

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 **VOLUMEN** (alto, medio, bajo, mudo).
• Mantén presionado  para ver la **MÁXIMA PUNTUACIÓN**.
• La unidad se apagará tras 15 segundos de inactividad.

EL 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.

FOLD 2

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 **BIETTIVO 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.

FOLD 1

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 fälljud 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!

OB! 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 slå **PÅ**.
• 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 fejlljud 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 papirklipps), 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 stjerneskruttrekker (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. Gentag 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 **ÄÄNVOIMAKKUUTTA** (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 järjestyksessään.
3. Yksikkö lisää toisen värin sarjaan. Toista sarja järjestyksessään, niin siihen lisätään toinen väri. Peli lisää aina lisävärin sarjaan.
4. Kun et paina sarjan värejä oikeassa järjestyksessä, yksikkö toistaa epäonnistumisäänän ja näyttää pistemääräsi.

PISTEYTYKS
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.

en Refer to battery caution information on separate sheet. Retain this information for future reference.
fr Consultez la feuille de la mise en garde concernant les piles. Conservez cette information pour référence ultérieure.
de Bitte beachten Sie die Batteriehinweise auf dem Zusatzblatt. Bitte bewahren Sie diese Informationen zur späteren Verwendung auf.
es Consultar la hoja separada para información sobre las pilas. Conserve esta información para futuras referencias.
pt Consultar o folheto avulso sobre cuidados com pilhas. Guardar para eventuais consultas.
it Fare riferimento al foglio delle precauzioni d'uso delle batterie. Conservare le presenti istruzioni come futuro riferimento.
nl De informatie over batterijen staat op een apart vel Bewaar deze informatie als naslag voor toekomstig gebruik.
sv Se varningstext om batterier på separat blad. Behåll den här informationen för framtida bruk.
da Se det separate ark med forsigtighedsoplysninger vedr. batteriet. Gem disse oplysninger som fremtidig reference.
no Se eget ark med forsiktighetsinformasjon om batteri. Oppbevar denne informasjonen for senere bruk.
fi Paristojen huomautustiedot löytyvät erilliseltä sivulta. Säilytä nämä tiedot mahdollista tulevaa tarvetta varten.
el Ανατρέξτε στις πληροφορίες προσοχής για τις μπαταρίες στο ξεχωριστό φύλλο. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική αναφορά.
pl Zapoznaj się z uwagami dotyczącymi baterii umieszczonymi na oddzielnym arkuszu. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości.
hu Olvasd el az elemekkel kapcsolatos figyelmeztetéseket a külön lapon. Őrizd meg ezt a tájékoztatást.
tr Ayn bir sayfadaki pille ilgili dikkat edilmesi gereken bilgilere bakın. İleride başvurmak için bu bilgileri saklayın.
cs Upozornění týkající se baterií naleznete na samostatném listu. Tyto informace uschovejte pro budoucí použití.
sk Pozri informácie o upozornení na stav batérie na samostatnom háčku. Návod si odložte na použitie v budúcnosti.
ro Consulta informațiile de atenționare referitoare la baterie de pe foaia separată. Păstrează informațiile pentru a le consulta în viitor.
ru Ознакомьтесь с информацией о мерах предосторожности при использовании батареек на отдельном листе.
 Сохраните эту информацию для будущего использования.
bg Вижте предупредителната информация за батериите на отделния лист. Запазете тази информация за бъдещи справки.
hr Pogledajte informacije o mjerama opreza u svezi s baterijom na posebnom listu. Sačuvajte informacije za buduću upotrebu.
lt Perspėjimus dėl maitinimo elementų žr. atskirame lape. Išsaugokite šią informaciją, nes jos gali prireikti ateityje.
sl Informacije o previdnostnih ukrepih pri ravnanju z baterijo so na ločenem listu. Navodila shranite, mogoče jih boš še potreboval.
uk Правила використання батарейок наведені на окремому аркуші. Збережіть цю інформацію на майбутнє.
et Vaadake akuga seotud hoiatusteavet eraldi lehel. Säilitage see teave edaspidiseks kasutamiseks.
lv Skatiet akumulatora drošības informāciju, kas ir norādīta atsevišķā lapā. Saglabājiet šo informāciju uzziņai nākotnē.
ar قم بالرجوع إلى معلومات البطارية التنبيهية الموجودة في ورقة منفصلة. احتفظ بهذه المعلومات للرجوع إليها في المستقبل.

