

DES MILLIARDS DE
KAKURO

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

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

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

LICENCE D'UTILISATION

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal ("Contrat de licence") entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagne.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.
3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.
4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.
5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.
6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.
7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.
8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.
9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.
10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.
11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureau.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	4
Installation du logiciel.....	4
LE MENU D'ACCUEIL.....	5
LE MENU DE L'ÉCRAN PRINCIPAL.....	6
LES RÈGLES DU JEU.....	7
DÉROULEMENT DU JEU	8
Jouer	8
Aide.....	9
Les scores.....	9
Fin de la partie	9
LES OPTIONS.....	10
CONCEPTION DE GRILLES.....	11
JOUER AU SUDOKU.....	12
INFORMATIONS UTILES.....	13

INTRODUCTION

Installation du logiciel

Placez le CD-ROM original *Des milliards de Kakuro* dans le lecteur.

Attendez quelques instants que le programme démarre.

Si le démarrage automatique n'a pas lieu :

1. Cliquez sur Démarrer (le bouton en bas à gauche de votre bureau Windows).
2. Cliquez sur Exécuter.
3. Saisissez la commande D:Clic et cliquez sur OK. Si cela ne fonctionne pas, remplacez D par la lettre associée à votre lecteur de CD-ROM.

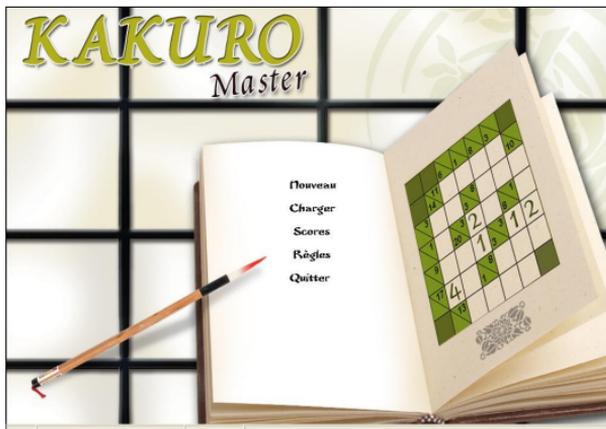
Un écran de lancement s'ouvre et vous donne le choix de jouer au Kakuro ou au Sudoku.

Quelque soit votre choix, vous arrivez devant l'écran d'accueil du jeu sélectionné.

N'hésitez pas à consulter les différentes rubriques de cet écran.

LE MENU D'ACCUEIL

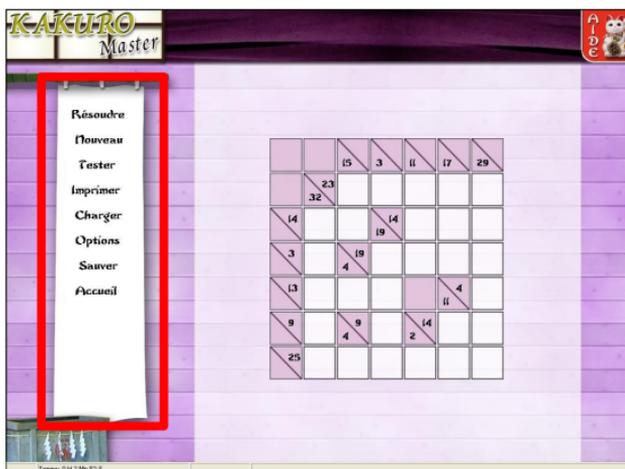
Lorsque vous lancez *Des milliards de Kakuro*, l'écran suivant apparaît :



- Nouveau** : Cliquez ici pour commencer une nouvelle partie.
- Charger** : Cliquez ici pour charger une partie enregistrée.
- Scores** : Cliquez ici pour afficher les meilleurs scores obtenus.
- Règles** : Cliquez ici pour afficher les règles du jeu de Kakuro.
- Quitter** : Cliquez ici pour quitter *Des milliards de Kakuro*.

