DES CHIFFRES et DES LETTRES



Edito

L'alphabet qui permet l'écriture et les chiffres qui déterminent le calcul sont, sans aucun doute, les bases fondamentales de notre culture et des progrès qui ont construit le monde dans lequel nous vivons.

Je n'ai, bien entendu, inventé ni les lettres ni les chiffres; mais je suis, il faut bien le dire, assez fier d'avoir provoqué il y plus de trente ans, la rencontre entre la Télévision et ces données essentielles du patrimoine universel.

Cette combinaison explique le succès, la durée, l'internationalisation de l'émission "Des Chiffres et des Lettres" qu'on peut voir aujourd'hui, un peu partout dans le monde, sur les chaînes de télévision et non des moindres.

Et puis, dans cet univers de la communication est arrivé, voici quelques années, l'ordinateur, puis aujourd'hui le CD-Rom.

Les Chiffres et les Lettres ont tout naturellement trouvé leur place sur ce nouveau support interactif, éducatif et ludique, pour faire pénétrer le jeu au sein de la famille : avec ce CD-Rom, le spectateur devient un acteur à part entière.

Je remercie l'équipe qui l'a développé, d'avoir su exploiter toutes les facettes de ce jeu et de faire de chacun un candidat, voire un champion de nos futures émissions.

Armand Jammot

Comment installer le jeu "Des Chiffres et des Lettres

Configuration requise
Ordinateur 100% compatible PC
Windows 95 ou Windows 3.1
Processeur 486 DX2 66 - Pentium recommandé
Lecteur CD-Rom double vitesse minimum
Mémoire minimale requise : 8 Mo RAM sous Windows 95 - 16 Mo RAM sous Windows 3.1
Installation minimale requise sur disque dur : env. 18 Mo
Carte sonore : Soundblaster 100% compatible - carte 16 bits recommandée
Carte graphique : 640X480 en milliers de couleurs.

1/ EXECUTER L'INSTALLATION

Insérez le disque dans le lecteur de CD-Rom, en cours d'installation, suivez les indications portées à l'écran.

1.1/ Installation sous Windows 95

Insérez le CD-Rom dans le lecteur une fois que vous vous trouvez sous Windows 95.
Une fenêtre apparaît dès que le CD est inséré dans le lecteur.
Deux options sont alors disponibles : Installer ou Quitter. Choisissez Installer.
Si aucune fenêtre ne s'affiche, double-cliquez sur Poste de travail puis sur le CD-Rom DES CHIFFRES ET DES LETTRES.
Deux options sont alors disponibles : Installer ou Quitter. Choisissez Installer.
Note: Nous vous conseillons de désactiver l'écran de veille avant de lancer le jeu.

1.2/ Installation sous Windows 3.1

Insérez le CD-Rom dans le lecteur.
Double-cliquez sur Install depuis le gestionnaire de programme en sélectionnant le lecteur de CD-Rom. Ensuite, suivez les instructions présentes à l'écran.

Le vieux Manuel

2/ PROCEDURE D'INSTALLATION

Le programme vous demande sur quelle unité de disque dur il doit copier les fichiers nécessaires à l'exécution du jeu. Suivant votre configuration, vous aurez un ou plusieurs choix (C:, D:, E:, etc...). Faites le choix du disque dur avec le pointeur de la souris. Si vous voulez annuler l'installation, cliquez sur Annuler puis Quitter. En sélectionnant Installer, le jeu vous propose ensuite un nom de répertoire, par défaut «CHIFFRES», pour y copier les fichiers. Vous pouvez créer un autre répertoire si «CHIFFRES» ne vous convient pas.
Ensuite pressez la touche Entrée pour valider votre choix. Vous devez disposer d'assez d'espace libre sur votre disque dur pour installer le jeu. Une fois la copie des fichiers terminée, cliquez sur OK.

3/ LANCEMENT DU JEU

3.1/ Windows 95

Une fois le CD-Rom dans le lecteur, une fenêtre affiche un écran « JOUER CONFIGURER DESINSTALLER ou QUITTER ». Si aucune fenêtre ne s'affiche, double-cliquez sur Poste de travail puis sur CD-Rom DES CHIFFRES ET DES LETTRES. Quatre options sont alors **disponibles :**
JOUER permet de lancer le jeu.
CONFIGURER permet de changer les valeurs utilisées pour la carte sonore.
DESINSTALLER permet d'effacer le jeu de votre disque dur. (attention, vos éventuelles sauvegardes seront également effacées !)
QUITTER permet de revenir sous Windows 95.

