

Franklin®

BOOKMAN®

**LE ROBERT
DICTIONNAIRE
DES SYNONYMES**

MODE D'EMPLOI

TFR-440

Franklin®
Electronic Publishers

Table des matières

Bienvenue au royaume de BOOKMAN®
BOOKMAN est un outil de référence électronique puissant, portable, comprenant un livre incorporé et un logement à l'arrière pouvant accepter des livres supplémentaires. Avec ce Dictionnaire des synonymes, vous pouvez trouver plus de 260 000 synonymes

et Confondables, ainsi que mémoriser des mots dans votre liste personnelle et jouer à quatre jeux de lettres éducatifs. Vous pouvez également faire une recherche à partir de mots partiels et utiliser une fonction hypertexte pour rechercher des mots qui apparaissent à l'écran.

Guide des touches	2
Installation ou remplacement des piles	3
Installation des cartes	3
Sélection de livres	4
Usage des touches couleur	4
Modification des paramètres	5
Démonstration ou instructions	5
Recherche des synonymes	6
Recherche d'autres synonymes	7
Identification des Confondables	8
Recherche en fonction hypertexte	9
Recherche de mots à partir de caractères de substitution	10
Utilisation de la liste personnelle	11
Jeux	12
Envoi d'un mot d'un livre à l'autre	14
Remise à zéro du BOOKMAN	15
Droits d'auteur et brevets	15
Garantie limitée	16

Guide des touches

Touches couleur

PLUS (rouge) Affiche les articles dans lesquels le mot sélectionné est donné en synonyme.

CONF (vert) Affiche une liste de mots qu'il est possible de confondre.

JEUX (jaune) Affiche le menu de jeux de lettres.

LISTE (bleu) Affiche le menu de votre liste personnelle.

Touches de fonction

AIDE Affiche un message d'aide.

ARR Efface la dernière lettre que vous avez tapée, ou renvoie à l'écran précédent.

CARTE Permet de sortir du livre choisi.

EFFAC Amène à l'écran Entrez un mot.

ENTRER Permet de rechercher un mot, ou de sélectionner un choix du menu. À l'intérieur d'un article, active la mise en évidence.

MAJ Permet de taper les majuscules et l'astérisque.

MAJ + **(L)** Tape un astérisque en remplacement d'une série de lettres.

Dans les jeux, donne un indice.

MENU Permet de lire les instructions, de voir la démo, ou de modifier les réglages.

ON/OFF Permet d'allumer ou d'éteindre l'appareil.

(?) Tape un point d'interrogation en remplacement d'une lettre dans un mot que vous entrez. Dans les jeux, affiche la (les) bonne(s) réponse(s).

Touches de direction



Indique les déplacements possibles.

ESPACE Tape un espace ou fait défiler le texte un écran à la fois.

HT ou **BAS** Fait défiler le texte un écran à la fois.

MAJ + **(↑)** ou **(↓)** Amène au début ou à la fin d'une liste, d'un menu ou d'un article.

(←) + **HT** ou **BAS** Amène à l'article précédent ou suivant.

(→) + **CARTE** Envoie un mot d'un livre à l'autre.

Installation ou remplacement des piles

Le BOOKMAN modèle TFR-440 utilise deux piles CR2032.

Attention : Lorsque les piles faiblissent ou lorsque vous les retirez du BOOKMAN, les données saisies dans le livre incorporé et dans la carte installée sont effacées.

1. Retournez l'appareil.
2. Retirez le couvercle du compartiment à piles en le faisant glisser dans la direction indiquée par le triangle.
3. Installez les piles, leur signe plus (+) faisant face.
4. Remettez en place le couvercle du compartiment à piles.

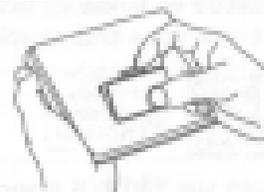
► Mise en route

Appuyez sur la touche ON/OFF pour allumer ou éteindre votre appareil. Si vous le laissez allumé sans vous en servir, il s'éteint automatiquement. Quand vous le remettez en marche, le dernier écran affiché réapparaît.

Installation des cartes

Attention : Ne jamais installer ni enlever une carte lorsque le BOOKMAN est en marche. Au cas où ceci arriverait, toutes les données saisies dans le livre incorporé et dans la carte installée seraient effacées.

