

Franklin®

BRN-340

Mode d'emploi

Prière de lire les consignes de sécurité qui suivent avant d'utiliser votre appareil. **Remarque :** si l'appareil est utilisé par de jeunes enfants, assurez-vous qu'un adulte leur fasse d'abord la lecture du guide de l'utilisateur, et que leur utilisation de l'appareil soit surveillée. À défaut de quoi, l'enfant risquerait de se blesser.

Introduction

Félicitation pour l'achat du BRN-340. Le BRN-340 est un appareil très sophistiqué qui vous fera travailler votre cerveau afin d'en aiguïser ses capacités.

Vous pouvez jouer à plus de 20 jeux qui vous permettront d'éprouver et améliorer vos capacités de mémoire, de mots et chiffres, puis de logique.

Précautions concernant les piles

- Vous ne devez pas mélanger différents types de piles, ni des piles usées avec des piles neuves.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être chargées. Ne rechargez jamais les piles incluses avec l'appareil.
- Les piles rechargeables doivent être retirées de l'appareil avant d'être chargées.
- La recharge des piles doit être faite sous la supervision d'un adulte.

- Il est recommandé d'utiliser uniquement des piles du même type (ou d'un type équivalent).
- Les terminaux inclus ne doivent pas être court-circuités.
- N'exposez pas les piles directement à une source de chaleur et n'essayez pas de les démonter. Pour l'utilisation des piles, respectez les instructions du fabricant.
- Retirez toujours les piles faibles ou mortes de l'appareil.
- Afin d'éviter les dommages causés par une fuite du fluide des piles, remplacez la pile ou les piles une fois chaque deux ans, indifféremment de la fréquence d'utilisation durant cette période.
- En cas de fuite des piles, l'appareil pourrait être endommagé. Nettoyez immédiatement le compartiment des piles en prenant soin d'éviter le contact avec la peau.
- Garder les piles hors de la portée des jeunes enfants. En cas d'ingurgitation, consultez immédiatement un médecin.

Entretien du produit

Ce produit a été conçu pour être léger, compact et durable. Il s'agit néanmoins d'un appareil électronique et doit donc être manipulé avec soin. Éviter d'appliquer sur celui-ci une pression trop forte, ou qu'il ne s'entrechoque avec d'autres objets.

Afin de prévenir tout dommage à votre appareil, veuillez respecter les consignes suivantes :

- Ne pas laisser tomber l'appareil, ni tenter de le plier, de l'écraser ou de lui appliquer une force excessive.
- Ne pas exposer l'appareil à l'humidité, à la chaleur extrême ou prolongée, au froid, ou à d'autres conditions défavorables. Éviter de ranger l'appareil dans des endroits humides ou détrempés. Cet appareil n'est pas étanche.
- Pour nettoyer l'appareil, vaporiser sur un chiffon un produit nettoyant doux pour vitres et essuyer sa surface. Ne pas vaporiser de liquides directement sur la surface.
- Si la vitre de l'écran se brise, se défaire de l'appareil de manière appropriée en évitant le contact avec la peau et se laver immédiatement les mains.
- Conserver les films de protection d'écran et les sacs plastique hors de la portée des nourrissons et des enfants en raison des risques de suffocation.

À titre d'information

✓ Utiliser le stylet

Votre appareil est équipé d'un écran tactile qui se manie avec le stylet qui l'accompagne. Le stylet est situé dans le coin droit de votre appareil, vue de face. Pour sortir le stylet, appuyez dessus avec votre pouce puis retirez-le de son enclenche. Avec le bout pointu du stylet, effleurez les parties de l'écran où sont affichés les éléments et les touches du menu que vous souhaitez sélectionner.






✓ Arrêt automatique

Votre appareil s'éteindra automatiquement dans un délai de huit minutes environ si aucune fonction n'y est exercée.

✓ Reprendre

Vous pouvez éteindre votre appareil à tout moment. Une fois que vous le rallumez, la dernière devinette que vous étiez en train de jouer (si ceci était le cas), apparaît sur l'écran. Ceci vous permet de reprendre votre jeu dès que vous le souhaitez.

✓ Toujours de l'aide à portée de main

Si vous souhaitez un message d'aide, il vous sera affiché partant de n'importe quel écran dès que vous voyez un . Effleurez le  puis  ou  pour lire le message. Touchez  pour quitter le message.

✓ Illustrations de l'écran

Les illustrations de l'écran dans ce guide peuvent différer de celles que vous voyez sur votre écran. Ceci ne veut pas dire que votre unité fonctionne mal.

Insérer et remplacer les piles

Votre appareil marche avec trois piles AAA ou LR03.

Avant d'utiliser votre appareil, insérez trois piles AAA ou LR03 dans le compartiment situé au dessous de la machine. Préparez un petit tournevis avant de suivre les démarches indiquées ci-dessous.

Remarque : Les piles sont à remplacer lorsque l'éclairage de l'écran commence à diminuer au point de rendre difficile la lecture des caractères sur votre écran.

1. **Eteignez votre appareil et retournez-le.**
2. **Servez-vous du tournevis pour dévisser le couvercle de protection des piles.**
3. **Soulevez doucement le couvercle pour le retirer.**
4. **Retirez les piles usées.**
5. **Posez 3 nouvelles piles AAA ou LR03 alcalines pour un maximum de performance.**
Important : Assurez-vous que les piles soient installées correctement. Si la polarité n'est pas respectée, l'unité pourrait être endommagée.
6. **Remplacez le couvercle de protection des piles puis revissez-le.**
Remarque : Les piles devraient être remplacées par un adulte.

