

Le Francophone

Aide à l'utilisation du logiciel

1) Options

Des Chiffres et des Lettres : Préférences Le Francophone 2014 V.8.8.14

Touches de raccourci

OK

Nombre

Parties 1 x **Tirages** 30

J'arrête quand je veux

Jeux

Alternance 1 tour de chiffres, 2 tours de lettres

Le Mot le plus long seul

Le Compte est bon seul

Parité 1 tour de chiffres, 1 tour de lettres

Tournoi de Normandie

Autres tournois (Ouest, Nord, Belgique, IDF : liste)

Entraînement club : 1x30 (duplicate)+1x12

Tirages télévisés : 12+2 Tirages préparés

Temps

Chiffres Réflexion 40 + Écriture 20

Lettres 40 + 10

Comptage des points

Lettres 1 point par lettre du mot

Chiffres Compte bon 10 9 8

Meilleure 10 9 8

Match Ecart de 1 9 8 7

1 ou 0

Ecart de 2 7 points

Ecart de 3 6 points

Ecart de 4 ou 5 5 points

Ecart de 6 ou 7 4 points

Ecart de 8 ou 9 3 points

Ecart de 10 à 20 2 points

Au delà de 20 1 point

Options

Agrandir en plein écran

Enregistrement de la partie

Entendre les tirages Pays/Let Belge Option belge

Validation automatique après saisie d'un compte bon

Solutions automatiques après écoulement du temps

Départ automatique du chrono après la fin du tirage

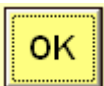
Solutions en gros Sans 6/4

Réglage temps tirages aléatoires

9 lettres

Rajouts

Quitter



Cliquer pour valider toutes les options choisies (raccourci : **entrée**) et commencer à jouer

Parties



Cliquer sur la flèche pour choisir le nombre de parties désirées (une par défaut). Option conservée par la suite.

Tirages



Cliquer sur la flèche pour choisir le nombre de tirages par parties (10 par défaut). Option conservée par la suite.

J'arrête quand je veux

Cocher pour ne pas définir de limite de parties (raccourci : **Alt J**)

Réflexion



Cliquer sur la flèche pour choisir le nombre de secondes de réflexion par paliers de 5 secondes (40 par défaut). Ce temps sera reporté sur le temps de réflexion en lettres qui pourra bien sûr être néanmoins modifié. Option conservée par la suite.

Écriture



Cliquer sur la flèche pour choisir le nombre de secondes d'écriture par paliers de 5 secondes (20 par défaut pour les chiffres, 10 par défaut pour les lettres). Option conservée par la suite.

Jeux

Alternance 1 tour de chiffres, 2 tours de lettres

Jeu normal : un tirage de chiffres, 2 tirages de lettres (raccourci : **Alt A**)

Le Mot le plus long seul

Pour jouer uniquement au mot le plus long (raccourci : **Alt M**)

Le Compte est bon seul

Pour jouer uniquement au compte est bon (raccourci : **Alt C**)

Parité 1 tour de chiffres, 1 tour de lettres

Pour jouer un tour de compte et un tour de lettres (raccourci : **Alt P**)

Tournoi de Normandie

Pour jouer un tournoi de type Normandie : duplicate de 3x10 tirages et 4 matches de 2x10 tirages (raccourci : **Alt N**)

Autres tournois (Ouest, Nord, Belgique, IDF : liste)

Pour jouer un autre type de tournoi : cocher pour avoir la liste (raccourci : **Alt U**)

Normandie, Calais, Creil, Fleury : duplicate de 3x10 tirages + 4 matches de 2x10 tirages

1^{ère} ligne : idem option précédente : tournoi de type Normandie, comme Calais, Creil ou Fleury-les-Aubrais : duplicate de 3x10 tirages et 4 matches de 2x10 tirages

Ouest : duplicate de 3x10 tirages + 7 matches de 12 tirages

2^{ème} ligne : tournois de l'Ouest : duplicate de 3x10 tirages et 7 matches de 12 tirages

Ouest : duplicate de 1x30 tirages + 7 matches de 12 tirages

3^{ème} ligne : autres tournois de l'Ouest avec un duplicate de 30 tirages et 7 matches de 12 tirages

Nord : duplicate de 3x10 tirages + 3 matches de 2x10 tirages + finale en 24 tirages

4^{ème} ligne : tournois du Nord : duplicate de 3x10 tirages, 3 matches de 2x10 tirages et finale en 24 tirages

Solre-Saint-Géry (été) : duplicate de 24 tirages + 3 matches de 12 tirages + finale en 20 tirages

5^{ème} ligne : tournoi d'été de Solre-Saint-Géry : duplicate de 24 tirages, 3 matches de 12 tirages et finale en 20 tirages

Belgique, VLB : duplicate de 1x30 tirages + 4 matches de 2x10 tirages

6^{ème} ligne : tournois belges et Verrières-le-Buisson : duplicate de 30 tirages et 4 matches de 2x10 tirages

Fontenay : duplicate de 1x30 tirages + 5 matches de 2x10 tirages

7^{ème} ligne : tournoi de Fontenay-sous-Bois : duplicate de 30 tirages et 5 matches de 2x10 tirages

Paris : duplicate de 1x30 tirages + 3 matches de 12 tirages + 2 matches de 2x10 tirages

8^{ème} et dernière ligne : tournoi de Paris : duplicate de 30 tirages, 3 matches de 12 tirages et demi-finale et finale en 2x10 tirages

Entraînement club : 1x30 (duplicate)+1x12

Réservé aux entraînements du club du Havre : duplicate de 30 tirages et 1 match de 12 tirages

Tirages télévisés : 12+2

Pour jouer en direct avec les tirages télévisés (raccourci **Alt V**)

Tirages préparés

Pour jouer avec des tirages préparés (raccourci **Alt P**)

Chiffres

Compte bon 10 9 8

Meilleure approche 10 9 8

Match Ecart de 1 9 8 7

Choix du comptage de points pour un compte bon (10, 9 ou 8), pour une meilleure approche (10, 9 ou 8), et pour une approche à 1 (9, 8 ou 7). Option conservée par la suite.