1. Arrêtez le BOOKMAN.
2. Retournez le BOOKMAN.
3. Alignez les languettes de la carte avec les encoches de la fente.



4. Appuyez sur la carte jusqu'à ce qu'elle s'enclenche dans son logement.

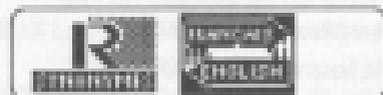
► Remplacement des cartes

Attention : Lorsqu'on enlève une carte pour la remplacer par une autre, les données saisies dans la carte que l'on remplace sont effacées.

Sélection de livres

Une fois que l'on a installé une carte dans le BOOKMAN, il faut choisir quel livre on désire utiliser.

1. Mettez le BOOKMAN en marche.
2. Appuyez sur CARTE.



3. Appuyez sur les touches  ou  pour mettre en évidence le titre du livre que vous désirez utiliser.



4. Appuyez sur ENTRER pour faire la sélection.

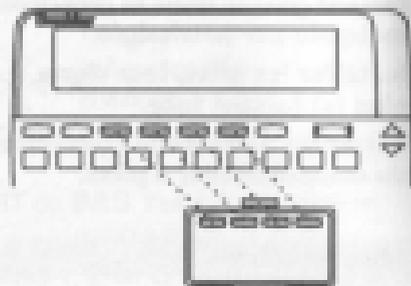
► Illustrations des écrans

Il est possible que certaines illustrations reproduites dans le Mode d'Emploi diffèrent de ce qui est réellement affiché sur l'écran. Ceci ne signifie pas que votre BOOKMAN ne fonctionne pas correctement.

Usage des touches couleur

Les touches rouge, verte, jaune et bleue du BOOKMAN changent de fonction selon le livre avec lequel elles sont utilisées.

Lorsqu'on choisit le livre incorporé, les touches couleur remplissent les fonctions indiquées sur le clavier BOOKMAN. Lorsqu'on choisit une carte, les touches couleur remplissent les fonctions indiquées sur la carte en question.



Il faut se rappeler que les touches couleur des livres BOOKMAN en cartes remplissent les fonctions indiquées sur les cartes et non celles indiquées sur le clavier.

Modification des paramètres

Vous pouvez régler la taille des lettres, le temps avant la mise à l'arrêt automatique et le contraste de l'écran.

1. Appuyez sur MENU jusqu'à ce que les menus principaux apparaissent.
2. Appuyez sur les touches à flèches pour mettre en évidence *Taille des lettres*, *Arrêt automatique* ou *Régler le contraste*.



3. Appuyez sur ENTRER.
4. Mettez un paramètre en évidence.
Pour sortir sans modifier les paramètres, appuyez sur ARR.
5. Appuyez sur ENTRER pour sélectionner le paramètre.

Démonstration ou instructions

Avant de commencer à utiliser ce livre, il vous sera peut-être utile de voir ce qu'il peut faire.

Si aucune carte n'est installée, la démonstration apparaît automatiquement lorsque vous allumez votre BOOKMAN. Pour arrêter la démonstration, appuyez sur ARR. Pour désactiver la démonstration, appuyez sur MENU et sélectionnez *Supprimer la démo*.

Si une carte est installée dans votre BOOKMAN, appuyez sur MENU, puis sélectionnez *Voir la démo* pour voir la démonstration.

► Affichage de l'aide

Vous pouvez à tout moment afficher un message d'aide approprié. Appuyez sur AIDE puis à l'aide des touches de direction, lisez le texte. Appuyez sur ARR pour revenir à l'écran d'où vous êtes parti.

Recherche des synonymes

Ce dictionnaire des synonymes est structuré en articles, qui se composent d'un mot entrée en caractères gras et d'une liste de synonymes pour les significations de ce mot.

Pour chercher des synonymes, il vous suffit de taper un mot. Si ce mot est le mot entrée d'un ou de plusieurs articles, ces articles sont donnés. Si le mot n'est pas le mot entrée d'un article, les articles donnant ce mot en synonyme sont trouvés.