Comment démarrer


1. **Mettez les piles dans l'appareil.**
Voir « Insérer et remplacer les piles » pour plus d'information.
Une fois que vous avez inséré ou remplacé les piles, votre appareil se met en marche automatiquement. Vous entendez alors un bip sonore, et une liste de langues sera affichée sur l'écran:

L	a	n	g	u	a	g	e		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
E	n	g	l	i	s	h			
D	e	u	t	s	c	h			
F	r	a	n	ç	a	i	s		
I	t	a	l	i	a	n	o		
E	s	p	a	ñ	o	l			
N	e	d	e	r	l	a	n	d	s
P	o	r	t	u	g	u	ê	s	

Remarque : Si votre appareil ne s'allume pas correctement, utilisez un trombone ou autre objet pointu pour enfoncer légèrement le bouton RESET sur le dessous de votre appareil. Voir « Réinitialiser votre appareil » pour plus de détails.



Attention ! Si vous appuyez fortement sur le bouton de réinitialisation, il est possible que votre produit soit endommagé de manière permanente.

2. Touchez du stylet la langue que vous souhaitez utiliser sur votre appareil.

Celle-ci sera la langue de tous les affichages, des commandes et du menu. Pour changer la langue pendant l'utilisation de l'appareil, touchez . Vous pourrez alors choisir depuis la liste.



Sélection d'une activité

Votre appareil offre 29 activités. Elles sont classées en 4 catégories qui figurent dans le menu principal :

M	E	N	U						
-	-	-	-	-	-	-	-	-	
M	É	M	O	I	R	E			
M	O	T	S						
N	O	M	B	R	E	S			
L	O	G	I	Q	U	E			



1. Touchez la catégorie que vous souhaitez sélectionner.




Vous allez alors être dirigé vers le sous-menu d'activités appartenant à une catégorie. Par exemple, en touchant « LOGIQUE », il vous est affiché :




L	O	G	I	Q	U	E			
-	-	-	-	-	-	-	-	-	
T	r	a	q	u	e	r			
T	a	q	u	i	n				
S	e	i	z	e					
P	i	q	u	e	t	s			
P	e	r	m	u	t	e	r		
S	u	d	o	k	u				
W	o	r	d	o	k	u			

2. Sélectionnez une activité en la touchant dans le sous-menu.

RÉSOLUTION DE CASSE-TÊTES

- La première fois que vous sélectionnez une activité, la machine décrit brièvement les « règles » à suivre. Touchez le symbole  (sur la droite de l'écran) autant de fois que nécessaire pour parcourir les différentes parties du texte et commencer le premier casse-tête. (Pour revenir en arrière, il suffit de toucher .)
- Un « bip » ou un « ping » se fait entendre lorsque vous touchez l'écran à l'endroit exact. Une erreur est signalée par une « sonnerie ».
- Vous disposez d'un certain temps fixe pour résoudre le casse-tête. La colonne de temps restant à droite de l'écran vous indique le temps qui reste. Le temps que vous mettez affectera votre score.
- Une fois que le temps est écoulé, vous marquez des points si vous avez trouvé une partie de la solution. Certaines activités vous permettent de terminer le casse-tête après l'expiration du délai.
- Dans les activités plus complexes, un score vous est attribué pour chaque casse-tête. Dans les activités plus simples, lorsqu'un casse-tête est résolu, un autre apparaît automatiquement et vous recevez un score total pour toute la série de casse-tête.
- Si votre score est le meilleur obtenu jusqu'à présent pour cette activité, le message « Meilleur score » s'affiche en clignotant. Si non, le meilleur score précédent apparaît. **Remarque :** Lorsque vous changez les piles, les scores précédents enregistrés seront effacés. Par exemple :

T	a	q	u	i	n				
-	-	-	-	-	-	-	-	-	
			B	I	E	N			
			V	o	u	s			
	m	a	r	q	u	e	z		
			1	4	0				
			p	o	i	n	t	s	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	M	e	i	l	l	e	u	r	
		s	c	o	r	e			
			1	5	1				

- Après avoir vérifié le score, touchez  et la machine demandera : « Continuer? ». Touchez alors [Oui] pour commencer un nouveau casse-tête du même type ou [Non] pour revenir au sous-menu.
- La machine est programmée pour vous présenter les casse-têtes correspondant à votre niveau. La difficulté des casse-têtes augmentera ou diminuera en fonction de votre niveau de score dans une activité particulière.
- Pour quitter un casse-tête, touchez  dans le coin supérieur droit et validez en touchant « Quitter ». Le symbole  vous ramène généralement du sous-menu au menu principal.

MARCHE/ARRÊT

La machine s'arrêtera automatiquement si vous le laissez inactif pendant 8½ minutes. Lorsqu'il est éteint, il conservera la partie de jeu commencée en mémoire, et vous pouvez reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez quittée après avoir remis la machine en marche.

ACTIVITÉS

ACTIVITÉS DE MÉMOIRE

L'icône

Divers symboles s'affichent. Un d'eux changera au bout d'un moment. Désignez le nouveau symbole. Le score s'affiche après plusieurs casse-têtes, en fonction du temps utilisé.