Match

Cocher pour jouer en match contre l'ordinateur (raccourci : **Alt H**)

1 ou 0

Cocher pour jouer en match au tour pris contre l'ordinateur (raccourci : **Alt 1**)

Agrandir en plein écran

Cocher pour jouer en plein écran (raccourci : **Alt G**). Option conservée par la suite.

Enregistrement de la partie

Décocher pour ne pas sauvegarder la partie (raccourci : **Alt S**). Les parties sont enregistrées sous c:/cl/resultat au format « rejimmaahhmmss.dat » où jj=jour, mm=mois, aa=année, hh=heure, mm=minute et ss=seconde.

Entendre les tirages

Décocher pour ne pas entendre les tirages (raccourci : **Alt T**). Option conservée par la suite.

Pays/Let

Cocher pour prononcer d'abord le pays dans les tirages de lettres (raccourci : **Alt E**). Option conservée par la suite.

Belge

Cocher pour parler belge (Septante, Nonante)(raccourci : **Alt B**). Option conservée par la suite.

Option belge

Cocher pour utiliser les options belges (sabot différent, ne pas reprendre les plaques pendant 3 tours de chiffres, afficher les noms et numéros de partie, proposer automatiquement des tirages en 6/4 (raccourci : **Alt O**). Option conservée par la suite.

Validation automatique après saisie d'un compte bon

Décocher pour que la validation d'un compte trouvé soit faite en cliquant sur Valider (raccourci : **Alt I**). Option conservée par la suite.

Solutions automatiques après écoulement du temps

Décocher pour pouvoir cliquer sur Solutions après écoulement du temps légal d'écriture (raccourci : **Alt L**).
Option conservée par la suite.

Départ automatique du chrono après la fin du tirage

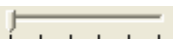
Décocher pour lancer manuellement le départ du chronomètre après la fin du tirage (raccourci : **Alt F**).
Option conservée par la suite.

Solutions en gros

Cocher pour afficher les solutions en gros. Option conservée par la suite.

Faire glisser le curseur de gauche (0 seconde) à droite (2 secondes ½), chaque cran représentant une demie seconde pour régler le temps de latence entre chaque plaque d'un tirage automatique. Option conservée par la suite.

Réglage temps tirages aléatoires



Sans 6/4

Par défaut il y a aura aléatoirement des tirages avec 6 consonnes et 4 voyelles ou 4 consonnes et 6 voyelles : Cocher pour ne pas obtenir ces tirages (raccourci : **Alt 4**).
Option conservée par la suite.

Rajouts

Indépendamment du jeu, cliquer pour lancer un programme qui permet de connaître les rajouts sur un tirage (raccourci : **Alt R**)

9 lettres

Devenue obsolète ou pour les nostalgiques : lance la version pour jouer au mot le plus long avec 9 lettres.

Quitter

Cliquer pour terminer le jeu sans l'avoir commencé (raccourci : **Alt Q**)

Touches de raccourci

Cliquer pour avoir la liste de tous les raccourcis (raccourci : **Alt D**)

Récapitulatif des touches de raccourci :

Des Chiffres et des Lettres : Préférences Le Francophone 2014 V.8.8.14

Touches de raccourci

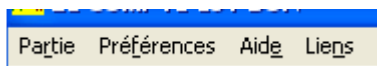
- Entrée : OK
- Alt A : Alternance 1 tour de chiffres, 2 tours de lettres
- Alt B : langue belge
- Alt C : Uniquement "le compte est bon"
- Alt D : Touches de raccourci
- Alt E : Epeler Lettre/pays ou Pays/Lettre
- Alt F : Départ automatique du chrono
- Alt G : Agrandir l'écran
- Alt H : Match
- Alt I : Validation automatique ou non après saisie d'un compte bon
- Alt J : J'arrête quand je veux
- Alt L : Solutions automatiques ou non
- Alt M : Uniquement "le mot le plus long"
- Alt N : tournoi type Normandie
- Alt O : sabot belge
- Alt P : tirages préparés
- Alt Q : Quitter le jeu
- Alt R : Rajouts
- Alt S : Enregistrer ou non la partie
- Alt T : entendre ou non les tirages
- Alt U : tournoi type Ouest
- Alt V : tirages télé
- Alt 1 : Comptage des points 1 ou 0
- Alt 4 : Avec ou sans 6/4

de lettres
te est bon seul
ttres
ue, IDF : liste)
+1x12
ges préparés

ts
e du mot
10 9 8
10 9 8
9 8 7
7 points
6 points
5 points
4 points
3 points
2 points
1 point

9 lettres
Rajouts
Quitter

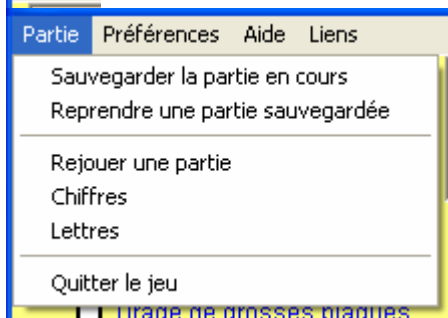
Barre de menus



Barre de menu sur la fenêtre principale du jeu (Compte est bon et mot le plus long)



Barre de menu pour accéder aux options de partie (raccourci : **Alt R**).