1. Appuyez sur EFFAC.
2. Tapez un mot (par ex., *considérable*).

Entrez un mot:
considérable

Vous n'avez pas besoin de taper les majuscules. Pour taper un accent, tapez d'abord une lettre, puis appuyez sur  jusqu'à ce que l'accent correct apparaisse. Pour taper un trait d'union, maintenez la touche  enfoncée et appuyez sur .

Recherche des synonymes

3. Appuyez sur ENTRER.

[1] *de / de :* a) *commun, considérable, copieux, courrant, exubérant, fécond,*

Remarque : Si le mot que vous avez tapé possède plusieurs formes, mettez en évidence la forme que vous désirez, puis appuyez sur ENTRER.

4. Utilisez , BAS ou ESPACE pour faire défiler.
5. Pour voir l'article suivant ou précédent, le cas échéant, maintenez la touche  enfoncée et appuyez sur HT ou BAS.
6. Appuyez sur EFFAC lorsque vous avez terminé.

► Si vous faites une faute d'orthographe

Lorsque vous tapez un mot avec une faute d'orthographe, ou un mot qui ne se trouve pas dans ce dictionnaire, une liste de corrections apparaît. Mettez en évidence une correction, puis appuyez sur ENTRER pour chercher ses synonymes.

Recherche d'autres synonymes

Lorsque vous cherchez un mot qui constitue le mot entrée d'un ou de plusieurs articles, vous pouvez trouver d'autres synonymes en appuyant sur PLUS (rouge). Lorsque vous appuyez sur PLUS (rouge), les articles qui donnent votre mot en synonyme sont trouvés.

Remarque : Si votre mot n'est pas le mot entrée d'un article, la touche PLUS (rouge) ne vous permettra pas de trouver d'autres synonymes.

Essayez cet exemple.

1. Appuyez sur EFFAC.
2. Tapez un mot (par ex., *grand*) et appuyez sur ENTRER.

grand, e
[1] *de / de :*
a) *fa, ou neutre ; abon-*

L'article de *grand* apparaît.

3. Appuyez sur PLUS (rouge).

[2] *de / de :* *accusé, développé, forcé, grand, grand, majeur, sûr, raisonnable,*

Recherche d'autres synonymes

Le premier article donnant *grand* en synonyme apparaît.

4. Pour voir les articles suivants ou précédents, le cas échéant, donnant votre mot en synonyme, maintenez la touche  enfoncée et appuyez sur HT ou BAS.

grand, héritier du nom et des armes, premier-né

Il vous sera peut-être nécessaire de faire défiler vers le bas pour voir votre mot.

5. Pour revenir à l'article principal pour votre mot, appuyez sur ARR.
6. Appuyez sur EFFAC lorsque vous avez terminé.

Identification des Confondables

Les Confondables sont des mots qu'on peut facilement confondre avec d'autres mots, tels que les homonymes et les variantes d'orthographe. Ainsi, *don* et *dont* sont des Confondables.

Vous pouvez vérifier si un mot a des Confondables en appuyant sur CONF (vert) après avoir tapé ou introduit un mot à l'écran. Entrez un mot ou après avoir mis en évidence un mot dans un article ou une liste de corrections d'orthographe. Pour savoir comment mettre en évidence des mots dans des articles, lisez « Recherche en fonction hypertexte ».

Remarque : Si vous tapez un mot qui a des Confondables mais aucun synonyme, un message apparaît vous disant d'appuyer sur CONF (vert).

Essayez cet exemple.

Identification des Confondables

1. Appuyez sur EFFAC.
2. Tapez *don* et appuyez sur ENTRER.

don (na)
[1] *de* *pr* : aumône, bak-
chich, bienfait, cadeau, da-

3. Appuyez sur CONF (vert).

dont (na) cadeau
dont (na) litre
donts (pron)

Ce sont des Confondables, suivis de brèves définitions ou de descriptions.

4. Pour rechercher les synonymes d'un confondable, appuyez d'abord sur ENTRER, puis mettez en évidence un mot et appuyez sur ENTRER.
5. Appuyez sur ARR pour retourner aux Confondables.

Recherche en fonction hypertexte

À l'aide de la fonction hypertexte, vous pouvez choisir des mots dans des articles, puis rechercher leurs articles et synonymes.

1. Trouvez un article (par ex. : pour *froid*).

froid, e
[1] *de* *pr* : a) aide (aéd.),
congé, frais, frappé, gla-

Pour savoir comment faire, lisez « Recherche des synonymes ».