Shuffle

Certains symboles s'affichent (comme dans « L'icône »). Ils seront mélangés au bout d'un moment et l'un d'eux changera. Désignez le nouveau symbole.

Le score s'affiche après plusieurs casse-têtes, en fonction du temps utilisé.

Séquence

Certains symboles apparaissent l'un après l'autre, par exemple : B, ♣, ♦, Y. Ensuite, ils réapparaissent et un chiffre s'affichera au-dessous, par exemple :

♦	B	Y	♣
2			

Le chiffre indique une place dans la séquence de symboles et vous devez désigner le symbole qui était affiché à cet endroit. Dans l'exemple, vous toucheriez le symbole qui s'était affiché à la deuxième place, c'est-à-dire ♣.

Le score s'affiche après plusieurs casse-têtes, en fonction du temps utilisé.

Jumeaux

Plusieurs symboles s'affichent. Touchez les deux symboles qui sont identiques. (Si votre première sélection n'est pas bonne, refaites-la pour l'annuler.)

Le score s'affiche après plusieurs casse-têtes, en fonction du temps utilisé.

Visages

Un visage apparaît. Au bout d'un moment, quatre visages s'affichent. Touchez le visage qui est identique à celui qui est apparu en premier.

Le score s'affiche au bout de 10 casse-têtes.

Chiffres

Similaire à « Visages ». Un chiffre apparaît. Après un moment, quatre chiffres s'affichent. Touchez le chiffre qui est identique à celui qui est apparu en premier.

Le score s'affiche au bout de 10 casse-têtes.

Simon

Plusieurs symboles apparaissent et clignotent tour à tour. Vous devez alors les toucher dans l'ordre dans lequel ils se sont mis à clignoter. Si vous commettez une erreur, la séquence

de clignotements est répétée et vous pouvez réessayer. Une fois que le temps est écoulé, la machine affiche la solution.

Le score paraît après plusieurs casse-têtes, en fonction du temps utilisé.


Points

Comptez les points qui se déplacent sur la grille 9 par 9. Quatre réponses s'affichent sous la grille, dont une seule au total correct. Désignez le bon résultat.

Le score s'affiche après plusieurs casse-têtes, en fonction du temps utilisé.

Paires

L'affichage indique un certain nombre de signes ?. Touchez une paire de signes pour voir les symboles qu'ils masquaient. Si les deux symboles sont identiques, les carrés qu'ils occupaient sont libérés. S'ils ne le sont pas, les carrés reviennent au signe ?. L'objectif consiste à libérer toute la grille en trouvant toutes les paires.

Une fois que le temps est écoulé, la machine dévoile tous les symboles masqués. Touchez  pour continuer.


ACTIVITÉS DE LETTRES

Remarque : Tous les mots utilisés par la machine pour les activités de lettres ont été vérifiés dans des dictionnaires couramment employés par les joueurs sérieux de jeux de lettres, de manière à ne pas éliminer de mots par mégarde. Si vous rencontrez un mot utilisé que vous ne connaissez pas, vous pouvez être sûr que c'est un mot véritable et existant.

Pendu

La machine affiche une lettre d'un mot en mémoire, à la bonne place. Par exemple :

_ _ _ R _

Vous devez maintenant deviner les lettres manquantes. Pour deviner une lettre, touchez-la dans la section inférieure de l'écran (elle disparaîtra dès que vous l'avez touchée). À chaque proposition erronée, une partie du corps du pendu sera dessinée sous la potence. Si le temps est écoulé ou si vous avez commis 13 erreurs, vous « perdez » et la réponse correcte sera affichée. Touchez , et l'activité continue une fois que l'homme pendu est tombé dans la trappe.


Le score s'affiche après plusieurs casse-têtes, en fonction du temps utilisé.

Anagramme

La machine affiche un mot dont les lettres sont mélangées, par exemple :

D S A E S T

Vous devez toucher les lettres du mot recherché (dans l'exemple : STADES) dans le bon ordre. Au fur et à mesure que vous constituez l'anagramme, les lettres disparaissent de leur place et réapparaissent 4 lignes plus bas. Si vous touchez une lettre dans la ligne inférieure, elle revient dans la ligne du haut ; cela permet de corriger les erreurs.

Une fois que le temps est écoulé, la réponse correcte apparaît. Touchez  pour continuer. Le score s'affiche après plusieurs casse-têtes, en fonction du temps utilisé.




Défi de mots

Vous allez voir un bloc de lettres de 3 par 3, à partir desquelles vous devez former autant de mots que vous pouvez. Un mot est formé en partant d'une lettre vers une autre adjacente dans le sens horizontal, vertical ou diagonal. Chaque mot doit contenir au moins 3 lettres, *mais toujours la lettre du milieu du bloc*. Une lettre à une place particulière ne peut être utilisée deux fois dans le même mot.

C	N	D
Y	I	R
L	E	S

Dans cet exemple, les mots corrects sont CIRES, LIRE, CYLINDRES, ILE, NIER, etc. Pour entrer un mot, il suffit de toucher ses lettres dans l'ordre (les lettres apparaissent dans la ligne du bas de la grille au fur et à mesure de votre saisie), puis de toucher la lettre finale une deuxième fois.



Si vous touchez une autre lettre une deuxième fois, cela annule les lettres suivantes. Pour abandonner le mot, touchez la lettre initiale une deuxième et une troisième fois.