3.2/ Windows 3.1

Une fois le CD-Rom dans le lecteur, depuis le gestionnaire de programmes, sélectionnez le Groupe de programmes correspondant au jeu « Des chiffres et des lettres » et double-cliquez sur l'icône pour lancer le jeu.

Le vieux Manuel

Principe du jeu

Les règles : le jeu traditionnel «DES CHIFFRES ET DES LETTRES» oppose deux concurrents et comprend deux types d'épreuves.
Une épreuve d'orthographe et de vocabulaire intitulée « LE MOT LE PLUS LONG » et une épreuve de connaissances arithmétiques et de calcul intitulée « LE COMPTE EST BON ».
Dans le déroulement du jeu, les joueurs s'opposent successivement et alternativement au « MOT LE PLUS LONG » et « AU COMPTE EST BON », c'est à dire un tirage de chiffres puis deux tirages de lettres. Une partie est composée de deux manches. La manche est elle même constituée de 8 tirages de lettres et 4 de chiffres.
Les résultats obtenus aussi bien au « MOT LE PLUS LONG » qu'au « COMPTE EST BON » s'additionnent au fur et à mesure de l'avancement de la partie.
C'est naturellement celui qui a le plus grand nombre de points en fin de partie qui gagne. En cas d'ex-aequo, les deux candidats s'opposent dans une nouvelle manche, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

Le mot le plus long : l'un des deux concurrents désigné par tirage au sort pour jouer le premier demande une lettre, soit une consonne soit une voyelle. Ensuite, dans la limite des 9 lettres autorisées, chaque candidat demande alternativement une lettre. A l'aide des lettres présentées, chacun des candidats doit tenter de former un mot, le plus long possible, avec un minimum de 2 lettres. Les joueurs disposent de 45 secondes.
Comptage des points : 3 points pour un mot de 9 lettres - 2 points si un joueur propose un mot plus long que celui de son adversaire ou si les 2 joueurs forment un mot du même nombre de lettres - 0 point pour le joueur qui fait moins bien que son adversaire.

Admis : Tous les mots figurant dans le dictionnaire de référence du CD-Rom. Donc tous les mots au masculin, féminin, singulier ou pluriel. Pour les verbes, uniquement l'infinitif, les participes passés accordés ou non, les participes présents (au féminin et au pluriel seulement s'ils sont pris adjectivement). Les noms composés et seulement les noms composés par les locutions sont autorisés à condition d'être complets.

Refusés : Les mots en une lettre, les interjections, les onomatopées pures, les préfixes et les suffixes, les abréviations (qui ne sont pas des substantifs), les sigles, les symboles, les locutions, quelles qu'elles soient.

Le compte est bon : Le but est de retrouver exactement un nombre de 3 chiffres proposé par le hasard ou de s'en approcher le plus possible, dans les 45 secondes autorisées.
Pour effectuer les calculs, six plaques sont tirées au sort. Chacune des six plaques ne peut être utilisée qu'une seule fois, et les candidats ne sont pas tenus d'utiliser toutes les plaques.
Comptage des points

3 points pour un bon compte - 2 points si un joueur propose un compte plus proche du nombre à trouver que celui de son adversaire ou si les 2 joueurs parviennent au même compte - 0 point pour le joueur qui fait moins bien que son adversaire.

Le Vieux Manuel

Comment jouer ?

Après avoir lancé le jeu, vous arrivez au premier menu d'accueil, sous la forme d'un bandeau situé en haut de l'écran.

Ce bandeau est accessible à tout moment d'une partie, quel que soit le mode dans lequel vous jouez. Il vous suffit de positionner votre curseur dans la partie toute supérieure de l'écran pour qu'il apparaisse.

FICHIER	JEU	INFOS
Charger	Télévision	Dictionnaire
Sauvegarder	Coupe des Champions	Règles
Quitter	Junior	Crédits
	Le compte est bon	
	Le mot le plus long	
	Club	
	Spectateur	

Dans le menu fichier, vous accédez aux fonctions suivantes :

- **Charger** : permet de reprendre une partie préalablement sauvegardée,
- **Sauvegarder** : permet de conserver le score dans son état actuel et de reprendre le cours du jeu ultérieurement.
- **Quitter :** permet d'interrompre une partie en cours ou de quitter le jeu.