Options de partie :

Sauvegarder une partie en cours pour la reprendre ultérieurement
Reprendre une partie en cours sauvegardée auparavant

Rejouer une partie déjà jouée

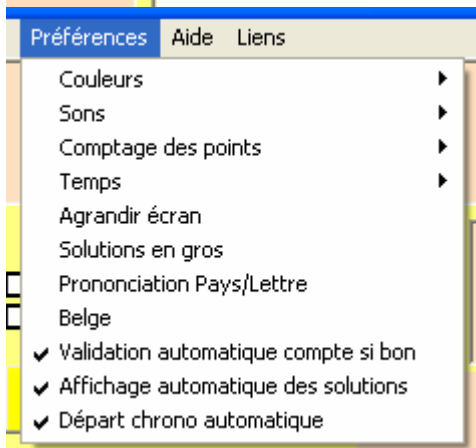
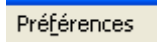
Ne jouer qu'au « compte est bon »

Ne jouer qu'au « mot le plus long »

Quitter la partie



Barre de menu pour accéder aux préférences = reprise des options de l'écran des préférences (raccourci : **Alt F**).



Préférences :

Modifier les couleurs de base

Activer ou désactiver le son

Modifier le comptage des points

Modifier les temps de réflexion et d'écriture

Agrandir ou réduire l'écran

Solutions en gros

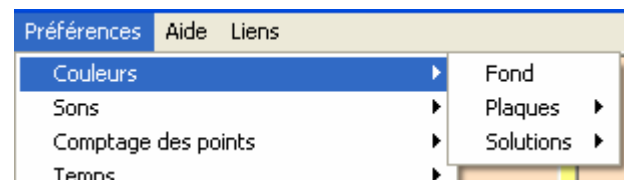
Prononcer d'abord le pays avant les lettres

Prononcer belge ou non

Décocher pour que la validation d'un compte trouvé soit faite en cliquant sur Valider

Décocher pour pouvoir cliquer sur Solutions après écoulement du temps légal d'écriture

Décocher pour lancer manuellement le départ du chronomètre après la fin du tirage

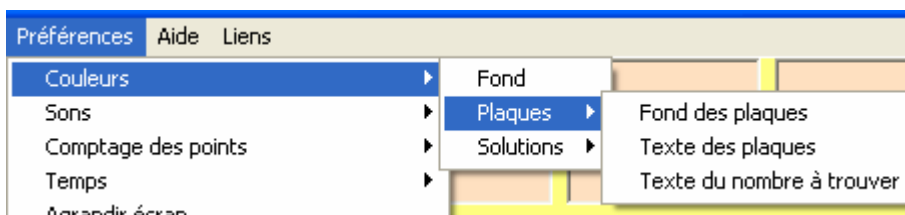


Préférence de couleurs:

Modifier la couleur du fond

Modifier la couleur des plaques

Modifier la couleur des solutions

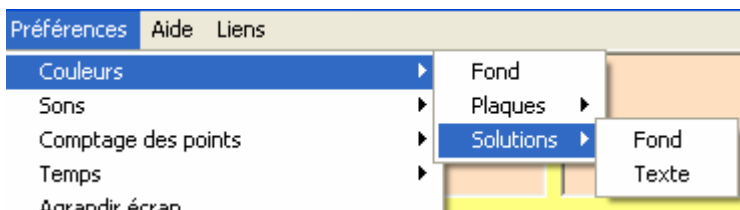


Préférence de couleurs des plaques:

Modifier la couleur du fond

Modifier la couleur des plaques

Modifier la couleur du nombre à trouver

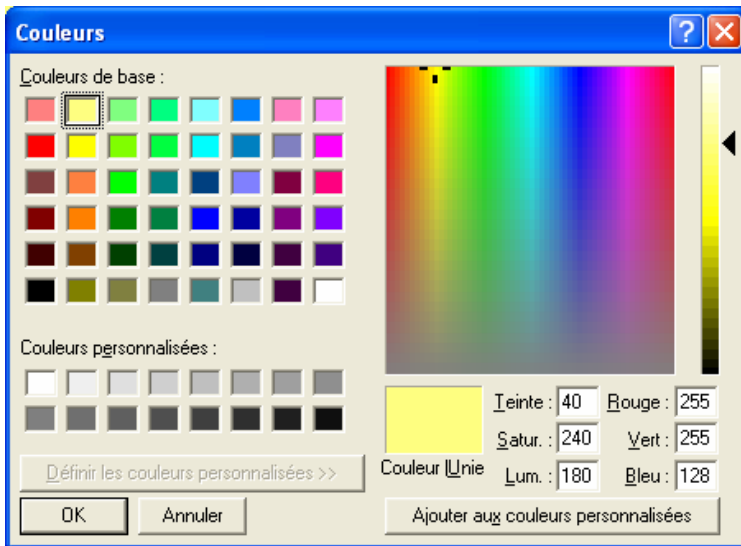


Préférence de couleurs des solutions:

Modifier la couleur du fond

Modifier la couleur du texte

Cette option est accessible n'importe quand en cliquant avec le bouton droit de la souris sur une zone de l'écran.

