

SOMMAIRE

INSTALLATION DE L'ÉDITION 2012 À PARTIR DU CÉDÉROM.....	1
1. PRÉSENTATION DU LOGICIEL	3
1.1 FONCTIONNALITÉS.....	3
1.2 RÈGLEMENT	4
1.3 UTILISATION.....	5
2. OPTIONS	6
2.1 ONGLET « GÉNÉRAL »	6
2.2 ONGLET « COMPTES »	8
2.3 ONGLET « MOTS »	9
2.4 ONGLET « AUDIO »	10
2.5 ONGLET « COULEURS »	11
2.6 GESTION DES PROFILS D'OPTIONS.....	12
3. MENU « DUPLICATE/MATCH »	12
3.1 LANCEMENT.....	12
3.2 SAISIE DES TIRAGES.....	13
3.3 TEMPS DE RÉFLEXION ET TEMPS ADDITIONNEL.....	14
3.4 MODE SOLO	14
3.5 AFFICHAGE DES SOLUTIONS	15
3.6 PASSAGE AU TIRAGE SUIVANT	16
3.7 REPRENDRE LE DERNIER DUPLICATE/MATCH.....	16
3.8 IMPORTER UN DUPLICATE	17
4. JOUER PAR INTERNET EN MATCH OU EN DUPLICATE	17
4.1 COMMENT JOUER EN MATCH ?.....	17
4.2 CONSEILS POUR JOUER UN MATCH PAR INTERNET.....	21
4.3 CONSEILS POUR LE CLAVARDAGE	21
4.4 COMMENT JOUER EN DUPLICATE ?	22
4.5 TOURNOIS, CHAMPIONNAT VIRTUELS, CONCOURS DES DUPLICATES.....	23
5. MENU « PROBLÈME »	23
5.1 LANCEMENT.....	23
5.2 SAISIE DES TIRAGES.....	23
5.3 AFFICHAGE DES SOLUTIONS	24
5.4 PASSAGE AU PROBLÈME SUIVANT	24
6. MENU « ENTRAÎNEMENTS »	24
6.1 COMPTES ET MOTS EN MODE NORMAL OU SOLO.....	24
6.2 MOTS À TOP UNIQUE ET MOTS À TOP UNIQUE SANS E	25
6.3 MOTS DE DIX / NEUF / HUIT / SEPT LETTRES AVEC OU SANS E	25
6.4 ANAGRAMMES	26
6.5 RAJOUTS + 1 - RAJOUTS + 2	26
6.6 SÉRIES + 1 - SÉRIES + 2.....	26
6.7 MOTS DÉBUTANT PAR.....	27
6.8 MOTS SE TERMINANT PAR...	27
6.9 IMPORTER UNE LISTE DE MOTS.....	27
6.10 JOUER LES TIRAGES SAUVEGARDÉS	28
6.11 GÉNÉRER DES DUPLICATES DANS WORD	28
7. MENU « VÉRIFICATION »	28
8. MOTS À TROUVER.....	28
ANNEXE 1 : RÈGLEMENT OFFICIEL DU JEU « LE MOT LE PLUS LONG »	30
ANNEXE 2 : EXEMPLES DE PROFILS D'OPTIONS.....	33

1. Présentation du logiciel

1.1 Fonctionnalités

Offrant une grande simplicité d'utilisation grâce à une interface intuitive, le logiciel Comptes - Mots a été conçu pour pouvoir jouer et s'entraîner seul ou à plusieurs ou sur Internet et pour animer des tournois ou les séances d'un club. Il est adapté à une utilisation sur écran d'ordinateur, sur écran de télévision et sur vidéoprojecteur. Il permet de jouer en 10 lettres.

Dictionnaires 2012.

Basé sur le « Glossaire des jeux de lettres 2012 » de Jean-Claude Arrighi, le logiciel Comptes - Mots 2012 est en conformité avec la version 2012 des dictionnaires de référence (le petit Larousse et le petit Robert) et le règlement officiel du jeu « Le mot le plus long ».

Jouer

- Jouez en duplicate, seul ou à plusieurs en mode normal.
- Jouez en duplicate en mode solo : saisie de vos résultats au clavier ou avec la souris.
- Jouez sur Internet en matchs avec des joueurs de tout niveau (plusieurs types de matchs et de comptabilisation de score). Visualisez les statistiques de vos matchs.
- Jouez sur Internet en duplicate et visualisez vos classements. Amusez-vous à jouer des duplicates de tournois.
- Participez à des tournois virtuels, à un championnat virtuel organisés régulièrement et à un concours des duplicates.
- Importez des duplicates envoyés par d'autres joueurs.

S'entraîner

- Sauvegardez des tirages pour pouvoir les rejouer ultérieurement.
- Entraînez-vous sur des tirages de Comptes ou de Mots.
- Jouer sur des tirages à top unique avec ou sans E.
- Trouvez des mots de 10, 9, 8, 7 lettres.
- Trouvez des rajouts + 1 lettre ou des rajouts + 2 lettres.
- Entraînez-vous avec les séries : à partir d'une combinaison de lettres, trouver le mot le plus long en y ajoutant toutes les lettres de l'alphabet.
- Entraînez-vous en générant des listes de mots débutant par une série de lettres ou se terminant par une série de lettres.
- Importer des listes de mots pour les réviser.
- Générez des tirages dans des fichiers Word, imprimez-les et jouez-les hors logiciel.
- Préparez des tirages.

Apprendre

- Affichez toutes les solutions et pour les comptes infaisables, affichez toutes les meilleures approches, le premier et le deuxième sous top.
- En cliquant sur un nom d'habitant (annexes du Robert), visualisez la ville. Idem pour les adjectifs relatifs aux noms de personnages.
- Visualisez l'entrée principale d'un mot caché, en cliquant sur ce dernier.
- Si vous disposez des cédéroms "Le Petit Larousse" ou "Le Petit Robert", visualisez les définitions grâce à la fonction hyperappel des dictionnaires.

Paramétrer

- **Général** : sélection du mode de tirage, sélection des durées de réflexion et d'écriture, enregistrement des tirages et des solutions, ...
- **Comptes** : paramétrage des points, du mode de saisie des solutions, sélection des plaques pour les entraînements, ...
- **Mots** : choix entre deux sabots de lettres, modification des sabots, de l'affichage, contrôle de la répétition des lettres, paramétrage de l'affichage des solutions, ...
- **Audio** : énoncé des tirages, des numéros de tirages, du top, de la première solution d'un compte, ...
- **Couleur** : personnalisation de l'affichage et des couleurs.
- Gérez différents profils d'options.

Animez des séances de club ou des tournois

Finie l'époque où les plaques étaient tirées à la main. Le logiciel Comptes - Mots permet de réaliser automatiquement les tirages, de gérer le chronomètre, de donner automatiquement les solutions. L'affichage se fait directement sur grand écran via un vidéoprojecteur.

Bonus

Découvrez un bonus basé sur un autre célèbre jeu télévisé : Motus de 7 à 10 lettres.

Mise à jour

Bénéficiez toute l'année des mises à jour gratuites de votre logiciel Comptes - Mots 2012 par Internet.

1.2 Règlement

Comptes : trouver un nombre de 3 chiffres à partir d'un tirage de 6 chiffres et nombres choisis parmi les 24 suivants : 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9, 9, 10, 10, 25, 50, 75, 100 et les quatre opérateurs : +, -, x, /

Mots : trouver un mot avec le maximum de lettres à partir d'un tirage de 10 lettres. Les mots acceptés sont ceux figurant dans le « Glossaire des jeux de lettres 2012 » de Jean-Claude Arrighi. Voir en annexe le règlement complet.

1.3 Utilisation

Menus : vous pouvez passer d'un menu à l'autre par la barre de menus. Sept touches de raccourcis existent :

- F2 pour lancer un Duplicate/Match en mode normal ;
- Ctrl F2 pour lancer un Duplicate/Match en mode solo ;
- F3 pour vérifier un tirage de Comptes à n'importe quel moment ;
- F4 pour vérifier un tirage de Mots à n'importe quel moment ;
- F6 pour jouer aux « Mots à trouver » ;
- F8 pour sauvegarder un tirage (menu apparaissant lors de l'affichage des solutions) ;
- F9 pour supprimer un tirage sauvegardé (Menu Entraînements / Jouer les tirages sauvegardés) ;
- F11 pour afficher le panneau des options ;
- F12 pour quitter le logiciel ;
- Ctrl -F11 pour lancer un match par Internet ;
- Ctrl F12 pour lancer un duplicate par Internet ;
- Ctrl F9 pour se déconnecter d'un match ou d'un duplicate par Internet.

Options : de nombreuses options (mode de tirage, chronomètre, affichage, couleurs, audio, sabot de lettres, ...) sont réglables par le menu « Options / Préférences » ou en appuyant sur la touche « F11 ». **Pour une bonne maîtrise de toutes les fonctionnalités du logiciel, il est recommandé de prendre connaissance de ces diverses options (cf. chapitre 2).**

Le logiciel permet de gérer des profils d'options permettant ainsi de passer rapidement d'un profil d'options à un autre. Par exemple, il est possible de définir :

- un profil d'options pour chaque joueur utilisant le logiciel sur un même ordinateur (par exemple des chronomètres différents par joueur, un énoncé audio ou une dimension de fenêtre ou une couleur de fond différents par joueur) ;
- un profil d'option pour jouer seul, un autre pour animer des séances de club, un autre pour animer les tournois.

Aide : dans la partie inférieure de la fenêtre est affichée une ligne d'information indiquant les actions que vous pouvez réaliser. Par exemple, la ligne « Tirage suivant : Entrée - Tirage de Comptes : Ctrl-W » signifie que les actions possibles sont :

- appui sur la touche « Entrée » pour passer au tirage suivant (tirage de Mots) ;
- appui simultané sur les touches « Ctrl » et « W » pour passer directement à un nouveau tirage de Comptes.

Les indications pour visualiser les différentes solutions d'un Compte sont affichées à droite de la solution. Par exemple, pour afficher la solution suivante, appuyer sur la touche « S », pour afficher la solution précédente, appuyer sur la touche « P ».

Le menu « Aide / Télécharger et installer une mise à jour » vous permet de télécharger gratuitement par Internet, tout au long de l'année, la dernière mise à jour du logiciel.

En sélectionnant ce menu, une fenêtre vous indique si une mise à jour est disponible. Si oui, vous pouvez la télécharger. Suivant le débit de votre connexion Internet, ce téléchargement peut être plus ou moins rapide. À la fin du téléchargement, l'installation de la mise à jour se lance automatiquement. À la fin de l'installation, cliquez sur l'icône du logiciel sur le bureau Windows pour lancer de nouveau le logiciel.

Si votre connexion Internet est activée, le logiciel détecte, tous les 15 jours, lors de son lancement, si une nouvelle mise à jour est disponible et vous propose son téléchargement.