Lorsque le temps est écoulé, la machine vous indique vos mots trouvés, et la première lettre clignote. Il est possible de faire défiler la liste en touchant  ou  à droite de l'écran. Sous vos mots, la machine donne sa propre liste d'entrées possibles. Pour voir votre score, touchez .

Carré de mots

Se joue comme « Défi de mots », mais avec un bloc de lettres plus grand, et sans la règle selon laquelle une lettre particulière doit être utilisée dans tous les mots.



Mot trouvé

La grille 9 par 9 est remplie de lettres. La zone sous la grille contient une liste de mots (que l'on peut faire défiler en touchant  / ). Vous devez indiquer à quels emplacements ces mots se trouvent dans la grille. Un mot peut se lire de gauche à droite ou inversement, vers le haut ou le bas, ou dans le sens diagonal. Pour désigner un mot, touchez sa première et sa dernière lettre. Le mot est alors supprimé dans la liste dessous. Une fois que le temps est écoulé, la machine vous indique l'emplacement des mots qui restent.

Mots casés

La grille pour ce casse-tête ressemble au tableau ci-dessous.

■	■	■	↓	■	■		■	
	■	■						
	■	■		■	■		■	
				■	■	■		
	■	■		■		■	■	
	■		■	■		■	■	
					■	■		
	■		■	■		■	■	■


Sous la grille se trouve une liste de mots, par exemple celle-ci : MESSAGES, ITALIENS, ABSENT, ECARTA, ACIDE, SABLE, ACHAT, BALLE, BAC, BEC. Il est possible de faire défiler la liste en touchant  / .


La tâche consiste à insérer les lettres des mots dans les cases vides de la grille, de manière à caser les mots comme dans un mot croisé – voir le tableau suivant.

■	■	■	B	■	■	B	■	I
M	■	■	A	B	S	E	N	T
E	■	■	L	■	■	C	■	A
S	A	B	L	E	■	■	■	L
S	■	■	E	■	A	■	■	I
A	■	■	■	A	C	I	D	E
G	■	B	■	■	H	■	■	N
E	C	A	R	T	A	■	■	S
S	■	C	■	■	T	■	■	■

Pour insérer un mot :

- Touchez la case où vous allez insérer la première lettre.
- Au besoin, touchez à nouveau la case pour diriger la flèche dans le bon sens : « en travers » ou « vers le bas ».
- Désignez le mot dans la liste dessous.

Un mot peut être supprimé en touchant la première lettre, en la touchant encore pour rediriger la flèche (au besoin), puis en touchant le symbole de « la gomme »  près du coin inférieur de la droite de l'écran.

Une fois que le temps est écoulé, la machine complète la solution pour vous. Touchez  pour continuer.

MatchPoint

La grille 9 par 9 consiste en un arrangement de cases noires et blanches ; sous la grille, il y a une série de lettres (voir le tableau suivant).

■	■	→					■	■
■	■	■	■	■			■	■
■	■						■	■
■	■	■	■		■	■	■	■
					■	■	■	■
■		■	■		■	■	■	■
					■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■

A C E G H I L M P R
S T U

L'objectif consiste à remplir les cases vides (« blanches ») en utilisant les lettres disponibles pour former des mots. Une lettre peut être utilisée plus d'une fois dans le même mot, mais vous ne pouvez entrer le même mot dans deux emplacements différents.

Pour insérer un mot :

- Touchez la case où votre mot doit commencer.
- Au besoin, touchez à nouveau la case pour diriger la flèche dans le bon sens : « en travers » ou « vers le bas ».
- Touchez les lettres du mot. Chaque lettre apparaît dans la position actuelle de la flèche.

Pour supprimer la dernière lettre, touchez le symbole de la « gomme » près du coin inférieur de la droite de l'écran. Pour supprimer un mot terminé, touchez la lettre initiale, touchez-la à nouveau au besoin pour rediriger la flèche, puis touchez.

Vous marquez davantage de points si vous employez des lettres rarement utilisées (telles que X, W, Y). Pour vérifier les valeurs des lettres, touchez le triangle (▲) dans le coin inférieur droit. Pour réafficher les lettres, touchez à nouveau le même emplacement.

Lorsque vous avez terminé ou si le temps est écoulé, la machine affiche sa propre solution, et donne le total des points des lettres utilisées, regroupé en l'utilisateur et la machine. Par exemple :

█	█	A	C	H	A	T	█	█
█	█	█	█	█	G	█	█	█
█	█	R	E	L	I	E	█	█
█	█	█	█	I	█	█	█	█
P	L	U	M	E	█	█	█	█
█	A	█	█	E	█	█	█	█
A	C	C	E	S	█	█	█	█
█	█	█	█	█	█	█	█	█

Touchez [Score] pour faire afficher votre score.

ACTIVITÉS NUMÉRIQUES

Comptes

Un problème arithmétique apparaît (avec les chiffres indiqués dans des mots). Vous allez alors voir quatre réponses sous l'exercice, la bonne réponse et trois mauvaises. Touchez la bonne réponse.

Le score s'affiche au bout de 10 problèmes.

Sommes

Se joue comme « Comptes », sauf que le problème est énoncé en chiffres (8 x 12) et non en mots (huit x douze).

Le score s'affiche au bout de 10 problèmes.

