

SCRABBLE FLASH

ÉLECTRONIQUE



RÈGLES DU JEU POUR
1 JOUEUR ET PLUS
ÂGE 8+

Contenu:
Cinq tuiles électroniques et
boîte de rangement.

POUR COMMENCER

Mettre les tuiles en marche: Alignez les tuiles de façon à ce que les côtés se touchent et appuyez ensuite sur le bouton de mise en marche de chaque tuile. *Nota:* Vous pouvez aussi choisir de mettre seulement 4 tuiles en marche pour jouer une partie à 4 tuiles. Voir les défis à 4 tuiles au verso de cette feuille.

Lorsque le menu 1-2-3 apparaît, choisissez le jeu 1, 2 ou 3 en appuyant sur le bouton de mise en marche de la tuile correspondante.

LE MENU 1-2-3



↑ bouton de mise en marche

À tout moment au cours de la partie, vous pouvez éteindre les tuiles en les alignant et en maintenant enfoncé le bouton de mise en marche d'une des tuiles. (Vous pouvez aussi éteindre chaque tuile individuellement.)

Arrêt automatique: Si les tuiles restent inactives pendant environ 3 minutes, elles s'éteindront automatiquement.

JEU 1: SCRABBLE FLASH

Pour un joueur

But du jeu: Trouver le plus de mots de 3, 4 ou 5 lettres possible avant que le temps ne soit écoulé.

Chaque tuile affiche d'abord une lettre, puis le compte à rebours commence. Alignez rapidement les tuiles de manière à former des mots en vous assurant que les côtés des tuiles se touchent.

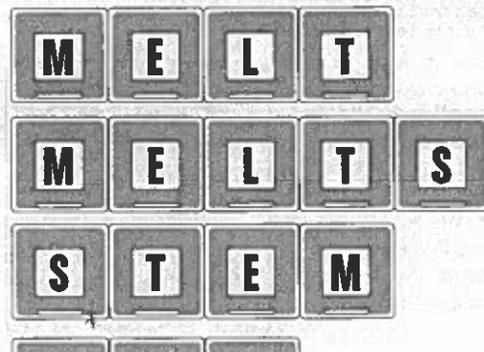
Voir l'exemple 1. Chaque fois que vous formez un mot recevable, les tuiles clignotent et un bip se fait entendre. Si vous formez un mot pour lequel vous avez déjà marqué des points, vous entendrez un bip, mais les tuiles ne clignoteront pas.

Temps supplémentaire: Chaque fois que vous formez un mot de 5 lettres, vous obtenez 5 secondes supplémentaires.

Cinq secondes avant la fin du chronomètre, vous entendrez des signaux d'avertissement, puis le symbole s'affichera et le jeu prendra fin.

Exemple 1

Voici quelques exemples de mots que vous pouvez former avec les lettres ci-dessous. Comme vous pouvez le constater, il est possible de former un tout nouveau mot en ajoutant simplement un «S».



Marquer des points: Vous marquez un point pour chaque mot formé. À la fin de la partie, votre pointage (SCR) s'affiche, suivi du pointage maximum possible (MAX) (le pointage maximum qu'il est possible d'obtenir avec ces lettres). Voir l'exemple 2. Pour rejouer au jeu 1, appuyez sur n'importe quel bouton ou attendez que le menu 1-2-3 s'affiche et appuyez sur le bouton de votre choix.

Exemple 2

Dans cet exemple, le joueur a formé 10 mots et a obtenu 10 points.



Le pointage maximum est de 18, il restait donc encore 8 mots à trouver.

Conseils pour former des mots

- * Continuez de déplacer et d'inverser les tuiles, comme vous le feriez au Scrabble classique, pour trouver des combinaisons de lettres formant des mots recevables.
- * Formez des combinaisons inusitées et voyez si vous obtenez des points. Vous pourriez être surpris et découvrir de nouveaux mots.
- * Chacune des formes d'un mot vaut un point. N'oubliez donc pas d'utiliser les préfixes et les suffixes courants, les lettres «S», «D» ou toute autre tuile pour maximiser vos chances de faire des points.

JEU 2: SCRABBLE FLASH À 5 LETTRES

Pour un joueur

But du jeu: Faire le plus de points possible en formant un mot de 5 lettres pour chaque série de lettres.

Chaque tuile affiche d'abord une lettre, puis le compte à rebours commence. Formez rapidement un mot de 5 lettres avec les tuiles. Si vous réussissez, 5 nouvelles lettres s'afficheront. Poursuivez la partie jusqu'à ce que le temps se soit écoulé sans que vous n'ayez eu le temps de découvrir le dernier mot. Une fois la partie terminée, le jeu vous indique un mot que vous auriez pu former avec les 5 dernières lettres affichées.

Marquer des points: Vous marquez un point pour chaque mot de 5 lettres que vous avez formé. Une fois le temps écoulé, votre pointage (SCR) s'affiche, puis le menu 1-2-3 apparaît pour vous permettre de choisir un nouveau jeu.