Quitter le logiciel

Vous pouvez quitter le logiciel :

- par le menu « Duplicate/Match / Quitter » ;
- ou en appuyant simultanément sur les touches « Alt » et « F4 » ;
- ou en appuyant sur la touche « F12 » ;
- ou en cliquant sur l'icône « Fermer » (croix rouge) de la fenêtre Windows.

2. Options

Les options sont accessibles par le menu « Options / Préférences » ou en appuyant sur la touche « F11 ». Les options sont regroupées en cinq onglets : « Général », « Comptes », « Mots », « Affichage », « Couleurs ».

2.1 Onglet « Général »

- **Type « Duplicate/Match »** : permet de jouer des duplicates/matches en respectant la parité « Chiffres-Lettres » ou « Lettres-Chiffres ». En sélectionnant « Parité : C-M ou M-C », le duplicate joué contiendra un tirage de chiffres, un tirage de mots, un tirage de chiffres, Pour jouer un duplicate commençant par un tirage de lettres, appuyer sur les touches Ctrl-W lors du lancement du duplicate.
- **Taille de la fenêtre** : permet de modifier la taille de la fenêtre Windows. Suivant la configuration des paramètres d'affichage de votre écran, plusieurs tailles de fenêtres vous sont proposées : Petite (640x480), Moyenne (800x600), Grande (1024x768), Plein écran. Par exemple, si votre écran est configuré en 800x600, vous aurez le choix entre les deux configurations « Petite » et « Plein écran ». Si votre écran est configuré en 640x800, aucun choix de fenêtre ne vous sera proposé et le logiciel s'affichera automatiquement en plein écran. Le choix de l'affichage de la fenêtre est également possible lors du lancement du logiciel (avant la lecture du glossaire).

Vous avez la possibilité d'utiliser les deux boutons « Réduire » ou « Fermer » en haut à droite de la fenêtre. En plein écran, l'utilisation du bouton « Agrandir » n'aura aucun impact sur la dimension de la fenêtre du logiciel. **Pour les autres tailles de fenêtre, le bouton « Agrandir » n'est pas accessible.**

- **Mode de tirage pour les Comptes et les Mots** : permet de sélectionner le mode de tirage parmi les trois suivants :
 - Aléatoire : les plaques des tirages apparaissent en appuyant sur la touche « C ».
 - Automatique : le logiciel affiche automatiquement les tirages.
 - Préparé : les tirages sont saisis directement au clavier.
- **Temps de réflexion pour les Comptes et pour les Mots** : permet d'indiquer, en secondes, le temps de réflexion. Les temps proposés sont : 5 ; 10 ; 15 ; 20 ; 25 ; 30 ; 35 ; 40 ; 45 ; 50 ; 55 ; 60 secondes.
- **Temps additionnel pour les Comptes et pour les Mots** : permet d'indiquer, en secondes, un temps additionnel après la réflexion (par exemple pour l'écriture ou la saisie de vos résultats). Les temps proposés sont : 0 ; 5 ; 10 ; 15 ; 20 ; 25 ; 30 seconde(s).
- **Temps entre l'affichage de deux plaques**. Cette option est accessible uniquement si au moins un mode de tirage « Automatique » est sélectionné (pour les Comptes ou pour les Mots). Elle permet d'indiquer le temps s'écoulant entre l'affichage de deux plaques. Si par exemple, vous souhaitez que toutes les plaques s'affichent en une seule fois, indiquez 0 seconde. Les temps proposés sont : 0 ; 0,5 ; 1 ; 1,5 ; 2 ; 2,5 ; 3 seconde(s).
- **Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel**. Si cette option est sélectionnée, le chronomètre pourra être arrêté, pendant le temps de réflexion ou le temps additionnel, en appuyant sur la touche « Entrée ». Cette option peut être désactivée pour, par exemple, éviter un arrêt du chronomètre par un appui involontaire sur la touche « Entrée ».
- **Afficher le top pendant les temps de réflexion et additionnel**. Si cette option est sélectionnée, le top du tirage sera affiché lors de lancement du chronomètre et le restera jusqu'à la fin du temps additionnel.
- **Ne pas afficher les solutions**. Si cette option est sélectionnée les solutions ne sont pas affichées après chaque tirage. Seul le top est affiché. **Cette option est prise en compte uniquement pour un Duplicate/Match en mode normal.**
- **Afficher automatiquement les solutions**. Si cette option est sélectionnée, les solutions s'afficheront automatiquement après la fin du temps additionnel sans appui sur la touche « Entrée ». Le nombre de secondes entre la fin du temps additionnel et l'affichage des solutions est à préciser (par défaut 2 secondes).
- **Enchaîner automatiquement les tirages**. Si cette option est sélectionnée, le tirage suivant s'enchaînera automatiquement après l'affichage des solutions sans appui sur la touche « Entrée ». Le nombre de secondes entre l'affichage des solutions et le début du tirage suivant est à préciser (par défaut 5 secondes).

Ces deux options peuvent être combinées pour avoir une automatisation totale d'un duplicate ou d'un match sans intervention sur le clavier (très utile par exemple pour que les joueurs puissent s'entraîner avant le début d'un tournoi dans le cas où le logiciel est vidéoprojeté et sans la présence de l'animateur).

- **Enregistrer les tirages Duplicates/Matches (mode normal ou mode solo).** Si cette option est sélectionnée, les tirages d'un Duplicate/Match (en mode normal ou en mode solo) seront enregistrés dans un fichier. **À chaque lancement d'un Duplicate/Match le logiciel vous demandera le répertoire et le nom d'un fichier « .txt » dans lequel vous souhaitez enregistrer les tirages.** Cette option n'est pas prise en compte pour les matchs par Internet.
- **Enregistrer les solutions Duplicates/Matches (mode normal ou mode solo).** Si cette option est sélectionnée, les solutions d'un Duplicate/Match (en mode normal ou en mode solo) seront enregistrées dans un fichier. Si le Duplicate/Match est joué en mode solo, les solutions du joueur seront également enregistrées dans le même fichier. À chaque lancement d'un Duplicate/Match le logiciel vous demandera le répertoire et le nom d'un fichier « .txt ». **À chaque lancement d'un Duplicate/Match le logiciel vous demandera le répertoire et le nom d'un fichier « .txt » dans lequel vous souhaitez enregistrer les solutions.** Cette option n'est pas prise en compte pour les matchs par Internet.
Important : ces deux options ne sont disponibles qu'au début du tirage n° 1 d'un Duplicate/Match ou lors du premier tirage après la reprise d'un Duplicate/Match.
- **Texte pour la fin du temps de réflexion.** Cette option permet de modifier le texte apparaissant à la fin du temps de réflexion. Par défaut ce texte est « Premier top ».
- **Texte pour la fin du temps additionnel.** Cette option permet de modifier le texte apparaissant à la fin du temps additionnel. Par défaut ce texte est « Terminé ».

2.2 Onglet « Comptes »

- **Mélanger le sabot de Comptes à chaque tirage :** si cette option n'est pas cochée les 24 plaques constituant le sabot des Comptes sortiront en quatre tirages consécutifs, le sabot des Comptes est mélangé au cinquième tirage. Si cette option est cochée, le sabot des Comptes est mélangé à chaque tirage. Dans ce cas, la plaque 75 peut, par exemple, sortir sur trois tirages consécutifs. Cette option n'est pas prise en compte pour les matchs par Internet. Dans un match par Internet, le sabot de Comptes est mélangé tout les quatre tirages.
- **Affichage des tirages.** Si « Aléatoire » est sélectionné, les tirages des comptes seront affichés aléatoirement (exemple : 5 10 9 25 1 6). Si « Ordre croissant » est sélectionné, les tirages des comptes seront affichés dans l'ordre croissant (exemple : 1 5 6 9 10 25).
- **Saisie des solutions.** Si « Avec la souris » est sélectionné, les solutions des comptes (en mode solo et Duplicate/Match par Internet) ne pourront être saisies qu'en utilisant la souris. Si « Par le clavier » est sélectionné, les solutions des comptes (en mode solo et Duplicate/Match par Internet) ne pourront être saisies qu'en utilisant le clavier (cf. chapitre 3.4).

- **Afficher le score** : grâce à cette option, vous pouvez indiquer les points que le logiciel doit marquer lorsque :
 - le logiciel a trouvé le bon compte ;
 - la meilleure approche trouvée par le logiciel est à un point du nombre à trouver ;
 - la meilleure approche trouvée par le logiciel est à deux points du nombre à trouver ;
 - la meilleure approche trouvée par le logiciel est à trois points ou plus du nombre à trouver (par exemple dans le cas d'une meilleure approche éloignée du nombre à trouver).

Cette option n'est pas prise en compte pour les matchs et duplicatas par Internet.

- **Points marqués en mode solo** : permet de spécifier les points marqués en mode solo en cas d'approche par rapport à un bon compte. Cette option n'est pas utilisée pour les duplicatas par Internet.
- **Sabot Comptes pour Entraînement** : cette option permet de modifier la sabot des Comptes uniquement pour le menu « Entraînement / Comptes ». Vous pouvez ainsi vous entraîner sur des tirages sans ou avec des grosses plaques.

2.3 Onglet « Mots »

- **Afficher le panneau**. Si cette option est sélectionnée, les tirages sont également affichés sur un panneau contenant sur une première ligne, les consonnes classées par ordre alphabétique et sur une deuxième ligne, les voyelles également classées par ordre alphabétique.
- **Afficher toutes les solutions jusqu'à 2 lettres en une seule fois**. Si cette option est sélectionnée, toutes les solutions pour les Mots s'afficheront en une seule fois. Il est alors inutile de saisir un chiffre de 2 à 9 (0 pour 10 lettres) pour voir les autres solutions.
- **Afficher systématiquement la lettre U après la lettre Q**. Si cette option est sélectionnée, un tirage contenant la lettre Q contiendra automatiquement la lettre U (sauf éventuellement si la lettre Q est la dernière lettre du tirage ou si la lettre Q n'est suivie que de consonnes). Cette option n'est pas prise en compte pour les matchs par Internet.
- **Affichage des tirages**. Si « Cons./Voy. Alternées » est sélectionné, les lettres des tirages de mots seront affichées en respectant l'alternance consonne voyelle (exemple : NOLARIVES). Si « Aléatoire » est sélectionné, les lettres des tirages de mots seront affichées aléatoirement (exemple : LRNEISAVO).
- **Taille des solutions** : permet de sélectionner la taille d'affichage des solutions pour les tirages de « Mots ». Plusieurs tailles de police sont proposées (de 16 à 48).
- **Type d'affichage des solutions**. Par défaut les solutions des tirages de « Mots » sont affichées suivant une police permettant un alignement des mots et ainsi un meilleur confort visuel.

