



*Édition 2021*

**Manuel utilisateur**

# SOMMAIRE

<b>1. PRÉSENTATION DE COMPTES&amp;MOTS ÉDITION 2021 .....</b>	<b>3</b>
1.1 PRÉSENTATION DES FONCTIONNALITÉS.....	3
1.2 RÈGLEMENT.....	5
1.3 GÉNÉRALITÉS .....	6
1.4 LE SITE WWW.COMPTES-MOTS.NET .....	7
<b>2. PARAMÉTRER .....</b>	<b>8</b>
2.1 ONGLET "GÉNÉRAL" .....	8
2.2 ONGLET "COMPTES" .....	10
2.3 ONGLET "MOTS" .....	11
2.4 ONGLET "AUDIO" .....	13
2.5 ONGLET "COULEURS" .....	14
2.6 GESTION DES PROFILS DE PARAMÈTRES .....	14
<b>3. JOUER.....</b>	<b>16</b>
3.1 LANCEMENT .....	16
3.2 SAISIE DES TIRAGES .....	16
3.3 TEMPS DE RÉFLEXION ET TEMPS ADDITIONNEL .....	17
3.4 MODE SOLO .....	17
3.5 AFFICHAGE DES SOLUTIONS.....	18
3.6 PASSAGE AU TIRAGE SUIVANT .....	19
3.7 REPRENDRE LE DERNIER DUPLICATE/MATCH.....	20
3.8 IMPORTER UN DUPLICATE .....	20
3.9 JOUER UN DUPLICATE/MATCH PARTICULIER .....	21
<b>4. JOUER PAR INTERNET EN MATCH OU EN DUPLICATE.....</b>	<b>22</b>
4.1 COMMENT JOUER PAR INTERNET EN MATCH ?.....	22
4.2 CONSEILS POUR JOUER UN MATCH PAR INTERNET.....	27
4.3 CONSEILS POUR LE CLAVARDAGE .....	28
4.4 COMMENT JOUER PAR INTERNET EN DUPLICATE ?.....	28
4.5 CONCOURS DES DUPLICATES, TOURNOIS ET CHAMPIONNAT VIRTUELS, PUBLICATION DE DUPLICATES EN LIGNE ....	30
<b>5. S'ENTRAÎNER.....</b>	<b>31</b>
5.1 TIRAGES DE COMPTES EN MODE ANIMATION OU SOLO .....	31
5.2 TIRAGES DE COMPTES À 1 OU 2 SOLUTION(S) OU INFASIBLES .....	31
5.3 TIRAGES DE COMPTES PARTICULIERS .....	31
5.4 TIRAGES DE MOTS .....	31
5.5 TIRAGES DE MOTS (AVEC OU SANS E) AVEC UN TOP À .....	31
5.6 TIRAGES DE MOTS (AVEC OU SANS E) AVEC UN TOP UNIQUE À .....	32
5.7 TIRAGES DE MOTS PARTICULIERS .....	32
5.8 ANAGRAMMES.....	32
5.9 JOUER LES TIRAGES SAUVEGARDÉS.....	32
5.10 GÉNÉRER DES DUPLICATES .....	33
5.11 PRÉPARER UN TIRAGE DE 10 LETTRES À TOP UNIQUE .....	33
5.12 VOIR LES MOTS ENREGISTRÉS (POUR CHERCHER LEUR DÉFINITION).....	33
<b>6. APPRENDRE .....</b>	<b>35</b>
6.1 RAJOUTS + 1 – RAJOUTS + 2 – RAJOUTS + 3.....	35
6.2 SÉRIES + 1 – SÉRIES + 2 – SÉRIES + 3 .....	36
6.3 MOTS DÉBUTANT PAR.....	36
6.4 MOTS SE TERMINANT PAR.....	36
6.5 IMPORTER UNE LISTE DE MOTS.....	37
6.6 MOTS SANS E ET ANNEXES DU PETIT ROBERT DE LA LANGUE FRANÇAISE.....	37
<b>7. VÉRIFIER.....</b>	<b>38</b>
<b>8. MOTS À TROUVER (MOTUS).....</b>	<b>38</b>
<b>ANNEXE 1 : RÈGLEMENT OFFICIEL DU JEU "LE MOT LE PLUS LONG" .....</b>	<b>39</b>
<b>ANNEXE 2 : EXEMPLES DE PROFILS DE PARAMÈTRES.....</b>	<b>41</b>

# 1. Présentation de Comptes&Mots édition 2021

## 1.1 Présentation des fonctionnalités

Offrant une grande simplicité d'utilisation grâce à une interface intuitive, 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.

### Dictionnaires 2021

Basé sur le "Glossaire des jeux de lettres 2021" de Jean-Claude Arrighi, Comptes&Mots édition 2021 est en conformité avec la version 2021 des dictionnaires de référence (le Petit Larousse Illustré et le Petit Robert de la langue française) et le règlement officiel du jeu "Le mot le plus long". Le règlement est consultable en annexe.

### Jouer

- Jouer seul ou à plusieurs sur le même ordinateur sur des tirages aléatoires ou particuliers (Tirages de Comptes avec 1 ou 2 solution(s), Tirages de Comptes infaisables, Tirages de Mots (avec ou sans E) avec un top unique, etc...).
- Jouer seul en saisissant vos résultats au clavier ou avec la souris.
- Jouer sur Internet en matchs avec des joueurs de tout niveau. Consulter les statistiques de vos matchs joués sur Internet.
- Jouer sur Internet en duplicate (tous les joueurs jouent sur les mêmes tirages) et consulter vos classements. Au travers d'un espace personnel, consulter l'historique de vos matchs, des statistiques et les classements des duplicates. Publier des duplicates en ligne pour qu'ils soient joués par les autres joueurs.
- Enregistrer les tirages et les solutions de vos duplicates et matchs pour pouvoir les rejouer ultérieurement ou les transmettre à d'autres joueurs.
- Enregistrer des mots pour consulter leurs définitions sur des dictionnaires papier ou en ligne.
- Participer à un concours des duplicates en ligne, des tournois et championnat virtuels.
- Importer des duplicates envoyés par d'autres joueurs.

Un espace personnel (site Internet privé) vous permet de consulter l'historique et des statistiques sur vos matchs joués : nombre de matchs, liste des matchs, avec quels joueurs, etc. Vous avez également la possibilité d'y consulter l'ensemble des classements des duplicates et de publier directement des duplicates en ligne. Les résultats des différentes compétitions virtuelles (concours des duplicates, tournois virtuels, championnat virtuel) sont publiés sur les espaces personnels.

Tous les jeux peuvent être interrompus à tout moment et être repris ultérieurement. Tous les tirages de Comptes ou de Mots peuvent être sauvegardés pour pouvoir être rejoués ultérieurement.

Le logiciel Comptes&Mots peut être également utilisé :

- pour animer des séances de club ou des tournois de Chiffres et de Lettres : gérer automatiquement les tirages, gérer le temps, donner automatiquement les solutions. Le logiciel peut être projeté en plein écran via un vidéoprojecteur.
- par des enfants ou pour animer des activités périscolaires ou des séances de club junior de Chiffres et de Lettres. Pour cela, le logiciel permet de jouer des tirages de Mots avec 6 ou 7 ou 8 ou 9 ou 10 plaques et de paramétrer le sabot des comptes en gardant des plaques "simples" (100, 50, 10, 5, ...). L'animateur

d'activité périscolaire ou d'un club junior peut également préparer des tirages de 10 lettres et des tirages de Comptes dont les solutions sont adaptées à de jeunes joueurs et jouer avec le logiciel en mode de tirage 'Préparé'.

## S'entraîner

- Sur des tirages de Comptes :
  - modifier le sabot des Comptes pour s'entraîner sur des Comptes complexes (par exemple sans grandes plaques) ;
  - modifier la borne basse et la borne haute du nombre à trouver.
- Sur des tirages de Comptes à 1 ou 2 solution(s) ou infaisables.
- Sur des tirages de Comptes combinant grandes et petites plaques.
- Sur des tirages de Mots.
- Sur des tirages de Mots avec ou sans E avec un top à 10, 9, 8 ou 7 lettres.
- Sur des tirages de Mots avec ou sans E avec un top unique à 10, 9, 8 ou 7 lettres (un tirage avec un top unique est un tirage où la meilleure solution contient un seul mot).
- Sur des tirages de Mots particuliers avec 8 consonnes/2 voyelles, 7 consonnes/3 voyelles et inversement.
- En trouvant des anagrammes de mots.
- En rejouant les tirages sauvegardés.
- En générant des tirages dans des fichiers Microsoft Word ou dans des fichiers texte (.txt) pour les imprimer et les jouer hors logiciel.
- En préparant des tirages de 10 lettres à top unique.

Tous les entraînements peuvent être sauvegardés pour pouvoir être rejoués ultérieurement.

