision, le score exact étant affiché dans le rond supérieur. Dans cet exemple, Alex a donné deux réponses justes consécutives (zone grisée jusqu'à 2) suivies d'une ou plusieurs réponses fausses (la flèche noire est sur zéro).
- le nombre de questions restantes (Q RESTANTES)
- une indication du temps restant pour la question (⌚)
- le nom du thème choisi (ANTIQUITES ET BROCANTE)

Cet écran reste affiché pendant 6 secondes, ensuite le jeu reprend.

D. Troisième manche : le «Face à Face»

Pendant cette manche, vous serez seul à jouer contre la montre. Vous aurez le choix de «prendre la main» ou «laisser la main» avant chaque question. Faites votre choix avec les touches   ou   et validez avec OK.

Il vous faut marquer 9 points pour remporter la manche et la partie, et ainsi devenir Champion, ou Super Champion après cinq victoires consécutives. Pour répondre, appuyez sur la touche OK lorsque vous avez la main. Tapez votre réponse et validez avec OK.


Si vous appuyez sur la touche  pendant que vous avez la main, vous pouvez voir :

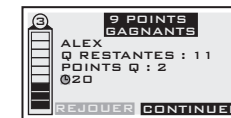



- votre score et les zones de temps affichés graphiquement par la «tour» comme à la télévision, le score exact étant affiché dans le rond supérieur.
- le nombre de questions restantes (Q RESTANTES)
- une indication du temps restant pour la question (⌚)
- le thème de la question et l'indice qui peut vous aider à y répondre.


Cet écran reste affiché pendant 6 secondes, ensuite le jeu reprend.

E. Interrompre la partie en cours

En mode 1 joueur la touche  vous permet aussi de quitter la partie, par exemple pour la première manche :



Pour quitter la partie, sélectionnez REJOUER en appuyant une fois sur les touches  et OK. Si vous étiez en mode MATCH, la partie recommence. Si vous étiez en mode SOLO, vous revenez au menu de sélection entre les différentes manches.

Si vous appuyez une 2^{ème} fois sur , vous accédez au Menu Principal qui vous permet d'effectuer des réglages éventuels ou de quitter la partie. Voir le paragraphe correspondant Menu Principal.



Si vous appuyez une fois sur **(A)** pour sélectionner «QUITTER CE JEU» et sur OK pour valider, l'écran devient :



Par défaut, la réponse est NON. Appuyez sur OK pour retourner à la partie, ou sur **(C)** et OK pour sélectionner OUI et quitter le jeu. Vous retournez alors sur l'écran de sélection du nom.

F. Rejouer ou quitter en fin de partie

En fin de partie, le choix est donné de rester pour rejouer ou de quitter par l'un de ces écrans :



Faites connaître votre décision en sélectionnant «JE RESTE / REJOUER» ou «JE PARS / QUITTER» avec les touches **(C)** ou **(D)** et la touche OK.

Si vous restez :

Vous rejouez une partie (mode MATCH) ou vous retournez au menu de sélection des manches (mode SOLO).

Si vous partez :

Vous retournez au menu d'entrée du nom.

Pour vous permettre de partager votre appareil avec un autre joueur, en cas de victoire votre score en cours et le compte du nombre de parties consécutives gagnées sont mis en mémoire. Lorsque vous reprenez le jeu, vous pourrez continuer comme s'il n'y avait pas eu d'interruption.

Par exemple :

Vous venez de remporter trois victoires consécutives pour un score de 1240 points.

Vous «partez» pour laisser un autre joueur faire une ou plusieurs parties. Lorsque celui-ci part à son tour, sélectionnez votre nom dans la liste.

Lorsque vous recommencez une partie en mode MATCH, l'unité vous indiquera «VOUS JOUEZ POUR UNE QUATRIEME VICTOIRE CONSECUTIVE» et le score de 1240 points sera utilisé pour le calcul du score en fin de quatrième manche.

Mode Multi-joueurs

A. Remarques préliminaires

En mode Multi-joueurs, la saisie n'est pas possible si ce n'est pas à votre tour de jouer ! L'écran indique généralement le nom du joueur qui doit répondre.