- **Sabot Mots.** Pour effectuer les tirages de Mots, le logiciel utilise un sabot de lettres par défaut. Deux sabots sont proposés (sabot 'Comptes - Mots' et sabot 'Belge'). Vous pouvez modifier à tout moment le sabot actif et revenir aux valeurs par défaut pour chaque sabot. Si par exemple, le sabot contient 100 consonnes dont un seul « Z », cela signifie que le « Z » apparaîtra une seule fois sur 100 consonnes tirées. Si vous souhaitez que certaines lettres n'apparaissent jamais dans les tirages, saisissez le chiffre 0 pour cette lettre.
- **Répétition des lettres dans un tirage :** cette option permet de contrôler ou non la répétition des lettres dans un tirage. Si l'option n'est pas cochée, la répétition des lettres dans un tirage n'est pas contrôlée (par exemple la lettre A peut sortir 5 fois dans un même tirage, la lettre F 4 fois, ...). Si l'option est cochée, la répétition des lettres dans un tirage est contrôlée. Pour chaque lettre, le nombre de répétition maximum peut-être spécifié. Le bouton « Valeurs par défaut » permet de revenir aux nombres de répétition initiaux. **Les tirages de Mots lors des matchs par Internet utilisent les valeurs par défaut.**

2.4 Onglet « Audio »

- **Énoncer les numéros de tirages.** Si cette option est sélectionnée, le numéro de tirage est énoncé. Par exemple « Tirage n° 1 ».
- **Énoncer les tirages.** Si cette option est sélectionnée, les tirages de Comptes et de Mots seront énoncés pour les trois modes de tirage (Aléatoire, Automatique, Préparé).
- **Type de voix :** voix féminine.
- **Type :** trois types d'énoncé des tirages sont proposés :
 - Lettres et pays : le logiciel annoncera la lettre puis le pays : A Algérie, B Belgique, C Canada, ...
 - Pays et lettres : le logiciel annoncera le pays puis la lettre : Algérie A, Belgique B, Canada C, ...
 - Lettres uniquement : le logiciel annoncera uniquement les lettres : A, B, C, ...
 - Pays uniquement ; le logiciel annoncera uniquement les pays : Algérie, Belgique, Canada, ...
- **Émettre un bip lors de lancement du chronomètre.** Cette option permet d'activer ou de désactiver le bip précédant le lancement du chronomètre.
- **Énoncer le texte pour la fin du temps de réflexion.** Si cette option est sélectionnée et si le texte associé à la fin du temps de réflexion (cf. Onglet « Général ») est « Premier top » ou « Ecrivez », le texte sera énoncé.
- **Émettre un bip lors de la fin du temps de réflexion.** Cette option permet d'activer ou de désactiver le bip signalant la fin du temps de réflexion.
- **Énoncer le texte pour la fin du temps additionnel.** Si cette option est sélectionnée et si le texte associé à la fin du temps additionnel (cf. Onglet « Général ») est « Terminé » ou « Changez », le texte sera énoncé.

- **Émettre un bip lors de la fin du temps additionnel.** Cette option permet d'activer ou de désactiver le bip signalant la fin du temps du temps additionnel.
- **Énoncer le top.** Si cette option est sélectionnée, le top sera énoncé. Par exemple : « Le compte est Bon » ou « Approche à 2 points » ou « Top à 8 lettres ». Si l'option « Afficher le top pendant les temps de réflexion et additionnel » (cf. Onglet « Général ») est sélectionnée, le top sera également énoncé lors du lancement du chronomètre.
- **Énoncer la première solution du compte.** Si cette option est sélectionnée, la première solution d'un compte sera énoncée. Il est possible d'arrêter l'énoncé de la solution en appuyant sur la touche « A ».
- **Énoncer le score (en mode solo).** Si cette option est sélectionnée, votre score sera énoncé sous la forme : « Votre score est de ... sur ».*
- **Énoncer votre résultat pour un tirage de mots (en mode solo).** Si cette option est sélectionnée, votre résultat d'un tirage de mots sera énoncé sous la forme : « Vous avez saisi x lettres. Accepté (Refusé). ».

2.5 Onglet « Couleurs »

Cet onglet permet de modifier les couleurs du fond et du texte de l'ensemble des éléments d'une fenêtre : Fenêtre principale, Score, Chronomètre, Plaques, Plaques après la fin du chronomètre, Solutions, Panneau (consonnes et voyelles par ordre alphabétique).

Pour la fenêtre principale, cinq possibilités sont offertes :

- soit sélectionner une couleur parmi une palette proposée ;
- soit sélectionner une image (une photo par exemple) contenue dans votre ordinateur (image au format .bmp, .jpeg ou .gif).

Il est possible de revenir aux couleurs par défaut du logiciel, soit par chaque élément en cliquant sur le bouton « Défaut », soit pour l'ensemble des éléments en cliquant sur le bouton « Couleurs par défaut ».

Lors de la modification d'une couleur, celle-ci est appliquée directement, vous permettant ainsi de visualiser la modification. Vous pouvez valider la ou les modifications effectuées en cliquant sur le bouton « Valider » ou vous pouvez annuler la ou les modifications effectuées en cliquant sur le bouton « Annuler ».

2.6 Gestion des profils d'options

Le menu « Options / Gérer les profils d'options » permet de gérer des profils d'options permettant ainsi de modifier plus rapidement les options en passant d'un profil à un autre. Par exemple, il est possible de créer :

- un profil d'options pour chaque joueur utilisant le logiciel sur un même ordinateur (par exemple des chronomètres différents par joueur, un énoncé audio ou une dimension de fenêtre ou une couleur de fond différents par joueur) ;
- un profil d'option pour jouer seul, un autre pour animer des séances de club, un autre pour animer les tournois.

Le menu « Options / Gérer les profils d'options » affiche une fenêtre permettant d'ajouter un nouveau profil d'options, de renommer un profil d'options déjà créé ou de le supprimer.

Une fois un profil d'options créé, le bouton « Modifier » permet de modifier les options de ce profil et le bouton « Activer » permet d'activer le profil pour que le logiciel prenne en compte toutes les options de ce profil.

Un profil par défaut est créé. Ce profil ne peut pas être ni renommé ni supprimé.

Lors du lancement du logiciel, si au moins un profil en plus du profil par défaut est créé, vous avez la possibilité de lancer le logiciel en sélectionnant un profil particulier.

L'annexe 2 décrit des exemples de profils d'options.

3. Menu « Duplicate/Match »

Dans le mode normal, seuls les tirages sont affichés, vous ne pouvez saisir vos solutions. Dans le mode solo, les tirages sont affichés et vous pouvez saisir vos solutions.

3.1 Lancement

- Le lancement d'un Duplicate/Match en mode normal s'effectue par le menu « Duplicate/Match / Lancer un nouveau Duplicate/Match / En mode normal » (ou en appuyant sur la touche « F2 »).
- Le lancement d'un Duplicate/Match en mode solo s'effectue par le menu « Duplicate/Match / Lancer un nouveau Duplicate/Match / En mode solo » (ou en appuyant sur la touche « Ctrl F2 »).

Si dans le panneau des préférences, le mode de tirage sélectionné pour les « Comptes » est « Automatique », vous devez appuyer sur la touche « L » pour lancer le Duplicate/Match ou appuyer simultanément sur les touches « Ctrl » et « W » pour lancer le Duplicate/Match avec un tirage de Mots.

Lors du lancement du logiciel, un Duplicate/Match en mode normal est automatiquement lancé.

Si dans le panneau des préférences, une des deux options (ou les deux) « Enregistrer les Duplicates/Matches » est(sont) sélectionnée(s), le logiciel vous demandera, à chaque lancement d'un Duplicate/Match, le répertoire et le nom d'un fichier « .txt ». Un nom de fichier vous est proposé par défaut.

La ligne d'information située dans la partie inférieure de la fenêtre vous indique les actions que vous pouvez réaliser.

3.2 Saisie des tirages

La saisie des tirages est différente suivant le mode de tirage sélectionné dans les options.

- **Aléatoire**

- Pour les Comptes : appuyez plusieurs fois sur la touche « C » pour faire apparaître les plaques et le nombre à trouver. Il est possible de supprimer la dernière lettre à l'aide de la touche « BackSpace » (retour en arrière). Appuyez sur la touche « Entrée » pour lancer le chronomètre.
- Pour les Mots : appuyez sur la touche « C » pour faire apparaître une consonne ou sur la touche « V » pour faire apparaître une voyelle. Il est possible de supprimer la dernière lettre à l'aide de la touche « BackSpace » (retour en arrière). À la fin du tirage, appuyez sur la touche « Entrée » pour lancer le chronomètre.

- **Automatique.** Les tirages s'affichent automatiquement et le chronomètre se lance automatiquement. Si vous souhaitez arrêter l'affichage du tirage, appuyez sur la touche « A ». Pendant cette pause, vous pouvez réaliser toute sorte d'action sur le logiciel : en particulier vérifier un compte ou un mot, accéder au panneau des préférences, ... Pour reprendre le tirage, appuyez sur la touche « R ». Vous pouvez reprendre le tirage depuis le début en appuyant sur la touche « D ».

- **Préparé**

- Pour les Comptes : saisir les chiffres et les nombres du tirage en appuyant sur la touche « Entrée » après chaque plaque. Il est possible de supprimer le dernier chiffre saisi à l'aide de la touche « BackSpace » (retour en arrière). Après avoir saisi le nombre à trouver, appuyez sur la touche « Entrée » pour lancer le chronomètre.
- Pour les Mots : saisir les lettres du tirage (il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche « Entrée » après chaque lettre). Il est possible de supprimer la dernière lettre saisie à l'aide de la touche « BackSpace » (retour en arrière). Une fois le tirage entièrement saisi, appuyez sur la touche « Entrée » pour lancer le chronomètre.

3.3 Temps de réflexion et temps additionnel

Le chronomètre défile en haut à droite de la fenêtre. Si l'option « Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel » est sélectionnée vous avez la possibilité d'arrêter le chronomètre en appuyant sur la touche « Entrée » (en mode normal) ou en cliquant sur le bouton « Valider le chronomètre avant la fin du tirage » (en mode solo).

3.4 Mode solo

Le mode solo, vous permet de saisir vos solutions.

Pour les Comptes, si « Avec la souris » est sélectionné pour l'option « Saisie des solutions », effectuez vos opérations en cliquant sur les plaques du tirage et sur les opérateurs affichés. Vous pouvez cliquer également sur un résultat intermédiaire d'une opération déjà effectuée pour utiliser ce résultat pour une nouvelle opération. Un bip est émis lors d'une opération erronée.

Si « Par le clavier » est sélectionné pour l'option « Saisie des solutions », saisir vos opérations directement au clavier sans saisir les résultats. Chaque opération doit être validée par la touche « Entrée ». Par exemple : 75×2 « Entrée », le logiciel affiche 150. 150×3 « Entrée », le logiciel affiche 450, ...

Il est également possible de saisir les opérations sans valider chaque opération avec la touche « Entrée ». Par exemple, pour le compte 100 50 5 8 7 2 pour trouver 765, au lieu de saisir :

- 100 + 50 (Entrée)
- 150 * 5 (Entrée)
- 750 + 8 (Entrée)
- 758 + 7 (Entrée)

Il est possible de saisir directement $100 + 50 * 5 + 8 + 7$ (Entrée).