LE MENU DE L'ÉCRAN PRINCIPAL

Pendant votre partie de Kakuro, vous disposerez du menu suivant :



Résoudre : Cliquez ici pour obtenir la solution de la grille.

Nouveau : Cliquez ici pour générer une nouvelle grille.

Tester : Cliquez ici pour tester la justesse de vos réponses. Les cases où se trouvent les chiffres mal placés s'affichent en vert.

Imprimer : Cliquez ici pour imprimer la grille ou sa solution.

Charger : Cliquez ici pour charger une partie enregistrée.

Options : Cliquez ici pour faire apparaître et disparaître le menu d'**Options** à droite de l'écran.

Sauver : Cliquez ici pour enregistrer la partie en cours.

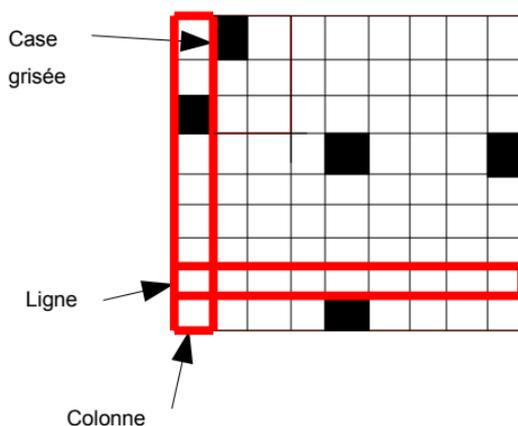
Accueil : Cliquez ici pour revenir à l'écran d'accueil de *Des milliards de Kakuro*.

LES RÈGLES DU JEU

Le principe du jeu consiste à placer dans une grille des chiffres de 1 à 9, dont les sommes horizontales et verticales correspondent à celles indiquées dans les cases colorées.

Attention : un chiffre ne peut apparaître qu'une seule fois sur une même ligne horizontale ou verticale non séparée par une case colorée.

GRILLE DE KAKURO



DÉROULEMENT DU JEU

Lorsque vous cliquez sur **Nouveau** dans le menu d'accueil ou sur **Nouveau** dans l'écran principal, une nouvelle grille apparaît.

Jouer

Pour jouer, c'est très simple : cliquez sur la case que vous souhaitez remplir et un éventail de chiffres s'offre à vous. Sélectionnez alors le chiffre que vous souhaitez insérer dans cette case, en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

Pour effacer le chiffre inscrit dans la case, cliquez sur la pièce qui s'affiche avec une croix dans l'éventail.



Note : Vous pouvez à tout moment changer de niveau, de musique ou de thème en ouvrant le menu **Options**.

Aide



Pour vous aider à résoudre les grilles de Kakuro, vous pouvez utiliser la fonction **Aide** qui vous est proposée dans le logiciel. Un simple clic dessus et votre grille se verra complét d'un chiffre.

Mais attention, à chaque utilisation de l'Aide, vous êtes pénalisé de plusieurs secondes sur votre temps.

Les scores

Votre score est calculé en fonction du temps passé à résoudre la grille. Pendant la partie, un chronomètre affiche les minutes et secondes en bas de l'écran. A la fin de la partie, votre temps total s'affiche.

Lorsque vous utilisez la fonction **Aide**, vous avez un malus de temps de 60 secondes. Lorsque vous utilisez la fonction **Tester**, vous avez un malus de temps équivalent à 20 secondes.



Vous pouvez par la suite retrouver vos meilleurs scores sur l'écran d'accueil en cliquant sur **Scores**.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque vous avez rempli correctement toutes les cases vides de la grille.

Vous pouvez à tout moment sauvegarder votre partie en cliquant sur **Sauver** et sur **Charger** dans le menu à gauche de l'écran pour la reprendre ultérieurement.

LES OPTIONS

Lorsque vous cliquez sur **Options** dans le menu à gauche de l'écran principal, un nouveau cadre apparaît à droite de votre écran :



Nom du joueur : Vous pouvez dans cet écran inscrire votre nom.