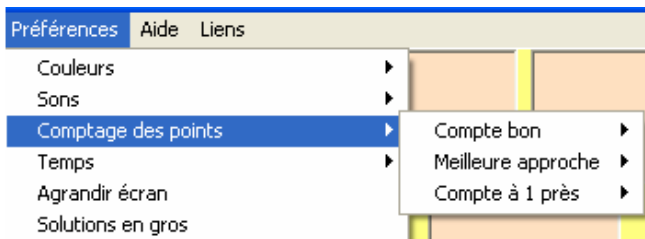


Choix des couleurs

La couleur affichée dans la zone « Couleur unie » est celle d'origine. Cliquer sur OK pour revenir à la couleur d'origine.

Cliquer sur une autre couleur pour changer les couleurs de la zone choisie puis cliquer sur OK. Ces couleurs seront conservées au prochain lancement du jeu.

Cliquer sur Annuler pour conserver la couleur en cours.

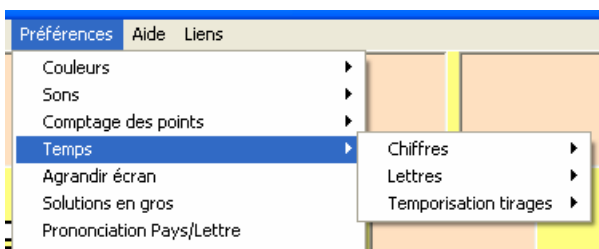


Préférence de comptage des points

Modifier le nombre de points pour un compte bon (10, 9 ou 8)

Modifier le nombre de points pour une meilleure approche (10, 9 ou 8)

Modifier le nombre de points pour une approche à 1 (9, 8 ou 7)



Préférence de temps

Modifier le temps de réflexion pour les chiffres (réflexion et écriture) par tranche de 5 secondes

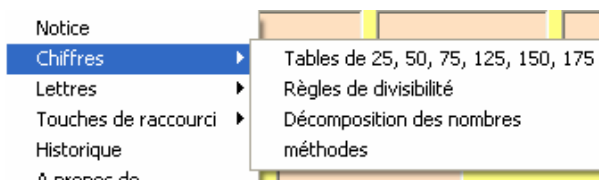
Modifier le temps de réflexion pour les lettres (réflexion et écriture) par tranche de 5 secondes

Modifier la temporisation des tirages automatiques par tranches d'une 1/2 seconde.

Aide | Barre de menu pour accéder aux différentes aides disponibles (raccourci : **Alt E**).

Aide | Liens
 Notice
 Chiffres

Lecture de cette notice (**accessible n'importe quand en appuyant sur la touche F1**)



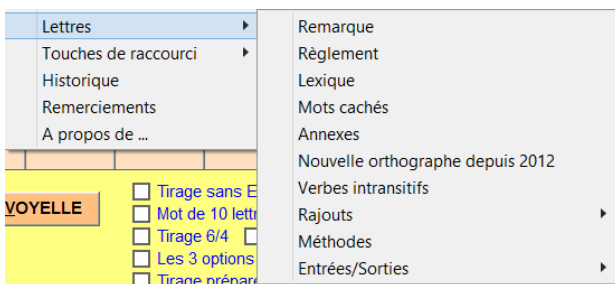
Aide sur les chiffres :

Affichage des tables de 25, 50, 75, 125, 150 et 175

Affichage des règles de divisibilité par 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 17, 33

Affichage des produits des nombres

Affichage de méthodes de calculs pour trouver un compte



Aide sur les lettres :

Affichage de remarques concernant le dictionnaire

Affichage du règlement de France Télévisions

Affichage du lexique

Affichage des mots cachés

Affichage des annexes du Robert sur les habitants et personnalités

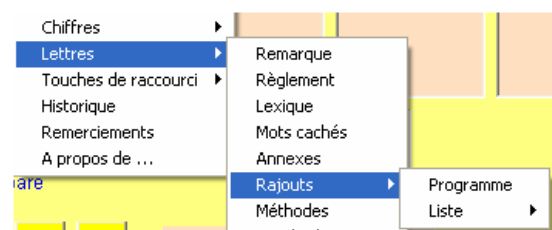
Affichage des mots écrits avec la nouvelle orthographe