Maths

Additionnez les chiffres qui se déplacent dans le cadre rectangulaire. Sur les quatre réponses affichées, choisissez la seule bonne, puis touchez-la.

Le score s'affiche au bout de 5 casse-têtes.

Additions

Les lignes du haut contiennent plusieurs nombres, et une somme qui doit être obtenue en additionnant certains des nombres. En dessous, les paires de points d'interrogation vous indiquent combien de nombres sont à additionner. Par exemple :

1	4		1	3		8	8	
2	9		5	6		1	2	
6	8		6	6		5	0	
					=	2	1	0
?	?	+	?	?	+	?	?	
					=			0

Dans cet exemple, les 3 paires de points d'interrogation indiquent que *trois* nombres (des lignes du haut) doivent faire la somme de 210. Donc, 88, 56 et 66 sont à toucher ici pour la solution correcte.

Les nombres sélectionnés et le « sous-total » actuel sont inscrits dans les lignes du bas. Vous pouvez rectifier une erreur en touchant un nombre en bas pour le faire revenir en haut.

Le score s'affiche après plusieurs casse-têtes, en fonction du temps utilisé.

Calculs

La grille ressemble à celle-ci :

>		3			5			6
		9						
			=			8	6	
	+		-		x		÷	
			=				0	

Vous devez ordonner les chiffres avec des signes arithmétiques de manière à obtenir le résultat indiqué après le signe « = » du haut. Ici, la solution est la suivante: $3 + 6 \times 9 + 5 = 86$.

Remarque : le calcul est effectué comme avec une calculatrice de poche, c'est-à-dire que les signes \times et \div ne prennent pas les signes $+$ et $-$. Touchez les chiffres et les signes dans le bon ordre. Le symbole $>$ indique le type d'élément (chiffre ou signe) qui doit être sélectionné en prochain. Les éléments sélectionnés et le « sous-total » sont inscrits dans les lignes du bas.

Il est possible d'annuler des erreurs en touchant [←] (en bas de l'affichage). Si le temps est écoulé, la machine termine le casse-tête pour vous ; touchez [↵] pour continuer. Le score s'affiche après un ou plusieurs casse-têtes, en fonction du temps utilisé.

Carré de chiffres

La grille ressemblera au tableau. Vous devez remplacer les signes ? par les chiffres qui apparaissent au-dessous de la grille, de manière à ce que les sommes horizontales et verticales donnent les bonnes réponses. Voyez le deuxième tableau pour la solution de cet exemple.

	?	+	?	+	?	=	2	0
	+		+		+			
	?	+	1	+	?	=	1	4
	+		+		+			
	?	+	?	+	?	=	1	1
	=		=		=			
1	3		5		1	7		

2 3 4 5 6 7 8 9

		3	+	9	+	8	=	2	0
		+		+		+			
		6	+	1	+	7	=	1	4
		+		+		+			
		4	+	5	+	2	=	1	1
		=		=		=			
1	3		5		1	7			

Pour insérer un chiffre :

- Touchez une case à remplir sur la grille. Le caractère figurant dans cette case se met à clignoter.
- Touchez le chiffre requis sous la grille. Le chiffre est supprimé de la ligne et placé dans la case.

Vous pouvez faire revenir un chiffre de la case à la ligne en le touchant lorsqu'il clignote. Pour annuler une série d'entrées, il suffit de toucher [←] plusieurs fois (en bas de l'affichage). Les entrées annulées peuvent être rétablies en touchant [→]. Quand le temps est écoulé, vous pouvez terminer le casse-tête vous-même, ou bien toucher [S] et « Solution » pour que la machine le fasse.

ACTIVITÉS LOGIQUES

Traquer

Un bonhomme apparaît dans une case de la grille 9 par 9. Sous la grille, vous verrez un ou plusieurs chiffres suivis d'une flèche. Par exemple :

				x				
						▲		

2 ↗ 6 ↑ 3 ←

Vous devez alors toucher l'endroit où l'homme devrait arriver après avoir suivi les directions indiquées. Vous le marquez « x ».

Dans l'exemple, le bonhomme arrive à la case « x » après avoir bougé 2 cases à droite, 6 cases vers le haut, puis 3 cases à gauche. Le score s'affiche au bout de 10 casse-têtes.



Taquin

Des tuiles contenant des lettres, disposées dans un bloc carré (3 par 3 ou 4 par 4) sont représentées sur l'écran. Un espace dans le bloc est libre. Vous devez disposer les lettres dans l'ordre alphabétique, en laissant une case libre en bas à droite :

A	B	C
D	E	F
G	H	

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	

Déplacez les tuiles en les faisant glisser dans la case libre. Touchez une tuile adjacente à la case libre pour la déplacer.

Vous pouvez annuler les déplacements en touchant  (en bas à gauche de l'affichage). Pour rejouer les déplacements annulés, il suffit de toucher . Une fois que temps est écoulé, la machine termine le casse-tête pour vous.

Seize

Un bloc de tuiles (4 par 4) contenant des lettres est représenté à l'affichage. Une paire de flèches gauche/droite (←/→) se trouve à gauche de chaque ligne horizontale. En touchant la flèche correspondante, la ligne fait une « rotation » vers la gauche ou vers la droite. Par exemple :



D	F	K	H
---	---	---	---

Si vous touchez la flèche pointant vers la droite, cette ligne se transforme ainsi :

H	D	F	K
---	---	---	---

De manière similaire, vous pouvez faire tourner chaque colonne avec les flèches (↓/↑). La tâche consiste à disposer les tuiles dans l'ordre alphabétique :

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Pour annuler les erreurs, il suffit de toucher  (dans la ligne en bas de l'affichage). Pour rejouer les déplacements annulés, touchez .



