

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

NATHAN

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Grâce à l'électronique, voici pour la première fois, en un seul jeu, les deux jeux de la célèbre émission télévisée d'Armand Jammot.

Les joueurs vont retrouver ainsi l'ambiance de l'émission et pourront s'entraîner à tout moment et n'importe où à chercher le bon compte ou le mot le plus long.

PRINCIPE DU JEU

Seuls ou à plusieurs, les joueurs ont le choix entre 3 modes de jeu : le Jeu de chiffres-le Jeu de lettres-Des chiffres et des lettres.

- Ils programment le jeu choisi, le nombre de joueurs et le nombre de tours pour des parties rapides ou prolongées.
- L'ordinateur interroge alors le ou les joueurs :
 - il détermine le joueur qui devra répondre le premier,
 - il chronomètre le temps de réponse,
 - il vérifie la justesse des calculs, donne le bon compte, vérifie l'emploi des lettres,
 - à chaque tour, il attribue les scores de chaque joueur et donne les scores cumulés.

A - Le Jeu de chiffres

L'ordinateur affiche une série de 6 chiffres et nombres et le compte à trouver.

Les joueurs vont combiner chiffres et nombres à l'aide des 4 opérations pour trouver le bon compte ou le compte le plus proche possible. S'ils ne le trouvent pas, l'ordinateur leur donne la solution.

B - Le Jeu de lettres

Les joueurs programment en début de partie le nombre de lettres à utiliser, puis choisissent consonnes ou voyelles; l'ordinateur distribue les lettres. Les joueurs doivent faire le plus long mot.

C - Des chiffres et des lettres

Comme dans l'émission, les joueurs jouent au jeu de chiffres et au jeu de lettres alternés.

L'ordinateur les interroge 2 fois sur les lettres pour 1 tour de chiffres. (La séquence exacte de l'émission comporte en réalité 8 tours de chiffres et 14 tours de lettres, soit respectivement 4 et 7 par joueur).

L'ordinateur

Il fonctionne soit avec 4 piles alcalines de 1,5 V, réf. LR14, soit avec un adaptateur + 6 V / 150 milliampères, non fournis dans la boîte.

Dans le cas d'un adaptateur à plusieurs fiches, **veiller à brancher la fiche qui correspond bien au diamètre de la prise de l'appareil.**