2. Faites défiler vers le bas jusqu'à ce que *indifférent* apparaisse.
3. Appuyez sur ENTRER pour commencer la mise en évidence.
4. Utilisez les touches à flèche pour mettre en évidence *indifférent*.

cant, glacial, hostile, inami-
cal, ~~indifférent~~, surmarien,
pass-froid, réfrigérant,

Remarque : Lorsqu'un mot est mis en

Recherche en fonction hypertexte

evidence, la touche PLUS (rouge) n'a aucun effet.

5. Appuyez sur ENTRER pour chercher ses synonymes.

indifférent, e
[1] *ce qui est indiffé-
rent à quelqu'un* :

Si le mot que vous avez sélectionné est le mot entrée d'un ou de plusieurs articles, ces articles sont trouvés. À partir de ces articles, vous pouvez appuyer sur PLUS (rouge) pour chercher d'autres synonymes.

Si le mot sélectionné est un synonyme figurant dans d'autres articles, ces articles sont trouvés.

6. Pour revenir au mot mis en évidence, appuyez sur ARR.

> Hypertexte et Confondables

Lorsqu'un mot est mis en évidence dans un article, vous pouvez également appuyer sur CONF (vert) pour vérifier s'il a des Confondables.

> Lecture des renvois

Certains articles contiennent des renvois à des mots connexes. Les mots auxquels se fait un renvoi sont indiqués par une flèche dirigée vers la droite et par des caractères gras.

e) + beau
d) + illustre
e) nos / an. i stroce, dé-

Pour lire un renvoi, appuyez d'abord sur ENTRER pour commencer la mise en évidence dans un article. Utilisez ensuite les touches à flèches pour mettre en évidence le mot auquel se fait le renvoi et appuyez sur ENTRER. Pour revenir à l'article initial, appuyez sur ARR.

Recherche de mots à partir de caractères de substitution

Si vous n'êtes pas certain(e) de l'orthographe d'un mot, tapez un point d'interrogation à la place de chaque lettre inconnue ou un astérisque pour remplacer une série de lettres.

1. Appuyez sur EFFAC.
2. Entrez un mot avec des ? ou * (par ex.: ab-iss?nt).
Pour taper l'astérisque, maintenez la touche MAJ enfoncée et appuyez sur (*).
3. Mettez votre choix en évidence.
4. Appuyez sur ENTRER pour rechercher ses synonymes.
5. Pour revenir à la liste de possibilités, appuyez sur ARR.

> Autres usages de ? et *

Vous pouvez également taper des points d'interrogation dans des mots pour vous aider à trouver les lettres manquantes dans les jeux de lettres. Vous pouvez également utiliser des astérisques pour trouver les mots avec les mêmes débuts ou fins (par exemple, tapez par*).

Utilisation de la liste personnelle

Ce dictionnaire de synonymes vous permet de créer une liste personnelle de mots pour étude et autres usages. Votre liste personnelle est sauvegardée jusqu'à ce que vous retirez les piles ou remettiez votre BOOKMAN à zéro.

Pour ajouter un nouveau mot à votre liste :

Remarque : Vous ne pouvez pas ajouter à votre liste personnelle un mot qui ne figure pas dans ce dictionnaire de synonymes ou qui se trouve déjà dans votre liste personnelle.

1. Appuyez sur EFFAC.
2. Tapez un mot, entrez un mot ou mettez en évidence un mot dans un article ou une liste.
Pour savoir comment mettre en évidence un mot, lisez « Recherche en fonction hypertexte ».
3. Appuyez sur LISTE (bleu).
4. Appuyez sur ENTRER pour ajouter le mot.

Utilisation de la liste personnelle

OU

1. Appuyez sur EFFAC.
2. Appuyez sur LISTE (bleu).
3. Mettez en évidence Ajouter un mot.
4. Appuyez sur ENTRER.
5. Tapez le mot que vous voulez ajouter.
6. Appuyez sur ENTRER pour l'ajouter.

Pour retirer un mot de votre liste :

1. Appuyez sur EFFAC.
2. Appuyez sur LISTE (bleu).
3. Mettez en évidence Retirer un mot.
4. Appuyez sur ENTRER.
5. Mettez en évidence le mot que vous voulez retirer.
6. Appuyez sur ENTRER pour le retirer, ou appuyez sur ARR pour sortir.

