

es

OBJETIVO:

¡Observa, recuerda, repite!

LA UNIDAD

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES:
Reemplaza las pilas de demostración por pilas alcalinas. Se requiere un destornillador en cruz (no incluido) para colocar las pilas.
• Presiona  para **ENCENDER** el juego.
• Con el juego encendido, presiona  para seleccionar el **VOLUME** (alto, medio, bajo, mudo).
• Mantén presionado  para ver la **MÁXIMA PUNTUACIÓN**.
• La unidad se apagará tras 15 segundos de inactividad.

EI JUEGO

1. Presiona la luz verde intermitente para empezar a jugar.

2. Se iluminará un color. Repite la secuencia presionando el mismo color.

3. La unidad añadirá otro color a la secuencia. Repite la secuencia correctamente y se añadirá una luz nueva al final.

4. Cuando no completes correctamente una secuencia, la unidad emitirá un sonido de fallo y mostrará tu puntuación.



PUNTUACIÓN

CUANDO VEAS

HAS GANADO

Todas las luces encendidas

10 puntos

La luz verde encendida

1 punto

CÓMO GANAR

¡Completa la secuencia más larga y supera la puntuación más alta!

NOTA: Si la unidad no funciona correctamente, cambia las pilas. También puedes presionar el botón de reinicio situado en la parte trasera de la unidad (usa un clip de papel si fuera necesario). Ten en cuenta que la máxima puntuación se borrará cuando cambies las pilas o presiones el botón de reinicio.

pt

OBJETIVO:

Observar, memorizar, repetir!

A UNIDADE

AO JOGAR PELA PRIMEIRA VEZ:
Substituir as pilhas de demonstração por pilhas alcalinas. Utilize uma chave Phillips (não incluída).
• Pressionar  para **LIGAR**.
• Depois de ligar, pressionar  para ajustar o **VOLUME** (alto, normal, baixo, mudo).
• Pressionar e segurar  para ver o **RECORDE**.
• A unidade desliga com 15 segundos de inatividade.

JOGAR

1. Pressionar a luz verde para iniciar.

2. Uma cor vai piscar. Pressionar a cor para repetir a sequência.

3. A unidade adicionará outra cor. Repetir a sequência para receber outra cor e assim sucessivamente.

4. Se o jogador não realizar a sequência corretamente, a unidade emitirá um som de derrota e mostrará o recorde do jogador.



PONTUAÇÃO

SINAL VISUAL

PONTOS RECEBIDOS

Todas as luzes piscam

10 pontos

Luz verde pisca

1 ponto

COMO VENCER

Completar a sequência mais longa para ter o maior recorde.

NOTA: Se o jogo não estiver funcionando corretamente, as pilhas devem ser trocadas ou o aparelho deve ser reiniciado. O botão de reinício fica próximo ao compartimento de pilhas (se necessário, usar um clipe de papel). A pontuação mais alta será apagada quando as pilhas são substituídas ou quando o aparelho é reiniciado.

it

OBIETTIVO DEL GIOCO:

Guardare, ricordare, ripetere!

IL MODULO

LA PRIMA VOLTA CHE SI GIOCA:
sostituire le batterie dimostrative con batterie alcaline. Utilizzare un cacciavite a croce (non incluso).
• Premere  per **ACCENDERE**.
• Con il modulo acceso, premere  per regolare il **VOLUME** (alto, medio, basso, silenzioso).
• Tenere premuto  per leggere il **PUNTEGGIO RECORD**.
• Il modulo si spegne dopo 15 secondi d'inattività.

SI GIOCA!

1. Premere la luce verde lampeggiante per iniziare a giocare.

2. Lampeggerà un colore. Premere quel colore per ripetere la sequenza.

3. Il modulo aggiungerà un altro colore alla sequenza. Ripetere la sequenza per aggiungere un altro colore e così via.

4. Quando non si riesce a completare una sequenza, il modulo suona e visualizza il punteggio raggiunto.



PUNTEGGIO

CON

SI GUADAGNANO

Tutte le luci lampeggianti

10 punti

La luce verde lampeggiante

1 punto

PER VINCERE

Portare a termine una sequenza più lunga della precedente per ottenere il nuovo punteggio record!

NOTA: se il modulo non funzionasse correttamente, provare a sostituire le batterie o a spingere dentro il bottoncino di reset sul retro (aiutarsi con una graffetta se necessario). Alla sostituzione delle batterie, il punteggio record andrà perso.

nl

DE BEDOELING:

Kijken, onthouden, herhalen!

DE UNIT

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT:
Vervang de demobatterijen door alkalinebatterijen. Gebruik een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen).
• Druk op  om hem **AAN** te zetten.
• Als hij aan staat, druk je op  om het **VOLUME** aan te passen (luid, gemiddeld, zacht, uit).
• Houd  ingedrukt om de **HIGHSCORE** te zien.
• Na 15 seconden inactiviteit gaat de unit uit.

SPELEN

1. Druk op het groene knipperende licht om te beginnen.

2. Er licht een kleur op. Druk op die kleur.

3. De unit voegt er een kleur aan toe. Herhaal de reeks en laat de unit nog een kleur toevoegen, enzovoort.

4. Als je een reeks niet correct voltooit, laat de unit een foutgeluid horen en laat hij je score zien.



SCORE

ALS...

