

UTILISATION DE L'ORDINATEUR



MEGA 10000

NATHAN



MEGA 10000

Pour jouer seul et à 2, 3 ou 4 joueurs

MEGA 10.000 propose une sélection de 11 600 questions de 3 niveaux de difficulté, dans des domaines aussi variés que la littérature, l'histoire, l'astronomie, les mathématiques, les sports, le code de la route, la cuisine... plus de 40 thèmes différents.

L'ordinateur arbitre la compétition entre plusieurs joueurs et permet aussi au joueur seul de s'entraîner et de tester ses connaissances.

PRINCIPE DU JEU

- Les joueurs choisissent un thème dans un livret et un niveau de difficulté (1 ou 2 ou 3).
- Ils programment sur l'ordinateur le code du livret choisi et le nombre de joueurs qui vont participer à la compétition.
- Ils sélectionnent des questions, les programment puis, chacun à leur tour, donnent leur réponse.
- L'ordinateur enregistre bonnes et mauvaises réponses et donne, à la demande, le numéro de la bonne réponse. Il indique également le score de chacun à tout moment de la partie, et signale le joueur en tête.

DESCRIPTION DES LIVRETS ET DE L'ORDINATEUR

Les livrets

Il y a 10 livrets. Chaque livret recouvre un domaine de connaissances spécifiques, avec parfois plusieurs rubriques.

Sur la couverture figurent le titre du livret et le numéro de code.

Les pages présentent :

- le titre de chaque rubrique suivi d'un numéro de code.
- le niveau de difficulté des questions (3 niveaux) et les points qu'elles rapportent, soit :

★	= 1 point
★★	= 2 points
★★★	= 3 points

- les questions elles-mêmes portent chacune un numéro et proposent 4 réponses dont une seule est la bonne.

Pour des raisons techniques, ces questions sont groupées par séries de 30 suivant les niveaux de difficulté :

- **questions à 1 point** : de 0 à 29, puis de 90 à 119, puis de 180 à 209, etc.
- **questions à 2 points** : de 30 à 59, puis de 120 à 149, puis de 210 à 239, etc.
- **questions à 3 points** : de 60 à 89, puis de 150 à 179, puis de 240 à 269, etc.

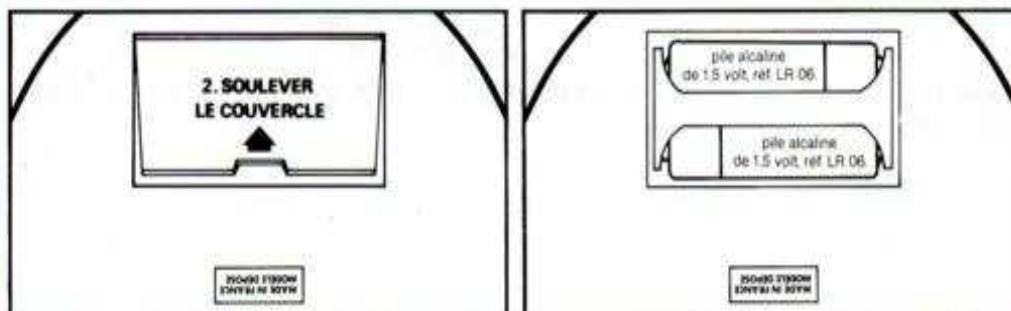
L'ordinateur

Il fonctionne avec 2 piles alcalines de 1,5 volt, réf. LR 06.