Difficulté : Vous disposez de cinq niveaux de difficultés pour varier les parties et progresser : Facile, Intermédiaire, Difficile, Très difficile, Difficulté max. Pour changer de niveau, sélectionnez ce dernier dans le menu **Options** puis cliquez sur **Nouveau** pour générer une nouvelle grille.

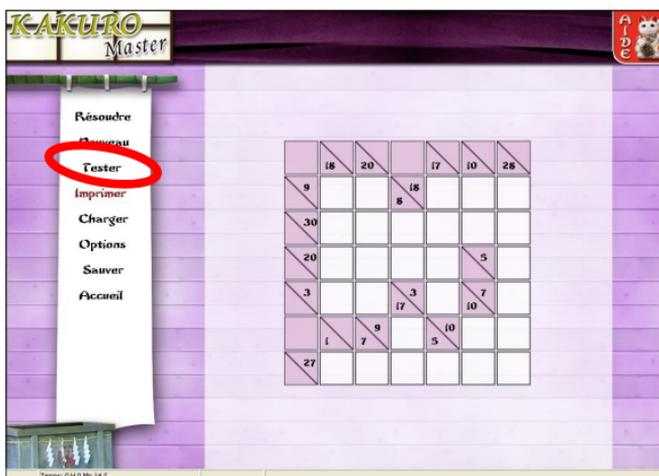
Musique : Vous pouvez écouter les musiques proposées ou les arrêter en cliquant sur le lecteur. Vous pouvez également jouer vos propres MP3 en cliquant sur **Changer Dossier MP3**.

CONCEPTION DE GRILLES

Jouez partout en imprimant vos grilles de Kakuro !

Si vous ne pouvez plus vous arrêter de jouer au Kakuro, nous avons pensé à vous en créant une fonction d'impression de grilles et de solutions. Générez autant de grilles que vous le souhaitez et imprimez les.

Pour accéder à cette fonction, cliquez sur **Imprimer** dans la barre de menu :



Le logiciel détectera alors automatiquement votre (ou vos) imprimante(s). Vous n'avez plus qu'à valider en cliquant sur **OK**.

Note : Pour avoir également la solution des grilles que vous avez imprimé, n'oubliez pas de cliquer sur **Résoudre**, puis sur **Imprimer**.

JOUER AU SUDOKU

Dans ce logiciel, il vous est offert la possibilité de découvrir ce jeu passionnant qu'est le Sudoku !

Les règles du Sudoku

Pour jouer au Sudoku, rien de plus simple. Il vous faut remplir une grille constituée de 81 cases. Pour remplir cette grille, il faut constituer des lignes horizontales, verticales et des régions de 9 cases ne comprenant qu'une seule fois chaque nombre entre 1 et 9.

Sudoku 1000

Pour jouer au Sudoku 1000, cliquez sur le bouton correspondant dans l'écran de lancement. Cliquez sur **Nouveau** pour commencer une grille.



Cliquez sur la case que vous souhaitez remplir et un éventail de chiffres s'affiche. Sélectionnez alors le chiffre que vous souhaitez insérer dans cette case, en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

Pour effacer le chiffre inscrit dans la case, cliquez sur la pièce qui s'affiche avec une croix dans l'éventail.

INFORMATIONS UTILES

Service technique

Si vous rencontrez des difficultés techniques lors de l'installation ou de l'utilisation d'un de nos logiciels, contactez-nous :

Par courriel :

support@anuman-interactive.com

Par courrier :

ANUMAN Interactive SA
Support technique
28 rue Ligner
75020 Paris

Par téléphone :

Au 0825.15.00.30 (0,15 Euro TTC/mn depuis un téléphone fixe en France métropolitaine)
De 10h00 à 12h30 du lundi au vendredi.

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous :

Par courriel :

Info@anuman-interactive.com

Par courrier :

ANUMAN Interactive SA
Service consommateurs
28 rue Ligner
75020 Paris

Par téléphone / par fax :

Tel. : 01.44.93.87.80

Fax : 01.44.93.87.87

[De 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 18h00 du lundi au vendredi \(jusqu'à 17h00 le vendredi\)](#)