HEB JE...

Alle lichten knipperen

10 punten verdiend

Het groene licht knippert

1 punt verdiend

ZÓ WIN JE!

Voltooi de langste reeks voor een nieuwe highscore!

OPMERKING: Als de unit niet goed werkt, probeer dan de batterijen te vervangen of de resetknop aan de achterkant in te duwen (gebruik zo nodig een paperclip). Je verliest de highscore als je de batterijen vervangt of de unit reset.

sv

MÅL:

Titta, kom ihåg, upprepa!

SPELET

FÖRSTA GÅNGEN DU SPELAR:
Byt ut demobatterierna mot alkaliska batterier. Använd en stjärnskruvmejsel (medföljer ej).
• Tryck på  för att slå **PÅ**.
• När spelet är på, tryck på  för att justera **VOLYMEN** (hög, medelhög, låg, ljud av).
• Tryck och håll  för att visa **REKORDET**.
• Spelet stängs av när det inte har använts på 15 sekunder.

SPELA

1. Tryck på den blinkande gröna lampan för att börja.

2. En färg blinkar. Tryck på den färgen för att upprepa sekvensen.

3. Spelet lägger till ytterligare en färg i sekvensen. Upprepa sekvensen för att lägga till ytterligare en färg, och så vidare.

4. Om du inte lyckas upprepa en sekvens korrekt kommer spelet att spela upp ett felljud och visa dina poäng.



POÄNG

NÄR DU SER

FÅR DU

Alla lamporna blinka

10 poäng

En grön lampa blinka

1 poäng

VINN

Upprepa den längsta sekvensen för att skapa ett nytt rekord!

OBS! Om spelet inte fungerar som det ska, prova att byta batterierna eller trycka in återställningsknappen på baksidan (använd ett gem om det behövs). Rekordet försvinner när batterierna byts eller spelet återställs.

da

FORMÅL:

Observer, husk, gentag!

ENHEDEN

FØRSTE GANG DU SPILLER:
Udskift demobatterierne med alkaliske batterier. Brug en stjerneskruetrækker (medfølger ikke).
• Tryk på  for at **TÆNDE**.
• Mens tændt trykkes der på  for at justere **LYDSTYRKEN** (høj, mellem, stille, tavs).
• Tryk, og hold  nede for at se **TOPSCOREN**.
• Enheden slukker efter 15 sekunder uden aktivitet.

SPIL

1. Tryk på den blinkende grønne lampe for at starte.

2. En farve blinker. Tryk på den farve for at gentage sekvensen.

3. Enheden tilføjer endnu en farve til sekvensen. Gentag den sekvens for at få endnu en farve tilføjet osv.

4. Når du ikke fuldfører en sekvens korrekt, spiller enheden en fejllyd og viser din score.



POINT

NÅR DU SER

HAR DU OPTJENT

Alle lamper blinke

10 point

Den grønne lampe blinke

1 point

SÅDAN VINDER DU

Fuldfør den længste sekvens for at opnå den nye topscore!

BEMÆRK: Prøv at udskifte batterierne eller at trykke nulstillingsknappen på bagsiden ind (brug om nødvendigt en papirklip), hvis enheden ikke fungerer, som den skal. Topscoren går tabt, når du udskifter batterierne eller nulstiller enheden.

no

MÅL:

Se, husk, gjenta!

ENHETEN

FØRSTE GANG DERE SPILLER:
Bytt ut demonstrasjonsbatteriene med alkaliske batterier. Bruk en stjerneskrutrekker (ikke inkludert).
• Trykk på  for å slå **PÅ**.
• Mens enheten er på, trykk på  for å justere **VOLUMET** (høyt, middels, lavt, dempet).
• Trykk og hold inne  for å se **TOPPSCOREN**.
• Enheten slår seg av etter 15 sekunder uten aktivitet.

LEK

1. Trykk på det blinkende grønne lyset for å begynne.

2. En farge blinker. Trykk på den fargen for å gjenta sekvensen.

3. Enheten legger til en ny farge i sekvensen. Gjenta sekvensen for å få enda en farge lagt til osv.

4. Når du ikke klarer å fullføre sekvensen, spiller enheten av en lyd som indikerer at du mislyktes, og viser poengsummen din.



POENGTELLING

NÅR DU SER

HAR DU FÅTT

alle lysene blinke

10 poeng

det grønne lyset blinke

1 poeng

VINNE

Fullfør den lengste sekvensen for å få den nye toppscoren!

MERK: Hvis enheten ikke fungerer ordentlig, prøv å skifte batteriene eller trykke inn tilbakestillingsknappen på baksiden (bruk en binders om nødvendig). Toppscoren forsvinner når du skifter batteriene eller tilbakestiller enheten.

fi

TAVOITE:

Katso, muista, toista!

YKSIKKÖ

ENSIMMÄISELLÄ PELIKERRALLA:
Vaihda esittelyparistot alkaliparistoihin. Käytä ristipääruuvimeisseliä (ei sisälly pakkaukseen).
• Paina  **KÄYNNISTÄÄKSESI PELIN**.
• Kun peli on päällä, paina  säätääksesi **ÄÄNENVOIMAKKUUTTA** (kovaääninen, keskitasoinen, hiljainen, mykistetty).
• Paina pohjassa  nähdäksesi **PARHAAT PISTEET**.
• Yksikkö sammuu 15 sekunnin käyttämättömyyden jälkeen.