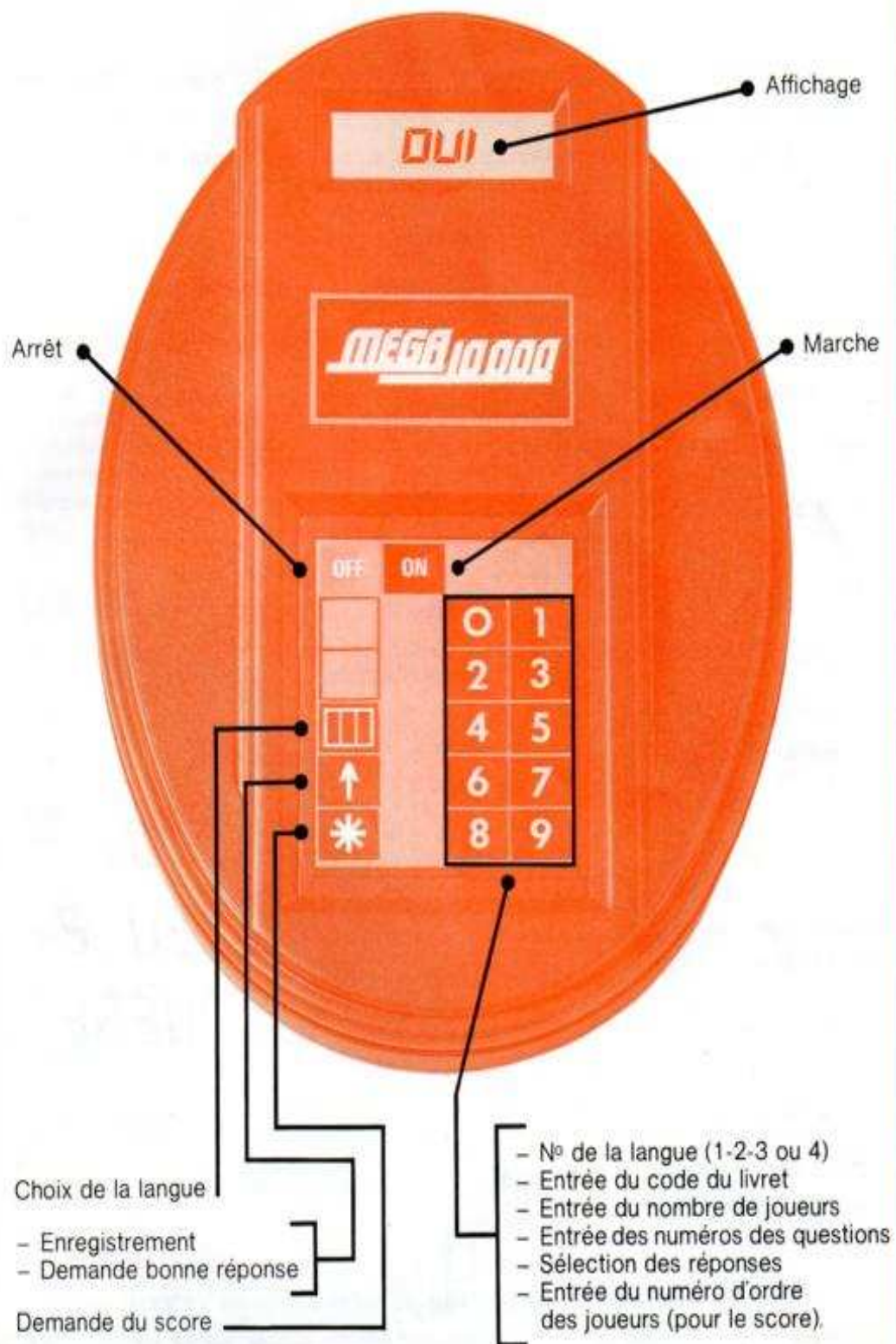
Seules des piles qui assurent une décharge régulière garantissent le bon fonctionnement de l'ordinateur.

Si des anomalies apparaissent dans son fonctionnement, avant toute chose vérifier l'état des piles et les changer éventuellement.