## Apprendre

- Afficher toutes les solutions et pour les comptes infaisables afficher toutes les meilleures approches, le premier, le deuxième et le troisième sous top.
- Visualiser l'entrée principale d'un mot caché en cliquant sur ce dernier. Un mot caché est un mot ne faisant pas l'objet d'une définition dans un des deux dictionnaires de référence mais qui est contenu dans l'article d'une définition (voir en annexe le règlement officiel du jeu "le mot le plus long").
- En cliquant sur un nom d'habitant (annexes du Petit Robert de la langue française), visualiser la ville. Idem pour les adjectifs relatifs aux noms de personnages.
- À partir des solutions d'un tirage de Mots, cliquer sur un mot et le copier (sans le ressaisir) sur un logiciel de dictionnaire ou sur un site Internet (google.fr, fr.wikipedia.org, larousse.fr, etc.) pour consulter sa définition. Un clic sur un mot permet également de l'enregistrer dans un fichier .txt. Ce fichier peut être ouvert ultérieurement pour consulter les définitions dans des dictionnaires papier ou en ligne.
- Trouver des rajouts + 1 lettre ou + 2 lettres ou 3 lettres : à partir d'un mot, trouver des mots plus longs en y ajoutant toutes les lettres de l'alphabet. Exporter les résultats dans un fichier texte (.txt). Pour les Rajouts + 1, possibilité d'importer une liste de mots à partir d'un fichier texte (.txt).

Exporter également les résultats dans un fichier pouvant être importé dans le logiciel ANKI. ANKI est un logiciel gratuit, en français, permettant d'apprendre et de réviser des listes grâce à la répétition espacée. Pour plus d'informations sur ANKI :

- Page Wikipédia sur ANKI : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anki>
- Manuel d'utilisation en français : <https://apps.ankiweb.net/docs/manual.fr.html>

- Site d'installation : <https://apps.ankiweb.net/>
- Trouver des séries + 1 lettres ou + 2 lettres ou + 3 lettres : à partir d'une combinaison de lettres, trouver les mots les plus longs en y ajoutant toutes les lettres de l'alphabet. Exporter les résultats dans un fichier texte (.txt).
- Générer des listes de mots débutant par une série de lettres ou se terminant par une série de lettres. Exporter ces listes dans des fichiers texte (.txt) ou dans un fichier au format ANKI.
- Importer des fichiers textes (.txt) contenant des listes de mots pour les réviser.
- Afficher tous les mots sans E et les annexes du Petit Robert de la langue française (noms d'habitants et adjectifs relatifs à des noms de personnages).
- Consulter les mots enregistrés pour consulter leurs définitions dans des dictionnaires papier ou en ligne.

### Vérifier

Vérifier à tout moment (sauf pendant le défilement du chronomètre), un tirage de Comptes ou un tirage de Mots ou un Mots.

### Paramétrer

- **Général** : sélection du type de Duplicate Match (Classique, Parité), sélection du mode de tirage (aléatoire, automatique, préparé), sélection des temps de réflexion et d'écriture (possibilité de ne pas afficher de chronomètre), enregistrement des tirages et des solutions, etc.
- **Comptes** : paramétrage du mode d'affichage des tirages, du mode de saisie des solutions, des points marqués par le logiciel, des points marqués par le jouer en mode solo, sélection des plaques pour les entraînements, modification des bornes basse et haute pour les entraînements, etc.
- **Mots** : paramétrage de l'affichage des tirages et des solutions, du nombre de lettres dans les tirages (10 à 6), modification du sabot de lettres, contrôle de la répétition des lettres, de la fréquence de répartition Consonnes/Voyelles, paramétrage de l'affichage des solutions, etc.
- **Audio** : énoncé des tirages, des numéros de tirages, du top, de la première solution d'un compte, etc.
- **Couleur** : personnalisation de l'affichage et des couleurs.
- Gérer différents profils de paramètres en fonction de vos différentes utilisations : plusieurs joueurs utilisant le logiciel, animation de séances de club, animation de tournois, etc.

### Bonus

Jouer à 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 édition 2021 par Internet (par le logiciel ou par un navigateur 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 2021" de Jean-Claude Arrighi.** Voir en annexe le règlement officiel du jeu "Le mot le plus long".

## 1.3 Généralités

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

- F1 pour ouvrir le manuel utilisateur
- F2 pour lancer un Duplicate/Match en mode animation ;
- 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" (Motus) ;
- F8 pour sauvegarder un tirage (menu apparaissant lors de l'affichage des solutions) ;
- F9 pour supprimer un tirage sauvegardé (menu apparaissant lors de l'affichage des solutions en utilisant le menu "S'entraîner / Jouer les tirages sauvegardés") ;
- F11 pour afficher le panneau des paramètres actifs ;
- F12 pour quitter Comptes&Mots ;
- 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.

**Paramétrer** : de nombreux paramètres (mode de tirage, chronomètre, affichage, couleurs, audio, sabot de lettres, ...) sont réglables par le menu "Paramétrer" 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 divers paramètres (cf. chapitre 2).**

Comptes&Mots permet de gérer des profils de paramètres permettant ainsi de passer rapidement d'un profil de paramètres à un autre. Par exemple, il est possible de définir :

- un profil de paramètres pour chaque joueur utilisant Comptes&Mots 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 de paramètres pour jouer seul, un autre pour animer des séances de club, un autre pour animer les tournois.

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

**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" (ou "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 "Obtenir de l'aide" permet :

- de télécharger les mises à jour du logiciel tout au long de l'année. En sélectionnant ce menu, une fenêtre vous indique si une mise à jour est disponible et permet de consulter la liste des nouveautés et des améliorations de la mise à jour.. Si oui, vous pouvez la télécharger par le logiciel ou par un navigateur Internet. Comptes&Mots détecte également, lors de son lancement, si une nouvelle mise à jour est disponible et vous propose son téléchargement ;

- de consulter et d'imprimer ce manuel utilisateur ;
- de consulter les nouveautés et améliorations ;
- de consulter une foire aux questions (cf. chapitre 1.4) ;
- d'accéder au site [www.comptes-mots.net](http://www.comptes-mots.net) (cf. chapitre 1.4) ;
- de consulter le contrat de licence utilisateur ;
- de consulter la charte sur la protection des données à caractère personnel ;
- de connaître le numéro de mise à jour du logiciel et de consulter l'historique des contenus des mises à jour de l'édition en cours.

**Quitter Comptes&Mots** : vous pouvez quitter Comptes&Mots :

- par le menu "Jouer / 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 (sauf au cours d'un match par Internet ou d'un duplicate par Internet).

## 1.4 Le site [www.comptes-mots.net](http://www.comptes-mots.net)

N'hésitez pas à consulter régulièrement le site Internet [www.comptes-mots.net](http://www.comptes-mots.net). Il contient, entre autres, une Foire aux Questions (FAQ) permettant d'avoir une aide rapide sur les fonctionnalités du logiciel.

## 2. Paramétrer

Les paramètres sont accessibles par le menu "Paramétrer". Le premier sous-menu permet de modifier les paramètres du profil activé. Le deuxième sous-menu permet de gérer les profils de paramètres.

Les paramètres sont regroupés en cinq onglets : "Général", "Comptes", "Mots", "Affichage", "Couleurs".

### 2.1 Onglet "Général"

- **Type "Duplicate/Match"** : permet de jouer des Duplicates/Matches en tirages "Classiques" ou respectant la parité "Comptes-Mots" ou "Mots-Comptes".

En sélectionnant "Classique C-M-M", le duplicate joué contiendra un tirage de Comptes, deux tirages de Mots, un tirage de Comptes, etc.

En sélectionnant "Parité : C-M ou M-C", le duplicate joué contiendra un tirage de Comptes, un tirage de Mots, un tirage de Comptes, etc. Pour jouer un duplicate commençant par un tirage de Mots, appuyer sur les touches Ctrl-W lors du lancement du duplicate.

- **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 "1920x1080", vous aurez le choix entre les 4 configurations ;
- 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 Comptes&Mots s'affichera automatiquement en plein écran.

Le choix de l'affichage de la fenêtre est également possible lors du lancement du logiciel (**uniquement si aucun profil de paramètres n'a été créé en plus du profil par défaut - cf. chapitre 2.6**).

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 : Comptes&Mots 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 ou sans chronomètre.
- **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) ou sans chronomètre.
- **Temps entre l'affichage de deux plaques** : permet d'indiquer le temps s'écoulant entre l'affichage de deux plaques. Il est pris en compte dans le cas de mode de tirage "Automatique" et pour les entraînements "Tirages de Comptes", "Tirages de Comptes à 1 ou 2 solution(s)", "Tirages de Mots". 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). Ce paramètre n'est pas pris en compte pour les jeux par Internet (duplicates ou matches).

- **Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel.** Si ce paramètre est sélectionné, le chronomètre pourra être arrêté, pendant le temps de réflexion ou le temps additionnel, en appuyant sur la touche "Entrée". Ce paramètre peut être désactivé 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 ce paramètre est sélectionné, le top du tirage sera affiché lors de lancement du tirage et le restera jusqu'à la fin du temps additionnel.
- **Afficher le top après le temps additionnel puis les solutions (en mode animation).** Si ce paramètre est sélectionné les solutions ne sont pas affichées après le temps additionnel. Seul le top est affiché. Un appui sur la touche "S" permet d'afficher les solutions ou un appui sur la touche "Entrée" permet de passer au tirage suivant sans afficher les solutions. Ce paramètre est pris en compte uniquement en mode animation pour un Duplicate/Match, un Duplicate/Match importé, un entraînement de Comptes ou de Mots et pour jouer les tirages sauvegardés.
- **Afficher automatiquement les solutions.** Si ce paramètre est sélectionné, 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 ce paramètre est sélectionné, 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 paramètres peuvent être combinés 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 Comptes&Mots est vidéoprojeté et sans la présence de l'animateur).