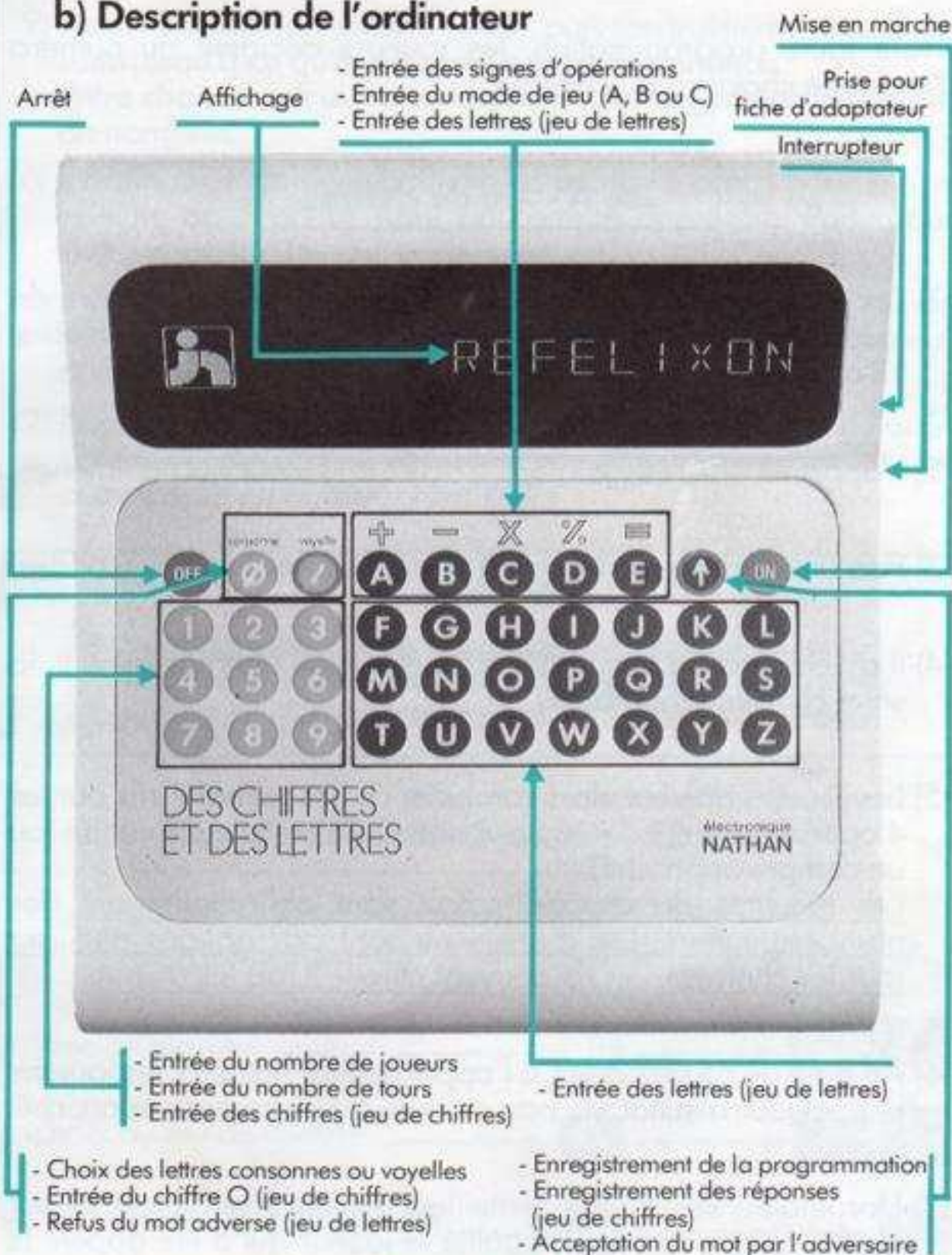
a) Mise en place des piles

Oter le couvercle du logement situé sous le boîtier (à l'aide d'une pièce de monnaie).



Placer les piles à l'intérieur du boîtier selon le croquis gravé dans le logement des piles.

Remettre le couvercle en place.

b) Description de l'ordinateur



Important

Les touches A, B, C, D, E sont à double fonction, couplées avec les signes d'opérations. Les touches consonnes, voyelles sont couplées respectivement avec le chiffre 0  et le signe d'annulation .

RÈGLE DE JEU

Avant toute programmation, les joueurs décident du numéro d'ordre de chacun : J1, J2 ou J3.

Jeu A - Jeu de chiffres

- 1) Les joueurs programment : la lettre du jeu (A), le nombre de joueurs (1, 2 ou 3), le nombre de tours (12 ou 22 à 1 et 2 joueurs, 12 ou 18 à 3 joueurs - voir "Important").
- 2) L'appareil affiche le numéro d'ordre du joueur qui commence.
- 3) Puis une série de 6 chiffres et nombres pendant 15 secondes.
- 4) Il affiche ensuite le compte à trouver puis, alternativement, la série chiffres et nombres.
- 5) Les joueurs doivent alors combiner chiffres et nombres par les 4 opérations (+, -, ×, :) pour obtenir le compte demandé (ou un compte approché).
Les résultats de chaque calcul sont obligatoirement des nombres entiers. Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser tous les chiffres mais ne peuvent utiliser 2 fois les mêmes.
- 6) Au bout de 45 secondes, à l'appel de leur numéro, les joueurs entrent leur résultat : le bon compte ou un compte approché.
- 7) L'ordinateur sélectionne le meilleur résultat et appelle le joueur qui l'a obtenu (en cas d'égalité le joueur qui a été appelé le premier).
- 8) Celui-ci entre ses calculs un par un. Il a 15 secondes pour entrer son premier calcul que l'ordinateur contrôle et approuve en affichant **OK**

- 9) Il entre ensuite son second calcul, puis son troisième et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il obtienne le compte annoncé.
Entre chaque calcul, l'ordinateur affiche la série de chiffres et de nombres.
- 10) L'ordinateur attribue et affiche les points : 8 points pour le bon compte ou 6 points pour un compte approché. Puis, pour chaque joueur, les points cumulés.
- 11) Il y a toujours un bon compte. Aussi, en cas d'erreur ou de compte approché, avant de donner les scores, l'ordinateur donne ses propres calculs.
- 12) Après avoir effectué le nombre de tours programmé, l'ordinateur affiche **STOP**. Appuyer sur **OFF**, recommencer une autre partie en appuyant sur **ON**.

IMPORTANT


















Les joueurs peuvent jouer sur moins de tours que ceux programmés. S'ils souhaitent interrompre la partie, il leur suffit d'appuyer sur l'interrupteur situé à droite de l'appareil.