Lors de la saisie directe sans la touche « Entrée », à chaque opération équivalente à une validation d'opération, le bip de validation est émis, le résultat de l'opération est affiché et est copié directement dans la première case de l'opération suivante.

Autre exemple où une validation intermédiaire est nécessaire : 100 50 5 8 7 2 pour trouver 737. Il est possible de saisir la solution de la façon suivante : $100+50*5$ (Entrée) puis $3*7-8$ (Entrée) puis $750-13$ (Entrée).

La touche « . » du clavier supprime toutes les opérations que vous avez effectués. Un bip d'erreur est émis lors de la saisie d'un chiffre non contenu dans le tirage ou déjà utilisé. Le bip est émis lors de la saisie d'une touche d'opération (+, -, *, /) ou sur la touche Entrée pour valider une ligne. Un autre bip est émis lors d'une opération erronée.

Un bip spécifique est émis lors de l'appui sur la touche Entrée pour valider une ligne.

Le bouton « Effacer tout » supprime toutes les opérations que vous avez effectuées.
Le bouton « Effacer la dernière plaque » supprime la dernière action effectuée.

Pour les Mots, cliquez sur les plaques du tirage pour former votre solution ou la saisir directement au clavier. Un bip d'erreur est émis lors de la saisie d'une lettre non contenue dans le tirage ou déjà utilisée.

Le bouton « Effacer tout » supprime les lettres déjà saisies.

Le bouton « Effacer la dernière lettre » supprime la dernière lettre saisie.

Après la fin du chronomètre, suivre les indications affichées sur la ligne d'information pour connaître le nombre de points que vous allez marquer.

3.5 Affichage des solutions

Après la fin du temps additionnel, appuyez sur la touche « Entrée » pour afficher les solutions (sauf si l'option « Afficher automatiquement les solutions » est sélectionnée). Dans le cas où l'option « Ne pas afficher les solutions » est sélectionnée et s'il s'agit d'un Duplicate/Match en mode normal, seul le top est affiché.

- Pour les Comptes : si le nombre de solutions est supérieur à 1, il est possible d'afficher les solutions en appuyant sur la touche « S » (dans la limite du nombre de solutions affichées indiqué dans le panneau des réglages).

Les solutions sont affichées par ordre croissant suivant le nombre de plaques utilisées : les solutions utilisant deux plaques sont d'abord affichées, puis celles utilisant trois plaques, puis celles utilisant quatre plaques,

Si le compte est infaisable, vous pouvez afficher le premier sous top (une seule solution) en appuyant sur la touche « T », puis afficher le deuxième sous top (une seule solution) en appuyant de nouveau sur la touche « T ». Pour revenir à la solution principale, appuyez sur la touche « S ».

- Pour les Mots :
 - Si l'option « Afficher toutes les solutions jusqu'à 2 lettres en une seule fois » est sélectionnée, toutes les solutions s'affichent. Dans le cas contraire, il est possible d'afficher les solutions de 2 à 10 lettres en appuyant sur les touches « 2 » à « 9 » ou « 0 » pour afficher les solutions à 10 lettres.
 - Les « mots cachés » (mots n'ayant pas d'entrée principale dans aucun des deux dictionnaires de référence mais contenus dans un article), sont présentés suivis du symbole *. Il est possible de connaître l'entrée principale d'un mot caché en cliquant sur ce mot.
 - Les mots contenus dans les annexes du Robert (noms d'habitants et adjectifs relatifs à des noms de personnages) sont présentés suivis du symbole °. Il est possible de connaître la commune correspondant à un nom d'habitant ou le personnage en cliquant sur ce mot.
 - Si le cédérom « Le Petit Larousse » ou « Le Petit Robert » est(sont) installé(s) sur votre ordinateur, il est possible de visualiser la définition d'un mot à partir de la fonction « Hyperappel » des

dictionnaires. Pour cela cliquez sur un mot apparaissant dans les solutions pour le surbriller, puis cliquez sur l'icône du dictionnaire se situant dans la zone de notification de la barre des tâches de Windows. Au bout de quelques secondes, la définition du mot s'affiche.

Ces trois dernières fonctionnalités sont disponibles chaque fois que des mots sont affichés dans un panneau de solutions (par exemple pour les mots de 10, 9, 8, 7 lettres avec ou sans E, pour les rajouts, etc.).

En mode solo et après l'affichage des solutions, le nombre de tops obtenus depuis le lancement du Duplicate/Match est affiché.

Après l'affichage des solutions, un menu « Sauvegarder ce tirage » apparaît à droite de la barre des tâches. Ce menu permet de sauvegarder le tirage dans la base des tirages sauvegardés pour pouvoir le rejouer ultérieurement via le menu « Entraînements / Jouer les tirages sauvegardés ». Il est possible de sauvegarder au maximum 2 000 tirages de Comptes et 2 000 tirages de Mots.

3.6 Passage au tirage suivant

Si l'option « Enchaîner automatiquement les tirages » n'est pas sélectionnée :

- pour passer au tirage suivant, appuyez sur la touche « Entrée » ;
- pour passer d'un tirage de Comptes à un tirage de Mots avant le lancement du chronomètre, appuyez simultanément sur les touches « Ctrl » et « W » ;
- après l'affichage des solutions, il est également possible de passer d'un tirage de Comptes à un nouveau tirage de Comptes en appuyant simultanément sur les touches « Ctrl » et « W ». Cette fonctionnalité peut être utilisée, par exemple, lors du passage d'un tirage de Comptes à un autre tirage de Comptes à la mi-temps d'un match.

Lorsque vous quitter un Duplicate/Match pour passer à une autre fonctionnalité du logiciel (Problème, Entraînement, Nouveau Duplicate/Match, ...), un message de confirmation s'affiche (sauf lorsque vous choisissez « Jouer par Internet »), évitant ainsi de quitter un Duplicate/Match par l'appui involontaire sur une touche de raccourci.

3.7 Reprendre le dernier duplicate/Match

Vous pouvez reprendre le dernier Duplicate/Match (en mode normal ou en mode solo) interrompu volontairement ou involontairement (arrêt brutal du logiciel ou de l'ordinateur par exemple) en son point d'arrêt grâce au menu : « Duplicate/Match / Reprendre le dernier Duplicate/Match ».

Astuce : lors de la reprise du dernier Duplicate/Match, vous pouvez modifier le numéro de tirage et le score maximum du point d'arrêt.

Pour cela, après avoir sélectionné le menu « Duplicate/Match / Reprendre le dernier Duplicate/Match », cliquez simultanément sur les touches « Ctrl » et « Z ». Une fenêtre demandant de saisir le numéro de tirage apparaît suivie d'une fenêtre demandant de saisir le score maximum.

3.8 Importer un duplicate

Le menu « Duplicate/Match / Importer un duplicate » permet d'importer un Duplicate/Match en mode normal ou solo. Les tirages doivent être contenus dans un fichier texte (« .txt ») suivant les règles :

- Un tirage par ligne.
- Les tirages peuvent être séparés par des lignes vides.
- Les lettres dans les tirages de Mots peuvent être séparées d'espaces.
- La fréquence chiffres/mots/mots n'est pas obligatoire.
- Le fichier importé peut ne contenir que des chiffres ou des mots.
- Un fichier ne doit contenir que des tirages de 10 lettres.
- Les fichiers générés par le logiciel et contenant les tirages peuvent être importés.
- Il est possible de reprendre un duplicate/match importé et interrompu en important le même fichier.

4. Jouer par Internet en match ou en duplicate

Le menu « Duplicate/Match / Jouer par Internet en match » vous permet de vous confronter à autre joueur via une connexion Internet.

Le menu « Duplicate/Match / Jouer par Internet en duplicate » vous permet de vous confronter à d'autres joueurs sur les mêmes tirages.

4.1 Comment jouer en match ?

- Sélectionnez le menu « Duplicate/Match / Jouer par Internet en match ».
- Si nécessaire, saisissez votre clé de connexion puis cliquez sur le bouton « Connexion ». Cette clé de connexion vous permet de vous identifier. Si vous ne possédez pas de clé de connexion, cliquez sur le bouton « Obtenir une clé de connexion » et envoyer un courriel à l'adresse contact@comptes-mots.net en précisant vos noms, prénoms et numéro de département de résidence.
- Si vous souhaitez vous connecter sur un espace privé, saisissez un mot de passe. Un espace privé permet à des joueurs de se retrouver dans un espace sans être vu des autres joueurs. Pour se connecter sur un espace privé, il suffit, au préalable, de se mettre d'accord, avec les autres joueurs qui seront présents dans cet espace, sur un mot de passe (n'importe quel mot composé de caractères alphanumériques). Chaque joueur devra alors saisir ce mot de passe dans la ligne « Mot de passe espace privé ».
- Choisir si vous souhaitez enregistrer dans un fichier les tirages, vos solutions et celles de votre adversaire puis indiquer ou modifier le répertoire d'enregistrement. Dans ce répertoire sera créé un sous-répertoire « Comptes - Mots_Fichiers » contenant lui-même un sous-répertoire « Matches ». Ce sous-répertoire contiendra les matchs dans des fichiers « .txt ». Deux fichiers par match sont créés : un pour les tirages, un pour les solutions, vos solutions et celles de l'adversaire. Le nom du fichier contient la date (année_mois_jour), l'heure (heure_minute) et le nom de l'adversaire. **Important, si vous vous déconnectez avant l'affichage des solutions, les tirages et solutions ne sont pas enregistrés.** Vous pouvez sélectionner ou désélectionner l'option

« Enregistrer les tirages et solutions » à chaque ouverture de la fenêtre de connexion pour jouer par Internet en match.