- **Enregistrer les tirages Duplicates/Matches (mode animation ou mode solo).** Si ce paramètre est sélectionné, les tirages d'un Duplicate/Match (en mode animation ou en mode solo) seront enregistrés dans un fichier. **À chaque lancement d'un Duplicate/Match, Comptes&Mots vous demandera le répertoire et le nom d'un fichier texte (.txt) dans lequel vous souhaitez enregistrer les tirages.** Ce paramètre n'est pas pris en compte pour les matches par Internet.
- **Enregistrer les solutions Duplicates/Matches (mode animation ou mode solo).** Si ce paramètre est sélectionné, les solutions d'un Duplicate/Match (en mode animation 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, Comptes&Mots vous demandera le répertoire et le nom d'un fichier texte (.txt) dans lequel vous souhaitez enregistrer les solutions.** Ce paramètre n'est pas pris en compte pour les matches par Internet.

**Important :** ces deux paramètres ne sont accessibles 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.** Ce paramètre 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.** Ce paramètre 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 ce paramètre n'est pas coché les 24 plaques constituant le sabot des Comptes sortiront en quatre tirages consécutifs, le sabot des Comptes est mélangé au cinquième tirage. Si ce paramètre est coché, le sabot des Comptes est mélangé à chaque tirage. Dans ce cas, la plaque 75 peut, par exemple, sortir sur trois tirages consécutifs. **Ce paramètre n'est pas pris en compte pour les matchs par Internet. Dans un match par Internet, le sabot de Comptes est mélangé tous 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 "Croissant" est sélectionné, les tirages des comptes seront affichés dans l'ordre croissant (exemple : 1 5 6 9 10 25). Si "Décroissant" est sélectionné, les tirages des comptes seront affichés dans l'ordre décroissant (exemple : 25 10 9 6 5 1).
- **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 top et score.** Si ce paramètre est sélectionné le top (score maximum) et le score du joueur (en mode solo) seront affichés.
- **Éliminer les solutions "identiques".** Si ce paramètre est coché, une solution considérée comme "identique" par le logiciel à une autre solution déjà trouvée n'est pas affichée. **Ce paramètre n'est pas pris en compte pour les matchs et duplicatas par Internet ainsi que pour les entraînements "Comptes à 1 ou 2 solution(s) " et "Comptes infaisables". Pour ces matchs et entraînements les solutions "identiques" ne sont pas affichées.**
- **Points marqués par le logiciel.** Ce paramètre permet de spécifier le nombre de points marqué par le logiciel (= top) lorsque le compte est trouvé par le logiciel ou qu'il est infaisable.

Vous pouvez indiquer les points que Comptes&Mots doit marquer lorsque :

- le Compte est bon ;
- le Compte est infaisable :
  - et la meilleure approche trouvée par Comptes&Mots est à 1 point du nombre à trouver ;
  - et la meilleure approche trouvée par Comptes&Mots est à 2 points du nombre à trouver ;
  - et la meilleure approche trouvée par Comptes&Mots est à 3 points ou plus du nombre à trouver (par exemple dans le cas d'une meilleure approche éloignée du nombre à trouver).

Par défaut, les valeurs sont :

- Compte trouvé : 10 points ;
- Compte infaisable et meilleure approche à 1 point du nombre à trouver : 9 points ;

- Compte infaisable et meilleure approche à 2 points du nombre à trouver : 8 points ;
- Compte infaisable et meilleure approche à 3 points ou plus du nombre à trouver : 7 points.

Si par exemple, vous souhaitez paramétrer le logiciel pour que les points marqués pour un bon compte soit 10 et pour un compte infaisable 8 (même si la meilleure approche est à 1 du nombre à trouver), les paramètres sont :

- Compte est bon : 10 points ;
- Compte infaisable et meilleure approche à 1 point du nombre à trouver : 8 points ;
- Compte infaisable et meilleure approche à 2 points du nombre à trouver : 8 points ;
- Compte infaisable et meilleure approche à 3 points ou plus du nombre à trouver : 8 points.

**Ce paramètre n'est pas pris en compte pour les duplicatas par Internet. Dans un duplicate par Internet, les points varient en fonction du duplicate.**

**En mode solo, le joueur trouvant le bon compte ou la meilleure approche, marque le même nombre de points que le logiciel.**

- **Barème des points marqués en mode solo.** Ces paramètres permettent de spécifier le barème des points marqués par un joueur en mode solo en cas d'approche par rapport à un bon compte ainsi que les points marqués pour le premier, second et troisième sous top dans le cas d'un compte "maximum".

**Ces paramètres ne sont pas utilisés pour les duplicatas par Internet. Dans un duplicate par Internet, les points varient en fonction du duplicate.**

**Lors du calcul du nombre de points gagné par un joueur, les points des deux sous top sont pris en compte uniquement s'ils sont supérieurs aux points du barème.**

Par exemple, pour un compte où le nombre à trouver est 961. La meilleure approche est 959 et le premier sous top est à 956 (à -5 du nombre à trouver). Si le barème indique que le joueur gagne 6 points à -5 du nombre à trouver et que le nombre de points gagné si le joueur a le premier sous top est 4 points, le joueur marquera 6 points.

- **Sabot Comptes pour Entraînement.** Ce paramètre permet de modifier le sabot des Comptes uniquement pour le menu "S'entraîner / Tirages de Comptes". Vous pouvez ainsi vous entraîner sur des tirages sans ou avec des grandes plaques.
- **Nombre à trouver - Borne Basse - Borne Haute.** Ce paramètre permet de définir une borne basse et une borne haute du nombre à trouver. Il est utilisé uniquement pour le menu "S'entraîner / Tirages de Comptes". Associé à un sabot de Comptes sans grande plaque, ce paramètre permet, par exemple, de réviser les tables de multiplication entre une borne basse et une borne haute.

Lors d'un entraînement sur des tirages de Comptes, si le sabot de Comptes est modifié ou si les bornes basses ou haute du nombre à trouver sont modifiées, l'information est indiquée.

## 2.3 Onglet "Mots"

- **Afficher le panneau des consonnes/voyelles.** Si ce paramètre est sélectionné, 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.** Si ce paramètre est sélectionné, 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 ce paramètre est sélectionné, 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). **Ce paramètre n'est pas pris en compte pour les matchs par Internet. Dans un match par Internet, un "Q" n'est pas forcément suivi d'un "U".**
- **Police des plaques.** Ce paramètre permet de choisir la police d'affichage des plaques entre "Times New Roman" (valeur par défaut) et "Arial".
- **Affichage des tirages (pour le mode de tirage 'Automatique').** 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).
- **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.
- **Jouer des duplicatas en.** Ce paramètre permet de jouer des duplicatas/matches (uniquement en hors ligne) avec des tirages de 6, 7, 8 ou 9 lettres. Comptes&Mots permet de jouer des duplicatas (hors ligne) avec des tirages de 6, 7, 8 ou 9 lettres. Le logiciel peut être ainsi utilisé par des enfants lors, par exemple, d'animation d'activités périscolaires en primaire ou dans des clubs.
- **Taille des solutions.** Ce paramètre permet de sélectionner la taille d'affichage des solutions pour les tirages de "Mots". Plusieurs tailles de police sont proposées (de 16 à 48).
- **Sabot Mots.** Pour effectuer les tirages de Mots, Comptes&Mots 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.  
**Ce paramètre n'est pas pris en compte pour les matchs par Internet. Les tirages de Mots générés lors des matchs par Internet utilisent le sabot "Comptes&Mots" avec ses valeurs par défaut.**
- **Répétition des lettres dans un tirage (mode de tirage 'Aléatoire' ou 'Automatique').** Ce paramètre permet de contrôler ou non la répétition des lettres dans un tirage. Si le paramètre n'est pas coché, 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 le paramètre est coché, 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. Ce paramètre est utilisé uniquement lors de tirages en mode 'Aléatoire' ou en mode 'Automatique'.  
**Les tirages de Mots générés lors des matchs par Internet utilisent les valeurs par défaut de répétition des lettres dans un même tirage.**
- **Paramétrer le pourcentage en fonction du nombre de consonnes/voyelles.** L'onglet "Mots" du menu "Paramétrer" contient un paramètre permettant de modifier le pourcentage des tirages en fonction du nombre de consonnes/voyelles. Ce paramètre est utilisé pour les tirages effectués en mode

"Automatique" dans les menus "Duplicates/Matches" et "Entraînement / Mots". Par exemple, les paramètres suivants :

- 5C/5V : 50 ;
- 6C/4V : 20 - 4C/6V : 20 ;
- 7C/3V : 5 - 3C/7V : 5 ;
- 8C/2V : 0 - 2C/8V : 0.

signifient que pour un tirage de Mots il y a :

- 50% de chance qu'il contienne 5 consonnes et 5 voyelles ;
- 20% de chance qu'il contienne 6 consonnes et 4 voyelles ;
- 20% de chance qu'il contienne 4 consonnes et 6 voyelles ;
- 5% de chance qu'il contienne 7 consonnes et 3 voyelles ;
- 5% de chance qu'il contienne 3 consonnes et 7 voyelles ;
- aucun tirage ne contiendra 8 consonnes et 2 voyelles ;
- aucun tirage ne contiendra 2 consonnes et 8 voyelles.