Exemple du jeu A - 2 joueurs - 12 tours

Programmation	Touches	Affichage
• Mise en marche	→ ON	→ A.B.C
• Choix du jeu de chiffres	→ A	→ 1.2.3
• Choix du nombre de joueurs	→ 2	→ 7
• Choix du nombre de tours	→ 1 2	
• Enregistrement	→ ↑ (appel du premier joueur)	→ 11

Déroulement du jeu

1^{er} tour

- Affichage des 6 chiffres et nombres → 
- Affichage du compte à trouver (démarrage des 45 s.) → 
- Réaffichage de la série en alternance avec le compte à trouver pendant 45 secondes.
- Réaffichage du compte → 
- Puis appel du 1^{er} joueur (fin des 45 s.) → 
- Le 1^{er} joueur entre son résultat →  → 
- Enregistrement → 
- Appel du 2^e joueur → 
- Le 2^e joueur entre son résultat →  → 
- Enregistrement → 
- L'ordinateur sélectionne le meilleur joueur et son résultat → 
- Attendre le réaffichage de la série → 
- Le joueur 1 entre son 1^{er} calcul → 
- suivi de →  → 
- L'ordinateur réaffiche → 

• Le joueur entre son 2^e calcul → **7 5 - 1 0 = 6 5**
 suivi de → **↑** → **OK**

• L'ordinateur réaffiche → **9.7.75.50.10.2.**

• Le joueur entre son 3^e calcul → **4 5 0 + 6 5 = 5 1 5**
 suivi de → **↑** bon compte **OK**

• L'ordinateur lui attribue 8 points → **118**

• Puis affiche son score cumulé (pas de score précédent) → **11 000**

• Ensuite il affiche le score du 2^e joueur → **12 0**

• Et son score cumulé → **12 000**

2^e tour

• L'ordinateur affiche le joueur qui jouera le premier → **12**

• Puis la série de chiffres et nombres **5.4.2.100.75.3.**

Et le compte à trouver → **218**

etc. comme indiqué précédemment.

L'ERREUR

L'ordinateur contrôle :

- que les calculs sont entrés dans un temps donné,

- que les calculs sont justes,
- que les nombres utilisés sont ceux parmi les 6 affichés ou les résultats des opérations intermédiaires,
- que le résultat final correspond au résultat annoncé.

Dans le cas où un de ces éléments n'est pas respecté, l'ordinateur affiche XXX, donne ses propres calculs, et attribue les points à chacun des autres joueurs.



Attention

Toute erreur de manipulation au cours des réponses est sanctionnée (comme d'appuyer sur le signe = 2 fois au lieu d'une). Les joueurs doivent donc être très attentifs lorsqu'ils entrent leurs calculs.

Pour la bonne marche de l'appareil, les joueurs doivent toujours donner un résultat, même s'il est loin du bon compte.

JEU B - jeu des lettres

Comme dans l'émission, tous les mots communs, les singulier et pluriel, sont acceptés ainsi que les participes présents ou passés des verbes transitifs.

- Les joueurs ont le choix entre un jeu à 6, 7, 8 ou 9 lettres.
- Ils programment :
 - choix du jeu B + nombre de lettres choisi (6-7-8 ou 9),
 - nombre de joueurs (1, 2, 3),
 - nombre de tours (à 1 et 2 joueurs : 12 ou 22 tours; à 3 joueurs : 12 ou 18 tours).
- L'ordinateur affiche le joueur qui jouera le premier puis demande d'entrer les lettres, consonnes ou voyelles (C/V).
- Les joueurs appuient alors sur les touches  consonnes,  voyelles une par une.
 - à 1 joueur : les 2 touches au choix,
 - à 2 joueurs : chaque joueur alternativement, selon la nouvelle formule de l'émission,

- à 3 joueurs : le 1^{er} joueur appuie seul.

- L'ordinateur affiche les lettres au fur et à mesure de façon aléatoire.
- A partir de la dernière lettre affichée, les joueurs ont 45 secondes pour trouver le plus long mot.
- L'ordinateur demande alors à chaque joueur le nombre de lettres du mot qu'il a trouvé et sélectionne le meilleur résultat (en cas d'égalité, il désigne le joueur qui a été appelé le premier).
- Le joueur entre alors son mot lettre à lettre.
- L'ordinateur vérifie que les lettres employées correspondent bien à celles affichées précédemment.
- Les adversaires approuvent le mot en appuyant sur **↑**.
(En cas de jeu seul ou de litige, vérifier dans le dictionnaire).
- L'ordinateur attribue alors au joueur un point par lettre du mot et donne les scores de chacun.
- Si les lettres employées ne correspondent pas à celles annoncées, l'ordinateur affiche XXX et attribue le total des points du mot à chacun des autres joueurs.
- Si le mot ne remplit pas les conditions indiquées ci-dessus, si son orthographe est mauvaise, le ou les adversaires peuvent le refuser en appuyant sur **↙**. Dans ce cas, les points du mot sont attribués à chacun des adversaires.
- Puis l'ordinateur affiche à nouveau un joueur, puis voyelles ou consonnes et la partie se poursuit jusqu'à la fin du nombre de tours programmé. L'appareil affiche alors **STOP**. Appuyer sur **OFF** puis sur **ON** pour programmer une autre partie.