a) Mise en place des piles



b) Description de l'ordinateur

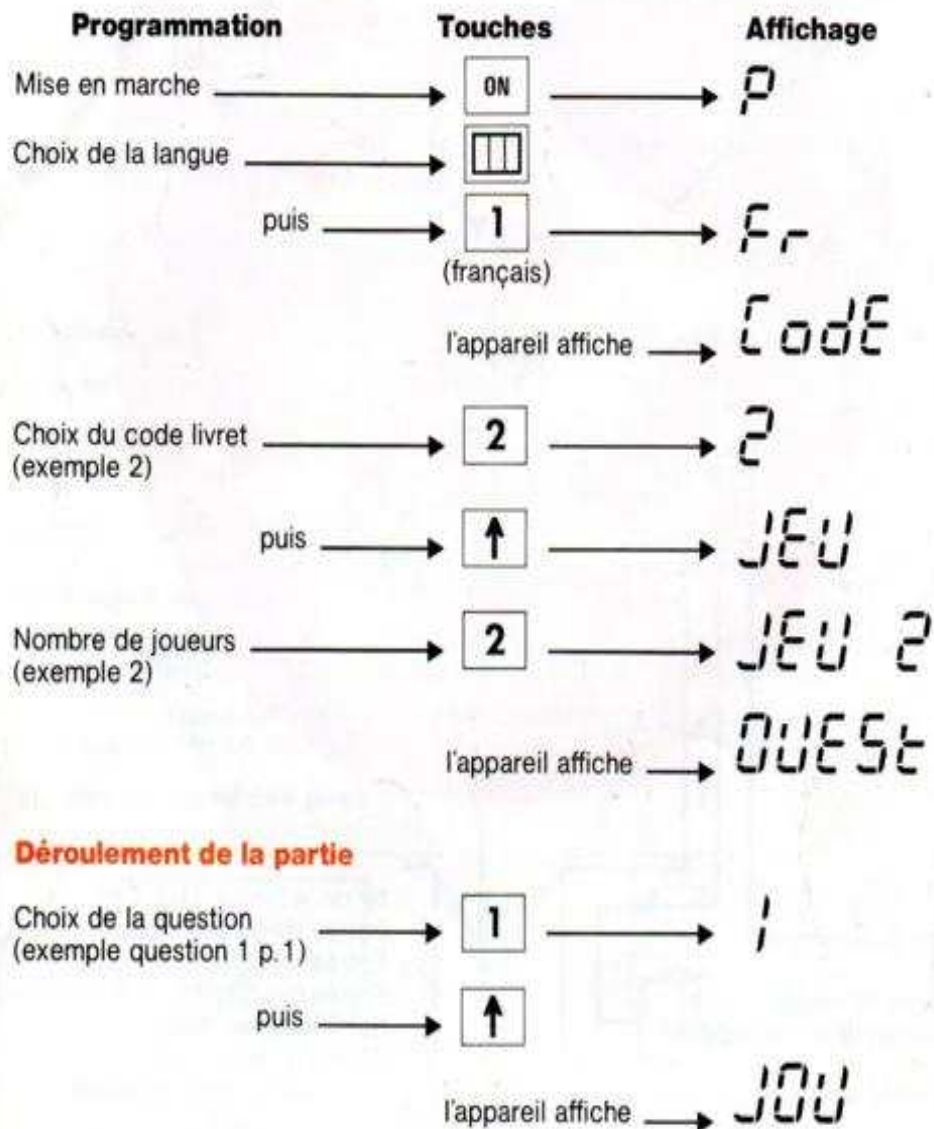


RÈGLE DU JEU EN COMPÉTITION ENTRE 2, 3 OU 4 JOUEURS

- Les joueurs décident du nombre de questions que comportera la partie.
- Ils choisissent un livret, exemple "Culture générale".
- Ils décident du niveau de difficulté (1 ou 2 ou 3) des questions auxquelles ils vont répondre.
- Ils déterminent leur numéro d'ordre dans le jeu : premier joueur : n° 1, deuxième joueur : n° 2, etc.

Nota : l'ordinateur offre la possibilité de jouer en plusieurs langues. La programmation s'effectue en début de partie.

Exemple de partie à 2 joueurs avec le livret "Culture générale" - code 2.



Réponse joueur 1
(exemple réponse 3)

→

l'appareil affiche → JOU 2

Réponse joueur 2
(exemple réponse 2)

→

l'appareil affiche → QUEST

Les joueurs peuvent à nouveau programmer une question en indiquant le numéro suivi de et en répondant chacun à leur tour.

Nota

Le score des joueurs est enregistré par l'ordinateur. Lors de leur réponse à la première question, un signal sonore retentit pour chaque joueur, mais à partir du deuxième tour, il ne retentit que pour le joueur qui mène la partie, dès qu'il programme son numéro d'ordre pour répondre à une question. On sait ainsi, à chaque fois, quel joueur est en tête.

LA BONNE RÉPONSE

Les joueurs peuvent à tout moment connaître la bonne réponse à une question posée.

Indiquer le numéro de la question
(exemple 452) → → QUEST
452

puis →

l'appareil affiche → JOU 1

Appuyer 2 fois sur → → 3

La bonne réponse est donc la 3.

l'appareil affiche → QUEST

Le score n'est pas enregistré et les joueurs passent à la question suivante.

LE SCORE

Les joueurs peuvent connaître leur score à tout moment de la partie (entre 2 questions) ou en fin de partie.

