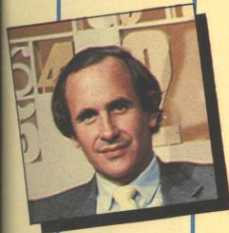


NATHAN

ELECTRONIQUE

NA
E

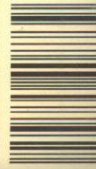
DES CHIFFRES ET DES LETTRES



D'APRÈS L'ÉMISSION
D'ARMAND JAMMOT
SUR
antenne2



DES CHIFFRES ET



NATHAN

ELECTRONIQUE

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

• 1 ordinateur

Pour jouer aux 2 jeux de l'émission où vous voulez, quand vous voulez.



Des chiffres ou des lettres ?

- à 2 comme dans l'émission,
 - ou à 3,
 - ou encore seul en entraînement,
- choisissez parmi 3 modes de jeu :
- des chiffres et des lettres,
 - jeu de chiffres,
 - jeu de lettres.

- 2 piles de 1,5 V fournies dans la boîte.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES ...

C'EST TOUT SIMPLE.
L'ordinateur indique automatiquement toutes les opérations à effectuer.

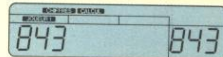
- quel jeu et combien de joueurs ?



- il distribue chiffres ou lettres



- quelle est votre réponse ?



- il donne le score de chacun.



DES CHIFFRES ET DES LETTRES ...

DES DETAILS QUI ONT LEUR IMPORTANCE

- l'ordinateur donne le bon compte
- l'ordinateur vérifie les lettres
- l'ordinateur limite le temps de réflexion
- l'ordinateur sanctionne les erreurs
- l'ordinateur attribue les scores.



540873

Descriptif du jeu au dos de la boîte.
 Cet appareil fonctionne avec 2 piles de 1,5 volts type R6 fournies dans la boîte.

L'erreur

- En cas d'erreur, l'appareil affiche E.E.E.
- Puis il affiche à nouveau la série de lettres et le joueur peut alors rejouer.

Les points

Les points attribués correspondent au nombre de lettres du mot trouvé.

Remarque

On ne peut utiliser deux fois les mêmes lettres.



JEU DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Il se déroule comme précédemment indiqué mais présente alternativement 1 tour de chiffres pour 2 tours de lettres.


Nota

Pour ces trois jeux, dans le cas d'un résultat ex aequo, c'est le premier joueur appelé qui joue.

Les touches spéciales

Elle est utilisée pour valider chaque opération.

Elle permet également d'activer le jeu. Appuyer une fois dessus pour passer à la phase de jeu suivante. (Exemple: bon compte trouvé avant l'écoulement du temps imparti).

Elle permet de rectifier une donnée erronée ou une fausse manœuvre avant l'appui sur . L'appareil affiche alors la donnée précédente et le jeu se poursuit.

Elle permet d'interrompre le jeu à tout moment. Avec cette touche, le joueur peut également s'accorder un temps supplémentaire de réflexion. Pour repartir, appuyer à nouveau dessus.



540 873 © 1984 Armand Jammes/Jeux Nathan S.A. PARIS - FRANCE. Distributeur des jeux vidéo en France.

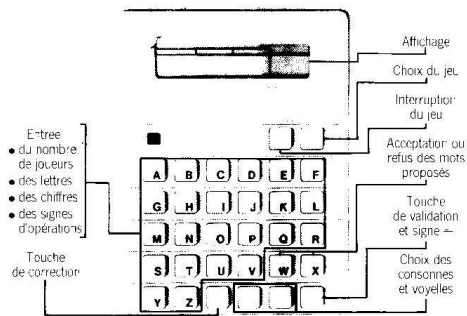


L'ORDINATEUR

L'ordinateur fonctionne avec 2 piles de 1,5 v. (réf. R6).

Mise en place des piles

- Faire glisser le couvercle, au dos de l'appareil, dans le sens de la flèche.
- Insérer les piles dans leur logement
- (la polarité est indiquée au fond du logement).
- Remettre le couvercle en le glissant jusqu'à ce que les 2 ergots s'enclenchent sans forcer.



Attention

- Ne pas oublier de repousser le commutateur sur "ARRÊT" en fin de partie.
- Une pile usée entraîne le dérèglement de l'appareil. Aussi, si l'on constate des anomalies, vérifier d'abord l'état des piles.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

de 1 à 3 joueurs

Un jeu électronique qui refait la célèbre émission télévisée d'Armand Jammot.

PRINCIPE DU JEU

- Les joueurs programment le jeu choisi et le nombre de joueurs.
- L'ordinateur guide le jeu tout au long de la partie.
- Il appelle les joueurs.
- Il chronomètre le temps de réponse.
- Il vérifie les calculs, donne le bon compte, vérifie l'emploi des lettres.
- Il attribue, à chaque tour, les scores de chaque joueur et donne les scores cumulés.

1

MISE EN MARCHÉ

- Pousser le commutateur vers "MARCHÉ".

2

CHOIX DU JEU

Trois jeux possibles :

Des chiffres et des lettres, identique à l'émission - à 2 joueurs ou jeu seul - avec chronométrage de 45 secondes. Alternance d'une série du Compte est bon et de deux séries du Mot le plus long à 9 lettres. Nombre de tours illimité.