PELAAMINEN

1. Aloita painamalla vilkkuvaa vihreää valoa.

2. Väri vilkkuu. Paina kyseistä väriä ja toista sarja järjestyksessä.

3. Yksikkö lisää toisen värin sarjaan. Toista sarja järjestyksessä, niin siihen lisätään toinen väri. Peli lisää aina lisävärin sarjaan.

4. Kun et paina sarjan värejä oikeassa järjestyksessä, yksikkö toistaa epäonnistumisäänäen ja näyttää pistemääräsi.



PISTEYTYS

KUN NÄET

OLET SAANUT

Kaikkien valojen vilkkuvan

10 pistettä

Vihreän valon vilkkuvan

1 pisteen

VOITTO

Toista muita pidempi sarja oikeassa järjestyksessä, niin saat uudet huippupisteet!

HUOMAUTUS: Jos yksikkö ei toimi kunnolla, vaihda sen paristot tai paina yksikön takana olevaa nollauspainiketta (käytä tarvittaessa paperiliitintä). Huippupisteet katoavat, kun paristot vaihdetaan tai yksikkö nollataan.

The icons are arranged in a 6x4 grid. The first row shows a battery, a battery pack, a Simon game, and a Simon game being played. The second row shows a battery symbol, a battery symbol with a plus sign, a battery symbol with a plus sign, and a battery symbol with a plus sign. The third row shows a battery symbol, a battery symbol with a plus sign, a battery symbol with a plus sign, and a battery symbol with a plus sign. The fourth row shows a battery symbol, a battery symbol with a plus sign, a battery symbol with a plus sign, and a battery symbol with a plus sign. The fifth row shows a battery symbol, a battery symbol with a plus sign, a battery symbol with a plus sign, and a battery symbol with a plus sign. The sixth row shows a battery symbol, a battery symbol with a plus sign, a battery symbol with a plus sign, and a battery symbol with a plus sign.

(en) HOW TO HOLD	(no) HOLD SLIK	(bg) КАК СЕ ДЪРЖИ
(fr) COMMENT TENIR LE JEU	(fi) OIKEA OTE	(hr) KAKO DRŽATI
(de) SO HÄLTST DU DAS SPIEL	(el) ΤΡΟΠΟΣ ΚΡΑΤΗΣΗΣ	(it) KAIP LAIKYTI
	(pl) JAK TRZYMAĆ	(sl) KAKO DRŽATI
(es) CÓMO SOSTENER		(uk) ЯК ТРИМАТИ
(pt) COMO SEGURAR	(hu) HOGYAN KELL TARTANI	(et) KUIDAS HOIDA
(it) IMPUGNATURA CORRETTA	(tr) NASIL TUTULUR?	(lv) PAREIZS SATVĒRĪENS
(nl) ZO HOU JE HEM VAST	(cs) ZPŮSOB DRŽENÍ	(ar) كيف تمسك الوحدة
(sv) HÅLL SÅ HÄR	(sk) AKO PLATÍŤ	
(da) SÅDAN HOLDER DU	(ro) ȚINE JOCLU AȘA	
ENHEDEN	(ru) КАК ДЕРЖАТЬ	

el

ΣΤΟΧΟΣ:

Παρακολούθησε, θυμήσου, επανέλαβε!

Η ΜΟΝΑΔΑ

ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΙΞΕΤΕ:
Αντικαταστήστε τις δοκιμαστικές μπαταρίες με αλκαλικές μπαταρίες. Χρησιμοποιήστε ένα κατσαβίδι Phillips/σταυροκατασβίδιο (δεν περιλαμβάνεται).

- Πατήστε το  για **ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ**.
- Όσο είναι ενεργοποιημένο, πατήστε το  για προσαρμογή της **ΕΝΤΑΣΗΣ** (δυνατά, μεσαίο, σιγά, σίγαση).
- Πατήστε και κρατήστε πατημένο το  για να δείτε την **ΥΨΗΛΟΤΕΡΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ**.
- Η μονάδα απενεργοποιείται μετά από 15 δευτερόλεπτα αδράνειας.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1

2

3

4

1. Πατήστε το πράσινο φωτάκι που αναβοσβήνει για να ξεκινήσετε.

2. Θα αναβοσβήσει ένα χρώμα. Πατήστε αυτό το χρώμα για να επαναλάβετε την ακολουθία.

3. Η μονάδα θα προσθέσει ένα άλλο χρώμα στην ακολουθία. Επαναλάβετε την ακολουθία για να προστεθεί ένα ακόμη χρώμα, και ούτω καθεξής.

4. Όταν δεν ολοκληρώνετε μια ακολουθία με επιτυχία, η μονάδα θα αναπαράγει έναν ήχο αποτυχίας και θα προβάλει τη βαθμολογία σας.



ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ

ΟΤΑΝ ΔΕΙΤΕ

ΕΧΕΤΕ ΚΕΡΑΙΣΕΙ

Όλες τις λυχνίες να αναβοσβήνουν

10 βαθμούς

Την πράσινη λυχνία να αναβοσβήνει

1 βαθμό

ΝΙΚΗΤΗΣ

Ολοκλήρωσε την πιο μεγάλη ακολουθία για να λάβεις τη νέα υψηλότερη βαθμολογία!

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν η μονάδα δεν λειτουργεί σωστά, δοκιμάστε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες ή να πατήσετε το κουμπί επαναφοράς στο πίσω μέρος (αν χρειάζεται, χρησιμοποιήστε έναν συνδετήρα). Η υψηλότερη βαθμολογία θα χαθεί όταν αντικαθιστάτε τις μπαταρίες τις μπαταρίες ή κάνετε επαναφορά.

pl

CEL GRY:

Obserwuj, zapamiętaj, powtarzaj!

URZĄDZENIE

GDY GRASZ PO RAZ PIERWSZY:
Wymień baterie służące do prezentacji na baterie alkaliczne. Użyj śrubokręta krzyżakowego (brak w zestawie).

- Naciśnij , aby **WŁĄCZYĆ**.
- Po włączeniu naciśnij , by wyregulować **GŁOŚNOŚĆ** (głośno, średnio, cicho, wyciszenie).
- Naciśnij i przytrzymaj , by zobaczyć **NAJLEPSZY WYNIK**.
- Urządzenie wyłącza się po 15 sekundach braku aktywności.

ZABAWA

1

2

3

4

1. Naciśnij migające zielone światło, by rozpocząć.

2. Jeden z kolorów zamiga. Naciśnij ten kolor, by powtórzyć sekwencję.

3. Urządzenie doda kolejny kolor do sekwencji. Powtórz nową sekwencję, by dodać jeszcze jeden kolor itd.

4. Jeśli nie uda Ci się poprawnie powtórzyć sekwencji, urządzenie odtworzy dźwięk przegranej i wyświetli wynik.



WYNIK

GDY ZOBACZYSZ

OTRZYMASZ

Migające wszystkie światła

10 punktów

Migające światło zielone

1 punkt

WYGRANA

Powtórz jak najdłuższą sekwencję, by uzyskać nowy rekord!

UWAGA: Jeśli urządzenie nie działa poprawnie, spróbuj wymienić baterie lub nacisnąć przycisk resetowania z tyłu (w razie potrzeby użyj spinacza do papieru). Wymiana baterii lub zresetowanie spowoduje utratę najlepszego wyniku.

hu

A FELADAT:

Figyeli, jegyezd meg, ismételd!

AZ EGYSEG

AZ ELSŐ JÁTÉKNÁL: Cseréld ki a próbalemekeket alkáli elemekre. Használj Phillips/csilagfejű csavarhúzó! (nincs a csomagban).

- Nyomd meg a  gombot a **BÉKAPCSOLÁSHOZ**.
- Bekapcsolt állapotban a  gombbal lehet beállítani a **HANGERŐT** (hangos, közepes, csendes, néma).
- A **REKORD** megtekintéséhez tartsd nyomva a  gombot.
- Az egység 15 másodperc tétlenség után kikapcsol.

A JÁTÉK

1

2

3

4

1. Nyomd meg a villogó zöld gombot az indításhoz.

2. Felvillan az egyik szín. Nyomd meg ezt a színt a sorozat megismétléséhez.

3. Az egység hozzáad egy újabb színt a sorozathoz. Ismételd meg a sorozatot, és az ismét egy újabb színnel fog bővülni, és így tovább.

4. Ha nem sikerült megismételned a sorozatot, az egység egy hibajelző hangot szólaltat meg, és megjeleníti a pontszámodat.



PONTSZERZÉS

HA EZT LÁTOD

ENNYI PONTOT KAPTÁL

Minden fény villog

10 pont

A zöld fény villog

1 pont

GYŐZELEM

Állíts be új rekordot a leghosszabb sorozat megismétlésével!

MEGJEGYZÉS: Ha az egység nem működik megfelelően, cseréld le az elemeket, vagy nyomd meg (egy gemkapocs segítségével) a hátoldalon található visszaállítás gombot. Az elemcsere és a visszaállítás esetén a rekord törlődik.

tr

OYUNUN AMACI:

İzle, hatırla, tekrarla!

ÜNİTE OYUNU

İLK KEZ OYNARKEN: Ürünle birlikte gelen demo pilleri alkanin pillerle değiştirin. Yıldız tornavida kullanın (dahil değildir).

- Açmak için  **DÜĞMESİNE BASIN**.
- Açık olduğunda **SES SEVİYESİNİ** (yüksek, orta, düşük, sessiz) ayarlamak için .
- **EN YÜKSEK PUANI** görmek için .
- Ünite, 15 saniyelik hareketsizliğin ardından kapanır.

OYNAMA

1

2

3

4

1. Başlamak için yanıp sönen yeşil ışığa basın.

2. Bir renk yanıp sönecektir. Sırayı tekrarlamak için bu renge basın.

3. Ünite, sıraya başka bir renk ekleyecektir. Eklenen başka bir rengi almak için sırayı tekrarlayın.