NB: de manière générale, la touche « Echap » ou « Esc » permet d'interrompre les animations

Dans le module Jeu, vous accédez aux modes de jeu suivants :

- Télévision

Seul face à un adversaire dirigé par l'ordinateur ou face à un autre joueur, vous incarnez un candidat présent sur la plateau des « Chiffres et des Lettres ». Lorsque vous choisissez le mode « Télévision », un écran d'accueil vous permet de personnaliser la partie :

- **E**n cliquant sur le **« + »** ou le **« - »** du bandeau **« joueur 1 »** ou **« joueur 2 »**, vous avez la possibilité de sélectionner le personnage de votre choix : c'est celui que vous allez incarner

- **S**i vous souhaitez jouer seul, il vous faut cliquer sur le bandeau **« joueur 1 »** ou **« joueur 2 »**, vous ferez alors apparaître un bandeau **« adversaire »**. L'ordinateur dirigera alors cet adversaire. Vous avez la possibilité de sélectionner le niveau **« chiffres »** et le niveau **« lettres »** de l'ordinateur, et ce de manière indépendante. Le niveau s'affiche en pourcentage. **« 00 »** correspond à un très mauvais joueur, **« 99 »** correspond à un joueur quasiment imbattable.

- **L**e bandeau **« ? »** sous votre joueur vous permet de remplir une fiche personnalisée dont les renseignements seront repris en cours de partie par l'arbitre virtuel.

- **L**e bouton **« Jouer »** vous permet de commencer la partie. Si aucune modification n'a été apportée dans le menu **« Options »**, la partie se déroulera selon les règles classiques de l'émission « Des chiffres et des lettres ».

- **L**e bouton **« options »** vous permet de modifier certains paramètres du jeu :
  - L'icône **« bouche »** vous permet de sélectionner le dictionnaire français ou anglais
  - L'icône **« livre »** vous permet de sélectionner les règles françaises ou anglaises. Dans ce mode, seul le comptage des points est différent.

Comptage des points

Situation	Français	Anglais
mot 9 lettres	**3 points**	**18 points**
n lettres gagnant	**2 points**	**n points**
n lettres perdant	**0 point**	**n points**
compte bon	**3 points**	**10 points**
compte approchant gagnant	**2 points**	**5 points**
compte approchant perdant	**0 point**	**5 points**

· L'icône « **chronomètre** » vous permet de faire varier le temps de réflexion Chiffres et/ou Lettres.
· L'icône « **volume** » vous permet de faire varier le son des commentaires indépendamment de celui de la musique.
· l'icône « **manche** » vous permet de choisir le nombre de manches nécessaires pour disputer une partie.
· l'icône « **séquence des tirages** » vous permet de personnaliser l'alternance des tirages Chiffres et/ou Lettres.
· L'icône « **nombre de tirages** » vous permet de personnaliser le nombre de tirages Chiffres et/ou Lettres.
· L'icône « **lettres** » vous permet de choisir le nombre de lettres que vous souhaitez utiliser avec un maximum de 9 lettres.
· L'icône « **plateau** » vous permet de choisir entre 2 types de décors.
· L'icône « **musique** » vous permet de choisir le thème musical que vous préférez pendant les séquences de réflexion.
· Le bouton « **OK** » vous permet de valider les choix que vous venez de faire.

N.B. : Les boutons « Options » et « Jouer » fonctionnent à l'identique dans tous les modes de jeu. Les touches « C » et « V » du clavier permettent de sélectionner une consonne ou une voyelle dans les modes « Télévision », « Junior » et « Coupe des champions ».

- Coupe des Champions

Vous avez la possibilité de tenter votre chance dans la fameuse « Coupe des Champions » et de défier de redoutables adversaires. Votre parcours à éliminatoires, vous conduira dans un club de votre choix. Si vous passez ces éliminatoires, vous aurez le droit de participer aux sélections nationales, qui en cas de succès, vous ouvriront les portes des quarts de finale. A vous ensuite de battre vos adversaires sur le plateau télévisé pour tenter d'aboutir en finale et remporter la Coupe des Champions.

- Junior

Ce mode de jeu propose un environnement graphique adapté aux plus jeunes. Enfants et adultes peuvent ainsi s'affronter dans un univers très coloré, avec des tirages à la portée des joueurs novices.

- Entraînement au « Compte est bon »

Ce mode permet de s'exercer à loisir au « Compte est bon ».