Une fois que le temps est écoulé, la machine termine le casse-tête pour vous.


Piquets

Une matrice de piquets (représentés par ■) et de trous (représentés par □) s'affiche sur l'écran.

Vous pouvez déplacer un piquet (horizontalement ou verticalement) en le faisant sauter par-dessus un piquet adjacent pour atterrir dans le trou plus loin. Pour cela, touchez le piquet que vous voulez déplacer (pour le marquer avec un signe +), puis touchez la case où vous voulez qu'il aille.

Le piquet qui a été sauté est supprimé de l'affichage, et laisse un trou à sa place. La tâche consiste à supprimer tous les piquets sauf un.

Pour annuler les mauvais déplacements, il suffit de toucher  (dans la ligne au bas de l'affichage). Pour rejouer les déplacements annulés, touchez .

Une fois que temps est écoulé, la machine termine le casse-tête pour vous. (Pour cela, il peut être nécessaire d'annuler quelques-uns de vos déplacements ; cela est indiqué par le signe  clignotant.)



Permuter


Un bloc de cases contient des carrés □ et ■. Lorsque vous touchez un carré, il change de ■ à □ et vice versa – de même que ceux des cases adjacentes dans la même ligne et la même colonne. Par exemple :

□	□	□	□	■
□	■	□	■	□
■	□	□	□	□
□	■	■	□	□
□	□	□	□	□

□	□	□	□	■
□	■	■	■	□
■	■	■	■	□
□	■	□	□	□
□	□	□	□	□

Si vous touchez la case du milieu de l'un des deux affichages ci-dessus, l'autre affichage apparaît.

L'objectif consiste à changer tout le bloc en □. Pour annuler les erreurs, il suffit de toucher  (en bas et à gauche). Pour rejouer les déplacements annulés, touchez .

Une fois que le temps est écoulé, vous pouvez toujours remplir le casse-tête ou bien toucher  et « Solution » pour que la machine le fasse pour vous.


Sudoku


La grille de 9 par 9 est sous-divisée en neuf blocs de 3 par 3. Au début de la partie, certaines cases contiennent des chiffres. Le but du jeu est de remplir les cases vides avec des chiffres de 1 à 9, de manière à ce qu'un chiffre n'apparaisse qu'une seule fois dans chaque ligne horizontale, une seule fois dans chaque colonne verticale, et une seule fois dans chaque bloc de 3 par 3. L'exemple ci-dessous montre à quoi un bloc peut ressembler au début et à la fin d'un casse-tête.

		4
3		6
	1	

7	2	4
3	8	6
5	1	9

Pour insérer un chiffre, touchez la case appropriée (pour la marquer avec un caractère clignotant), puis touchez le chiffre requis dans la ligne sous la grille.

Les chiffres entrés par l'utilisateur s'affichent dans un style différent de ceux qui étaient affichés au départ. Il est possible de supprimer ou « d'écraser » les chiffres saisis par l'utilisateur. Pour supprimer un chiffre, désignez-le puis touchez le symbole de la gomme  près du coin inférieur droit.

Une fois que le temps est écoulé, vous pouvez toujours remplir le casse-tête ou bien toucher  et « Solution » pour que la machine le fasse pour vous.






✓ Fonctions spéciales « Sudoku »

Chiffres verrouillés



Pour « verrouiller » ou « déverrouiller » un chiffre que vous avez saisi, désignez-le puis touchez le « cadenas » dans le coin inférieur droit. Le chiffre verrouillé est souligné. Lorsqu'un chiffre est verrouillé, on ne peut pas le supprimer ni l'écraser. Cela est utile si vous êtes certain qu'il est correct.

Affichage des chiffres légaux



Cette fonction s'utilise de manière suivante :

- Désignez une case où un chiffre peut être inséré.
- Vous verrez une ligne de signes  sous la ligne de chiffres sous la grille.
- Touchez le signe  le plus à droite.
- En ajoutant des signes  à quelques-uns des signes , la machine vous indique chaque chiffre qui peut être placé légalement dans la case (c'est-à-dire sans entrer en conflit avec le même chiffre dans la même ligne ou colonne ou le même bloc).
- Pour annuler cet affichage, réappuyez sur le signe  le plus à droite.

Chiffres « candidats »

Pour marquer un chiffre comme « candidat » pour une case particulière, désignez la case puis touchez le signe  sous le chiffre. Le signe  passe du blanc au noir (■). (Pour le refaire passer au blanc, répétez l'opération.)

Annuler et rejouer


Vous pouvez annuler une série d'entrées en touchant  à plusieurs reprises (dans la ligne du bas). La même série peut être ensuite rejouée avec .

Wordoku

Ce jeu ressemble à Sudoku, sauf qu'il se joue avec un jeu de 9 lettres au lieu de chiffres. Les lettres disponibles s'affichent dans la ligne sous la grille ; pour insérer une lettre, touchez la case puis touchez la lettre requise dans cette ligne. Chaque lettre doit apparaître une seule fois dans une rangée, une colonne et un bloc.