Affichage des verbes sans participe passé

Affichage du menu des rajouts

Affichage de méthodes pour trouver le mot le plus long

Affichage des entrées et sorties des mots depuis 2000

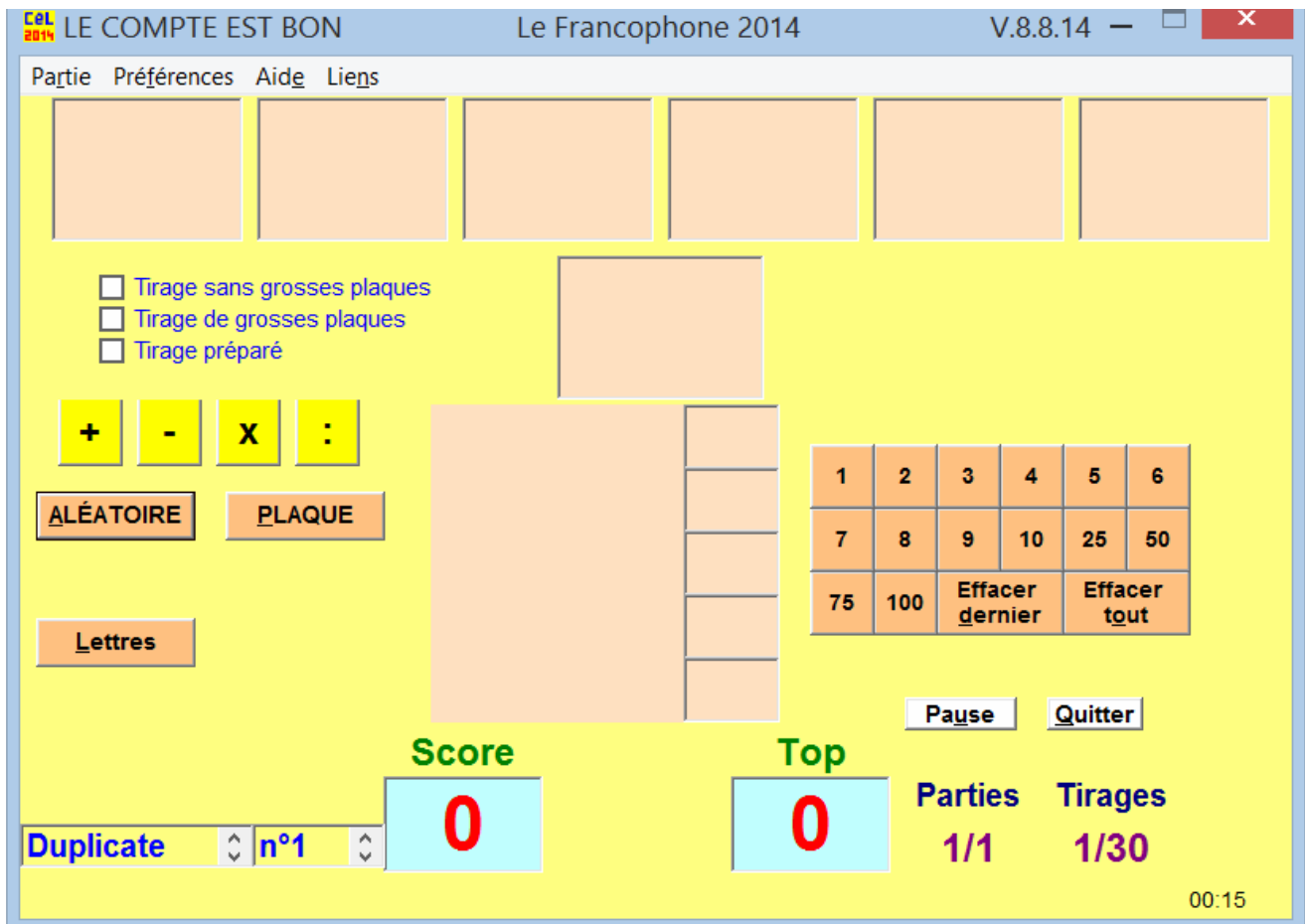


Rajouts :

Lancement du programme de rajouts

Affichage des rajouts possibles sur les mots de 7 et 8 et 9 lettres

Le compte est bon



ALÉATOIRE Cliquer pour lancer un tirage de 6 plaques et du nombre à trouver au hasard (raccourci : **Alt A**)

PLAQUE Cliquer pour lancer un tirage de chiffres plaque par plaque (raccourci : **Alt P**). Se transforme en bouton « A TROUVER » pour afficher au hasard le nombre à trouver (raccourci : **Alt T**)

A TROUVER

Lettres Cliquer pour changer l'ordre des tirages et jouer au « mot le plus long » (raccourci : **Alt L**)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	25	50
75	100				

Cliquer pour choisir une plaque précise. On peut aussi saisir les chiffres manuellement avec les touches **1** à **9**, **0** pour le **10**, **A** pour le **25**, **Z** pour le **50**, **E** pour le **75** et **R** pour le **100**. Utilisé également pour la saisie du nombre à trouver, le « **10** » servant à saisir le « **0** ».

Effacer dernier Cliquer pour effacer la dernière plaque entrée ou la dernière opération saisie (raccourci : touche **←** (Back Space) ou **Alt F**)

Effacer tout Cliquer pour effacer tout le tirage ou toutes les opérations saisies (raccourci : **Alt O**)

+ **-** **X** **:** Cliquer pour choisir l'opération. On peut aussi utiliser les touches « **+** », « **-** », « **x** » ou « ***** » et « **:** » ou « **/** ».

Tirage sans grosses plaques Option pour s'entraîner avec un tirage sans les plaques 10, 25, 50, 75 et 100.
 Tirage de grosses plaques Option pour s'entraîner avec un tirage d'au moins 4 grosses plaques 10 à 100

Tirage préparé Option pour s'entraîner avec des tirages préparés. **Clic droit pour supprimer cette option pour toute la partie.**

Pause Cliquer pour arrêter le tirage et pour le reprendre

Quitter Cliquer pour terminer la partie

Score
0

Top
0

Parties
1/1

Tirages
1/10

16:46

Affichage du score du joueur

Affichage du score maximum faisable

Affichage du numéro de la partie en cours et du nombre de parties à jouer

Affichage du numéro du tirage en cours et du nombre de tirages à jouer

Affichage de l'heure

Duplicate n°1

Zone d'affichage du type de partie (Duplicate, Match) et zone d'affichage du numéro de la partie (si option sabot belge. **Clic droit pour supprimer cette option pour toute la partie.**

Chrono

Valider

Cliquer pour lancer le chrono (automatique si l'option « validation automatique » a été choisie dans le menu options (raccourci : **Alt H**).