- Choisir si vous souhaitez que les numéros des tirages soient énoncés ou non (Tirage n° 1 - Tirage n° 2, ...).
- Choisir si vous souhaitez que les tirages soient énoncés ou non.
- Choisir si vous souhaitez que vos résultats et ceux de votre adversaire soit énoncé à la fin du temps additionnel. **Important : si vous sélectionnez cette option, le temps entre deux tirages sera plus long pour vous et votre adversaire.** Vous pouvez sélectionner ou désélectionner l'option « Énoncer vos résultats et ceux de votre adversaire » à chaque ouverture de la fenêtre de connexion des duplicatas par Internet.
- Choisir si vous souhaitez ne pas activer la fenêtre de clavardage. Si vous choisissez de ne pas l'activer, votre adversaire en sera averti.
- Une fois connecté, la liste des joueurs connectés apparaît. Chaque nom est suivi du numéro de département de résidence du joueur entre parenthèses et du mot « DISPONIBLE » quand le joueur est en attente d'un adversaire ou de la mention « NON DISPONIBLE » quand le joueur est en cours de match.
- En cliquant sur le bouton « Voir mes derniers matchs », vous avez la possibilité de visualiser des statistiques sur vos matchs joués : nombre de matchs, liste des matchs, avec quels joueurs,
- Si vous êtes dans un espace privé, en cliquant sur le bouton « Voir mes derniers matchs », vous avez la possibilité de visualiser les matchs joués dans cet espace privé.
- Si vous souhaitez inviter un joueur, cliquez sur son nom puis sur le bouton « Inviter » et suivre les indications apparaissant dans la fenêtre.
- Si le joueur que vous avez invité répond positivement à votre invitation et si vous avez préalablement joué un match interrompu contre ce joueur, le logiciel vous permet de le reprendre. Pour cela, un résumé du match interrompu apparaît vous donnant le choix soit de le reprendre soit de jouer un nouveau match.
- Si aucun match interrompu n'a été déjà joué ou si vous décidez de jouer un nouveau match, choisissez :
 - Le type de match :
 - Classique : alternance un tirage de Comptes puis deux tirages de Mots.
 - Parité (C-M) ou Parité (M-C). Ces deux types de matchs enchainent un tirage de chiffres, un tirage de mots, un tirage de chiffres, ou un tirage de mots, un tirage de chiffres, un tirage de mots,
 - Classique : tirages en or. Ce type de match est à utiliser par exemple après un match à égalité. Si après deux tirages (un tirage de Comptes et un tirage de Mots), les joueurs sont encore à égalité, deux autres tirages sont joués et ainsi de suite.
 - Télévision : parité Lettres - Chiffres sur 12 tirages avec un temps de réflexion de 30 + 15 secondes pour les comptes et de 20 + 10 secondes pour les mots. Score : 10 points pour un bon compte ou 7

points pour une approche (si le compte est introuvable et si un des deux joueurs à la meilleure approche, il marque 10 points), 1 point par lettre. Les points sont donnés à l'adverse si le mot trouvé n'est pas accepté.

- Comptes : uniquement des tirages de Comptes.
- Mots : uniquement des tirages de Mots.
- Mot de dix lettres : uniquement des tirages de Mots de dix lettres. Les joueurs peuvent jouer des mots de moins de dix lettres.
- Mot de dix lettres sans E : uniquement des tirages de Mots de dix lettres sans E. Les joueurs peuvent jouer des mots de moins de dix lettres.
- Mot de dix lettres - Tout ou rien : uniquement des tirages de Mots de dix lettres. Les joueurs sont obligés de jouer des mots de dix lettres pour qu'ils soient pris en compte.
- Mot de dix lettres sans E - Tout ou rien : uniquement des tirages de Mots de dix lettres sans E. Les joueurs sont obligés de jouer des mots de dix lettres pour qu'ils soient pris en compte.

○ Le type de score :

- Tour pris : pour un tirage, si les deux joueurs ont le même résultat, chacun marque 1 point. Si un joueur à un résultat meilleur que l'autre, il marque 1 point, l'adversaire marque 0 point. Si les deux joueurs ont des résultats faux, ils marquent 0 point.
- Duplicate : chaque joueur marque ses points même si l'adversaire à une meilleure solution. Pour les approches, le nombre de points marqué est égal à la différence par rapport à 10.

○ Le nombre de tirages :

- 12 tirages : alternance un tirage de Compte, deux tirages de Mots.
- 13 tirages : alternance un tirage de Comptes, deux tirages de Mots, sauf pour le tirage n° 8 (Comptes).
- 20 tirages : alternance un tirage de Comptes, deux tirages de Mots, sauf pour les tirages n° 10, 11 (Comptes).
- 24 tirages : alternance un tirage de Compte, deux tirages de Mots.
- 30 tirages : alternance un tirage de Comptes, deux tirages de Mots, sauf pour les tirages n° 10, 11, 20 et 21 (Comptes).

○ Les temps de réflexion et additionnel pour les Comptes et pour les Mots, puis cliquer sur le bouton « Valider ».

Les paramètres choisis sont affichés et sont envoyés à l'autre joueur qui pourra aussi les visualiser. La partie débutera quelques secondes après.

- Si vous êtes un joueur invité, la fenêtre de connexion deviendra active et un son sera émis. Vous pouvez répondre par la négative en envoyant éventuellement un court message expliquant pourquoi vous ne pouvez accepter l'invitation.
- Si vous répondez par l'affirmative une fenêtre de clavardage apparaît vous permettant discuter avec votre adversaire, de vous mettre d'accord sur le

choix du type de match, sur les chronomètres, ... Vous pouvez clavarder pendant toute la durée match. À la fin de la partie, la fenêtre de clavardage reste ouverte vous permettant ainsi de continuer à discuter avec votre adversaire pour éventuellement se mettre d'accord sur un nouveau match.

- Au cours du match, suivez les messages et les indications apparaissant. Lors de votre connexion, si vous avez coché la case « Énoncés les tirages », les lettres sont énoncées avec le pays uniquement.
- La saisie des solutions s'effectue de la même manière qu'en mode solo, c'est-à-dire en fonction de l'option « Saisie des solutions » sélectionnée (onglet « Comptes »). Vous avez la possibilité d'arrêter le chronomètre en cliquant sur le bouton « Valider la solution avant la fin du chronomètre » (ou appuyant sur la barre d'espace pour les tirages de Comptes et si la solution est saisie au clavier). Les résultats s'afficheront quand votre adversaire aura également cliqué sur le même bouton ou quand son temps additionnel sera terminé. Pendant ce temps, le chronomètre continue à tourner vous indiquant ainsi le temps restant.
- Votre solution et celle de votre adversaire apparaissent. Si un des deux joueurs a trouvé la solution d'un tirage de Comptes avant la fin du temps de réflexion, le nombre de secondes utilisées pour trouver le compte est affiché.
- Pour les comptes, les 20 premières solutions sont affichées. Pour les mots, vous pouvez visualiser toutes les solutions. Pour les mots cachés et pour les mots contenus dans les annexes du Robert, vous pouvez cliquer sur le mot pour faire apparaître l'entrée principale, la commune ou le nom du personnage.
- Après l'affichage des solutions, un menu « Sauvegarder ce tirage » apparaît à droite de la barre des tâches. Ce menu permet de sauvegarder le tirage dans la base des tirages sauvegardés pour pouvoir le rejouer ultérieurement via le menu « Entraînements / Jouer les tirages sauvegardés ». **Il est possible de sauvegarder au maximum 2 000 tirages de Comptes et 2 000 tirages de Mots.**
- Entre deux tirages, vous pouvez vous déconnecter (menu « Se déconnecter ») et ainsi arrêter le match en cours. Inversement si votre adversaire se déconnecte, le match sera arrêté, puis vous serez déconnecté du mode « Internet ». Pour pouvoir rejouer par Internet, sélectionnez le menu « Duplicate/Match / Joueur par Internet » puis lancer une invitation. **Attention : si un des deux joueurs se déconnecte, l'autre joueur est averti.**
- Pendant un match, il se peut que la connexion Internet d'un des deux joueurs soit interrompue. Dans ce cas là, des messages d'informations apparaissent des deux côtés. Le match en cours est arrêté et vous serait déconnecté du mode « Internet ». Une fois la connexion Internet revenue, sélectionnez le menu « Duplicate/Match / Joueur par Internet » puis lancer une invitation et reprendre, si vous le souhaitez, le match interrompu.
- À la fin du match, un message vous indiquant si vous avez perdu, fait match nul ou gagné apparaît puis vous allez être déconnecté du mode « Internet ». Pour pouvoir rejouer par Internet avec le même joueur ou un autre joueur, sélectionnez le menu « Duplicate/Match / Joueur par Internet » puis lancer une invitation.

4.2 Conseils pour jouer un match par Internet

- Avant de sélectionner le menu « Duplicate/Match / Jouer par Internet en match », pensez à bien configurer vos options d'affichage et de couleur. Pendant une partie sur Internet, ces options ne sont plus modifiables.
- La fenêtre de connexion peut rester ouverte et être iconifiée. Vous pouvez ainsi jouer, vous entraîner ou utiliser toute autre application de votre ordinateur en attendant de recevoir une invitation.
- Lorsque vous invitez une personne et que le logiciel ne reçoit pas de réponses au bout d'environ une minute, vous avez la possibilité de relancer une invitation. Dans certains cas, il est souhaitable de vous déconnecter et de vous reconnecter.
- Lorsque vous sélectionnez le menu « Duplicate/Match / Jouer par Internet en match », le logiciel vérifie qu'il n'y a pas une nouvelle mise à jour du logiciel disponible et vous propose de la télécharger. Pour pouvoir jouer par Internet, le téléchargement de la dernière mise à jour est obligatoire permettant ainsi à tous les joueurs de disposer de la même mise à jour du logiciel lorsqu'ils effectuent un match par Internet.
- Seuls les joueurs possédant la même édition du logiciel peuvent jouer un contre un sur Internet. Un joueur possédant une édition du logiciel de l'année n ne peut pas jouer avec une personne possédant une édition du logiciel de l'année n + 1.

4.3 Conseils pour le clavardage

- Pour mieux utiliser cette fonctionnalité, il est souhaitable de ne pas jouer en plein écran. En jouant par exemple avec une fenêtre « moyenne » ou « petite », vous aurez ainsi la possibilité de positionner la fenêtre de clavardage à côté de la fenêtre principale du jeu.
- Aucun son n'est émis par le logiciel lors de l'arrivée d'un message.
- Lorsque vous souhaitez écrire un message dans la fenêtre de clavardage, assurez-vous que cette fenêtre est bien active. Inversement, lorsque vous écrivez une solution pour un tirage de lettres, assurez-vous que vous écrivez bien cette solution dans la fenêtre du jeu et non dans la fenêtre de clavardage.
- Vous pouvez à tout moment fermer la fenêtre de clavardage par le bouton « croix rouge » en haut à droite de la fenêtre. Votre adversaire en sera averti. Vous ne pourrez alors plus clavarder avec votre adversaire jusqu'à la fin du match.
- Grâce à cette fonctionnalité vous pouvez facilement discuter avec votre adversaire, mais il ne s'agit pas d'un vrai logiciel de clavardage. En particulier, vous ne pouvez envoyer des émoticônes, ni utiliser l'audio et de la vidéo. Si vous en avez l'habitude, vous pouvez utiliser un vrai logiciel de clavardage (Windows Live Messenger, Skype, Yahoo Messenger, ...). Vous pouvez alors utiliser la fenêtre de clavardage du logiciel pour communiquer à votre adversaire votre contact sur un logiciel de clavardage ou votre adresse courriel.
- Pendant l'affichage d'un tirage, l'écriture d'un message dans la fenêtre de clavardage est ralentie.