Si l'un des joueurs éteint son appareil, il éteint tous les appareils à la fois et annule la partie. Un joueur ne doit donc pas éteindre son appareil en cours de partie, même s'il est éliminé d'une manche !

B. Première manche : les «9 points gagnants»

En mode Multi-Joueurs, le nombre de questions est illimité.

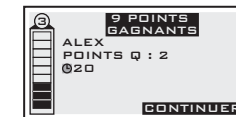
Pour répondre, chaque joueur doit appuyer sur la touche OK. Le plus rapide prend la main et peut taper sa réponse en appuyant sur OK à nouveau pour confirmer. S'il donne une bonne réponse, il remporte le point. Sinon, un autre joueur peut appuyer sur OK pour répondre, et ainsi de suite jusqu'à ce que la bonne réponse soit donnée par un des joueurs, que tous les joueurs aient donné une mauvaise réponse, ou que le temps de réponse soit écoulé. Un joueur qui a donné une mauvaise réponse à une question ne peut pas rejouer à cette question.

Remarque : une partie du texte peut-être cachée si celui-ci est long. Chaque joueur peut utiliser les touches **(A)** et **(V)** le cas échéant pour faire défiler le texte sur son écran.



Si, pendant une question, un joueur appuie sur la touche **(I)**, l'Ecran d'Infos apparaîtra, avec les informations de score relatives à ce joueur.

Par exemple, si Alex appuie sur la touche HOME en cours de question, l'écran suivant apparaîtra sur tous les appareils simultanément :



Tous pourront voir :

- le score d'Alex affiché graphiquement par la «tour» comme à la télévision, le score exact étant affiché dans le rond supérieur.
- le nombre de points pour la question (POINTS Q)
- une indication du temps restant pour la question (Ⓢ).
- Alex peut également afficher les scores des autres joueurs en appuyant sur **(A)** **(V)**.

Cet écran reste affiché pendant 6 secondes, ensuite le jeu reprend.

Après qualification du 1^{er} joueur :

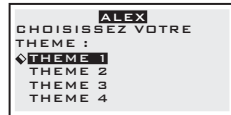
- S'il y a 2 joueurs, le 2^{ème} est automatiquement qualifié pour la manche suivante
- S'il y a 3 joueurs, les questions deviennent des questions à 2 ou 3 points jusqu'à qualification du 2^{ème} joueur. Ensuite le 3^{ème} joueur est qualifié automatiquement pour la manche suivante.
- S'il y a 4 joueurs, les questions deviennent des questions à 2 ou 3 points jusqu'à qualification du 2^{ème} joueur, puis à 3 points seulement jusqu'à qualification du 3^{ème} joueur. Le 4^{ème} joueur est alors éliminé. Il peut continuer à suivre la partie sur son écran en attendant de jouer la suivante.

Rappel : le 4^{ème} joueur ne doit pas éteindre son appareil même s'il est éliminé !

C. Deuxième manche : le «4 à la suite»

Trois joueurs au maximum peuvent participer à cette manche, après sélection par la première manche.

Le premier joueur à se qualifier peut choisir son thème dans la liste. Son nom est affiché dans l'écran du thème:

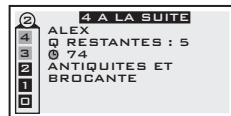


Le joueur concerné peut alors voir les thèmes proposés à l'aide des touches (A) ou (V), et valider son choix avec OK.

Tant que ce n'est pas à leur tour de jouer, les autres joueurs ne peuvent rien saisir sur leur clavier mais ils peuvent suivre tout le déroulement de la manche sur leur écran.

Pour répondre à une question, le joueur tape directement sa réponse sur le clavier et valide avec OK. Il peut passer à la question suivante sans répondre en appuyant sur (→).