Se transforme en bouton « Valider » après lancement du chrono : cliquer pour valider le mot ou le compte trouvé (raccourci : **Alt V**).

Zones d'affichage des plaques. Cliquer dessus pour choisir la plaque à utiliser pour le calcul. On peut aussi saisir les opérations avec les touches numériques de **0** à **9** et valider le nombre à l'aide des touches de signe (**+**, **-**, **x**, **:**) ou de la touche « **entrée** » ou « **=** ».

633

Zone d'affichage du compte à trouver.

LE COMPTE EST BON Le Francophone 2014 V.8.8.14

Partie Préférences Aide Liens

75 3 7 5 7 5

Tirage sans grosses plaques
 Tirage de grosses plaques
 Tirage préparé

633

+ - x :

SOLUTIONS

Nouveau

Le compte est bon.
9 points.

Score 9 100% du top

Top 9

Parties 1/1 Tirages 1/30

75 100 Effacer dernier Effacer tout

Quitter

00:26

SOLUTIONS

Cliquer pour avoir la solution du tirage (raccourci : **Alt S**). La solution sera donnée automatiquement en fin de chrono si l'option « solution automatique » a été choisie dans le menu des options.

Top

Cliquer pour connaître le top avant la fin du chrono (raccourci : **Alt T**).

Chrono
22

Affichage du temps restant pour chercher et pour écrire son résultat



Barre de défilement du temps

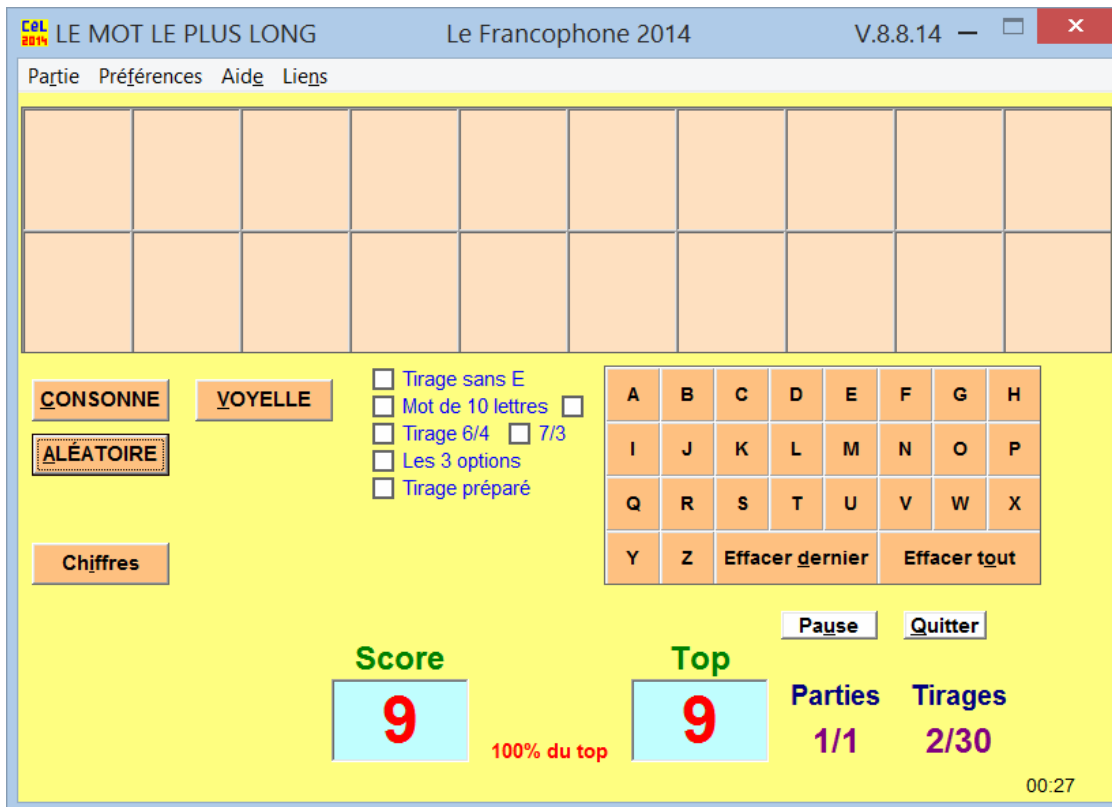
75 + 5 =
 3 + 5 =
 8 x 80 =
 640 - 7 =

Zone d'affichage des opérations intermédiaires effectuées.

80
 8
 640
 633

Zone d'affichage des résultats des opérations effectuées. Cliquer dessus pour choisir le résultat intermédiaire à utiliser pour le calcul. On peut aussi saisir les opérations avec les touches numériques de 0 à 9 et valider le nombre à l'aide des touches de signe (+, -, x, :) ou de la touche « entrée » ou « = ».