4.4 Comment jouer en duplicate ?

- Sélectionnez le menu « Duplicate/Match / Jouer par Internet en duplicate ».
- Si nécessaire, saisissez votre clé de connexion puis cliquez sur le bouton « Connexion ». Cette clé de connexion vous permet de vous identifier. Si vous ne possédez pas de clé de connexion, cliquez sur le bouton « Obtenir une clé de connexion » et envoyer un courriel à l'adresse contact@comptes-mots.net en précisant vos noms, prénoms et numéro de département de résidence.
- Choisir si vous souhaitez enregistrés dans un fichier les tirages et vos solutions puis indiquer ou modifier le répertoire d'enregistrement. Dans ce répertoire sera créé un sous-répertoire « Comptes - Mots_Fichiers » contenant lui-même un sous-répertoire « Duplicates ». Ce répertoire contiendra les duplicates enregistrés dans des fichiers « .txt ». Deux fichiers par duplicate sont créés : un pour les tirages, un pour les solutions et votre solution. Le nom du fichier contient le nom du duplicate.
- **Important, si vous vous déconnectez avant l'affichage des solutions, les tirages et solutions ne sont pas enregistrés.** Vous pouvez sélectionner ou désélectionner l'option « Enregistrer les tirages et solutions » à chaque ouverture de la fenêtre de connexion pour jouer par Internet en match.
- Choisir si vous souhaitez que les numéros des tirages soient énoncés ou non (Tirage n° 1 - Tirage n° 2, ...).
- Choisir si vous souhaitez que les tirages soient énoncés ou non.
- Choisir si vous souhaitez que votre résultat soit énoncé ou non pour les tirages de mots uniquement. Il sera énoncé de la façon suivante : « Vous avez saisi n lettres. Accepté (Refusé). ».
- Choisir si vous souhaitez que votre score soit énoncé (« Votre score est de ... sur ... »).
- Une fois connecté, la liste duplicates en cours apparaîtra avec pour chaque duplicate la date de début et de fin de publication.
- En cliquant sur le bouton « Accéder aux classements », vous avez la possibilité de visualiser l'ensemble des classements des duplicates de l'année en cours.
- Si vous souhaitez connaître le détail d'un duplicate (nombre de tirages, chronomètres, type de duplicate, points marqués en chiffres, scores déjà réalisés si vous avez joué tout ou partie du duplicate...), cliquez sur le duplicate puis sur le bouton « Détail » et suivre les indications apparaissant dans la fenêtre.
- Pour certains duplicate, vous pouvez choisir d'apparaître ou non dans le classement.
- Certains duplicates (en particulier les duplicates de classement des tournois virtuels) sont protégés par un mot de passe.
- Pour lancer un duplicate, cliquez sur le duplicate puis sur le bouton « Lancer ». Si vous avez déjà joué entièrement le duplicate, une information sur votre score et le top est donnée. Si vous avez déjà joué une partie du duplicate, celui-ci reprend au tirage suivant après l'interruption.

- Au cours du duplicate, suivez les messages et les indications apparaissant. Lors de votre connexion, si vous avez coché la case « Énoncés les tirages », les lettres sont énoncées avec le pays uniquement.
- La saisie des solutions s'effectue de la même manière qu'en mode solo, c'est-à-dire en fonction de l'option « Saisie des solutions » sélectionnée (onglet « Comptes »). Vous avez la possibilité d'arrêter le chronomètre en cliquant sur le bouton « Valider la solution avant la fin du chronomètre » (ou appuyant sur la barre d'espace pour les tirages de Comptes et si la solution est saisie au clavier).
- Après l'affichage des solutions, un menu « Sauvegarder ce tirage » apparaît à droite de la barre des tâches. Ce menu permet de sauvegarder le tirage dans la base des tirages sauvegardés pour pouvoir le rejouer ultérieurement via le menu « Entraînements / Jouer les tirages sauvegardés ». **Il est possible de sauvegarder au maximum 2 000 tirages de Comptes et 2 000 tirages de Mots. Attention : si un des deux joueurs se déconnecte, l'autre joueur est averti.**
- Entre deux tirages, vous pouvez vous déconnecter (menu « Se déconnecter ») et ainsi arrêter le match en cours.

4.5 Tournois, championnat virtuels, concours des duplicates

Des tournois virtuels, un championnat virtuel et un concours des duplicates sont régulièrement organisés au travers du logiciel Comptes - Mots. Si vous souhaitez y participer, une seule adresse : www.comptes-mots.net

5. Menu « Problème »

Ce menu permet de préparer vos propres tirages de Comptes ou de Mots en trouvant les solutions directement sans utilisation du chronomètre.

5.1 Lancement

- Le lancement d'un problème de Comptes s'effectue par le menu « Problèmes / Comptes ».
- Le lancement d'un problème de Mots s'effectue par le menu « Problèmes / Mots ».

5.2 Saisie des tirages

- Pour les Comptes : saisir les chiffres et les nombres du tirage en appuyant sur la touche « Entrée » après chaque plaque. Il est possible de supprimer le dernier chiffre saisi à l'aide de la touche « BackSpace » (retour en arrière). Après avoir saisi le nombre à trouver, appuyez sur la touche « Entrée » pour afficher les solutions.
- Pour les Mots : saisir les lettres du tirage (il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche « Entrée » après chaque lettre). Il est possible de supprimer la dernière lettre saisi à l'aide de la touche « BackSpace » (retour en arrière). Une fois le tirage entièrement saisi, appuyez sur la touche « Entrée » pour afficher les solutions.

5.3 Affichage des solutions

- Pour les Comptes : si le nombre de solutions est supérieur à 1, il est possible d'afficher d'autres solutions en appuyant sur la touche « S » (dans la limite du nombre de solutions affichées indiqué dans le panneau des réglages).

Les solutions sont affichées par ordre croissant suivant le nombre de plaques utilisées : les solutions utilisant deux plaques sont d'abord affichées, puis celles utilisant trois plaques, puis celles utilisant quatre plaques,

Si le compte est infaisable, vous pouvez afficher le premier sous top (une seule solution) en appuyant sur la touche « T », puis afficher le deuxième sous top (une seule solution) en appuyant de nouveau sur la touche « T ». Pour revenir à la solution principale, appuyez sur la touche « S ».

Il est également possible d'effectuer une nouvelle recherche sur un nouveau nombre à trouver proche du nombre initial. Pour cela, cliquez sur les flèches droite ou gauche apparaissant à côté du nombre à trouver puis cliquez sur le bouton « Nouvelle Recherche ». Cette fonctionnalité permet de trouver des tirages de comptes sélectifs.

- Pour les Mots : si l'option « Afficher toutes les solutions jusqu'à 2 lettres en une seule fois » est sélectionnée, toutes les solutions s'affichent. Dans le cas contraire, il est possible d'afficher les solutions de 2 à 10 lettres en appuyant sur les touches « 2 » à « 9 » ou « 0 » pour les solutions à 10 lettres.

5.4 Passage au problème suivant

- Appuyez sur la touche « Entrée ».

6. Menu « Entraînements »

6.1 Comptes et Mots en mode normal ou solo

Cette fonctionnalité permet d'enchaîner des tirages de Comptes ou des tirages de Mots en utilisant le chronomètre. En mode solo, il est possible de comptabiliser les points soit par « Score » ou par « Top ».

solo permettent de comptabiliser les points soit par « Score » soit par « top ».

- Le lancement d'un entraînement Comptes en mode normal s'effectue par le menu « Entraînement / Comptes / Mode normal ».
- Le lancement d'un entraînement Comptes en mode solo s'effectue par le menu « Entraînement / Comptes / Mode solo ».
- Le lancement d'un entraînement Mots en mode normal s'effectue par le menu « Entraînement / Mots / Mode normal ».
- Le lancement d'un entraînement Mots en mode solo s'effectue par le menu « Entraînement / Mots / Mode solo ».

Le fonctionnement des entraînements Comptes et entraînements Mots (saisie des tirages, mode solo, affichage des solutions, ...) est identique au fonctionnement d'un Duplicate/Match.

6.2 Mots à top unique et Mots à top unique sans E

Permet de jouer en mode normal ou en mode solo sur des tirages à top unique (avec ou SANS E).

- Après l'affichage des solutions, un menu « Sauvegarder ce tirage » apparaît à droite de la barre des tâches. Ce menu permet de sauvegarder le tirage dans la base des tirages sauvegardés pour pouvoir le rejouer ultérieurement via le menu « Entraînements / Jouer les tirages sauvegardés ». ». **Il est possible de sauvegarder au maximum 2 000 tirages de Comptes et 2 000 tirages de Mots.**

6.3 Mots de dix / neuf / huit / sept lettres avec ou sans E

Les huit sous-menus correspondant permettent d'afficher des tirages de dix, neuf, huit ou sept lettres avec ou sans E. Vous avez la possibilité d'afficher les tirages sans lettres supplémentaires ou avec des lettres supplémentaires pour compléter le tirage jusqu'à 10 lettres.

Pour passer à l'entraînement suivant, appuyez sur la touche « Entrée ».

Vous pouvez vous entraîner aux 10, 9, 8 ou 7 lettres avec ou sans E en mode solo.

Après l'affichage des solutions, un menu « Sauvegarder ce tirage » apparaît à droite de la barre des tâches. Ce menu permet de sauvegarder le tirage dans la base des tirages sauvegardés pour pouvoir le rejouer ultérieurement via le menu « Entraînements / Jouer les tirages sauvegardés ». ». **Il est possible de sauvegarder au maximum 2 000 tirages de Comptes et 2 000 tirages de Mots.**

Automatisation des tirages

Lors d'un lancement d'un entraînement « Top unique », « Top unique sans E », « Mots de 10 lettres », « Mots de 9 lettres », « Mots de 8 lettres », « Mots de 7 lettres » **en mode normal uniquement**, il est possible d'automatiser l'affichage des tirages et des solutions pour ne pas appuyer sur la touche « Entrée ». Cette fonctionnalité peut être utilisée, par exemple, lors de séances de club ou de tournois pour entraîner les joueurs sans animateur devant l'ordinateur.

Pour activer cette fonctionnalité, après l'affichage du premier tirage, appuyer sur la touche « A » puis saisir le temps de réflexion (en secondes) puis le temps d'affichage des solutions (en secondes).

Lors du temps de réflexion, il est possible d'arrêter le chronomètre pour afficher les solutions en tapant sur la touche « Entrée ».

Lors de l'affichage des solutions, il est possible d'arrêter l'automatisation en tapant sur la touche « Entrée ».

Affichage d'un chronomètre

Lors d'un lancement d'un entraînement « Top unique », », « Top unique sans E », « Mots de 10 lettres », « Mots de 9 lettres », « Mots de 8 lettres », « Mots de 7 lettres » **en mode solo uniquement**, il est possible d'afficher un chronomètre sur l'ensemble des tirages que vous allez jouer pour le même type d'entraînement.

Pour activer cette fonctionnalité, après l'affichage du premier tirage, appuyer sur le chiffre « 9 » de votre clavier puis saisir la durée du chronomètre.

6.4 Anagrammes

- Le lancement d'un entraînement Anagrammes s'effectue par le menu « Entraînement / Anagrammes ». Le tirage apparaît. Pour afficher les anagrammes, appuyez sur la touche « Entrée ».
- Pour passer à l'entraînement suivant, appuyez sur la touche « Entrée ».

6.5 Rajouts + 1 - Rajouts + 2

Cette fonctionnalité permet de s'entraîner à trouver des rajouts d'une ou de deux lettres à partir d'un mot initial.