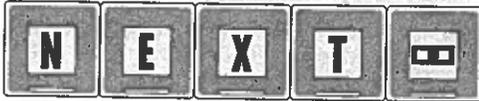
JEU 3: SCRABBLE FLASH PASSE

Pour un joueur ou plus

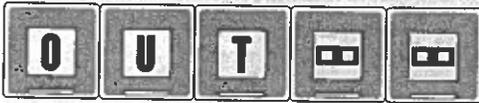
But du jeu: Chacun leur tour, les joueurs forment des mots de 5 lettres à l'aide des lettres sur les tuiles. Les joueurs sont éliminés lorsque le temps s'écoule avant qu'ils aient formé un mot. Le dernier joueur en jeu gagne.

Chaque tuile affiche une lettre, puis le premier joueur se voit alloué du temps pour former un mot de 5 lettres.

• Si le joueur réussit, le mot «N-E-X-T» (suivant) s'affichera. Le joueur passe ensuite les tuiles au joueur à sa gauche. Ce dernier appuie sur n'importe quel bouton pour obtenir 5 nouvelles lettres. C'est maintenant à son tour de former rapidement un mot de 5 lettres.



• Si un joueur ne réussit pas à former un mot, le mot «O-U-T» (éliminé) s'affichera, suivi du mot qui aurait pu être formé et de «N-E-X-T» (suivant). Ce joueur est éliminé et passe les tuiles au joueur à sa gauche.



Plus la partie avance, plus le temps alloué à chaque tour diminue. Les joueurs sont éliminés un à un. Le dernier joueur en jeu gagne. Puis le menu 1-2-3 s'affichera (en alternance avec le mot «N-E-X-T») pour vous permettre de choisir un autre jeu.

DÉFIS À QUATRE TUILES

Vous souhaitez relever un nouveau défi? Reprenez les jeux 1, 2 et 3 en utilisant seulement 4 tuiles. Vous n'avez qu'à aligner 4 tuiles pour commencer. Voici ce qui diffère des jeux à 5 tuiles.

Jeu 1: Vous jouez de la même façon, sauf que vous devez former des mots de 2, 3 et 4 lettres. Vous disposez également de moins de temps pour trouver les mots, mais vous obtenez 5 secondes supplémentaires chaque fois que vous formez un mot de 4 lettres.

Jeux 2 et 3: Vous jouez de la même façon, sauf que vous devez former des mots de 4 lettres. Vous disposez également de moins de temps pour trouver les mots.

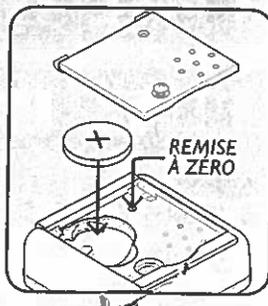
POUR RANGER LE JEU

Rien de plus facile: Vous n'avez qu'à plier les règles du jeu en deux et à les placer dans la base de la boîte de plastique portative. Déposez-y ensuite les tuiles, côte à côte, et refermez le couvercle. Vous pouvez maintenant apporter votre jeu partout où vous allez!

INFORMATION SUR LES PILES

⊗x5 PILES INCLUSES
A remplacer par 5 piles CR2032 au lithium de 3,0 V à l'aide d'un tournevis cruciforme (non inclus).

Pour remplacer les piles de chaque tuile: Desserrez la vis du couvercle du compartiment des piles situé au dos de la tuile et retirez le couvercle. Installez la pile, côté «+» vers le haut, dans le compartiment des piles. Remettez le couvercle en place, serrez la vis et appuyez sur le bouton de REMISE À ZÉRO.



DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

⚠ ATTENTION:

1. Comme pour toute pile de petite taille, garder celles utilisées avec ce produit hors de la portée des enfants qui portent encore des objets à leur bouche. Si elles sont avalées, se rendre sans tarder chez un médecin et lui demander d'appeler le centre antipoison local. 2. Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le produit. 3. Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit. 4. Retirer les piles si le produit n'est pas utilisé pendant un certain temps. 5. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation. 6. Si ce produit provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, si nécessaire, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et réinsérant ses piles. 7. PILES RECHARGEABLES: Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du produit avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. **NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.**

DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION/NMB-003

Cet équipement est conforme à la Section 15 des règlements de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes: [1] Cet équipement ne peut causer d'interférence nuisible; [2] cet équipement doit pouvoir fonctionner même s'il capte de l'interférence, incluant celle pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière.

Si ce jouet produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- réorienter ou replacer l'antenne de réception;
- augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur;
- demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.

ATTENTION: Toute modification ou altération apportée à cet appareil, sans autorisation expresse de la partie responsable de sa conformité, peut révoquer à l'utilisateur son droit de l'utiliser.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

SCRABBLE is a trademark of Hasbro in the United States and Canada.
©2010 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks.
HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.
Questions? 1-888-836-7025

24860
PN 70607400

hasbrogames.com