Le Mot le plus long

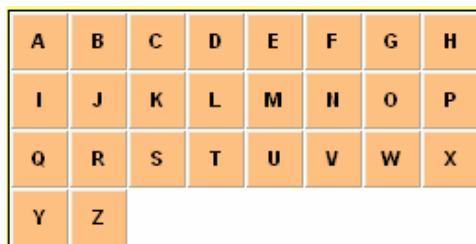


ALÉATOIRE Cliquer pour lancer un tirage de lettres au hasard, un tirage sur 2 avec 4 voyelles, l'autre avec 5 + quelques tirages en 6/3 (raccourci : **Alt A**)

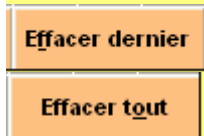
CONSONNE Cliquer pour tirer une consonne au hasard (raccourci : **Alt C**)

VOYELLE Cliquer pour tirer une voyelle au hasard (raccourci : **Alt V**)

Chiffres Cliquer pour changer l'ordre normal des tirages et jouer au « compte est bon » (raccourci : **Alt I**)

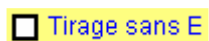


Cliquer pour choisir une lettre précise. On peut aussi saisir les lettres manuellement avec les touches **A** à **Z**

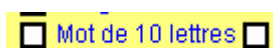


Effacer dernier Cliquer pour effacer la dernière lettre entrée (raccourci : touche **←** (Back Space) ou **Alt F**)

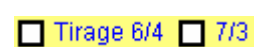
Effacer tout Cliquer pour effacer tout le tirage (raccourci : **Alt O**)



Cliquer pour choisir un tirage de lettres sans E



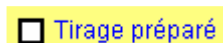
Cliquer pour que la solution du tirage soit obligatoirement de 10 lettres. La case de droite permet de conserver cette option pour la suite du jeu



Cliquer pour obtenir un tirage de 6 consonnes et 4 voyelles ou 6 voyelles et 4 consonnes ou un tirage de 7 consonnes et 3 voyelles ou 7 voyelles et 3 consonnes



Cliquer pour obtenir les 3 options précédentes (un tirage sans E en 6/4 donnant un mot de 10 lettres)



Cliquer pour s'entraîner avec des tirages préparés. **Clic droit pour supprimer cette option pour toute la partie.**



Cliquer pour que la solution du tirage soit obligatoirement un mot de 10 lettres parmi les mots cachés ou les annexes (n'apparaît qu'après avoir coché « Mot de 10 lettres »)

Pause Cliquer pour arrêter le tirage et pour le reprendre
Quitter Cliquer pour terminer la partie

Score
8 Affichage du score du joueur

Top
8 Affichage du score maximum faisable

Parties
1/1 Affichage du numéro de la partie en cours et du nombre de parties à jouer

Tirages
2/10 Affichage du numéro du tirage en cours et du nombre de tirages à jouer

16:46 Affichage de l'heure

LE MOT LE PLUS LONG Le Francophone 2014 V.8.8.14

Partie Préférences Aide Liens

E S A R E T E S A T

CONSONNE VOYELLE ALÉATOIRE Chrono

Tirage sans E
 Mot de 10 lettres
 Tirage 6/4 7/3
 Les 3 options
 Tirage préparé

A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V W X
Y Z Effacer dernier Effacer tout

Pause Quitter

Score 9 Chrono 1 100% du top Top 9

Parties 1/1 Tirages 2/30

00:28



Zones d'affichage des lettres. Cliquer dessus pour choisir la lettre à utiliser. On peut aussi saisir les lettres au clavier.



Zones de saisie du mot trouvé.

Valider

Cliquer pour valider le mot trouvé (raccourci : **Alt V**). Issu du bouton « Chrono » avant le départ du chrono : Cliquer pour lancer le chrono raccourci : **Alt H** (automatique si l'option « validation automatique » a été choisie dans le menu options.

Chrono

A A E E E R S S T T

Zone d'affichage des lettres par ordre alphabétique et de déplacement avec la souris sur 10 colonnes et 3 lignes. **Pour supprimer cette zone cliquer sur le bouton droit de la souris**

SOLUTIONS

Cliquer pour afficher les solutions (raccourci : **Alt S**)

Top

Cliquer pour connaître le top sur un tirage (raccourci : **Alt T**)

100% du top

Affichage du taux de réussite par rapport au top

Chrono

33

Affichage du temps restant pour chercher et pour écrire son résultat

Barre de défilement du temps

2) Les solutions

a) Le Mot le plus long

9 lettres : stéarates

8 lettres : essartée, estérase, rasettes, retâtées, statères, stéarate (6)

7 lettres : arasées, assette, astates, essarté, rasette, restées, retâtée, retâtés, setters, starets, statère, stérées, strates, tatars, teasers, tersées*, tessère, testées, tressée (19)

6 lettres : aérées, arasée, arasés, arêtes, astate, asters, astres, essart*, esters, étêter, étêtés, rasées, rastas, ratées, rattes, ressat⁽⁰⁰⁾, restée, restes, restés, retâté, sertes*, setars⁽⁰⁰⁾, setter, stérée, stères, stérés, strate, tarées, tarets, tarses, tartes, tasers⁽¹⁰⁾, tassée, tasser, tatare, tatars, tâtées, teaser, tersée*, tersés*, testée, tester, testés, tétées, tétras, tresse, tressé, tsé-tsé, tsésés*⁽⁰⁹⁾ (49)

5 lettres : aérée, aérés, arasé, arête, aster, astre, aters⁽⁰⁰⁾, âtres, erses, ester, estes, états, étêté, êtres, rasée, rases, rasés, rasta, ratas, ratée, rates, ratés, ratte, reste, resté, satés*⁽¹⁴⁾, sérés, serte*, setar⁽⁰⁰⁾, stars, stase, stats*, stère, stéré, stras, taras, tarée, tares, tarés, taret, tarse, tarte, taser⁽¹⁰⁾, tasse, tassé, tatar, tatas, tâtée, tâter, tâtés, tersé*, testé, tests, tétée, téter, têtes, tétés, tétra*, tsars (59)