4. Bir sırayı başarıyla tamamlayamazsanız ünite bir hata sesi verecek ve puanınızı gösterecektir.



PUANLAMA

ŞUNLARI GÖRDÜĞÜNÜZDE

SKORUNUZ

Tüm ışıkların yanıp sönməsi

10 puan

Yeşil ışığın yanıp sönməsi

1 puan

KAZANMA

Yeni en yüksek puanı kazanmak için en uzun sırayı tamamlayın!

NOT: Ünite düzgün şekilde çalışmıyorsa pilleri değiştirmeyi veya arka taraftaki sıfırlama butonuna basmayı deneyin (gerekirse bir aış kullanın). Pilleri değiştirdiğinizde veya üniteyi sıfırladığınızda en yüksek puan silinir.

cs

CÍL:

Sledujte, zapamatujte si, opakujte!

HERNÍ JEDNOTKA

PRVNÍ HRA: Baterie pro demo režim nahradte alkalickými. Použijte křížový šroubovák nebo šroubovák s křížovou hlavou (není součástí balení).

- **ZAPNUTÍ** proveďte stisknutím tlačítka .
- Nastavení **HLASITOSTI** (vysoká, střední, nízká, ztlumení) lze provést u zapnuté jednotky stisknutím tlačítka .
- Podržení stisknutého tlačítka  uvidíte **NEJVYŠŠÍ SKÓRE**.
- Po 15 sekundách nečinnosti se herní jednotka vypne.

HRA

1

2

3

4

1. Hru spustíte stisknutím blikačícího zeleného světla.

2. Začne blikat barva. Tu barvu stiskněte, aby se sekvence opakovala.

3. Herní jednotka přidá do sekvence další barvu. Opakujte sekvenční, abyste dostali přidanou další barvu a tak dále.

4. Když sekvenční úspěšně nedokončíte, jednotka zahraje tón neúspěchu a zobrazí vaše skóre.



BODOVÁNÍ

KDYŽ VIDÍTE

ZÍSKALI JSTE

Všetchna světla blikají

10 bodů

Bliká zelené světlo

1 bod

VÝHRA

Dokončete nejdelší sekvenční a získáte nové nejvyšší skóre!

POZNÁMKA: Pokud jednotka nefunguje správně, zkuste vyměnit baterie nebo na zadní straně zatlačit na tlačítko obnovení (v případě potřeby použijte kancelářskou sponku). Po výměně baterií nebo obnovení bude informace o nejvyšším skóre ztracena.

sk

PREDMET:

Sledovať, zapamätať si a zopakovať!

JEDNOTKA

PRI PRVOM PREHRÁVANÍ: Pomocou skrutkovača s križovou hlavou Phillips (nie je súčasťou balenia) vymeňte demonštračné batérie za alkalické batérie.

- **ZAPNITE** stlačením .
- Po zapnutí stlačte  a nastavte **HLASITOSŤ** (hlasno, stredne, ticho, stlmiť).
- Stlačením a podržaním tlačidla  si pozrite tabuľku **VYSOKÉ SKÓRE**.
- Zariadenie sa vypne po 15 sekundách nečinnosti.

PREHRAŤ

1

2

3

4

1. Spustíte stlačením blikajúcej zelenej kontrolky.

2. Blikat' bude farba. Stlačte túto farbu a postupnosť zopakujte.

3. Zariadenie pridá do postupnosti ďalšiu farbu. Opakovaním tejto postupnosti získate ďalšiu pridanú farbu a tak ďalej.

4. Keď postupnosť vykonáte neúspešne, zariadenie prehrá zvuk zlyhania a zobrazí vaše skóre.



SKÓRE

KEĎ UVIDÍTE

ZAROBILI STE

Všetky kontrolky blikajú

10 bodov

Bliká zelená kontrolka

1 bod

VÝHRA

Ak chcete získať nové vysoké skóre, dokončite najdlhšiu postupnosť!

POZNÁMKA: Ak zariadenie nefunguje správne, skúste vymeniť batérie alebo stlačiť tlačidlo resetovania na zadnej strane (ak je to potrebné, použite kancelársku sponu). Po výmene batérií alebo resetovaní sa stratí vysoké skóre.

ro

OBIECTIV:

Urmărește, reține, repetă!

UNITATEA

PRIMA DATĂ CÂND JOCI: înlocuiește bateriile demonstrative cu baterii alcaline. Folosește o șurubelniță Phillips (nu este inclusă).

- Apasă  pentru a **PORNI JOCLUL**.
- În timp ce este pornit, apasă  pentru a regla **VOLUMUL** (tare, mediu, silențios, sunet oprit).
- Apasă lung  pentru a vedea **CEL MAI BUN PUNCTAJ**.
- Unitatea se oprește după 15 secunde de inactivitate.

MODUL DE JOC

1

2

3

4

1. Apasă pe lumina verde intermitentă pentru a începe.

2. O culoare va clipi. Apasă pe culoarea respectivă pentru a repeta secvența.

3. Unitatea va adăuga o altă culoare la secvență. Repetă secvența pentru a adăuga o altă culoare și așa mai departe.

4. Dacă nu reușești să termini o secvență cu succes, unitatea va genera un sunet de eroare și va afișa punctajul.



PUNCTAJUL

DACĂ

AI CÂȘTIGAT

Toate luminile clipește

10 puncte

Lumina verde clipește

1 punct

VICTORIE

Finalizează cea mai lungă secvență pentru a obține un nou record!