Exemple du jeu B - 9 lettres - 2 joueurs - 22 tours

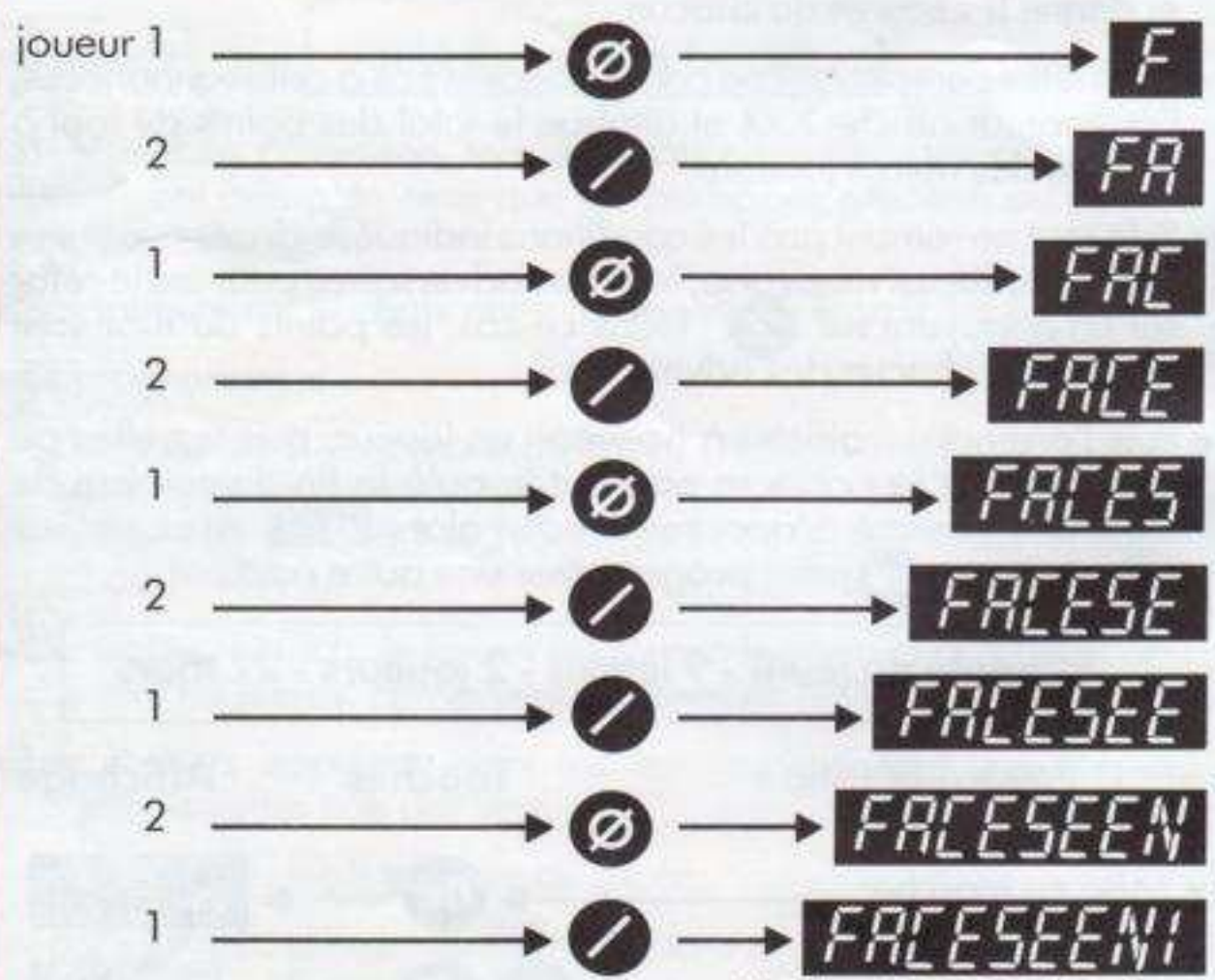
Programmation	Touches	Affichage
● Mise en marche	→ ON	→ A.B.C
● Choix de jeu à 9 lettres	→ B 9	→ 1.2.3