Il est ainsi possible d'augmenter ou de diminuer la difficulté des tirages en augmentant ou en diminuant le nombre de consonnes et le nombre de voyelles. Il est aussi possible, par exemple, de jouer que sur des tirages de 2 consonnes et 8 voyelles en paramétrant tous les pourcentages à 0 sauf le dernier à 100.

**Ce paramètre n'est pas utilisé pour les matchs par Internet. Les tirages de Mots générés lors des matchs par Internet utilisent les valeurs par défaut.**

## 2.4 Onglet "Audio"

- **Énoncer les numéros de tirages.** Si ce paramètre est sélectionné, le numéro de tirage est énoncé. Par exemple "Tirage n° 1".
- **Énoncer les tirages.** Si ce paramètre est sélectionné, les tirages de Comptes et de Mots seront énoncés pour les trois modes de tirage (Aléatoire, Automatique, Préparé). Pour un tirage de Comptes, la phrase "Pour trouver" sera énoncée avant l'affichage du nombre à trouver.
- **Énoncer 3x2 et 5x2.** Ce paramètre permet d'énoncer "3 fois 2" si la plaque affichée est 6 et "5 fois 2" si la plaque affichée est 10 (ce paramètre est activé uniquement si le paramètre "Énoncer les tirages" est sélectionné).
- **Type de voix :** voix féminine.
- **Type :** trois types d'énoncé des tirages sont proposés :
  - Lettres et pays : Comptes&Mots annoncera la lettre puis le pays : A Algérie, B Belgique, C Canada, etc. ;
  - Pays et lettres : Comptes&Mots annoncera le pays puis la lettre : Algérie A, Belgique B, Canada C, etc. ;
  - Lettres uniquement : Comptes&Mots annoncera uniquement les lettres : A, B, C, etc. ;
  - Pays uniquement ; Comptes&Mots annoncera uniquement les pays : Algérie, Belgique, Canada, etc. ;
- **Émettre un bip lors de lancement du chronomètre.** Ce paramètre permet d'activer ou de désactiver le bip précédant le lancement du chronomètre.
- **Énoncer le texte pour la fin du temps de réflexion.** Si ce paramètre est sélectionné 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.** Ce paramètre 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 ce paramètre est sélectionné 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.** Ce paramètre permet d'activer ou de désactiver le bip signalant la fin du temps du temps additionnel.
- **Énoncer votre résultat pour un tirage de Mots (en mode solo).** Si ce paramètre est sélectionné, votre résultat d'un tirage de mots sera énoncé sous la forme : "Vous avez saisi x lettres. Accepté (Refusé).".
- **Énoncer le top.** Si ce paramètre est sélectionné, le top sera énoncé. Par exemple : "Le compte est Bon" ou "Approche à 2 points" ou "Top à 8 lettres". Si le paramètre "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 le score (en mode solo).** Si ce paramètre est sélectionné, votre score sera énoncé sous la forme : "Votre score est de ... sur ....".
- **Énoncer la première solution du compte.** Si ce paramètre est sélectionné, la première solution d'un compte sera énoncée. Il est possible d'arrêter l'énoncé de la solution en appuyant sur la touche "A".

## 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 pendant le temps de réflexion", "Chronomètre pendant le temps additionnel", "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 de paramètres

Les profils de paramètres permettant de modifier plus rapidement les paramètres en passant d'un profil à un autre. Par exemple, il est possible de créer :

- un profil de paramètres pour chaque joueur utilisant Comptes&Mots 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 de paramètres pour jouer seul, un autre pour animer des séances de club, un autre pour animer les tournois.

Le menu "Paramétrer / Gérer les profils de paramètres" affiche une fenêtre permettant d'ajouter un nouveau profil de paramètres, de renommer un profil de paramètres déjà créé ou de le supprimer.

Une fois un profil de paramètres créé, le bouton "Modifier" permet de modifier les paramètres de ce profil et le bouton "Activer" permet d'activer le profil pour que Comptes&Mots prenne en compte tous les paramètres 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 Comptes&Mots en sélectionnant un profil particulier (dans ce cas il n'est pas possible de sélectionner la taille de la fenêtre lors du lancement du logiciel, la taille de la fenêtre est modifiable à partir de l'onglet 'Général' - cf. chapitre 2.1).

L'annexe 2 décrit des exemples de profils de paramètres.

## 3. Jouer

Dans le mode animation, seuls les tirages sont affichés, vous ne pouvez pas 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 animation s'effectue par le menu "Jouer / Lancer un nouveau Duplicate/Match / En mode animation" (ou en appuyant sur la touche "F2").
- Le lancement d'un Duplicate/Match en mode solo s'effectue par le menu "Jouer / Lancer un nouveau Duplicate/Match / En mode solo" (ou en appuyant sur la touche "Ctrl F2").

Si dans les paramètres, 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 animation est automatiquement lancé.

Si un des deux paramètres (ou les deux) "Enregistrer les Duplicates/Matches" est(sont) sélectionné(s), Comptes&Mots 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 paramètres.

- **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 Comptes&Mots : en particulier vérifier un compte ou un mot, accéder au panneau des préférences, etc. 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 : saisissez 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 "BaskSpace" (retour en arrière) et d'effacer tout le tirage avec la touche "Echap". Après avoir saisi le nombre à trouver, appuyez sur la touche "Entrée" pour lancer le chronomètre.
- Pour les Mots : saisissez 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 "BaskSpace" (retour en arrière) et d'effacer tout le tirage avec la touche "Echap". 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 le paramètre "Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel" est sélectionné vous avez la possibilité d'arrêter le chronomètre en appuyant sur la touche "Entrée" (en mode animation) 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 le paramètre "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. Cependant, il n'est pas nécessaire de cliquer sur le dernier résultat intermédiaire calculé pour le réutiliser. Après l'affichage d'un résultat intermédiaire un clic sur un opérateur permet de l'utiliser. Par exemple, après avoir effectué l'opération :  $2 + 50 = 52$ , si on souhaite ajouter un 10, il n'est pas nécessaire de cliquer sur le 52 puis sur le "+" puis sur le "10". Un clic direct sur le "+" puis sur le "10" permet de faire la même opération.

Un bip est émis lors d'une opération erronée (par exemple division par zéro).

- Le bouton "Effacer tout (ou Echap)" ou la touche Echap supprime toutes les opérations que vous avez effectuées.
- Le bouton "Effacer la dernière plaque" supprime la dernière action effectuée.

Si "Par le clavier" est sélectionné pour le paramètre "Saisie des solutions", saisissez vos opérations directement au clavier sans saisir les résultats. Pour les effacer utiliser la touche "Retour Arrière". Le fonctionnement de la saisie au clavier est le suivant :

- chaque opération doit être validée par la touche "Entrée". Par exemple :  $75 \times 2$  "Entrée", Comptes&Mots affiche 150.  $150 \times 3$  "Entrée", Comptes&Mots affiche 450, etc. ;
- avant sa validation, une opération peut être vérifiée en appuyant sur la touche "?" ou sur "M" ou sur "m". Le résultat de l'opération est précédé du symbole "\*" et il est énoncé. Pour valider l'opération, appuyer sur "Entrée" (le symbole "\*" disparaît), sinon effacer la ou les dernières plaques pour en saisir d'autre(s) ;

- 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).
- Les touches "." ou "Echap" du clavier suppriment toutes les opérations effectuées. La touche "." permet d'émettre un bip.
- Un bip d'erreur est émis lors de la saisie d'un chiffre non contenu dans le tirage ou déjà utilisé. Cette phrase est énoncée lors de la saisie d'une touche d'opération (+, -, \*, /) ou sur la touche Entrée pour valider une ligne. Un autre bip d'erreur est également émis lors d'une opération erronée.

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 (ou Echap)" ou la touche Echap supprime les lettres déjà saisies.
- Le bouton "Effacer la 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 le paramètre "Afficher automatiquement les solutions" est sélectionné). Dans le cas où le paramètre "Ne pas afficher les solutions" est sélectionné et s'il s'agit d'un Duplicate/Match en mode animation, 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 en appuyant sur la touche "T", puis afficher le deuxième sous top en appuyant de nouveau sur la touche "T" puis afficher le troisième sous top en appuyant de nouveau sur la touche "T". Un nouvel appui sur la touche "T" permet de réafficher le premier sous top. Pour chaque sous top, une seule solution est affichée. Pour revenir à la solution principale, appuyez sur la touche "S".

À noter que le nombre de solutions affichées est limité à 1 000.

**Pour les Mots :**

- Si le paramètre "Afficher toutes les solutions jusqu'à 2 lettres en une seule fois" est sélectionné, 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 Petit Robert de la langue française (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.
- En cliquant sur un mot apparaissant dans les solutions, celui-ci se trouve dans le "tampon (buffer)" de votre ordinateur, vous pouvez ainsi visualiser sa définition sans le ressaisir en le collant dans un logiciel Dictionnaire, si vous avez un installé sur votre ordinateur, ou sur un site Internet (google.fr, fr.wikipedia.org, larousse.fr, etc.) si votre ordinateur est connecté à Internet.