4 lettres : aéré, aras, ares, arts, ases, ater⁽⁰⁰⁾, âtre, ères, erse, esse, (12)

= mot caché

° = mot se trouvant en annexe du Robert

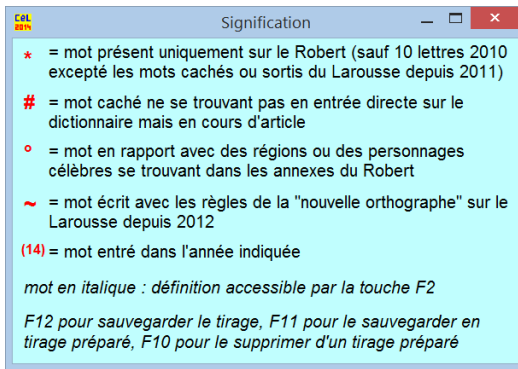
~ = mot écrit avec la nouvelle orthographe du Larousse

(14) = année d'entrée du mot

Clic gauche sur l'écran ou sur la croix rouge : retour au jeu (raccourci : **Entrée**)

Clic droit sur l'écran : changer les couleurs.

Touche **F1** : connaître la définition des indices (ou bouton central de la souris).

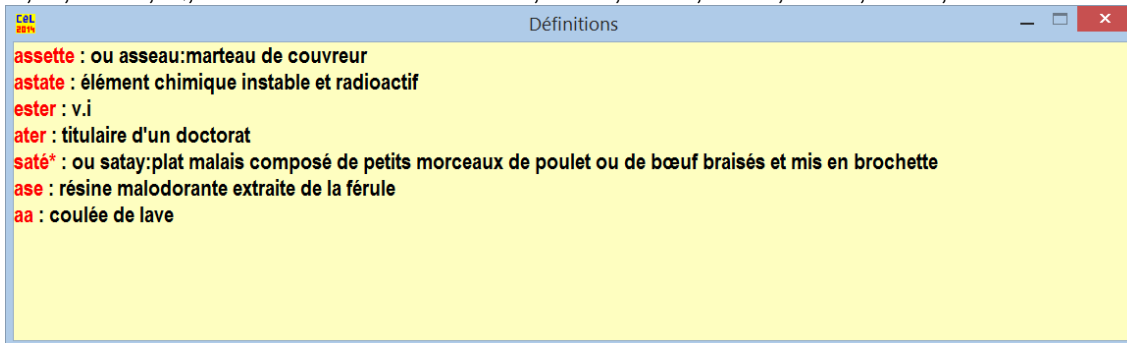


Touche **F12** : sauvegarde du tirage dans un fichier c:/cl/resultat/rev.

Touche **F11** : sauvegarde du tirage dans un fichier c:/cl/resultat/reprepl.dat pour des tirages préparés.

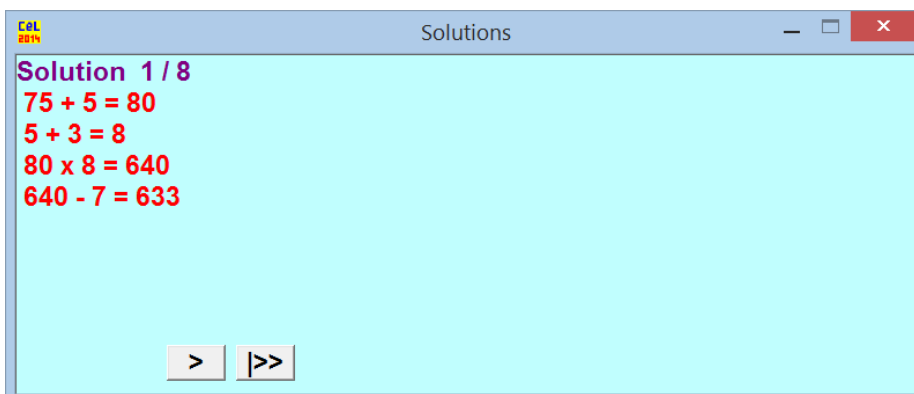
Touche **F10** : supprime un tirage préparé du fichier c:/cl/resultat/reprepl.dat

Touche **F2** : affichage de la définition des mots en italique (actuellement pour les mots commençant par A, B, C, E à L, Q, U à Z et les entrées 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014 et 2015).



Cliquer sur l'écran ou sur la croix rouge pour le fermer.

b) Le Compte est bon



Cliquer pour accéder à la première solution (la plus courte)



Cliquer pour accéder à la solution précédente



Cliquer pour accéder à la solution suivante



Cliquer pour accéder à la dernière solution

Solution 2 / 8

Affichage du numéro de la solution et du nombre de solutions pour trouver le compte

Touche **F12** : sauvegarde du tirage dans un fichier c:/cl/resultat/rev.

Touche **F11** : sauvegarde du tirage dans un fichier c:/cl/resultat/reprepc.dat pour des tirages préparés.

Touche **F10** : supprime un tirage préparé du fichier c:/cl/resultat/reprepc.dat

Clic droit sur l'écran : changer les couleurs.

Clic gauche sur l'écran ou sur la croix rouge : retour au jeu (raccourci : **Entrée**).