Lancement

- Le lancement d'un entraînement Rajouts + 1 lettre s'effectue par le menu « Entraînement / Rajouts + 1 ».
- Le lancement d'un entraînement Rajouts + 2 lettres s'effectue par le menu « Entraînement / Rajouts + 2 ».

Fonctionnement

- Saisissez le mot initial de 1 à 8 lettres (ou 9 si le mode du logiciel est 10 lettres) pour un rajout + 1 ou de 1 à 7 lettres (ou 8 si le mode du logiciel est 10 lettres) pour un rajout + 2 puis appuyez sur la touche « Entrée ». Il est possible de supprimer la dernière plaque saisie à l'aide de la touche « BaskSpace » (retour en arrière).
- Le premier rajout possible s'affiche. Appuyez sur la touche « Entrée » pour afficher le mot correspondant à ce rajout. Appuyez de nouveau sur la touche « Entrée » pour le rajout suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin des rajouts.
- À tout moment, vous avez la possibilité d'afficher la totalité des rajouts en appuyant simultanément sur les touches « Ctrl » et « A ».
- Une fois la liste complète des rajouts affichée, vous avez la possibilité d'enregistrer cette liste en appuyant sur la touche « E ». Une fenêtre permettant de sélectionner un répertoire et d'indiquer un nom de fichier « .txt » apparaît. Par défaut, un nom de fichier correspondant au mot initial est proposé.
- Pour passer au rajout suivant, appuyez sur la touche « Entrée ».

6.6 Séries + 1 - Séries + 2

Cette fonctionnalité permet, à partir d'une combinaison de lettres, de trouver le mot le plus long en y ajoutant toutes les lettres de l'alphabet.

- Saisissez la série initiale de 1 à 8 lettres (ou 9 si le mode du logiciel est 10 lettres) pour un rajout + 1 ou de 1 à 7 lettres (ou 8 si le mode du logiciel est 10 lettres) pour un rajout + 2 puis appuyez sur la touche « Entrée ». Il est possible de supprimer la dernière plaque saisie à l'aide de la touche « BaskSpace » (retour en arrière).
- La première lettre permettant d'avoir un mot avec la série initiale s'affiche. Appuyez sur la touche « Entrée » pour afficher le mot correspondant à cette lettre. Appuyez de nouveau sur la touche « Entrée » pour la lettre suivante et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'alphabet.

- À tout moment, vous avez la possibilité d'afficher la totalité de la série en appuyant simultanément sur les touches « Ctrl » et « A ».
- Une fois la liste complète des lettres affichée, vous avez la possibilité d'enregistrer cette liste en appuyant sur la touche « E ». Une fenêtre permettant de sélectionner un répertoire et d'indiquer un nom de fichier « .txt » apparaît. Par défaut, un nom de fichier correspondant à la série initiale est proposé.
- Pour passer à la série suivante, appuyez sur la touche « Entrée ».

6.7 Mots débutant par...

Ce menu permet de générer des listes de mots de 6 à 10 lettres débutant par des lettres à saisir (de 3 à 5 lettres). Par exemple, il est possible de générer des mots débutant par ANTI ou par DEMI ou par SEMI,

Après la sélection du menu, saisir les lettres débutant les mots (3 à 5 lettres). À la fin de l'affichage, vous avez la possibilité d'enregistrer la liste en appuyant sur la touche « E ». Une fenêtre permettant de sélectionner un répertoire et d'indiquer un nom de fichier « .txt » apparaît. Par défaut, un nom de fichier est proposé.

6.8 Mots se terminant par...

Ce menu permet de générer des listes de mots de 6 à 10 lettres se terminant par des lettres à saisir (de 3 à 5 lettres). Par exemple, il est possible de générer des mots de terminant par AGE ou par ANTE ou par EUSE,

Après la sélection du menu, saisir les lettres terminant les mots (3 à 5 lettres). À la fin de l'affichage, vous avez la possibilité d'enregistrer la liste en appuyant sur la touche « E ». Une fenêtre permettant de sélectionner un répertoire et d'indiquer un nom de fichier « .txt » apparaît. Par défaut, un nom de fichier est proposé.

6.9 Importer une liste de mots

Ce menu permet d'importer des listes de mots pour les réviser en mode normal ou en mode solo. Il est possible d'importer une liste de mots d'un rajout, d'une série, de mots se terminant par... ou débutant par... ou n'importe quelles autres listes de mots. À partir d'une liste de mots, le logiciel génère des tirages et ordonne aléatoirement les tirages.

La liste doit être contenue dans un fichier texte (« .txt ») suivant les règles :

- Un mot par ligne.
- Les mots peuvent être séparés par des lignes vides.
- Les mots dans les tirages de Mots peuvent être séparés d'espaces.
- La liste peut contenir des mots de différentes longueurs.
- Les listes générées par le logiciel (Rajouts + 1, Rajouts + 2, Séries + 1, Séries + 2, Mots débutant par..., Mots se terminant par...) peuvent être importées.

6.10 Jouer les tirages sauvegardés

Ce menu permet de jouer, en mode normal ou solo, les tirages de Comptes ou de Mots sauvegardés lors d'un Duplicate/Match, d'un entraînement (Comptes, Mots, Mots à top unique, Mots à top unique sans E, 10 lettres, 9 lettres, 8 lettres, 7 lettres), d'un match par Internet et d'un duplicate par Internet. Les tirages sont affichés aléatoirement.

Après l'affichage des solutions, un menu « Supprimer ce tirage » apparaît à droite de la barre des tâches. Ce menu permet de supprimer le tirage de la base des tirages sauvegardés et donc de ne plus le rejouer.

Un menu « Voir les tirages sauvegardés » accessible via le menu « Entraînements / Jouer les tirages sauvegardés / Comptes (ou / Mots) » permet de visualiser les tirages de Comptes ou de Mots sauvegardés. Ces tirages sont classés par date décroissante de sauvegarde.

6.11 Générer des duplicatas dans Word

Ce menu permet de générer des duplicatas dans Microsoft Word (tirages et solutions) pour les imprimer et les jouer hors logiciel. Pour cela, vous devez disposer du logiciel « Microsoft Word » sur votre ordinateur.

Une fenêtre vous demandant le nombre de duplicatas à générer ainsi que le nombre de tirages par duplicate apparaît. Suivant le nombre de duplicatas choisi, la génération peut être plus ou moins longue.

Une fois la génération terminée, Microsoft Word est lancé. Le document Word généré apparaît. Vous pouvez alors enregistrer ce document ou l'imprimer.

7. Menu « Vérification »

À tout moment, vous pouvez vérifier un compte ou un mot.

- Pour vérifier un compte, appuyez sur la touche F3 (ou menu « Vérification / Vérifier un compte »), puis saisissez le compte à vérifier. Pour fermer la fenêtre de vérification, appuyez sur la touche « Echap » (ou sur le bouton « Fermer » de la fenêtre Windows).
- Pour vérifier un mot de 2 à 10 lettres, appuyez sur la touche F4 (ou menu « Vérification / Vérifier un mot »), puis saisissez le mot à vérifier. Si le mot apparaît dans les mots affichés dans les solutions, votre mot est correct. Pour fermer la fenêtre de vérification, appuyez sur la touche « Echap » (ou sur le bouton « Fermer » (croix rouge) de la fenêtre Windows).

8. Mots à trouver

- Le menu « Jeux / Mots à trouver » (touche de raccourci : F6) permet de jouer à un autre célèbre jeu télévisé.
- Le jeu consiste à rechercher un mot d'un nombre fixé de lettres. Pour cela, vous devez proposer un mot correctement orthographié. Une fois le mot proposé vérifié, les lettres bien placées dans le mot à trouver sont coloriées en rouge, les lettres présentes mais mal placées sont coloriées en jaune.

- Au lancement, la première lettre et autre lettre du mot à trouver sont proposées. Vous devez saisir des mots commençant par la première lettre proposée (paramètre modifiable dans le panneau des préférences).
- Pour saisir un mot, il suffit de le taper au clavier. Vous pouvez effacer une lettre par la touche « BackSpace » (retour en arrière) de votre clavier. La case colorée en bleu clair, vous indique où sera placée la prochaine lettre saisie. Vous pouvez déplacer cette case bleu clair, en cliquant avec la souris sur une autre case de la même ligne.
- Si vous avez tapé un mot, mais que vous voulez revenir aux lettres déjà bien placées, appuyer simultanément sur les touches « Ctrl » et « Z ».
- Pour lancer la vérification du mot : taper sur la touche « Entrée » une fois le mot saisi. Les lettres bien placées dans le mot à trouver sont coloriées en rouges, les lettres présentes mais mal placées sont coloriées en jaune. Les lettres bien placées sont affichées dans la ligne suivante.
- Si vous trouvez le mot, toutes les lettres sont rouges.
- Si vous arrivez à la dernière ligne et que le mot n'a pas été trouvé, le dernier mot proposé s'efface pour laisser apparaître la solution.
- Si vous souhaitez abandonner et afficher la solution : appuyer simultanément sur les touches « Ctrl » et « U ». Le mot à trouver apparaît.
- Quand le jeu est terminé (mot trouvé, mot non trouvé mais affiché, abandon). La solution apparaît en minuscule dans la partie gauche de la fenêtre. Vous pouvez cliquer sur le mot pour voir l'entrée principale, s'il s'agit d'un mot caché, le nom de la commune ou du personnage s'il s'agit d'un mot contenu dans les annexes du Robert et visualiser sa définition si vous possédez les cédéroms « Le Petit Larousse » ou « Le Petit Robert ».
- Au lancement d'un nouveau « Mot à trouver », vous pouvez accéder à un panneau de préférences spécifique en appuyant simultanément sur les touches « Ctrl » et « P ». Ce panneau de préférences vous permet :
 - de modifier le nombre de lettres du mot à trouver (de 7 à 10 lettres) ;
 - de modifier le nombre maximum de lignes (de 6 à 9 lignes) ;
 - de pouvoir proposer des mots qui ne commencent pas par la première lettre proposée.

Annexe 1 : règlement officiel du jeu « Le mot le plus long »

Le règlement donné, en ce qui concerne les mots admis, est le règlement officiel du jeu « Le Mot le plus long » élaboré par son créateur et l'équipe « Des Chiffres et des Lettres » de France 3.

Les dictionnaires de référence pour sont :

- Le *Petit Larousse* (excluant pages roses et noms propres).
- Le *Petit Robert 1*, ainsi que ses deux annexes concernant les listes des adjectifs et des noms communs en rapport avec des noms de personnes et de noms de lieux.

Dans leur dernière édition parue avant le premier janvier de l'année en cours. Toutefois en raison d'imprécisions ou de discordances entre les deux dictionnaires certaines options ont été prises.

Mots acceptés

Tous les mots simples de 2 à 10 lettres **figurant en gras** (qu'ils soient ou non suivis d'un article) à l'exception :

- des préfixes, suffixes et symboles ;
- de formes personnelles verbales ;
- des interjections, onomatopées et sigles sauf s'ils sont également définis comme noms.