Si celui qui est en train de jouer appuie sur la touche (⏸) pendant une question, l'Ecran d'Infos apparaîtra, avec les informations de score relatives à ce joueur, c'est-à-dire :



- le score est affiché graphiquement par la «tour» comme à la télévision, le score exact étant affiché dans le rond supérieur. Dans cet exemple, Alex a donné deux réponses justes consécutives (zone grisée jusqu'à 2), suivies d'une ou plusieurs réponses fausses (la flèche noire est sur zéro).
- le nombre de questions restantes (Q RESTANTES)
- une indication du temps restant pour la question (⏸)
- le nom du thème choisi (ANTIQUITES ET BROCANTE)

Cet écran reste affiché pendant 6 secondes, ensuite le jeu reprend.

Les deux joueurs ayant réalisé les meilleurs scores se qualifient pour la dernière manche, le «Face à Face».

Rappel : les joueurs éliminés ne doivent pas éteindre leur appareil !

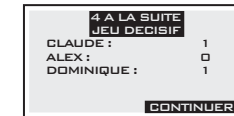
D. Deuxième Manche : le Jeu Décisif

En cas d'égalité entre un ou plusieurs joueurs lors de la 2^{ème} manche, les scores des joueurs concernés sont remis à zéro et on procède au Jeu Décisif. Pour se qualifier, il faut donner deux bonnes réponses.

Lorsque la question s'affiche, le premier qui appuie sur OK peut tenter de répondre, sur un mode similaire à la première manche, les «9 points gagnants». Chaque question vaut 1 point.

A tout moment pendant le Jeu Décisif, il est possible de consulter les scores en appuyant sur la touche HOME :

Exemple pour trois joueurs :

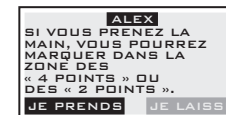


Appuyer sur OK ou sur la touche (⏸) pour reprendre le jeu.

- Si deux joueurs sont concernés par le Jeu Décisif, un seul joueur pourra se qualifier.
- Si trois joueurs sont concernés par le Jeu Décisif, deux joueurs pourront se qualifier et avancer en 3^{ème} manche. L'ordre de qualification au Jeu Décisif sert alors pour la précedence en 3^{ème} manche.

E. Troisième manche : le «Face à Face»

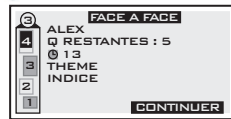
Pendant cette manche, les deux joueurs qui se sont qualifiés s'affrontent pour un ultime duel. Selon les résultats de la manche précédente, l'un ou l'autre des joueurs aura le choix de «prendre la main» ou «laisser la main» pour la première question, selon un des écrans suivants :



Le joueur dont le nom figure en haut de l'écran doit faire son choix avec les touches ou et valider avec OK.

Il vous faut marquer 12 points pour remporter la manche et la partie, et ainsi devenir Champion, ou Super Champion après cinq victoires consécutives. Pour répondre, appuyez sur la touche OK lorsque vous avez la main. Tapez votre réponse et validez avec OK.

Si vous appuyez sur la touche pendant que vous avez la main, votre adversaire et vous pouvez voir :



- votre score et les zones de temps affichés graphiquement par la «tour» comme à la télévision, le score exact étant affiché dans le rond supérieur.
- le nombre de questions restantes (Q RESTANTES)
- une indication du temps restant pour la question ()
- le thème de la question et l'indice qui peut vous aider à y répondre.

Cet écran reste affiché pendant 6 secondes, ensuite le jeu reprend.

F. Interrompre la partie

En mode Multi-Joueurs, il est possible d'interrompre la partie en cours pour recommencer ou procéder à des réglages. Un joueur peut interrompre la partie dès lors qu'il a accès à la touche :

- pendant qu'une question est posée pour la première manche
- lorsque c'est son tour de jouer à la deuxième manche
- lorsqu'il a la main à la troisième manche.