Toutes les fonctions spéciales du Sudoku (lettres verrouillées, « candidats », etc.) sont également disponibles dans le Wordoku.

Lorsque le casse-tête est terminé, les lettres se lisant diagonalement depuis le coin supérieur gauche forment un mot de neuf lettres.

Une fois que le temps est écoulé, vous pouvez toujours terminer le casse-tête ou bien toucher  puis « Solution » pour que la machine le fasse pour vous.

MESSAGES D'AIDE ET TUYAUX

MESSAGES D'AIDE

Dans la plupart des cas, vous pouvez toucher le symbole  (près du coin supérieur droit) pour obtenir un message d'aide. Il vous indique ce que vous pouvez ou devez faire comme prochain pas. (Exemples : « Additionnez les chiffres et indiquez le total » ; « Touchez  pour continuer ou  pour retourner en arrière. »)

Dans certaines activités plus complexes, en touchant  vous obtenez un choix :

S	u	i	t	e					
T	u	y	a	u					
S	o	l	u	t	i	o	n		

- Si vous touchez « Suite », la machine vous présente un message d'aide.
- Si vous touchez « Tuyau », la machine vous offre un indice sur la façon de procéder pour continuer le casse-tête ; voir Section « Tuyaux ».
- Si vous touchez « Solution », la machine montre la solution complète.

TUYAUX

Le principe de fonctionnement des tuyaux est différent d'une activité à l'autre. Dans le jeu du « Pendu », par exemple, le principe est le suivant :


- En réponse à votre première demande de tuyau, 3 lettres sont proposées et clignotent. L'une d'elles est la bonne lettre qu'il faut sélectionner.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez demander un deuxième tuyau : les 3 lettres clignotantes sont réduites à 2.
- Un troisième tuyau indique une seule lettre clignotante. C'est la lettre correcte.
- **Remarque** : des points sont déduits de votre score en fonction du nombre de tuyaux que vous avez utilisés.

Le système d'indication de tuyaux dans « Calculs », « Permuter » et « Chiffres » est similaire en grande partie.

Dans « Défi de mots » et « Carré de mots », le premier tuyau indique une partie d'un mot correct. Le deuxième tuyau dévoile une ou plusieurs lettres supplémentaires de ce mot, et le troisième le découvre en entier.

Dans d'autres jeux (« Taquin », « Seize » et « Piquets »), le tuyau suggère simplement une façon de continuer.

Dans le « Sudoku », le système d'indication de tuyaux fonctionne de la manière suivante :

- Touchez  suivi de « Tuyau ». Un * vous suggère alors la place du chiffre suivant.
- Vous pouvez toucher le * pour connaître la logique de la machine pour en déduire le chiffre.
- Dans certains cas, en touchant * de nouvelles fois, vous pouvez afficher d'autres étapes de la logique.
- Touchez le * une dernière fois pour insérer le bon chiffre dans la case *.

Deux exemples de démonstration de la logique de la machine :


				9	3		2	
3							7	
6				7	5			
	9					3		
	4					8		
5		6			1		*	
		4	7					5
		8						1
				2		4	9	

Huit différents chiffres clignotants : le neuvième chiffre doit être placé dans la case *. Ici, vous pouvez voir qu'il doit s'agir d'un 4, étant donné que les chiffres 1-3 et 5-9 sont tous présents dans la même rangée, colonne ou le même « bloc ».

*				9	3		2	
4								
6				7	5			
0	9					4		
0	3		6			8		
5		6			1		3	
0		3	7					5
0		8						1
0				2		3	9	

Des zéros et « * », avec un chiffre clignotant : le chiffre clignotant ne peut pas être placé dans une des cases « 0 » et doit donc être placé dans la case *.

Ici, aucune des cases « 0 » peut contenir un 3, car cela entrerait en conflit avec un 3 dans le même bloc. Par conséquent, la case * est la seule place pour un 3 dans la colonne plus à gauche.


Le tuyau peut être parfois plus compliqué, et vous devrez peut-être toucher * plusieurs fois pour être guidé tout au long des diverses étapes de la logique. L'idée commune est que les chiffres clignotants à l'affichage ne peuvent être placés dans les cases marquées par un « 0 ». Dans certains cas, touchez  pour obtenir d'autres explications.


OPTIONS

Pour sélectionner les options suivantes, il suffit de toucher les « boutons » dans la barre sous l'affichage.

RÈGLES (Rules)

Pour afficher le récapitulatif des « règles » de l'activité actuelle (voir la Section « Résolution de casse-têtes »), il suffit de toucher ce bouton.

Pour parcourir pas à pas les parties du texte, touchez le symbole .



S'il n'y a aucune activité courante, le bouton  affiche un message d'aide (voir Section « Messages d'aide »).

LANGUE (🗣️)

Pour modifier la langue de la machine, touchez ce bouton (🗣️) puis désignez une langue de la liste. (Cela a pour effet d'abandonner l'activité actuelle et de vous ramener au menu principal.)

CONTRASTE (🔍)

Pour régler le contraste de l'affichage :

1. Touchez le bouton .
2. Touchez ↑ ou ↓ à plusieurs reprises jusqu'à ce que vous obteniez le contraste désiré.
3. Toucher  pour terminer.


RÉTROÉCLAIRAGE (💡)

Ce bouton permet d'allumer ou d'éteindre le rétroéclairage de l'écran.


SON (🔊)


Touchez ce bouton pour activer ou désactiver les signaux sonores.