Un clic sur un mot permet également de l'enregistrer dans un fichier .txt. Il est ainsi possible d'enregistrer des mots tout en jouant, puis à la fin d'un duplicate ou d'un match d'ouvrir le fichier contenant les mots enregistrés pour consulter leurs définitions (dans un dictionnaire papier, un logiciel dictionnaire, un site Internet, ...). Pour ouvrir le fichier contenant les mots enregistrés, voir le chapitre 5.11 (menu Apprendre).

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.

En mode animation, lorsqu'un compte est infaisable, le nombre de points marqués par le logiciel apparait en dessous du top global (sauf pour le premier tirage).

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 "S'entraîner / Jouer les tirages sauvegardés". **Il est possible de sauvegarder au maximum 8 000 tirages de Comptes et 8 000 tirages de Mots.**

### 3.6 Passage au tirage suivant

Si le paramètre "Enchaîner automatiquement les tirages" n'est pas sélectionné :

- 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 de Comptes&Mots. 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.

**Au cours d'un Duplicate/Match hors ligne en mode animation ou en mode solo, un clic sur la case où est affiché le score maximum permet de rappeler le nombre de points (=top) marqués par le logiciel lors du précédent tirage.**

**En mode solo, le clic sur le score du joueur permet également de rappeler le nombre de points marqués par le joueur lors du précédent tirage.**

**Les clics doivent être effectués avant le lancement du chronomètre.**

### 3.7 Reprendre le dernier duplicate/Match

Vous pouvez reprendre le dernier Duplicate/Match (en mode animation 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 : "Jouer / Reprendre le dernier Duplicate/Match".

**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 "Jouer / Reprendre le dernier Duplicate/Match", cliquez simultanément sur les touches "Ctrl" et "Z" (ou "z"). Une fenêtre demandant de saisir le numéro de tirage apparaît suivi d'une fenêtre demandant de saisir le score maximum.**

### 3.8 Importer un duplicate

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

- un tirage par ligne ;
- le fichier peut contenir plusieurs lignes commentaires. Chaque ligne commentaire doit débuter par un "#". Les lignes commentaires peuvent être insérées n'importe où dans le fichier (en début, entre des tirages, à la fin) ;
- une ligne peut commencer par le numéro du tirage suivi d'une parenthèse fermante (")"). Le numéro du tirage ne doit pas être suivi d'un point ni d'un slash ("/") ;
- les tirages peuvent être séparés par des lignes vides ;
- les chiffres dans les tirages de Comptes doivent être séparés d'espaces ou par un point ;
- les plaques d'un tirage de Comptes et le nombre à trouver doivent être séparés d'espaces ou par un point ou par un slash ("/") ;
- les lettres dans les tirages de Mots peuvent être séparées d'espaces ou par un point ;
- la fréquence Comptes/Mots/Mots n'est pas obligatoire ;
- le fichier importé peut ne contenir que des Comptes ou des Mots ;
- un fichier ne doit contenir que des tirages de 10 lettres ;
- il est possible de reprendre un duplicate/match importé et interrompu en important le même fichier.

Ce menu permet, par exemple, d'importer un fichier texte (.txt) :

- contenant des tirages ayant été enregistrés par le logiciel (option d'enregistrement des tirages dans le menu "Paramétrer / Options "Général") ;
- généré par le menu "S'entraîner / Générer des duplicates" ;
- contenant les tirages d'un duplicate en ligne (les fichiers textes (.txt) correspondants peuvent être téléchargés à partir des espaces personnels, menu "Duplicates en ligne").

### 3.9 Jouer un Duplicate/Match particulier

Le menu "Jouer un Duplicate/Match particulier" permet de jouer un Duplicate/Match composé de :

- tirages de Comptes aléatoires ;
- et/ou de tirages de Comptes à 1 ou 2 solution(s) ;
- et/ou de tirages de Comptes infaisables ;
- et/ou de tirages de Mots aléatoires ;
- et/ou de tirages de Mots avec ou sans E avec un top à 10 lettres (top unique ou pas) ;
- et/ou de tirages de Mots avec ou sans E avec un top à 9 lettres (top unique ou pas) ;
- et/ou de tirages de Mots avec ou sans E avec un top à 8 lettres (top unique ou pas) ;
- et/ou de tirages de Mots avec ou sans E avec un top à 7 lettres (top unique ou pas).

Après le lancement du menu, une fenêtre permettant de sélectionner les types de tirages composant le Duplicate/Match particulier apparaît. Sur cette fenêtre, sélectionner un ou plusieurs type(s) de tirages de Comptes et un ou plusieurs type(s) de tirages de Mots. Au moins un type de tirages de Comptes doit être sélectionné et au moins un type de tirage de Mots doit être sélectionné. Il n'est pas possible de lancer un Duplicate/Match particulier avec uniquement des tirages de Comptes aléatoires et des tirages de Mots aléatoires sélectionnés. Une fois les types de tirages sélectionnés, cliquer sur "Valider", puis appuyer sur la touche "L" du clavier pour lancer le Duplicate/Match particulier.

## 4. Jouer par Internet en match ou en duplicate

Le menu "Jouer / Jouer par Internet en match" vous permet de vous confronter à autre joueur via une connexion Internet.

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

### 4.1 Comment jouer par Internet en match ?

- Sélectionnez le menu "Jouer / 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 envoyez un courriel à l'adresse [contact@comptesmots.net](mailto:contact@comptesmots.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 texte (.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 le paramètre "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.
- Si vous avez choisi d'énoncer les tirages, choisir si vous souhaitez énoncer "3 fois 2" si la plaque d'un tirage de chiffres est 6 et "5 fois 2" si la plaque d'un tirage de chiffres est 10.
- Choisir si vous souhaitez que vos résultats et ceux de votre adversaire soit énoncés à la fin du temps additionnel. **Important : si vous sélectionnez Ce paramètre, le temps entre deux tirages sera plus long pour vous et votre adversaire.** Vous pouvez sélectionner ou désélectionner le paramètre "Énoncer vos résultats et ceux de votre adversaire" à chaque ouverture de la fenêtre de connexion des duplicates 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 "Mon espace personnel", vous accédez à votre espace personnel. Cet espace personnel est un site Internet privé. Il vous permet de consulter l'historique et des statistiques sur vos matchs joués : nombre de matchs, liste des matchs, avec quels joueurs, etc. Vous avez également la possibilité d'y consulter l'ensemble des classements des duplicates et de publier directement des duplicates en ligne. Les résultats des différentes compétitions virtuelles (concours des duplicates, tournois virtuels, championnat virtuel) sont publiés sur les espaces personnels.
- 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, une fenêtre de clavardage (messagerie instantanée) apparaît vous permettant discuter avec votre adversaire, de vous mettre d'accord sur le choix du type de match, sur les chronomètres, etc. 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.
- Si vous avez préalablement joué un match interrompu contre ce joueur, Comptes&Mots 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 Comptes, un tirage de Mots, un tirage de Comptes, .... ou un tirage de Mots, un tirage de Comptes, un tirage de Mots, ....
    - Télévision : parité "Mots - Comptes" sur 12 tirages avec un temps de réflexion de 30 + 10 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.  
Si un des deux joueurs à un résultat meilleur que son adversaire (bon compte, meilleure approche, mot plus long, mot adversaire non accepté, ...), il est seul à marquer des points.  
Si un des deux joueurs a une approche supérieure à 100 par rapport au nombre à trouver, sa solution n'est pas prise en compte.
    - Comptes aléatoires : uniquement des tirages de Comptes aléatoires.
    - Comptes à 1 ou 2 solution(s) : uniquement des tirages de Comptes ayant 1 ou 2 solution(s).
    - Comptes à 1 ou 2 solutions(s) - Top ou rien : uniquement des tirages de Comptes ayant 1 ou 2 solution(s) peu de solutions. Les joueurs sont obligés d'avoir le Compte pour qu'il soit pris en compte.

- Comptes infaisables : uniquement des tirages de Comptes dont le bon compte est impossible.
- Mots aléatoires : uniquement des tirages de Mots aléatoires.
- 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 - Top 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 - Top 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.
- Mot de neuf lettres : uniquement des tirages de Mots de neuf lettres à top unique ou pas. Les joueurs peuvent jouer des mots de moins de neuf lettres.
- Mot de neuf lettres sans E : uniquement des tirages de Mots de neuf lettres sans E à top unique ou pas. Les joueurs peuvent jouer des mots de moins de neuf lettres.
- Mot de neuf lettres - Top ou rien : uniquement des tirages de Mots de neuf lettres à top unique ou pas. Les joueurs sont obligés de jouer des mots de neuf lettres pour qu'ils soient pris en compte.
- Mot de neuf lettres sans E - Top ou rien : uniquement des tirages de Mots de neuf lettres sans E à top unique ou pas. Les joueurs sont obligés de jouer des mots de neuf lettres pour qu'ils soient pris en compte.
- Mot de huit lettres : uniquement des tirages de Mots de huit lettres à top unique ou pas. Les joueurs peuvent jouer des mots de moins de huit lettres.
- Mot de huit lettres sans E : uniquement des tirages de Mots de huit lettres sans E à top unique ou pas. Les joueurs peuvent jouer des mots de moins de huit lettres.
- Mot de huit lettres - Top ou rien : uniquement des tirages de Mots de huit lettres à top unique ou pas. Les joueurs sont obligés de jouer des mots de huit lettres pour qu'ils soient pris en compte.
- Mot de huit lettres sans E - Top ou rien : uniquement des tirages de Mots de huit lettres sans E à top unique ou pas. Les joueurs sont obligés de jouer des mots de sept lettres pour qu'ils soient pris en compte.
- Mot de sept lettres : uniquement des tirages de Mots de sept lettres à top unique ou pas. Les joueurs peuvent jouer des mots de moins de sept lettres.
- Mot de sept lettres sans E : uniquement des tirages de Mots de sept lettres sans E à top unique ou pas. Les joueurs peuvent jouer des mots de moins de sept lettres.
- Mot de sept lettres - Top ou rien : uniquement des tirages de Mots de sept lettres à top unique ou pas. Les joueurs sont obligés de jouer des mots de sept lettres pour qu'ils soient pris en compte.