1 - Un clic sur :

« Plaques » déclenche l'apparition des six plaques de façon aléatoire. Un clic sur chacune des plaques permet de les changer indépendamment et de choisir les plaques qui vous intéressent. Le bouton droit permet de diminuer la valeur de la plaque, le bouton gauche de l'augmenter.

2 - Un clic sur :

« Tirage » déclenche l'apparition du nombre à trouver de façon aléatoire. Un clic sur l'unité, la dizaine ou la centaine permet de les changer indépendamment et de choisir le nombre qui vous intéresse. Le bouton droit permet de diminuer la valeur du chiffre, le bouton gauche de l'augmenter.

3 - Un clic sur :

« Le chronomètre » permet de le lancer. Tant que ce dernier n'est pas activé, vous pouvez modifier à volonté les plaques ou le tirage.

« + », **« - »**, **« x »** ou **« : »** permet de sélectionner le type d'opération que vous souhaitez. Il vous faut d'abord cliquer sur le chiffre, puis le type d'opération et enfin le second chiffre pour que le calcul se fasse automatiquement. Tous les chiffres ou nombres apparents peuvent être sélectionner pour faire les opérations utiles et autorisées.

« Gomme » permet d'effacer la ligne de calcul en cours.

« Tout effacer » efface toutes les lignes de calcul.

« Solution » vous permet d'afficher le résultat proposé par l'ordinateur. Tant qu'il est possible de parvenir au « Compte est bon », un clic affiche le mode d'opération possible. Dans le cas d'un compte approchant, seul le meilleur résultat possible est proposé.

Le bouton **« Nouveau »** permet de remettre tout à zéro, **« Options »** d'accéder au menu habituel des options.

- Entraînement au mot le plus long

Ce mode permet de s'exercer à loisir au « Mot le plus long ».

1 - Un clic sur :

« Voyelle » déclenche l'apparition d'une voyelle.

« Consonne » déclenche l'apparition d'une consonne.

« Lettre » déclenche l'apparition d'une consonne ou d'une voyelle.

« Tirage » déclenche l'apparition en une seule fois de toutes les lettres.

Vous pouvez également à l'aide du clavier sélectionner directement les lettres. Un clic sur chacune des lettres lorsqu'elles ont été sélectionnées sur le pupitre permet de les changer indépendamment. Le bouton droit permet d'avancer dans l'alphabet, le bouton gauche de reculer.

2 - Un clic sur :

- « Chronomètre » permet de le lancer. Tant que ce dernier n'est pas activé, vous pouvez modifier à volonté les lettres.
- « **Gomme** » permet d'effacer la dernière lettre du pupitre.
- « **Tout effacer** » efface toutes les lettres du pupitre.
- « **Solution** » affiche le résultat proposé par l'ordinateur. Tant qu'il est possible de former un mot d'un minimum de deux lettres, l'ordinateur vous propose tous les cas de figure.
- « **Nouveau** » permet de remettre tout à zéro.
- « **Options** » permet d'accéder au menu habituel des options.
- « **Le mot le plus long** » vous permet d'accéder au jeu des « **Mots cachés** ».

En fonction du nombre de lettres sélectionnées dans le menu option, un tirage de lettres apparaît automatiquement de manière à composer un mot avec toutes les lettres proposées.Un clic sur « **Nouveau** » vous permet de relancer un nouveau mot caché. Les autres fonctions restent similaires.

- Club

Ce mode de jeu permet à plusieurs joueurs de s'affronter alternativement au « **Compte est bon** » et au « **Mot le plus long** » selon les principes de l'entraînement.
Le comptage des points pour chaque joueur se fait selon les barèmes suivants :
1 point par lettre pour « le mot le plus long », donc par exemple, un mot de 7 lettres rapporte 7 points. Pour le « compte est bon », le joueur ayant le bon compte remporte 8 points / à 1 point du bon compte, il remporte 7 points / à 2 points = 6 points / de 3 à 4 points = 5 points / de 5 à 6 points = 4 points / de 7 à 8 points = 3 points / de 9 à 10 points = 2 points / de 11 à 20 points = 1 point / à + de 20 points et erreur = 0 point.

- Spectateur

Ce mode vous permet d'assister à une partie « Des chiffres et des lettres » comme si vous étiez en face de votre téléviseur.