- Choix de jeu à 2 joueurs → 2 → 7
- Choix du nombre de tours → 2 2
- Enregistrement → 1 → 12
appel du 1^{er} joueur

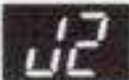

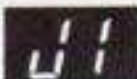


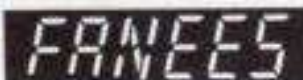


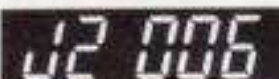
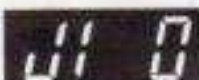

Dérroulement du jeu

1^{er} tour



- Demande de lettres → L.V
- Chaque joueur appuie à son tour



(déclenchement des 45 s.)

- Fin du temps (musique) affichage 1^{er} joueur → 
- Entrée du nombre de lettres du mot → **6** → 
- Affichage 2^e joueur → 
- Entrée du nombre de lettres du mot → **5** → 
- Sélection du meilleur joueur → 
- Entrée du mot → **F A N E E S** → 
- Accord de l'adversaire → 
- Affichage des points → 
- Puis score cumulé → 
- Puis points 2^e joueur → 
- Et score cumulé → 

2^e tour

- Appel d'un joueur → 
- Puis demande de lettres → 

etc. comme indiqué précédemment.

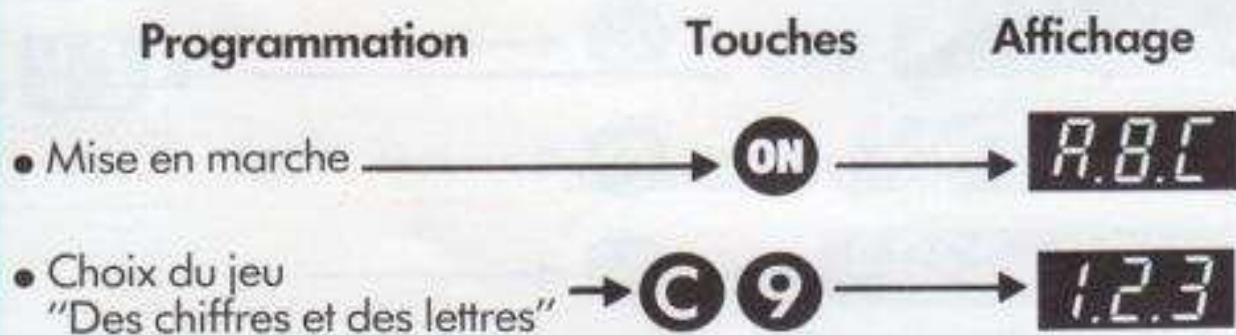
JEU C - Des chiffres et des lettres

Ce jeu associe le système des 2 jeux expliqués ci-dessus suivant un rythme précis, mais il diffère selon le nombre de joueurs.

A 1 et 2 joueurs

- Le jeu est calqué sur l'émission de télévision. Les(ou le) joueurs jouent alternativement sur 2 tours de lettres pour 1 tour de chiffres.
- Ils peuvent choisir de jouer sur 12 ou 22 tours et d'utiliser pour le jeu de lettres 6, 7, 8 ou 9 lettres. Dans ce cas, ils programment C6, C7, C8 ou C9 au choix. Le score du jeu de chiffres respecte celui de l'émission quel que soit le nombre de lettres choisi (8 points bon compte, 6 points compte approché).
- S'ils veulent jouer exactement comme dans l'émission, ils programment C9 et 22 tours.
- Dans tous les cas, la programmation se fait de la même manière que les 2 autres jeux.

Exemple de programmation



- Choix du nombre de joueurs → 2 → 7
- Choix du nombre de tours → 2 2
- Enregistrement → ↑ appel du 1^{er} joueur
12

Puis l'appareil interroge le 1^{er} joueur sur les chiffres et la partie se déroule comme précédemment indiqué.

A 3 joueurs

- Ici, les joueurs programment également C6, C7, C8 ou C9 selon le nombre de lettres choisi.
- Ils peuvent jouer sur 12 ou 18 tours.
- Les joueurs jouent en alternance : un tour de jeu de lettres, un tour de jeu de chiffres et ainsi de suite.
- La programmation est la même que pour les jeux précédents.
- Le score du jeu de chiffres est le même que pour les jeux précédents.

IMPORTANT

- Ne pas oublier d'appuyer sur **OFF** en fin de partie.

- Une pile usée entraîne le dérèglement de l'ordinateur. Aussi, si vous constatez des anomalies, vérifiez d'abord l'état des piles.