- Mot de sept lettres sans E - Top ou rien : uniquement des tirages de Mots de sept lettres sans E à top unique ou pas. Les joueurs sont obligés de jouer des mots de sept lettres pour qu'ils soient pris en compte.
- Tirages en Or - C-M aléatoires. Ce type de match peut être utilisé, par exemple, après un match à égalité dans un tournoi virtuel. 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. Les tirages sont aléatoires.
- Tirages en Or - C-M particuliers. Ce type de match peut être utilisé, par exemple, après un match à égalité dans un tournoi virtuel. 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. Les tirages de Comptes sont des tirages à 1 ou 2 solution(s) ou infaisables. Les tirages de Mots avec ou sans E ont un top à 10 lettres.
- Tirages en Or - C-M-M aléatoires. Ce type de match peut être utilisé, par exemple, après un match à égalité dans un tournoi virtuel. Si après trois tirages (un tirage de Comptes et deux tirages de Mots) les joueurs sont encore à égalité, trois autres tirages sont joués et ainsi de suite. Les tirages sont aléatoires.
- Tirages en Or - C-M-M particuliers. Ce type de match peut être utilisé, par exemple, après un match à égalité dans un tournoi virtuel. Si après trois tirages (un tirage de Comptes et deux tirages de Mots) les joueurs sont encore à égalité, trois autres tirages sont joués et ainsi de suite. Les tirages de Comptes sont des tirages à 1 ou 2 solution(s) ou infaisables. Les tirages de Mots avec ou sans E ont un top à 10 lettres.
- Le type de score (sauf si le type de match est "Télévision") :
  - Tour pris 1-1 : si les deux joueurs ont le même résultat, chacun marque 1 point. Si un joueur a 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.
  - Tour pris 0-0 : si les deux joueurs ont le même résultat, aucun joueur ne marque. Si un joueur a 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 a une meilleure solution. **Pour les approches des Comptes, le nombre de points marqué est égal à la différence par rapport à 10.**
- Le nombre de tirages (sauf si le type de match est "Télévision") :
  - 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 (sauf si le type de match est "Télévision").
- Si vous souhaitez que le match soit joué en "Blitz" (sauf si le type de match est "Télévision" ou si le type de score est "Duplicate"). **Avec ce mode, dans le cas où les deux joueurs trouvent la même solution (Top ou pas) pendant le temps de réflexion, un point de bonus est donné au joueur ayant trouvé la solution en premier.** Dans tous les autres cas, le calcul des points marqués ne change pas par rapport à un match non "Blitz". **Un match "Télévision" ne peut pas se jouer en "Blitz".**
- Puis cliquez 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 (messagerie instantanée) apparaît vous permettant discuter avec votre adversaire, de vous mettre d'accord sur le choix du type de match, sur les chronomètres, etc. 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.
- Lors d'un match avec un type de score "Duplicate", le top total (points total marqués le logiciel) apparaît à gauche du chronomètre.
- La saisie des solutions s'effectue de la même manière qu'en mode solo, c'est-à-dire en fonction du paramètre "Saisie des solutions" sélectionné (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. Dans le cas d'un match non "Blitz", 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. Dans le cas d'un match en "Blitz", le nombre de secondes utilisées par les joueurs pour trouver la solution dans le temps de réflexion apparaît. Si la solution est trouvée pendant le temps additionnel, il est indiqué "en + de x secondes", x représentant le temps de réflexion.
- 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 Petit Robert de langue française, vous pouvez cliquer sur le mot pour faire apparaître l'entrée principale, la commune ou le nom du personnage.
- Le nombre de tops (nombre de meilleures solutions) de chaque joueur apparaît en dessous du score.
- 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 "S'entraîner / Jouer les tirages sauvegardés". Il est possible de sauvegarder au maximum 8 000 tirages de Comptes et 8 000 tirages de Mots.

- Entre deux tirages, vous pouvez vous déconnecter (menu "Se déconnecter") et ainsi arrêter le match en cours. **Il est impossible de se déconnecter pendant le temps de réflexion et le temps additionnel ainsi qu'après le dernier tirage d'un match (ou après un nombre de tirages multiple de 2 pour les matchs "Tirage en or")**. 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 "Jouer / Jouer par Internet en match" 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 "Jouer / Jouer par Internet en match" 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 "Jouer / Jouer par Internet en match" puis lancer une invitation.

## 4.2 Conseils pour jouer un match par Internet

- Avant de sélectionner le menu "Jouer / Jouer par Internet en match", pensez à bien configurer vos paramètres d'affichage et de couleur. Pendant une partie sur Internet, ces paramètres 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 Comptes&Mots 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 "Jouer / Jouer par Internet en match", Comptes&Mots 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 n'est pas obligatoire mais il est conseillé. Le téléchargement d'une mise à jour peut se réaliser par le logiciel ou par un navigateur Internet. La liste des nouveautés et des améliorations est également consultable.
- 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 Comptes&Mots 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 Mots, 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 (par exemple Skype). 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 par Internet en duplicate ?

- Sélectionnez le menu "Jouer / 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@comptesmots.net](mailto:contact@comptesmots.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 le paramètre "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.
- Si vous avez choisi d'énoncer les tirages, choisir si vous souhaitez énoncer "3 fois 2" si la plaque d'un tirage de chiffres est 6 et "5 fois 2" si la plaque d'un tirage de chiffres est 10.
- 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 des duplicatas en cours apparaît avec pour chaque duplicata la date de début et de fin de publication. Cette liste de duplicatas est divisée en trois parties :
  - les duplicatas aléatoires (un duplicata aléatoire est publié chaque jour) ;
  - les duplicatas publiés par des joueurs ;
  - les duplicatas du concours des duplicatas en ligne (cf. chapitre 4.5).

Le symbole "\*\*\*" précédant le nom d'un duplicata, signifie que nous n'avez pas joué ce duplicata ou vous ne l'avez pas terminé.

- En cliquant sur le bouton "Mon espace personnel", vous accédez à votre espace personnel. Cet espace personnel est un site Internet privé. Il vous permet de consulter l'historique et des statistiques sur vos matchs joués : nombre de matchs, liste des matchs, avec quels joueurs, etc. Vous avez également la possibilité d'y consulter l'ensemble des classements des duplicatas et de publier directement des duplicatas en ligne. Les résultats des différentes compétitions virtuelles (concours des duplicatas, tournois virtuels, championnat virtuel) sont publiés sur les espaces personnels.
- Si vous souhaitez connaître le détail d'un duplicata (nombre de tirages, chronomètres, type de duplicata, points marqués en Comptes par le logiciel, barème joueur pour les Comptes, scores déjà réalisés si vous avez joué tout ou partie du duplicata...), cliquez sur le duplicata puis sur le bouton "Détail" et suivre les indications apparaissant dans la fenêtre.
- Pour lancer un duplicata, cliquez sur le duplicata puis sur le bouton "Lancer". Si vous avez déjà joué entièrement le duplicata, une information sur votre score et le top est donnée. Si vous avez déjà joué une partie du duplicata, celui-ci reprend au tirage suivant après l'interruption.
- Pour certains duplicatas, vous pouvez choisir d'apparaître ou non dans le classement.
- Certains duplicatas (en particulier les duplicatas du concours des duplicatas en ligne) sont protégés par un mot de passe.
- Au cours du duplicata, 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 du paramètre "Saisie des solutions" sélectionné (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).
- Le nombre de tops (nombre de meilleures solutions) réalisés par le joueur apparaît en dessous du score.
- 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 "S'entraîner / Jouer les tirages sauvegardés". **Il est possible de sauvegarder au maximum 8 000 tirages de Comptes et 8 000 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 duplicata en cours. **Il est impossible de se déconnecter pendant le temps de réflexion et le temps additionnel et après le dernier tirage.**

## 4.5 Concours des duplicates, tournois et championnat virtuels, publication de duplicates en ligne

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/la-communaute.asp](http://www.comptes-mots.net/la-communaute.asp).

Vous avez également la possibilité de publier directement vos propres duplicates en ligne à partir de votre espace personnel.

## 5. S'entraîner

### 5.1 Tirages de Comptes en mode animation ou solo

Cet entraînement permet d'enchaîner des tirages de Comptes en utilisant le chronomètre. En mode solo, il est possible de comptabiliser les points soit par "Score" soit par "Top".

Une information est indiquée si le sabot de Comptes est modifié ou si les bornes basses ou haute du nombre à trouver sont modifiées (Menu "Paramétrer/Onglet Comptes").

### 5.2 Tirages de Comptes à 1 ou 2 solution(s) ou infaisables

Cet entraînement permet d'enchaîner des tirages de comptes à 1 ou 2 solution(s) ou infaisables.