Pour effacer toute la liste :

1. Appuyez sur **EFFAC**.
2. Appuyez sur **LISTE** (bleu).
3. Mettez en évidence **Effacer la liste**.
4. Appuyez sur **ENTRER**.
5. Tapez **O** (pour oui) ou **N** (pour non).

Sélection d'un jeu et d'un niveau de difficulté

1. Appuyez sur **JEUX** (jaune).
2. Pour modifier la difficulté des jeux, appuyez d'abord sur **ENTRER** pour sélectionner **Options des jeux**, mettez en évidence un niveau de difficulté, puis appuyez sur **ENTRER**.
3. Pour sélectionner un jeu à jouer, mettez-le en évidence, puis appuyez sur **ENTRER**.

► **Jouer aux jeux**

Vous pouvez utiliser ces touches durant tous les jeux :

MAJ + **(↵)** : Permet d'obtenir un conseil durant une partie.

(↵) : Révèle les réponses d'une partie.

AIDE : Affiche un message d'aide.

ARR : Retourne au menu des jeux.

ESPACE : Permet de faire une nouvelle partie.

Le Pendu

Le Pendu affiche un mot mystère, et vous invite à le deviner, lettre par lettre. Chaque lettre correcte s'affiche à tous les endroits où elle doit apparaître. Chaque mauvaise lettre fait apparaître une autre partie du bonhomme. Vous avez perdu quand le bonhomme apparaît en entier.

Pour un indice, maintenez la touche **MAJ** enfoncée et appuyez sur **(↵)**. Pour voir la bonne réponse, appuyez sur **(↵)**.

Une fois le mot mystère apparu, vous pouvez le rechercher en appuyant sur **ENTRER**. Appuyez sur **ARR** pour retourner au jeu. Pour faire une autre partie, appuyez sur **ESPACE**.

Anagrammes Personnelles

Anagrammes Personnelles vous invite à trouver le plus long mot possible pouvant exister à partir d'une série de lettres. Vous n'êtes pas obligé(e) d'utiliser toutes les lettres, cependant une lettre ne peut être utilisée qu'autant

de fois qu'elle apparaît dans la série. Tapez d'abord le mot ou les lettres que vous désirez utiliser, puis appuyez sur **ENTRER**. Tapez ensuite une possibilité de mot et appuyez sur **ENTRER**. Maintenez la touche **MAJ** enfoncée et appuyez sur **(↵)** pour mélanger les lettres. Appuyez sur **(↵)** pour sortir du jeu et voir les réponses.

Pour rechercher le mot que vous avez deviné, appuyez sur **ENTRER** pour activer la mise en évidence, puis appuyez à nouveau sur **ENTRER** pour voir l'article. Appuyez sur **ARR** pour retourner aux Anagrammes Personnelles. Pour faire une nouvelle partie, appuyez sur **ESPACE**.

Lettramat

Dans Lettramat, vous devez mettre les lettres dans l'ordre pour former un mot. Le nombre de mots pouvant être formés apparaît à droite des lettres. Tapez le mot deviné et appuyez sur **ENTRER**. Pour mélanger les lettres, maintenez la

touche MAJ enfoncée et appuyez sur **[Y]**. Appuyez sur **[Y]** pour sortir du jeu et voir les réponses.

Quand la partie est terminée, utilisez les touches à flèches afin de mettre un mot en évidence, puis appuyez sur **ENTRER** pour voir son article dans le dictionnaire des synonymes. Appuyez sur **ARR** pour retourner à Lettramot.

Appuyez sur **ESPACE** pour faire une autre partie. Pour sortir de Lettramot et retourner au menu des Jeux, appuyez sur **ARR**. Pour retourner à l'écran Entrez un mot, appuyez sur **ESPACE**.

Cartes Éclair

Vous pouvez améliorer votre vocabulaire en jouant au jeu des Cartes Éclair.

Lorsque vous voyez un mot que vous ne connaissez pas, appuyez sur **ENTRER** pour le rechercher. Appuyez sur **ARR** pour retourner au jeu. Pour voir un autre mot, appuyez sur **ESPACE**.