Les lettres - à 1, 2 ou 3 joueurs - avec chronométrage d'entraînement (45 s). Série de 10 tours du Mot le plus long.
Les chiffres - à 1, 2 ou 3 joueurs - avec chronométrage d'entraînement (45 s). Série de 10 tours du Compte est bon.

■ Lors de la mise en marche, l'appareil affiche automatiquement "Des chiffres et des lettres" à 2 joueurs. En cas d'accord sur ce jeu, appuyer sur la touche \updownarrow .



■ Pour changer le mode de jeu, avant d'appuyer sur



appuyer sur la touche \updownarrow .



jusqu'à l'obtention du jeu souhaité.

■ Pour changer le nombre de joueurs, appuyer sur la touche chiffre correspondante.



■ Quand le jeu est déterminé, appuyer sur la touche \updownarrow .

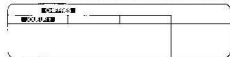
3

DEROULEMENT DU JEU

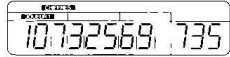
JEU DE CHIFFRES

Il se joue en combinant les signes d'opérations avec les plaques pour arriver au bon compte.

■ Affichage de départ avec indication du jeu et du 1^{er} joueur.



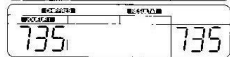
■ Affichage des 6 plaques et du compte à trouver. (Chaque plaque est séparée de la suivante par un trait vertical).



■ A la fin du chronométrage, l'appareil demande son résultat au 1^{er} joueur.



■ Celui-ci l'indique en appuyant sur les touches chiffres correspondantes du clavier puis sur \updownarrow .



■ Puis l'appareil demande son résultat au 2^e joueur (et au 3^e) qui procède de même.



■ Seul le meilleur résultat reste affiché, l'appareil demandant maintenant les calculs.



■ Le joueur entre son premier calcul quand les plaques réapparaissent.



■ Exemple de calcul: $25 \times 10 = 250$



• Touches:
 $\frac{2}{\updownarrow}$ B $\frac{5}{\updownarrow}$ H X Y $\frac{1}{\updownarrow}$ A $\frac{0}{\updownarrow}$ S
 $\frac{2}{\updownarrow}$ B $\frac{5}{\updownarrow}$ H $\frac{0}{\updownarrow}$ S $\frac{1}{\updownarrow}$ A

■ Le résultat du premier calcul apparaît à droite. Les plaques utilisées disparaissent. Les plaques non utilisées restent affichées.



■ Le joueur peut rentrer son deuxième calcul et les suivants, un par un, jusqu'au résultat final.



■ L'appareil affiche alors le score de chaque joueur et le n^o du joueur en tête.



■ L'appareil affiche à nouveau le jeu comme au départ et la partie se poursuit comme précédemment indiqué.

• En fin de partie, l'appareil affiche le score final de chaque joueur.

Remarque

■ On ne peut utiliser deux fois les mêmes chiffres ou nombres.

■ Dans le cas où le joueur entre un résultat différent de celui de la machine, c'est ce dernier qui est affiché, à l'emplacement du compte à trouver.

■ On ne peut utiliser deux signes d'opération au cours d'un calcul (comme $2 \times 3 \times 4 = 24$).

L'erreur

- En cas d'erreur, l'appareil affiche EEE
- Puis il affiche "JE JOUE" et va démontrer son mode de calcul, opération par opération.
- Il affiche enfin son résultat final.
- Les points (voir ci-dessous) vont dans ce cas à l'adversaire.

Le bon compte

- Lorsqu'un joueur a trouvé le bon compte, il gagne **8 points**.

Le compte approché

- En cas de compte approché, c'est le joueur qui est le plus proche du bon compte qui est appelé. L'appareil lui affiche les plaques et son propre compte.
- Après que le joueur ait entré ses calculs, l'appareil réaffiche le compte initial et donne son calcul jusqu'au bon compte. **L'ordinateur connaît toujours le bon compte.**
- Un compte approché rapporte **6 points**.



JEU DE LETTRES

Il s'agit de faire le mot le plus long avec les lettres affichées.
Tous les mots communs, les singulier et pluriel, sont acceptés ainsi que les participes présents ou passés des verbes transitifs.

- Après sélection du jeu, l'appareil affiche "consonnes voyelles" et appelle le premier joueur.

- Le joueur choisit consonnes ou voyelles en appuyant sur les touches correspondantes **C** ou **V**.

jusqu'à ce qu'il y ait 9 lettres sur l'écran.

- A la fin du chronométrage, l'appareil demande son résultat au 1^{er} joueur. Celui-ci entre le nombre de lettres qui compose son mot, exemple 7, et le valide (touche **↵**).

- Puis l'appareil demande son résultat au 2^e joueur (et au 3^e) qui procède de même.

- L'appareil appelle le joueur qui a donné le mot le plus long, réaffiche la série de lettres et le nombre de lettres.

- Le joueur entre son mot "POUTRES" en appuyant sur les touches correspondantes.

Le mot apparaît, les lettres non utilisées sont déportées sur la gauche. Puis il appuie sur **↵**.

- Si le mot est accepté (adversaire ou dictionnaire), appuyer sur **OK**.

- Si le mot est refusé, appuyer sur **NON**.

- L'appareil affiche alors le score de chaque joueur et le n^o du joueur en tête.

- L'appareil affiche à nouveau le jeu comme au départ et la partie se poursuit comme précédemment indiqué.

- En fin de partie, l'appareil affiche le score de chaque joueur.