Un sous-menu "Aléatoire" permet de s'entraîner aléatoirement des tirages de comptes ayant peu de solutions ou infaisables.

En mode solo, il est possible de comptabiliser les points soit par "Score" soit par "Top".

### 5.3 Tirages de Comptes particuliers

Cet entraînement permet de jouer des tirages de comptes en combinant grandes et petites plaques.

Les grandes plaques sont : 25 50 75 100. Les petites plaques sont : 1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8 9 9 10 10.

Les différentes combinaisons sont : 4 grandes plaques et 2 petites plaques ; 3 grandes plaques et 3 petites plaques ; 2 grandes plaques et 4 petites plaques ; 1 grande plaque et 5 petites plaques ; 0 grande plaque et 6 petites plaques.

En mode solo, il est possible de comptabiliser les points soit par "Score" soit par "Top".

Le nombre de grandes plaques est demandé lors du lancement du menu.

### 5.4 Tirages de Mots

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

Pour ces trois entraînements, les paramètres utilisés (en particulier le temps de réflexion, le temps additionnel et le temps entre l'affichage de deux plaques) sont les mêmes que ceux utilisés pour un Duplicate/Match (et donc modifiable à partir de l'onglet "Général" du menu "Paramétrer").

### 5.5 Tirages de mots (avec ou sans E) avec un top à ...

Ce menu permet de s'entraîner en mode animation ou en mode solo sur des tirages de Mots avec ou sans E contenant des solutions de dix, neuf, huit ou sept lettres. Les tirages peuvent être affichés en 10, 9, 8, 7 lettres.

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 "S'entraîner / Jouer les tirages sauvegardés". **Il est possible de sauvegarder au maximum 8 000 tirages de Comptes et 8 000 tirages de Mots.**

#### Automatisation des tirages

Lors du lancement, 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, appuyez sur la touche "A" puis saisissez 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 du lancement 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, appuyez sur le chiffre "9" de votre clavier puis saisissez la durée du chronomètre.

## 5.6 Tirages de mots (avec ou sans E) avec un top unique à ...

Ce menu permet de s'entraîner en mode animation ou en mode solo sur des tirages de Mots avec ou sans E contenant une solution unique à dix, neuf, huit ou sept lettres.

Un sous-menu "Nombre de lettres aléatoire", permet de ne pas connaître le nombre de lettres du top unique. **En utilisant ce sous-menu, le nombre de lettres du top uniquement peut varier de 7 à 10 lettres.**

Cet entraînement permet également de sauvegarder les tirages, d'automatiser les tirages et d'afficher un chronomètre (cf. chapitre 5.4).

## 5.7 Tirages de Mots particuliers

Ce menu permet de s'entraîner sur des tirages contenant 8 consonnes/2 voyelles ou 7 consonnes/3 voyelles ou 2 consonnes/8 voyelles ou 3 consonnes/7 voyelles.

Cet entraînement permet également de sauvegarder les tirages, d'automatiser les tirages et d'afficher un chronomètre (cf. chapitre 5.4).

## 5.8 Anagrammes

Le lancement d'un entraînement Anagrammes s'effectue par le menu "S'entraîner / Anagrammes". Le tirage apparaît. Pour afficher les anagrammes, appuyez sur la touche "Entrée".

## 5.9 Jouer les tirages sauvegardés

Ce menu permet de jouer, en mode animation ou solo, les tirages de Comptes ou de Mots sauvegardés lors d'un Duplicate/Match, d'un entraînement (sauf les anagrammes), d'un match par Internet et d'un duplicate par Internet. Les tirages sauvegardés sont affichés par ordre chronologique inverse de sauvegarde (le dernier tirage sauvegardé apparaît en premier).

Au lancement du menu, une fenêtre apparaît affichant le nombre de tirages sauvegardés (si ce nombre est différent de 1) et indiquant le numéro de tirage qui sera joué. Vous avez la possibilité de commencer par ce tirage en cliquant sur "OK" sans rien saisir ou de commencer à un numéro de tirage précis en l'indiquant ou de commencer par le premier tirage en indiquant 1.

Il est possible de jouer les tirages sauvegardés sans chronomètre en mode animation.



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 "S'entraîner / 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.

Un menu "Supprimer tous les tirages sauvegardés" accessible via le menu "S'entraîner / Jouer les tirages sauvegardés / Comptes (ou / Mots)" permet de supprimer la totalité des tirages de Compte ou de Mots sauvegardés.

## 5.10 Générer des duplicates

Ce menu permet de générer des duplicates (tirages et solutions) pour les imprimer et les jouer hors logiciel. Une fenêtre vous demandant le nombre de duplicates à générer ainsi que le nombre de tirages par duplicate apparaît. Suivant le nombre de duplicates choisi, la génération peut être longue. Si vous disposez de **Microsoft Word** les duplicates peuvent être générés directement dans Microsoft Word ou dans un fichier texte (.txt). Si vous ne disposez pas de Microsoft Word (ou de la bonne version) les duplicates sont générés directement dans un fichier texte (.txt).

Dans le cas de la génération des duplicates dans un fichier texte, les tirages et les solutions sont copiés dans deux fichiers différents. Le logiciel demande les noms de ces deux fichiers en proposant des noms par défaut.

## 5.11 Préparer un tirage de 10 lettres à top unique

Ce menu permet de générer un tirage de 10 lettres, à top unique, après avoir saisi un mot existant (de 7 à 10 lettres). Le top de ce tirage sera le mot saisi.

Le fonctionnement est le suivant :

- vérification du nombre de lettres du mot saisi (affichage d'un message d'erreur le cas échéant) ;
- vérification de l'existence du mot (affichage d'un message d'erreur le cas échéant) ;
- vérification que le mot saisi n'a pas d'anagrammes, rendant ainsi impossible la création d'un tirage à top unique (affichage d'un message d'erreur le cas échéant) ;
- si les trois vérifications précédentes n'ont pas générées d'erreur : affichage d'un tirage dont le top unique est le mot saisi.

Il est possible de coller le tirage généré pour le copier dans un fichier (par exemple un fichier texte (.txt)). Pour cela, sélectionnez le tirage, cliquez sur le bouton droit de la souris puis sélectionnez "Coller".

Si le mot saisi a 7 lettres, la durée pour trouver un tirage peut être longue. L'exécution de cette fonctionnalité plusieurs fois avec le mot même génère des tirages différents (sauf pour les mots de 7 lettres).

## 5.12 Voir les mots enregistrés (pour chercher leur définition)

Ce menu permet d'ouvrir le fichier .txt contenant les mots enregistrés pour chercher leurs définitions. L'enregistrement des mots dans ce fichier s'effectue en cliquant sur un mot dans un panneau de solutions d'un tirage de Mots (Duplicate/Match, Matches par internet, Duplicate par Internet, S'entraîner, Apprendre).

À partir de cette liste, il est possible de sélectionner un mot et d'aller chercher ses définitions dans un dictionnaire (papier, logiciel, sites Internet, ...).

Le premier mot apparaissant dans la liste est le dernier mot cliqué. Cent mots au maximum peuvent être enregistrés. Si cette limite est dépassée le premier mot enregistré (le dernier de la liste) est supprimé. Il est possible de supprimer tous les mots directement dans le fichier .txt puis d'enregistrer le fichier .txt.

## 6. Apprendre

### 6.1 Rajouts + 1 - Rajouts + 2 - Rajouts + 3

Les Rajouts permettent, à partir d'un mot, de trouver des mots plus longs en y ajoutant toutes les lettres de l'alphabet.

Exemples : ROUTINES +A : souriante - +B : bistourné - +C : courtines - etc.

Le mot initial est habituellement un mot "facile" à voir. Grâce aux Rajouts, il est ainsi possible de connaître les lettres qui, rajoutées à ce mot, permettant d'obtenir un mot plus long. Même s'il est d'usage que le mot initial soit un mot accepté par le règlement du jeu, le logiciel permet de saisir toute combinaison de lettres, même si le mot ainsi formé n'est pas un mot accepté.

#### Lancement

- Le lancement d'un entraînement Rajouts + 1 lettre s'effectue par le menu "S'entraîner / Rajouts + 1".
- Le lancement d'un entraînement Rajouts + 2 lettres s'effectue par le menu "S'entraîner / Rajouts + 2".
- Le lancement d'un entraînement Rajouts + 3 lettres s'effectue par le menu "S'entraîner / Rajouts + 3".

#### Fonctionnement

- Saisissez le mot initial de 1 à 9 lettres pour un rajout + 1 ou de 1 à 8 lettres pour un rajout + 2 ou de 1 à 7 lettres pour un rajout + 3 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" (ou "i").
- Une fois la liste complète des rajouts affichée, vous avez la possibilité d'enregistrer cette liste dans un fichier texte (.txt) en appuyant sur la touche "E". Une fenêtre permettant de sélectionner un répertoire et d'indiquer un nom de fichier apparaît. Par défaut, un nom de fichier correspondant au mot initial est proposé.
- En appuyant sur la touche "A", vous avez également la possibilité d'enregistrer cette liste dans un fichier pouvant être importé dans le logiciel ANKI. Une fenêtre permettant de sélectionner un répertoire et d'indiquer un nom de fichier texte (.txt) apparaît. Par défaut, un nom de fichier correspondant au mot initial est proposé.  
ANKI est un logiciel gratuit, en français, permettant d'apprendre et de réviser des listes grâce à la répétition espacée. Pour plus d'informations sur ANKI :
  - Page Wikipédia sur ANKI : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anki>
  - Manuel d'utilisation en français : <https://apps.ankiweb.net/docs/manual.fr.html>
  - Site d'installation : <https://apps.ankiweb.net/>
- Pour passer au rajout suivant, appuyez sur la touche "Entrée".