Envoi d'un mot d'un livre à l'autre

Votre dictionnaire BOOKMAN peut envoyer des mots dans un autre livre BOOKMAN et, de même, peut recevoir des mots de cet autre livre.

Pour envoyer un mot, il faut d'abord installer une carte dans le BOOKMAN, puis s'assurer que la carte a la capacité d'envoyer ou de recevoir des mots. Pour déterminer si la carte possède cette capacité, il faut lire le mode d'emploi qui l'accompagne.

1. Mettez en évidence un mot du livre.

Pour mettre en évidence un mot faisant partie d'un texte, appuyez sur **ENTRER**, puis utilisez les touches à flèches.

2. Maintenez la touche **[E]** enfoncée et appuyez sur **CARTE**.

3. Mettez l'autre livre en évidence.

Le mot qui a été mis en évidence apparaît dans l'autre livre.

4. Appuyez sur **ENTRER**.

5. Appuyez sur **ENTRER** pour chercher le mot.

Remise à zéro du BOOKMAN

Si le clavier du BOOKMAN ne répond plus aux commandes, ou si l'écran fonctionne mal, appuyez d'abord sur **EFFAC**, puis sur **ON/OFF** deux fois. Si rien ne se produit, suivez les étapes indiquées ci-dessous pour remettre l'appareil à zéro.

Attention : En appuyant un peu trop fort sur le bouton de remise à zéro, vous risquez d'endommager définitivement le BOOKMAN. La remise à zéro a également pour effet d'effacer les paramètres et les données préalablement saisis dans le livre incorporé et dans les cartes installées.

1. Maintenez la touche **EFFAC** enfoncée et appuyez sur **ON/OFF**.

Si rien ne se produit, passez à l'étape 2.

2. À l'aide d'un trombone, appuyez très légèrement sur le bouton de remise à zéro du BOOKMAN.

On trouve ce bouton encastré dans un trou gros comme une tête d'épingle, à l'arrière du BOOKMAN, près du couvercle à piles ou près de la fente à carte.

Droits d'auteur et brevets

BOOKMAN® modèle TFR-440

- piles : 2 piles CR2032 au lithium, 3 volts
- dimensions : 12 x 8,3 x 1,4 cm
- poids : 113,40 g sans les piles

© 1995 Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, N.J. 08018-4907 USA. Tous droits réservés.

© 1995 Dictionnaires Le Robert. Tous droits réservés.

BOOKMAN est une marque commerciale appartenant à Franklin.

Notice FCC : L'appareil est conforme aux limites fixées pour les calculateurs de Catégorie B, conformément aux dépositions de la Sous-Section B, Section 15 de la réglementation FCC. Le fonctionnement de l'appareil est soumis aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit causer aucune interférence nuisible; et (2) cet appareil doit pouvoir tolérer toutes les interférences reçues, y compris celles qui pourraient provoquer un fonctionnement inadéquat.

Brevets U.S. 4,400,811; 4,830,618; 4,801,775; 4,962,161; 5,007,019; 5,113,340; 5,153,631; 5,203,708; 5,216,536; 5,229,936; 5,249,965; 5,295,070; 5,321,609; 5,333,313; 5,396,606.
Brevets allemands M9409743.7, M9409744.5, U.K. REG. DES. 2040863.

Brevet européen 0 136 379. BREVETS EN INSTANCE. ISBN 1-56712-332-5.

Garantie limitée

Cette machine, hormis les piles, est garantie par Franklin pour une période d'un an à compter de la date d'achat. Elle sera réparée ou remplacée gratuitement (au gré de Franklin) dans le cas de défaut matériel ou de fabrication.

Les machines sous garantie devront être retournées avec la preuve d'achat et la description du problème au vendeur d'origine, faute de quoi les réparations seront facturées.

La Garantie et le remède décrits ci-dessus constituent le remède exclusif de l'acheteur final et de l'utilisateur final, en ce qui concerne la fabrication, la vente, ou l'utilisation de ce produit, et tiennent lieu de toutes autres garanties ou remèdes, par écrit ou par oral, formels ou implicites. Aucun revendeur, représentant ou employé de Franklin n'est autorisé à céder de garantie supplémentaire à cet égard, ou à procéder à toute modification ou prorogation de cette Garantie formelle.