NOTĂ: dacă unitatea nu funcționează corect, încercă să înlocuiești bateriile sau să apeși butonul de resetare din spate (folosește o agrafă dacă este necesar). Cel mai bun punctaj va fi pierdut când înlocuiești bateriile sau când resetezi.

ru

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Смотрите, запоминайте, повторяйте!

УСТРОЙСТВО

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ поменяйте демонстрационные батарейки на щелочные с помощью крестообразной отвертки (в комплект не входит).

- Для включения нажмите **НА** .
- Для регулировки **ГРОМКОСТИ** (громко, средне, тихо, без звука) нажмите на включенном устройстве кнопку .
- Нажмите и удерживайте , чтобы посмотреть **РЕКОРД**.
- Устройство выключается через 15 секунд бездействия.

ИГРА

1

2

3

4

1. Для начала нажмите на мигающую зеленую кнопку.

2. Один из цветов начнет мигать. Нажмите на этот цвет, чтобы повторить последовательность.

3. Устройство добавит в последовательность еще один цвет. Повторите ее, чтобы добавить еще один цвет и т. д.

4. Если вам не удастся успешно завершить последовательность, раздастся сигнал неудачи и отобразится счет.



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

ЕСЛИ

ВЫ ПОЛУЧИЛИ

Мигают все цвета

10 очков

Мигает зеленый цвет

1 очко

ПОБЕДА

Чтобы поставить новый рекорд, выполните самую длинную последовательность!

ПРИМЕЧАНИЕ. Если устройство работает неправильно, попробуйте заменить батарейки или нажать сзади на кнопку сброса (при необходимости воспользуйтесь скрепкой). При замене батареек или сбросе устройства будет удален рекорд.

381x187mm 2 sheets, 4C2S, 2 parallel folds
E93835L00_SIMON_REFRESH_1.indd 3
(folded in half, then in half again), not stapled

FOLD 2

Sheet 2 BACK

FOLD 1

7/26/19 3:47 PM

bg

ЦЕЛ:

Гледай, запомни, повтори!

МОДУЛЪТ

КОГАТО ИГРАЕТЕ ЗА ПЪРВИ ПЪТ: Заменете демонстрационните батерии с алкални. Използвайте отвертка Филипс / кръстата отвертка (не е включена).

- Натиснете  за **ON/ВКЛ.**
- Докато е включен, натиснете , за да нагласите **VOLUME/СИЛА НА ЗВУКА** (силно, нормално, тихо, без звук).
- Натиснете и задръжте , за да видите **HIGH SCORE/МАКСИМАЛЕН РЕЗУЛТАТ**.
- Модулът се изключва след 15 секунди бездействие.

ИГРА

1.

Натиснете мигащата зелена светлина, за да започнете.

2.

Някой цвят ще започне да мига. Натиснете този цвят, за да повторите последователността.

3.

Модулът ще добави друг цвят към последователността. Повторете последователността, за да добавите още един цвят, и т.н.

4.

Когато не завършите дадена последователност успешно, модулът ще издаде звук за неуспех и ще покаже вашия резултат.



РЕЗУЛТАТ

КОГАТО ВИДИТЕ	ПЕЧЕЛИТЕ
Всички светлини мигат	10 точки
Зелената светлина мига	1 точка

ПОБЕДА

Завършете най-дългата последователност, за да постигнете новия най-висок резултат!

ЗАБЕЛЕЖКА: Ако модулът не работи правилно, пробвайте да смените батериите или да натиснете бутона за нулиране на гърба (използвайте кламер, ако е необходимо). Когато смените батериите или нулирате, най-високият резултат ще бъде изгубен.

hr

ЦИЛЈ:

gledajte, pamтите i ponovite!

IGRAČKA

PRILIKOM PRVOG IGRANJA: Zamijenite demonstracijske baterije alkalnim baterijama. Upotrijebite odvijac križnom glavom (nije priložen).

- Pritisnite  за **UKLJUČIVANJE**.
- Dok je igračka uključena, pritisnite , kako biste prilagodili **GLASNOĆU** (glasno, umjereno, tiho, bez zvuka).
- Pritisnite i zadržite pritisnutim  kako biste vidjeli **NAJVIŠI REZULTAT**.
- Igračka se isključuje nakon 15 sekundi neaktivnosti.

IGRA

1.

Pritisnite bljeskajuće zeleno svjetlo za početak igre.

2.

Boja će bljesnuti. Pritisnite tu boju da biste ponovili slijed.

3.

Igračka će dodati novu boju u slijed. Ponovite taj slijed da biste dodali novu boju i tako dalje.

4.

Kada pogriješite u ponavljanju slijeda, igračka se oglašava zvukom neuspjeha i prikazuje vaš rezultat.



BODOVANJE

KADA VIDITE	OSVOJILI STE
Sva svjetla bljeskaju	10 bodova
Zeleno svjetlo bljeska	1 bod

POBJEDA

Osvojite najveći broj bodova pogađanjem najduljeg slijeda!