Exemple : après avoir tapé un n° de question suivi de



JOU 1

appuyer sur



Sc

suivi du n° d'ordre du joueur.
(exemple 1)



Sc 1 23

Le score du joueur 1 est 23.

l'appareil affiche
enchaînant à nouveau sur le jeu

JOU 1

Si l'autre joueur veut
connaître son score, il appuie sur



Sc

suivi de son n° d'ordre
(exemple 2)



Sc 2 20

Le score du joueur 2 est 20.


A la 30^e question

l'appareil affiche



STOP

Les joueurs relèvent alors leurs scores.

- Ils peuvent faire une nouvelle partie. Dans ce cas :

• s'ils veulent encore jouer sur le même livret et avec le même nombre de joueurs, ils appuient sur  QUEST apparaît à nouveau.


Il suffit de choisir un numéro de question et de procéder comme expliqué ci-dessus (les scores étant à 0).

• s'ils veulent changer de livret ou de nombre de joueurs, ils appuient sur  puis sur  et programment depuis le début.

- Ils peuvent décider d'arrêter de jouer. Dans ce cas ils appuient sur 

POUR JOUER SEUL

1. En compétition

Un joueur peut jouer seul en compétition. Le déroulement du jeu se fait comme précédemment, mais pour indiquer le nombre de joueurs il appuie sur la touche 

2 En entraînement

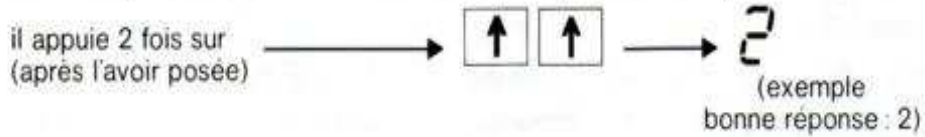
Un joueur peut également jouer seul en entraînement. Le déroulement du jeu se fait comme précédemment, mais pour indiquer le nombre de joueurs il appuie sur la touche **0**.

- A chaque réponse, l'ordinateur répond par *OUI* ou par *NON*
- Le score est enregistré de façon différente : dans le cas d'une bonne réponse, l'appareil n'enregistre pas de points. Il ne le fait qu'en cas de mauvaise réponse. Par conséquent, moins le joueur a de points, mieux il a répondu.

Programmation	Touches	Affichage
Mise en marche	ON	<i>P</i>
Choix de la langue	 	
puis	1 (français)	<i>Fr</i>
	l'appareil affiche	<i>Code</i>
Choix du code livret (exemple 3)	3	<i>3</i>
puis	↑	<i>JEU</i>
Nombre de joueurs	0	<i>JEU 0</i>
	l'appareil affiche	<i>OUEST</i>
Choix de la question (exemple 293 - p.7)	2 9 3	<i>293</i>
suivi de	↑	<i>JOU</i>
Choix de la réponse (exemple 1)	1	
Si la réponse est bonne (accompagné d'un signal sonore)		<i>OUI</i>
Si la réponse est mauvaise (sans signal sonore).		<i>NON</i>
	l'appareil affiche	<i>OUEST</i>

Le joueur choisit une autre question, répond de même et ainsi de suite.

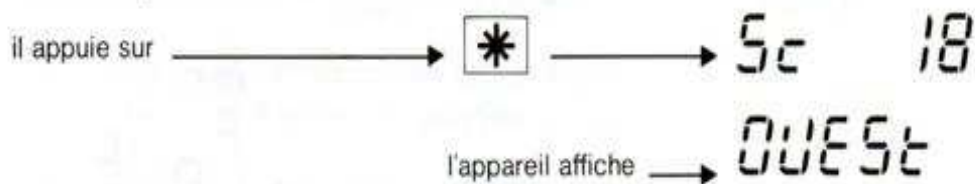
Quand le joueur souhaite connaître la bonne réponse à une question :



Attention : quel que soit le niveau choisi, l'essai mauvais est pénalisé **d'un point.**

LE SCORE

• Quand le joueur souhaite connaître son score :



Il choisit à nouveau un numéro de question.

NE PAS OUBLIER D'APPUYER SUR  EN FIN DE PARTIE.

MEGA 10000 international

L'ordinateur peut se programmer en 4 langues : Français - Anglais - Allemand - Italien.

Cette programmation se fait en début de partie à l'affichage (voir § programmation).

Le joueur appuie sur 1 pour le Français, 2 pour l'Anglais, 3 pour l'Allemand, ou 4 pour l'Italien.

Le déroulement du jeu est identique à celui décrit précédemment, l'affichage se faisant dans la langue choisie.

Remarque

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