Franklin ne sera pas responsable de dommages-intérêts particuliers,

secondaires ou conséquents, résultant de la violation de toute garantie formelle ou implicite, ou se rapportant à la fabrication, la vente, ou l'utilisation de ce produit selon toute théorie juridique. Ces dommages-intérêts comprendront, mais ne seront pas limités à: manque à gagner, dégâts matériels, ou dégâts pour préjudices individuels (uniquement pour autant que la loi le permet). Sauf contraire à la loi en vigueur, la responsabilité de Franklin ne dépassera en aucun cas le prix payé pour le produit.

Le fonctionnement de cette machine peut être perturbé par des décharges électrostatiques. Pour revenir à une utilisation normale, appuyer sur ou remettre, voire remplacer les piles.

Limited Warranty (U.S. only)

FRANKLIN warrants to you that the BOOKMAN PRODUCT will be free from defects in materials and workmanship for one year from purchase. In the case of such a defect in your BOOKMAN PRODUCT, FRANKLIN will repair or replace it without charge on return, with purchase receipt, to the dealer from which you made your purchase or Franklin Electronic Publishers, Inc., One Franklin Plaza, Burlington, New Jersey 08016-1907, within one year of purchase. Alternatively, FRANKLIN may, at its option, refund your purchase price.

Data contained in the BOOKMAN PRODUCT may be provided under license to FRANKLIN. FRANKLIN makes no warranty with respect to the accuracy of data in the BOOKMAN PRODUCT. No warranty is made that the BOOKMAN PRODUCT will run uninterrupted or error free. You assume all risk of any damage or loss from your use of the BOOKMAN PRODUCT.

This warranty does not apply if, in the sole discretion of FRANKLIN, the BOOKMAN PRODUCT has been tampered with, damaged by accident, abused, misused, or misapplication, or as a result of service or modification by any party, including any dealer, other than FRANKLIN. This warranty applies only to products manufactured by or for FRANKLIN. Batteries, corrosion, or battery contacts and any damage caused by batteries are not covered by this warranty. NO FRANKLIN DEALER, AGENT, OR EMPLOYEE IS AUTHORIZED TO MAKE ANY ADDITIONAL WARRANTY IN THIS REGARD OR TO MAKE ANY MODIFICATION OR EXTENSION OF THIS EXPRESS WARRANTY.

THE FOREGOING WARRANTY IS EXCLUSIVE AND IS, IN LIEU OF ALL OTHER EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, WRITTEN OR ORAL, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. YOUR SOLE AND EXCLUSIVE REMEDY SHALL BE FRANKLIN'S OBLIGATION TO REPLACE OR REFUND AS SET FORTH ABOVE IN THIS WARRANTY. Some States do not allow the exclusion of implied warranties, or limitations on how long a warranty lasts. This warranty gives you specific rights; you may also have additional rights which vary from State to State. This warranty shall not be applicable to the extent that enforcement of any provision may be prohibited by applicable law.

FRANKLIN SHALL IN NO EVENT BE LIABLE TO YOU OR TO ANY OTHER PERSON FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY OTHER INDIRECT LOSS OR DAMAGE, ARISING OUT OF YOUR PURCHASE, THE MANUFACTURE OR SALE OF THE BOOKMAN PRODUCT, THIS LICENSE, OR ANY OBLIGATION RESULTING THEREFROM OR THE USE OR PERFORMANCE OF THE BOOKMAN PRODUCT UNDER ANY LEGAL THEORY, WHETHER BREACH OF CONTRACT, TORT, STRICT LIABILITY OR ANY OTHER CAUSE OF ACTION OR PROCEEDING, WHICH DAMAGES SHALL INCLUDE, BUT NOT BE LIMITED TO, LOST PROFITS, DAMAGES TO PROPERTY, OR PERSONAL INJURY (BUT ONLY TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW). FRANKLIN'S ENTIRE LIABILITY FOR ANY CLAIM OR LOSS, DAMAGE, OR EXPENSE FROM ANY SUCH CAUSE SHALL IN NO EVENT EXCEED THE PRICE PAID FOR THE BOOKMAN PRODUCT. THIS CLAUSE SHALL SURVIVE FAILURE OF AN EXCLUSIVE REMEDY. This license and warranty is governed by the laws of the United States and the State of New Jersey.

FPB-28046-00
P/N 7201277

Printed in Thailand
Rev. A