NAPOMENA: ako igračka ne radi očekivano, pokušajte zamijeniti baterije ili pritisnuti gumb za ponovno postavljanje na pozadini igračke (po potrebi upotrijebite spajalicu za papir). Pri zamjeni baterije ili ponovnom postavljanju igračke gubi se najviši rezultat.

lt

TIKSLAS:

stebėti, įsiminti, pakartoti!

ĮRENGINYS

ŽAIDŽIANT PIRMĄ KARTĄ: demonstracinius maitinimo elementus pakeiskite šarminiais maitinimo elementais. Naudokite kryžminį atsuktuvą (nepriđėtas).

- Paspauskite , kad įjungtumėte.
- Kai įrenginys įjungtas, spauskite , kad sureguliuotumėte **GARSUMĄ** (garsiai, vidutiniškai, tyliai, nutildyti).
- Paspauskite ir palaikykite , kad pamatytumėte **DIDŽIAUSIĄ REZULTATĄ**.
- Jei įrenginys bus neaktyvus, po 15 sekundžių jis išsijungs.

KAIP ŽAISTI

1.

Norėdami pradėti, paspauskite mirksinčią žalią lemputę.

2.

Ims mirksėti spalva. Paspauskite tą spalvą, kad pakartotumėte seką.

3.

Įrenginys prie sekos pridės dar vieną spalvą. Pakartokite šią seką, kad būtų pridėta dar viena spalva ir t. t.

4.

Jei sekos sėkmingai nepakartosite, iš įrenginio pasigirs nesėkmės garsas ir bus parodytas jūsų rezultatas.



TAŠKAI

KAI MATOTE	PELNĖTE
Visos lemputės mirksi	10 taškų
Mirksi žalia lemputė	1 tašką

LAIMĖJIMAS

Įveikite ilgiausią seką ir pasiekite naują rekordą!

PASTABA: Jei įrenginys neveikia tinkamai, pabandykite pakeisti maitinimo elementus arba įspausti galinėje pusėje esantį atkūrimo mygtuką (jei reikia, naudokite sąvaržėlę). Pakeitus maitinimo elementus arba atkūrus geriausias rezultatas dings.

sl

CILJ:

Glej, zapomni si, ponovi!

ENOTA

OB PRVEM IGRANJU: Demo baterije zamenjaj z alkalnimi baterijami. Uporabi križni izvijáč (ni priložen).

- Pritisni  za **VKLOP**.
- Ko je enota vklopljena, pritisni  za nastavitev **GLASNOSTI** (glasno, srednje glasno, tiho, brez zvoka).
- Pridrži  za ogled **NAJBOLJŠEGA REZULTATA**.
- Enota se izklopi po 15 sekundah nedejavnosti.

IGRA

1.

Za začetek pritisni utripajočo zeleno lučko.

2.

Začne utripati barva. Pritisni to barvo, da ponoviš zaporedje.

3.

Enota doda še eno barvo v zaporedje. Ponovi zaporedje, da dodaš še eno barvo in tako naprej.

4.

Ko ti ne uspe uspešno dokončati zaporedja, se enota oglasi z zvokom neuspeha in prikaže tvoj rezultat.



BELEŽENJE

REZULTATA PRIKAZ	REZULTAT
Utripajo vse luči	10 točk
Utripa zelena luč	1 točka

ZMAGA

Nov najboljši rezultat dobiš, če ti uspe ponoviti najdaljše zaporedje!

OPOMBA: Če enota ne deluje pravilno, poskusi zamenjati baterije ali pa pritisniti gumb za ponastavitev na zadnji strani enote (po potrebi uporabi sponko za papir). Ob zamenjavi baterije ali ponastavitvi se najboljši rezultat izbriše.

uk

ЗАВДАННЯ.

Дивіться, запам'ятовуйте й повторюйте!

ІГРОВИЙ ПРИСТРІЙ

ПЕРШЕ ВИКОРИСТАННЯ ГРИ. Замініть пробні батарейки на лужні. Використовуйте хрестоподібну викрутку (не входить у комплект).

- Натисніть кнопку , щоб **УВІМКНУТИ** пристрій.
- Коли ігровий пристрій ввімкнено, натискайте кнопку , щоб регулювати **ГУЧНІСТЬ** (голосно, середня гучність, тихо, без звуку).
- Натисніть та утримуйте кнопку , щоб побачити **РЕКОРД**.
- Пристрій вимикається, якщо не використовується протягом 15 секунд.

ГРА

1.

Щоб почати гру, натисніть на зелений сектор, що білимає.

2.

Ближнє один із кольорів. Натисніть цей колір, щоб повторити послідовність.

3.

Пристрій додасть ще один колір у послідовність. Повторіть послідовність, щоб пристрій додав ще один колір і гра тривала далі.

4.

Коли вам не вдасться правильно повторити послідовність, пролунає звуковий сигнал кінця гри й пристрій відобразить ваш результат.



РЕЗУЛЬТАТ

ЩО ВИ БАЧИТЕ	ВИ ЗАРОБИЛИ
Блимають усі кольори	10 балів
Блимає зелений колір	1 бал

ПЕРЕМОГА

Відтворіть найдовшу послідовність, щоб поставити новий рекорд!