CLAVIER (abc)

Dans le jeu du « Pendu », les lettres sous la grille peuvent être disposées comme celles d'un clavier d'ordinateur (Q W E R T Y ...), ou bien dans l'ordre alphabétique. Pour basculer entre ces options, touchez le bouton .

SCORE (ET « QUOTIENT INTELLECTUEL ») (📊)

Le « Quotient intellectuel » (QI) est une évaluation de votre performance globale des diverses activités. Si l'un des menus est affiché, touchez  pour afficher votre QI actuel – à condition que vous ayez terminé au moins une activité dans chacune des 4 catégories.

Si une activité est en cours, le bouton  permet d'indiquer vos 3 derniers scores pour cette activité.

Touchez  pour effacer cette page d'écran.

Remarque : Après avoir inséré de nouvelles piles, la machine recommencera à enregistrer vos scores et calculer votre Quotient intellectuel.

Réinitialiser votre appareil

Si le clavier ne fonctionne pas, ou si le fonctionnement de l'écran n'est pas constant, effectuez une réinitialisation du système à l'aide des étapes suivantes.

1. Utilisez un trombone ou autre objet pointu pour enfoncer légèrement le bouton de réinitialisation situé au dessous de votre appareil.

Attention ! Si vous appuyez fortement sur le bouton de réinitialisation, il est possible que votre produit soit endommagé de manière permanente. De rétablir l'appareil efface aussi tous vos scores enregistrés dans la machine.

Spécifications

PRODUIT : BRN-340

TYPE DE MICRO-PROCESSEUR :
CONTRÔLEUR MONOPIECE 8 BITS

TAILLE DE LA MÉMOIRE ROM : 2
MÉGAOCTETS

TAILLE DE LA MÉMOIRE RAM : 8128 OCTETS

FRÉQUENCE DE L'OSCILLATEUR : 4 MHZ

PILES : 3 PILES AAA (LR03)

BOUTON DE REDÉMARRAGE : Permet de réinitialiser la machine et d'effacer sa mémoire. Accessible sous l'appareil.

© 2008 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, N.J. 08016-4907 U.S.A. Tous droits réservés.

Importé dans la Communauté européenne par

Franklin Electronic Publishers GmbH
Kapellenstr. 13

85622 Feldkirchen, Allemagne



Recyclage et mise au rebut

✓ Mise au rebut de l'appareil

Cet appareil doit être éliminé via votre système local de recyclage des produits électroniques – ne le jetez pas avec vos déchets domestiques.

✓ Mise au rebut de l'emballage

Veillez conserver ce guide de l'utilisateur et tous les emballages, car ils contiennent des informations importantes. Informez-vous auprès des autorités responsables du recyclage dans votre région pour la mise au rebut de cet appareil.

✓ Élimination des piles

Ne jetez pas les piles avec vos ordures ménagères. Veuillez observer la réglementation locale en vigueur lors de l'élimination des piles usées.

Cette unité peut changer de modes de fonctionnement, perdre les informations stockées en mémoire ou ne pas répondre en raison d'une décharge électrostatique ou de fluctuations électriques rapides. Le fonctionnement normal de cette unité peut être rétabli en appuyant sur le bouton de réinitialisation, en appuyant sur MARCHE/ARRÊT ou en retirant et en remettant les piles.

Stipulation d'exonération de garantie

Hormis les clauses spécifiquement stipulées dans le présent accord de licence, Franklin n'accorde aucune garantie de quelque sorte que ce soit, expresse ou tacite, concernant ce produit.

Pour la garantie limitée (U.S.A.) en anglais, visitez notre site www.franklin.com/service.

Garantie limitée (CE et Suisse)

Nonobstant l'exclusion de garantie stipulée ci-dessus, ce produit, à l'exception des piles et de l'affichage à cristaux liquides (LCD), est garanti par Franklin exempt de tout vice de matériau et de fabrication, et ce pendant une période de deux ans à compter de la date d'achat. Pendant cette période, le produit sera réparé ou remplacé gratuitement par un produit équivalent (à la discrétion de Franklin) en cas de défaut dû à la main d'oeuvre ou au matériel.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut dû à une mauvaise utilisation, à des dommages accidentels ou à l'usure normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas les droits légaux des consommateurs.

Garantie limitée (en dehors des U.S.A., de la CE et de la Suisse)

Nonobstant l'exclusion de garantie stipulée ci-dessus, ce produit, à l'exception des piles et de l'affichage à cristaux liquides (LCD), est garanti par Franklin exempt de tout vice de matériau et de fabrication, et ce pendant une période de deux ans à compter de la date d'achat. Pendant cette période, le produit sera réparé ou remplacé gratuitement par un produit équivalent (à la discrétion de Franklin) en cas de défaut dû à la main d'oeuvre ou au matériel.

Les produits achetés en dehors des U.S.A., de la Communauté européenne et de la Suisse, qui sont retournés pendant la période de garantie, devront être renvoyés au revendeur original avec la preuve de l'achat et une description du problème. Toute réparation effectuée sur un produit renvoyé sans preuve d'achat valide sera facturée au client.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut dû à une mauvaise utilisation, à des dommages accidentels ou à l'usure normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas les droits légaux des consommateurs.

Ce Produit est conforme aux exigences CEM telles que stipulées par la Directive 89/336/eec du Conseil.