

# CUBES SCORE

## MANUEL

### BUZZER

- 1) Boutons ABCD pour QCM
- 2) Sortie Haut-parleur
- 3) Affichage du score
- 4) Bouton de prise de main (vert en standby, rouge bloqué, flash blanc si le plus rapide.
- 5) Corps du Cube flashe blanc à la prise de main



### CONTROLEUR

- 1) Max ID/scores: H pour le nombre de buzzers gérés, P pour les scores
- 2) N° du buzzer ayant pris la main
- 3) LED rouge
- 4) Mauvaise réponse : bloque le buzzer avec la main, ouvre ceux n'ayant pas encore pris la main
- 5) Start: confirmation ou mise en jeu
- 6) Demande de frappe de touche ABCD
- 7) Envoie un Son de bonne réponse
- 8) Gestion des scores
- 9) +1 ajoute 1 point au buzzer ayant la main
- 10) On/Off
- 11) Indicateur du Son
- 12) Indique le mode en cours
- 13) LED verte
- 14) Stop: met tous les buzzers hors jeu
- 15) Envoie un son de mauvaise réponse
- 16) -1 retire 1 point au buzzer ayant la main
- 17) Mode : "Normal", "Set Buzz ID", "Set Max ID"
- 18) Son/Muet



Allumez le contrôleur

Allumez les buzzers en appuyant dessus

Appuyez sur START pour mettre les buzzers en jeu (le chapeau est vert)

Les joueurs appuient sur leur buzzer : le plus rapide flashe, les autres sont bloqués (rouges)

Si la réponse est bonne, appuyez le nombre de fois nécessaire sur la Touche "9" pour ajouter des points.

Si la réponse n'est pas bonne, appuyez sur la Touche CONTINUE pour remettre les autres buzzers en jeu

Vous pouvez utiliser les Touches 7 et 15 pour envoyer un "ding" ou un "bump" au buzzer qui a la main

UTILISEZ LA TOUCHE "8", PUIS **START** POUR EMETTRE TOUS LES SCORES A ZERO  
UNE LONGUE PRESSION SUR LA TOUCHE "10" ETEINT TOUT CONTROLEUR ET BUZZERS