Par exemple, si le joueur appuie sur la touche à la première manche, l'Ecran d'Infos apparaît sur tous les écrans :

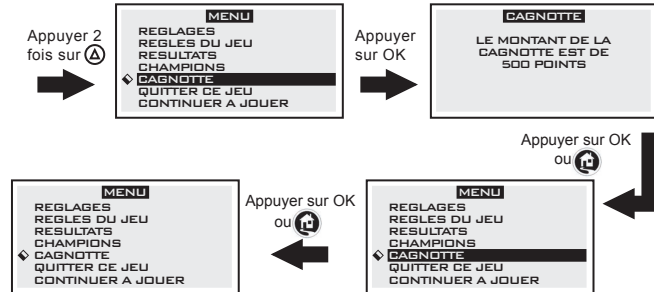


Le même joueur appuie de nouveau sur la touche pour accéder au Menu Principal qui permet d'effectuer des réglages éventuels ou de quitter la partie. Voir aussi le paragraphe relatif au Menu Principal.



Remarque : maintenant tous les joueurs, et non plus un seul, peuvent agir sur le clavier et procéder à des réglages sur leur appareil. Ils doivent donc **tous** signaler ensuite leur intention de reprendre le jeu en appuyant sur ou OK.

Par exemple, si vous souhaitez voir le montant de la cagnotte :



Il n'y a plus d'option sélectionnée sur le Menu Principal, ce qui indique que votre appareil attend que les autres joueurs finissent leurs réglages et appuient à leur tour sur OK ou pour reprendre la partie.

Si l'un des joueurs choisit l'option «QUITTER CE JEU» et appuie sur OK pour valider, l'écran devient :

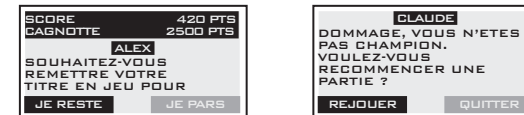




Le joueur qui voit cet écran doit appuyer sur OK pour retourner à la partie, ou sur et OK pour sélectionner OUI.

Par défaut, la réponse est NON pour éviter les fausses manoeuvres. En effet, si un joueur quitte le jeu, la partie en cours est annulée. De plus, vous devrez éteindre et reconnecter vos appareils avant de recommencer à jouer.

G. Rejouer ou quitter en fin de partie

En fin de partie, le choix est donné de rester pour rejouer ou de partir par l'un de ces écrans :



Faites connaître votre décision en sélectionnant «JE RESTE / REJOUER» ou «JE PARS / QUITTER» avec les touches  ou  et la touche OK.

VOUS RESTEZ :

Une nouvelle partie recommence avec les mêmes joueurs.

VOUS PARTEZ :

Chaque appareil demande confirmation :

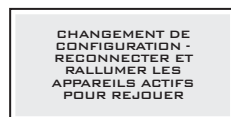


Sélectionnez NON s'il y a changement dans le nombre d'unités utilisées, OUI si vous voulez continuer avec le même nombre d'unités en changeant simplement le nom d'un ou des joueurs. Chaque joueur doit valider sa réponse avec OK.

Si tous les joueurs ont répondu OUI, votre unité vous demandera de confirmer votre nom :



Si un des joueurs répond NON, les unités vous indiquent :



Les appareils s'éteindront automatiquement. Modifiez alors le câblage en suivant les indications du paragraphe «Mode Multi-joueurs» dans «DEMARRER L'APPAREIL», puis rallumez les appareils pour recommencer à jouer.

Entretien

Pour nettoyer le jeu, utiliser uniquement un chiffon doux légèrement imbibé d'eau, à l'exclusion de tout produit détergent.

Ne pas exposer le jeu à la lumière directe du soleil ni à toute autre source de chaleur.

Ne pas le mouiller.

Ne pas le démonter, ni le laisser tomber.

Garantie

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

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...).

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 : LG3000FR

Garantie 2 ans.

©2005 LEXIBOOK®

"Questions pour un Champion" est une marque déposée de FremantleMedia Operations BV.

Basé sur le programme "Questions pour un Champion" de FremantleMedia France.

Sous licence FremantleMedia Licensing Worldwide.

www.fremantlemedia.com

© France 3

LEXIBOOK

2, avenue de Scandinavie

91953 Courtaboeuf Cedex

France

Service Client : N° 0892 23 27 26 facturé 0,34 euros TTC par minute à l'appelant.

www.lexibookjunior.com

Conçu en Europe – Fabriqué en Chine



Ref : LG3000FRIM0195