- Dictionnaire

Il vous permet d'accéder à la base de données des 80 000 mots français ou des 71 000 mots anglais. Le dictionnaire permet :
· de retrouver la liste des mots classés par nombre de lettres.(Le symbole « * » permet de charger le dictionnaire dans sa globalité).
· de consulter la liste des mots les plus longs correspondant aux lettres saisies.
· de sélectionner le dictionnaire de votre choix à l'aide du bouton « Options ».
NB: le dictionnaire n'est accessible qu'en mode « Le Compte est bon » et « Le Mot le plus long ».

Fiche de candidature

Si vous souhaitez participer à l'émission « Des chiffres et des lettres » en tant que candidat, nous vous proposons de remplir ou de recopier sur papier libre la fiche de candidature ci-dessous accompagnée obligatoirement d'une photo récente à : **« Des chiffres et des lettres » - France 2 - 22 Avenue Montaigne - 75387 PARIS CEDEX 08 -**

Nom : Prénom :
Né(e) le : Nationalité :
Célibataire : ☐ Marié : ☐ Divorcé : ☐ Veuf : ☐
Nombre d'enfants :
Adresse permanente :
Code postal : Ville :
Tél. domicile : Tél. bureau :
Profession :
Lieu de travail :
Titres / Diplômes :
Langues étrangères :
Violons d'ingres :
Avez-vous participé à un championnat d'échec, de scrabble ?
En quelle année ?
Avez-vous participé à des émissions de jeux télévisés ou radiodiffusés ?
Lesquels ?
En quelle année ?
Faites-vous partie d'un club « CHIFFRES ET LETTRES » ?
Adresse du club :
Avez-vous un parent employé à quelque titre que ce soit, par France 2 ?
Certifiez ces renseignements exacts Fait à :
Le :
Signature

Pour retrouver le club « CHIFFRES ET LETTRES » le plus proche de chez vous tapez 36 15 Code FranceTV - 1.29 F/Mn

Le vieux Manuel

CREDITS

Une production France Télévision Distribution, Microïds

d'après l'émission d'Armand Jammot - France 2 « des chiffres et des lettres ».

COPRODUCTION DELEGUEE
France Télévision Distribution

PRODUCTION
Microïds S.A.

Producteur Exécutif : Robert Zuili

Directeur Artistique : Loïc Yvart

Chef de Projet : Jean-Paul Mari

Programmeurs :
Jean-Paul Mari
Marc-Olivier Mery
Sylvestre Rodrigues

Modélisation 3D :
Loïc Yvart
Julien Marty
Mike Metzger

Créations 2D :
Loïc Yvart
Ludovic Delcroix
Mike Metzger

Design :
Emmanuel Mercier
Jean-Paul Mari
Loïc Yvart
Robert Zuili

Tests :
Laurent Plu
Pascal Mory

Traitement des vidéos :
Julien Marty
Marc-Olivier Mery

Conseiller Technique :
Nicolas Gohin

Musique et bruitages :
Knockin'boots Productions

Manuel et Packaging :
Brigitte Cordeau
Jérôme Vocanson

Manuel :
Robert Zuili

Le Vieux Manuel

Comédiens

Animateur TV : Patrick Jay
Animateur Club : Patrick de Verrières
Arbitres : Philippe Schmidt et Anne Lafarge
Joueurs : Bernard May - Micheline May
Antoine Defert - Rosa Raimundo
Sabrina Chevrier - Christophe Loisel
Les enfants : Jonathan et Alexandra

Remerciements
A Armand Jammot pour sa précieuse collaboration
et sans qui ce produit n'existerait pas...
A Georges Tibi pour l'élaboration de la base de données des mots

1996 - Coproduction France Télévision Distribution, Microïds
1996 - Sous licence Armand Jammot / France 2 / FTD

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.
Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de simulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo:

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence des jeux vidéo sur un écran de petite taille
- Evitez de jouer si vous êtes fatigués ou si vous manquez de sommeil
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures

©1996 Microïds - France Télévision Distribution
sous licence Armand Jammot / France 2 / France Télévision Distribution

MA 135643/1

Service après vente

Par courrier à :
Microïds - Vélizy Plus
- 1 bis, rue du Petit Clamart
78140 Vélizy

Par téléphone :
du lundi au vendredi de 10h à 13h
au 01 46 01 54 01

DES CHIFFRES et DES LETTRES

Tous droits du producteur et du propriétaire de l'oeuvre sont réservés.
Sauf autorisation, la production, la location, le prêt, la radiodiffusion, l'utilisation pour exécution publique sont interdites.