#### Génération de Rajouts + 1 à partir d'une liste de mots contenus dans un fichier texte

- Lancez le menu "Apprendre / Rajout + 1"
- Cliquez simultanément sur les touches "Ctrl" et "I" (ou "i")
- Choisissez le fichier texte contenant les mots (un mot en majuscule par ligne)
- Attendez l'affichage de la fenêtre demandant si vous souhaitez enregistrer les résultats des rajouts dans un fichier texte (répondre "Oui") ou dans un fichier

pouvant être importé dans le logiciel ANKI (répondre "Non"). En fonction du nombre de mots contenus dans le fichier initial, le temps d'attente peut être long.

- Confirmez ou modifiez le nom du fichier d'enregistrement.

## 6.2 Séries + 1 - Séries + 2 - Séries + 3

Les Séries permettent, à partir d'une combinaison de lettres, de trouver les mots les plus longs en y ajoutant toutes les lettres de l'alphabet.

Exemples : AEIIBGL +B : bilabié - +C : ciblage - +D : algide, déblai, diable - etc.

Grâce aux Séries, il est ainsi possible, à partir d'une combinaison de lettres, de connaître les mots les plus longs en ajoutant d'autres lettres. La combinaison de lettres initiale peut être une suite de lettres ou un mot accepté par le règlement du jeu.

- Saisissez la série initiale de 1 à 9 lettres pour une série + 1 ou de 1 à 8 lettres pour une série + 2 ou de 1 à 7 lettres pour une série + 3 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" (ou "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".

## 6.3 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, saisissez 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.

En appuyant sur la touche "A", vous avez également la possibilité d'enregistrer cette liste dans un fichier pouvant être importé dans le logiciel ANKI. Une fenêtre permettant de sélectionner un répertoire et d'indiquer un nom de fichier texte (.txt) apparaît. Par défaut, un nom de fichier correspondant au mot initial est proposé. ANKI est un logiciel gratuit, en français, permettant d'apprendre et de réviser des listes grâce à la répétition espacée. Pour plus d'informations sur ANKI :

- Page Wikipédia sur ANKI : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anki>
- Manuel d'utilisation en français : <https://apps.ankiweb.net/docs/manual.fr.html>
- Site d'installation : <https://apps.ankiweb.net/>

## 6.4 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, saisissez 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.

En appuyant sur la touche "A", vous avez également la possibilité d'enregistrer cette liste dans un fichier pouvant être importé dans le logiciel ANKI. Une fenêtre permettant de sélectionner un répertoire et d'indiquer un nom de fichier texte (.txt) apparaît. Par défaut, un nom de fichier correspondant au mot initial est proposé. ANKI est un logiciel gratuit, en français, permettant d'apprendre et de réviser des listes grâce à la répétition espacée. Pour plus d'informations sur ANKI :

- Page Wikipédia sur ANKI : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anki>
- Manuel d'utilisation en français : <https://apps.ankiweb.net/docs/manual.fr.html>
- Site d'installation : <https://apps.ankiweb.net/>

## 6.5 Importer une liste de mots

Ce menu permet d'importer des listes de mots pour les réviser en mode animation 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, Comptes&Mots génère des tirages et ordonne les mots aléatoirement.

Les mots doivent être contenus dans un fichier texte (.txt) suivant les règles :

- le fichier peut contenir plusieurs lignes commentaires. Chaque ligne commentaire doit débuter par un "#". Les lignes commentaires peuvent être insérées n'importe où dans le fichier (en début, entre les mots, à la fin) ;
- une ligne ne débutant pas par "#" contient un seul mot ;
- les mots peuvent être séparés par des lignes vides ou des lignes débutant par "#" ;
- les lettres sur une même ligne peuvent être séparées d'espaces ;
- la liste peut contenir des mots de différentes longueurs ;
- les listes générées par Comptes&Mots (Rajouts + 1, Rajouts + 2, Séries + 1, Séries + 2, Mots débutant par..., Mots se terminant par...) peuvent être importées.

Lors de l'affichage des solutions, il est possible de relancer la liste dans le même ordre des mots en appuyant simultanément sur les touches "Ctrl" et "R". Une nouvelle importation du fichier contenant la liste ordonne différemment les mots.

## 6.6 Mots sans E et Annexes du Petit Robert de la langue française

Le menu "Apprendre / Mots sans E" permet d'afficher l'ensemble des mots sans E de 6 à 10 lettres. L'enregistrement et le copier/coller sont impossibles.

Le menu "Apprendre / Annexes du Robert" permet d'afficher l'ensemble annexes du Petit Robert de la langue française de 5 à 10 lettres : noms d'habitant et adjectifs relatifs à des personnages. L'enregistrement et le copier/coller sont impossibles.

## 7. Vérifier

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

- Pour vérifier un compte, appuyez sur la touche F3 (ou menu "Vérifier / Un compte"), puis saisissez le compte à vérifier. Pour fermer la fenêtre de vérification, appuyez sur la touche "Echap" (ou sur "Fermer" (croix rouge) de la fenêtre Windows).
- Pour vérifier un mot de 2 à 10 lettres, appuyez sur la touche F4 (ou menu "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 "Fermer" de la fenêtre Windows).

## 8. Mots à trouver (Motus)

- Le menu "Jouer / Mots à trouver" (touche de raccourci : F6) permet de jouer à Motus.
- 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 une autre lettre (ou deux autres lettres) 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 coloriée en bleu clair, vous indique où sera placée la prochaine lettre saisie. Vous pouvez déplacer cette case bleu clair, en cliquant 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" (ou "u"). Le mot à trouver apparaît.
- Quand le jeu est terminé, 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 Petit Robert de la langue française.
- 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" (ou "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 modifier le nombre de lettres affichées au lancement d'un mot (2 ou 3 lettres) ;
  - 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 sont :

- Le *Petit Larousse* illustré (excluant pages roses et noms propres).
- Le *Petit Robert de la langue française*, 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.

Tout nom et adjectif peut s'employer au pluriel si au moins un des deux dictionnaires de référence ne le déclare pas comme invariable. Exemples de mots acceptés : **alphas** (non indiqué comme invariable par le Petit Larousse Illustré), **bétails** (même si le pluriel est indiqué comme étant inusité). Exemples de mots refusés : **vimanas** (invariable).

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 Petit Robert de la langue française).
- 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 de paramètres

Cette annexe présente des exemples de profils de paramètres pouvant être définis via le menu "Paramétrer / Gérer les profils de paramètres".

### Profil de paramètres : 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 le paramètre "Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel"
- Sélectionnez le paramètre "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 le paramètre "Afficher le panneau des consonnes/voyelles"
- 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 le paramètre "Énoncer les tirages" avec "Type d'énoncé" : Pays uniquement
- Sélectionnez le paramètre "Émettre un bip lors du lancement du chronomètre"
- Sélectionnez le paramètre "Émettre un bip lors de la fin du temps de réflexion"
- Sélectionnez le paramètre "Émettre un bip lors de la fin du temps additionnel"

### Profil de paramètres : 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 le paramètre "Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel"
- Sélectionnez le paramètre "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 le paramètre "Afficher le panneau des consonnes/voyelles"
- Sélectionnez "Afficher toutes les solutions jusqu'à 2 lettres"
- Sélectionnez "Afficher systématiquement la lettre U après la lettre Q"

- Taille des solutions : 36
- Type d'affichage des solutions : Mots alignés

#### Onglet "Audio"

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

#### Profil de paramètres : 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 le paramètre "Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel"
- Sélectionnez le paramètre "Afficher automatiquement les solutions après 2 secondes"
- Sélectionnez le paramètre "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 le paramètre "Afficher le panneau consonnes/voyelles"
- Sélectionnez "Afficher toutes les solutions jusqu'à 2 lettres"
- Sélectionnez "Afficher systématiquement la lettre U après la lettre Q"
- Taille des solutions : 36
- Type d'affichage des solutions : Mots alignés

##### Onglet "Audio"

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

## Profil de paramètres : Tournoi

### Onglet "Général"

- Taille de la fenêtre : "Plein écran"
- Mode de tirage "Aléatoire" pour les Comptes et les pour Mots
- Ne pas sélectionnez le paramètre "Pouvoir arrêter le chronomètre pendant les temps de réflexion et additionnel"
- Sélectionnez le paramètre "Afficher automatiquement les solutions après 2 secondes"
- Sélectionnez le paramètre "Enregistrer les tirages des Duplicate/Matches"
- Sélectionnez le paramètre "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 le paramètre "Afficher le panneau des consonnes/voyelles"
- Sélectionnez "Afficher toutes les solutions jusqu'à 2 lettres "
- Sélectionnez "Afficher systématiquement la lettre U après la lettre Q"
- Taille des solutions : 36
- Type d'affichage des solutions : Mots alignés

### Onglet "Audio"

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

\*\*\*\*\*