ПРИМІТКА. Якщо пристрій не працює належним чином, спробуйте замінити батарейки або натиснути кнопку скидання на зворотному боці пристрою (за потреби скористайтеся скріпкою). У разі заміни батарейок або скидання відомості про рекордний результат буде втрачено.

et

EESMÄRK

Vaata, jäta meelde, korda!

SEADE

ESIMEST KORDA MÄNGIMISEL. Asendage näidispatareid leelispatareidega. Kasutage ristpeaga kruvikeerajat (ei kuulu komplekti).

- **SISSE** lülitamiseks vajutage nuppu .
- Kui seade on sisse lülitatud, vajutage **HELITUGEVUSE** reguleerimiseks (vali, keskmine, vaikne, vaigistatud) nuppu .
- **TIPPSKOORI** vaatamiseks vajutage ja hoidke all nuppu .
- Kui seadet 15 sekundit ei kasutata, lülitub see välja.

MÄNGIMINE

1.

Alustamiseks vajutage vilkuvat rohelist tuld.

2.

Värv vilgub. Järjestuse kordamiseks vajutage seda värvi.

3.

Seade lisab järjestusse uue värvi. Korrake järjestust, et lisada järgmine värv ja nii edasi.

4.

Kui te kogu järjestust õigesti ei korda, esitab seade nurjumisheli ja näitab teie punktiskoori.



SKOOR

KUI	OLETE SAANUD
Kõik tuled vilguvad	10 punkti
Rohelin tuli vilgub	1 punkti

VÕIT

Uue tippskoori saamiseks korrake õigesti pikimat järjestust!

MÄRKUS. Kui seade ei tööta korralikult, vahetage esmalt patareid või vajutage seadme tagaküljel asuvat lähtetusnuppu (vajaduse korral kasutage abivahendina kirjaklambrit). Patareide vahetamisel ja seadme lähtestamisel tippskoor nullitakse.

lv

MĒRKIS

Skaties, iegaumē, atkārtot!

IERĪCE

PIRMS PIRMĀS SPĒLES: aizvietoj demonstrācijas nolūkā iekļautās baterijas ar sārna baterijām. Izņemto Phillips skrūvgriezi / krustskrūvgriezi (nav iekļauts).

- Nospied , lai **IESLĒGTU**.
- Kad ierīce ir ieslēgta, nospied , lai pielāgotu **SKAĻUMU** (skaļi, vidēji skaļi, klusi, izslēgta skaņa).
- Turī nospiešot , lai skatītu sasniegto **REKORDU**.
- Ierīce izslēdzas pēc 15 sekundēm bezdarbībā.

SPĒLES GAITA

1.

Lai sāktu spēli, nospied zaļo mirgojošo segmentu.

2.

Kāds krāsas segments iemīrģosies. Nospied to!

3.

Ierīce pievienos citu krāsu, veidojot krāsu virkni. Atkārtot virkni un turpini šādi.

4.

Ja izpildīsi virkni neprecīzi, ierīce atskaņos zaudējuma skaņu un parādis tavu rezultātu.



REZULTĀTA

APRĒĶINĀŠANA	TU NOPELNĪJI
Ja mirgo visas gaismas	10 punktus
Mirgo zaļā gaisma	1 punktu

UZVARA

Precīzi atkārtot iespējami garāku krāsu virkni un sasniedz jaunu rekordu!

PIEZĪME: ja ierīce nedarbojas pienācīgi, jānomaina baterijas vai jāiespiež atiestates poga ierīces aizmugurē (ja vajadzīgs, var izmantot papīra strēmeli). Pēc atiestates vai bateriju maiņas informācija par sasniegto rekordu tiek dzēsta.

الهدف:

راقب، وتذكر، وكرر.

الوحدة

عند اللعب لأول مرة: استبدل بطاريات العرض التوضيحي واستخدم بطاريات قلوية. استخدم مفك فيليبس/براس صليبية (غير مضمن).

- اضغط على  لتشغيل.
- أثناء التشغيل، اضغط  لضبط الصوت (مرتفع، متوسط، هادئ، صامت).
- اضغط مع الاستمرار على  لترى النتيجة العالية.
- تتوقف الوحدة عن العمل بعد 15 ثانية من عدم النشاط.

اللعب

1.

اضغط على الضوء الأخضر الوامض للبدء.

2.

سوق يومض أحد الألوان. اضغط هذا اللون لتكرار التسلسل.

3.

سوف تضيف الوحدة لونا آخر للسلسلة. كرر التسلسل لتتم إضافة لون آخر، وهكذا.

4.

عندما لا تستطيع إكمال التسلسل بنجاح، سوف تصدر الوحدة صوتاً يعبر عن الإخفاق، وتقوم بعرض النتيجة الخاصة بك.



حساب النتيجة

عندما ترى	تكون قد حققت
وميض بكل الألوان	10 نقاط
وميض بالضوء الأخضر	نقطة واحدة

الفوز قم

ياكمال أطول تسلسل للحصول على نتيجة عالية جديدة.

ملاحظة: إذا لم تعمل الوحدة بشكل سليم، قم باستبدال البطاريات، أو اضغط على زر إعادة الضبط على الظهر (استخدم مشبك لولوق إذا لزم الأمر). سوف تفقد النتيجة الكلية عندما تقوم باستبدال البطاريات أو إعادة الضبط.