

MANUEL MULTIBUZZZ

8, 12 ou 16 buzzers multicolores, rechargeables en USB pilotés par un boîtier de commande



Différents modes de jeu sélectionnés à l'aide du bouton blanc :

Mode 1 : QUIZ

Mode 2 : HIT IT 1 JOUEUR

Mode 3 : HIT IT 2 JOUEURS.

Mode 4 : SIMON

MODE 1(bb) QUIZ

Les joueurs sont séparés en 2 équipes (les rouges/impairs et les bleus/pairs)



Avec la Touche verte START, vous mettez tous les Buzzers en jeu (verts)

Ils essaient tous de prendre la main :

seul le plus rapide (qui flashe mauve et bippe) peut répondre (on peut couper le son à l'aide de la touche noire de gauche et le remettre avec celle de droite),

les autres sont bloqués (rouges)

Le score de l'équipe du joueur qui a pris la main clignote et peut être ajusté à l'aide des touches noires (+1, -1).

La touche jaune CONTINUE bloque celui qui a mal répondu et rouvre les autres.

La touche bleue STOP bloque tous les Buzzers.

La touche verte START remet tous les Buzzers en jeu pour une nouvelle question.

MODE 2(1P) HIT IT 1 JOUEUR

Les Buzzers vont s'allumer aléatoirement et vous devrez appuyer dessus pendant qu'ils sont allumés.

Vous marquez 1 point à chaque pression réussie.

Le temps de jeu est de 120 secondes.

Le démarrage du jeu se fait à l'aide d'une des touches verte, jaune, bleue avec des vitesses de Jeu différentes, respectivement rapide, moyenne, lente.

MODE 3 (2P) HIT IT 2 JOUEURS

Les Buzzers vont s'allumer aléatoirement EN BLEU ET EN ROUGE

Il y a donc 2 joueurs qui s'affrontent : un qui joue avec les Buzzers qui s'allument en rouge et un avec ceux en bleu.

Chacun des joueurs marque 1 point à chaque pression réussie.

Le temps de jeu est de 120 secondes.

Le démarrage du jeu se fait à l'aide d'une des touches verte, jaune, bleue avec des vitesses de Jeu différentes, respectivement rapide, moyenne, lente.

MODE 4 (FI) SIMON (8 BUZZERS MAXIMUM)

Le but est ici de reproduire une séquence de couleurs jouée par le Buzzer Maître de plus en plus longue.

A la première erreur, le jeu est perdu et la longueur de la séquence la plus longue réussie est le score.

On peut éventuellement jouer avec les sons des Buzzers ou avec les numéros indiqués sur le boîtier de commande.

COMPLÉMENTS

MODE 5 : VÉRIFIER LA CHARGE DES BATTERIES

Appuyez sur la touche verte START

Allumez les Buzzers. La couleur vous indique le niveau de charge.

Bleu ciel (100%) Jaune (80%) Bleu foncé (60%) Violet (40%) Rouge (20%)

Le niveau de charge du boîtier de commande est indiqué dans l'écran de droite.

MODE 6 : PROGRAMMER UN BUZZER

Choisir avec les Touches + et – le numéro du Buzzer que vous souhaitez programmer.

Appuyez sur la touche verte START

APPUYEZ 3 FOIS SUR LE BUZZER À PROGRAMMER.

ATTENTION : Un buzzer pair ne peut pas devenir impair et vice-versa.

ALEA :

Multibuzz peut être utilisé pour effectuer un tirage au sort (voire plusieurs choix successifs).

Dans le Mode 1, appuyez sur STOP, appuyez sur STOP ET START pour entrer dans le Mode ALEA

Une pression sur STOP désigne un buzzer aléatoirement.

Une pression sur CONTINUE relance un tour pour choisir un AUTRE Buzzer et ainsi de suite.