Tous les mots composés (y compris les locutions) **figurant en gras** (à l'exception de ceux comportant une partie entre parenthèses qui ne sont acceptés ni avec ni sans la partie entre parenthèses). Font toutefois exception les verbes pronominaux qui sont acceptés sans le pronom personnel.

Sont acceptés les mots ne figurant qu'en cours d'article, dits « mots cachés » dans le milieu des joueurs. Sont acceptés les mots qui ont la même racine que le mot en entrée à condition que le joueur soit capable de donner cette entrée ou que le « mot caché » soit immédiatement visible dans l'article. Il s'agira :

- de variantes en genre et en nombre ;
- de dérivés ;
- de variantes orthographiques ;
- de mots argotiques ;
- de mots figurant dans les articles des préfixes ;
- d'abréviations ;
- de noms de familles ou de genres d'êtres vivants.

Les variantes en genre et en nombre des mots cachés sont acceptées quand elles sont plausibles (par exemple un nom correspondant à la fonction d'une personne).

Pour les mots composés présents à l'intérieur des articles, seuls sont acceptés les abréviations et ceux pour lequel le genre grammatical est indiqué ou sous-entendu (exemple : par « vieux », « on dit aussi »...).

Par contre, sont refusés :

- les locutions verbales qui ne sont que des exemples d'utilisation du mot figurant en entrée : en friche (friche), plan d'eau (plan), sac à main (sac)... ;
- les mots composés dont le genre grammatical n'est pas précisé : carte-mère (carte), jean-doré (doré), vingt-deux (vingt)....

Formes acceptées

Noms et adjectifs

Le pluriel

Si le mot n'est invariable pour aucun des deux ouvrages de référence, le pluriel est accepté même s'il est inusité, il s'agit le plus souvent de mots qui ne sont utilisés que dans des locutions : *Abymes, balans, balants, berlues, cocagnes, cuissages, dulies, emports, escients, faires, gésines, gnognot(t)es, gringues, guises, jouvences, latries, martels, mirbanes, paraîtres, pops, punctums, revients, sortirs, stratums, tantinets, toutimes, toutims, vouloir*s.

Si le mot est invariable ou précisé singulier pour un des deux ouvrages et que l'autre ouvrage ne précise pas l'invariabilité, le pluriel n'est accepté que s'il est signalé : *Addendas, atchoums, bercails, bétails, cogitos, demains, drys, erratas, exeats, exits, finishes, incipits, pirojkis*.

Sont refusés : *auto(-)stops, celebrets, haros, gos, samus...*

De même le pluriel est retenu lorsque le mot n'est qualifié de nom que par un seul des ouvrages : *Anas, chuts, hiers, meufs, ploufs, pschitts*.

Le pluriel des sigles écrits en lettres capitales est refusé sauf indications contraires (*G.Ps*). Le pluriel n'est pas retenu pour certains mots dont le type grammatical n'est pas précisé (*confer, dixit, filioque, Pessah, Pourim, Shabouot et Soukkot*).

Le singulier

Certains mots sont indiqués au pluriel; toutefois, le singulier est accepté :

- S'il est indiqué en cours d'article.
- S'il s'agit de groupes dont on peut isoler un des éléments.

Les variantes en genre

Elles seront acceptées dans tous les cas où elles sont signalées, que ce soit en début ou en cours d'article. On les acceptera également pour les adjectifs dont le genre n'est pas précisé: *ablatif, baryté, capitulée, cranteur, mesureur, schleu...*

Verbes

Ne sont acceptés qu'à l'infinitif les verbes : **accroire, apparoir, chaloir, courre, ester, férir, gésir, méfaire, quérir, sourdre**. Les autres verbes sont acceptés également au participe présent et participe passé à quelques exceptions près.

Participe passé

Il est variable (sauf précision contraire) dans les cas suivants :

- Verbes transitifs directs même s'il s'agit d'un emploi transitif exceptionnel (verbes signalés par l'abréviation "**trans.**" Dans le Robert).
- Verbes intransitifs conjugués avec l'auxiliaire être ; même si l'indication est faite par le biais d'un exemple comme pour les verbes **caner, clamecer (ou clamser), résulter**.
- Verbes à construction passive : **obéir ou désobéir**.
- Verbes purement pronominaux à l'exception **d'entre-nuire**.
- Verbes employés pronominalement uniquement si le sujet peut-être complément d'objet direct.
- Participe passé adjectivé signalé à l'article du verbe : **foiré, stridulé, surgi, fourbé...**

Participe présent

Il est presque toujours accepté à l'exception :

- Des verbes **advenir, déchoir, ensuivre, falloir, frire, occire**.
- Des verbes impersonnels.

Annexe 2 : exemples de profils d'options

Cette annexe présente des exemples de profils d'options pouvant être définis via le menu « Option / Gérer les profils d'options ».

Profil d'options : Jouer seul

Onglet « Général »

- Taille de la fenêtre : « Moyenne » ou « Grande »
- Mode de tirage « Automatique » pour les Comptes et les pour Mots
- Temps entre l'affichage de deux plaques : 0,5 secondes
- Sélectionnez l'option « Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel »
- Sélectionnez l'option « Afficher automatiquement les solutions après 2 secondes »
- Texte pour la fin du temps de réflexion : « Premier top »
- Texte pour la fin du temps additionnel : « Terminé »

Onglet « Comptes »

- Sélectionnez « Mélanger le sabot de Comptes à chaque tirage »

Onglet « Mots »

- Sélectionnez l'option « Afficher le panneau : consonnes/voyelles par ordre alphabétique »
- Sélectionnez « Afficher toutes les solutions jusqu'à 2 lettres en une seule fois »
- Sélectionnez « Afficher systématiquement la lettre U après la lettre Q »
- Taille des solutions : 20
- Type d'affichage des solutions : Mots alignés

Onglet « Audio »

- Sélectionnez l'option « Énoncer les tirages » avec « Type d'énoncé » : Pays uniquement
- Sélectionnez l'option « Émettre un bip lors du lancement du chronomètre »
- Sélectionnez l'option « Émettre un bip lors de la fin du temps de réflexion »
- Sélectionnez l'option « Émettre un bip lors de la fin du temps additionnel »

Profil d'options : Club

Onglet « Général »

- Taille de la fenêtre : « Plein écran »
- Mode de tirage « Automatique » pour les Comptes et les pour Mots
- Temps entre l'affichage de deux plaques : 0,5 secondes
- Sélectionnez l'option « Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel »
- Sélectionnez l'option « Afficher automatiquement les solutions après 2 secondes »
- Texte pour la fin du temps de réflexion : «Ecrivez»
- Texte pour la fin du temps additionnel : «Changez»

Onglet « Comptes »

- Sélectionnez « Mélanger le sabot de Comptes à chaque tirage »

Onglet « Mots »

- Sélectionnez l'option « Afficher le panneau : consonnes/voyelles par ordre alphabétique »
- Sélectionnez « Afficher toutes les solutions jusqu'à 2 lettres en une seule fois »
- Sélectionnez « Afficher systématiquement la lettre U après la lettre Q »
- Taille des solutions : 36
- Type d'affichage des solutions : Mots alignés

Onglet « Audio »

- Sélectionnez l'option « Énoncer les numéros des tirages »
- Sélectionnez l'option « Énoncer les tirages » avec « Type d'énoncé » : Lettre et Pays
- Sélectionnez l'option « Émettre un bip lors du lancement du chronomètre »
- Sélectionnez l'option « Énoncez le texte pour la fin du temps de réflexion »
- Sélectionnez l'option « Émettre un bip lors de la fin du temps de réflexion »
- Sélectionnez l'option « Énoncez le texte pour la fin du temps additionnel »
- Sélectionnez l'option « Émettre un bip lors de la fin du temps additionnel »
- Sélectionnez l'option « Énoncez le top »

Profil d'options : Début d'un tournoi

Onglet « Général »

- Taille de la fenêtre : « Plein écran »
- Mode de tirage « Automatique » pour les Comptes et les pour Mots
- Temps entre l'affichage de deux plaques : 0,5 secondes
- Sélectionnez l'option « Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel »
- Sélectionnez l'option « Afficher automatiquement les solutions après 2 secondes »
- Sélectionnez l'option « Enchaîner automatiquement les tirages après 5 secondes »
- Texte pour la fin du temps de réflexion : «Ecrivez»
- Texte pour la fin du temps additionnel : «Changez»

Onglet « Comptes »

- Sélectionnez « Mélanger le sabot de Comptes à chaque tirage »

Onglet « Mots »

- Sélectionnez l'option « Afficher le panneau : consonnes/voyelles par ordre alphabétique »
- Sélectionnez « Afficher toutes les solutions jusqu'à 2 lettres en une seule fois »
- Sélectionnez « Afficher systématiquement la lettre U après la lettre Q »
- Taille des solutions : 36
- Type d'affichage des solutions : Mots alignés

Onglet « Audio »

- Sélectionnez l'option « Énoncer les numéros des tirages »
- Sélectionnez l'option « Énoncer les tirages » avec « Type d'énoncé » : Lettre et Pays
- Sélectionnez l'option « Émettre un bip lors du lancement du chronomètre »
- Sélectionnez l'option « Énoncez le texte pour la fin du temps de réflexion »
- Sélectionnez l'option « Émettre un bip lors de la fin du temps de réflexion »
- Sélectionnez l'option « Énoncez le texte pour la fin du temps additionnel »
- Sélectionnez l'option « Émettre un bip lors de la fin du temps additionnel »
- Sélectionnez l'option « Énoncez le top »

Profil d'options : Tournoi

Onglet « Général »

- Taille de la fenêtre : « Plein écran »
- Mode de tirage « Aléatoire » pour les Comptes et les pour Mots
- Ne pas sélectionnez l'option « Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel »
- Sélectionnez l'option « Afficher automatiquement les solutions après 2 secondes »
- Sélectionnez l'option « Enregistrer les tirages des Duplicate/Matches »
- Sélectionnez l'option « Enregistrer les solutions des Duplicate/Matches »
- Texte pour la fin du temps de réflexion : «Ecrivez»
- Texte pour la fin du temps additionnel : «Changez»

Onglet « Comptes »

- Ne pas sélectionnez « Mélanger le sabot de Comptes à chaque tirage »

Onglet « Mots »

- Sélectionnez l'option « Afficher le panneau : consonnes/voyelles par ordre alphabétique »
- Sélectionnez « Afficher toutes les solutions jusqu'à 2 lettres en une seule fois »
- Sélectionnez « Afficher systématiquement la lettre U après la lettre Q »
- Taille des solutions : 36
- Type d'affichage des solutions : Mots alignés

Onglet « Audio »

- Sélectionnez l'option « Énoncer les numéros des tirages »
- Sélectionnez l'option « Énoncer les tirages » avec « Type d'énoncé » : Lettre et Pays
- Sélectionnez l'option « Émettre un bip lors du lancement du chronomètre »
- Sélectionnez l'option « Émettre un bip lors de la fin du temps de réflexion »
- Sélectionnez l'option « Énoncez le texte pour la fin du temps additionnel »