FCC STATEMENT
 This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy, and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio or television reception. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:
 • Reorient or relocate the receiving antenna.
 • Increase the separation between the equipment and the receiver.
 • Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

CAUTION: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION
 Cet équipement est conforme à la Section 15 des règlements de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes: [1] Cet équipement ne peut causer d'interférence nuisible; [2] cet équipement doit pouvoir fonctionner même s'il capte de l'interférence, incluant celle pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

NOTE: Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. Si ce jouet produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:
 • réorienter ou replacer l'antenne de réception;
 • augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur;
 • demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.

ATTENTION: Toute modification ou altération apportée à cet appareil, sans autorisation expresse de la partie responsable de sa conformité, peut révoquer à l'utilisateur son droit de l'utiliser.

en **OBJECT**
 Watch, remember, repeat!

THE UNIT
THE FIRST TIME YOU PLAY: Replace demo batteries with alkaline batteries. Use a Phillips/cross head screwdriver (not included).
 • Press **ON** to turn **ON**.
 • While on, press **+** to adjust **VOLUME** (loud, medium, quiet, mute).
 • Press and hold **+** to see **HIGH SCORE**.
 • Unit turns off after 15 seconds of inactivity.

PLAY
 1. Press the flashing green light to start.
 2. A color will flash. Press that color to repeat the sequence.
 3. The unit will add another color to the sequence. Repeat the sequence to get another color added, and so on.
 4. When you don't complete a sequence successfully, the unit will play a fail sound and display your score.

SCORING
WHEN YOU SEE **YOU'VE EARNED**
 All lights flash 10 points
 Green light flash 1 point

WIN
 Complete the longest sequence to get the new high score!

NOTE: If the unit is not working properly, try replacing the batteries or pushing in the reset button on the back (use a paper clip if needed). The high score will be lost when you replace batteries or reset.

fr **BUT DU JEU :**
 Regarder, mémoriser et reproduire

LE JEU
PREMIÈRE PARTIE : Remplacer les piles de démo par des piles alcalines. Utiliser un tournevis cruciforme (non inclus).
 • Appuyer sur **ON** pour **ALLUMER** le jeu.
 • Une fois allumé, appuyer sur **+** pour ajuster le **VOLUME** (fort, moyen, faible, muet).
 • Maintenir le bouton **+** enfoncé pour voir le **MEILLEUR SCORE**.
 • Le module s'éteint après 15 secondes d'inactivité.

PLACE AU JEU !
 1. Appuyez sur la lumière verte clignotante pour commencer.
 2. Une couleur clignote. Appuyez sur cette couleur pour reproduire la séquence.
 3. Le jeu ajoute ensuite une couleur à la fin de la séquence. Reproduisez cette nouvelle séquence pour qu'une autre couleur s'ajoute, et ainsi de suite.
 4. Si vous ne réussissez pas à reproduire correctement une séquence, le jeu émet un son d'échec et affiche votre score.

SCORE
QUAND VOUS VOYEZ **VOUS AVEZ GAGNÉ**
 toutes les lumières clignoter 10 points
 la lumière verte clignoter 1 point

VICTOIRE
 Complétez la séquence la plus longue possible pour obtenir le meilleur score !

REMARQUE : Si le jeu ne fonctionne pas correctement, remplacez les piles ou appuyez sur le bouton de réinitialisation à l'arrière du jeu (à l'aide d'un trombone si nécessaire). Le meilleur score s'efface lorsqu'on remplace les piles ou réinitialise le jeu.

de **ZIEL:**
 Beobachten, merken und wiederholen, um Punkte zu gewinnen!

DAS SPIEL
VOR DEM ERSTEN SPIEL: Zunächst gilt es, die Testbatterien durch Alkalinebatterien zu ersetzen. Hierfür ist ein Kreuzschraubendreher erforderlich (nicht enthalten).
 • Drücke **ON**, um das Spiel **EINZUSCHALTEN**.
 • Während es eingeschaltet ist, drücke **+**, um die **LAUTSTÄRKE** einzustellen (laut, leise, stumm).
 • Halte die Taste **+** gedrückt, um dir den **HIGH SCORE** anzeigen zu lassen.
 • Das Spiel schaltet sich nach 15 Sekunden Inaktivität aus.

SPIELEN
 1. Drücke auf das blinkende, grüne Licht, um zu starten.
 2. Eine Farbe leuchtet auf. Drücke auf diese Taste, um die Farbe zu wiederholen.
 3. Simon fügt eine weitere Farbe hinzu. Wiederhole die gesamte Farbfolge und eine weitere Farbe wird ergänzt. Mach weiter!
 4. Gelingt es dir nicht, eine Farbfolge richtig zu wiederholen, dann erklingt ein Sound und dein Punktestand wird angezeigt.

PUNKTEN
DU SIEHST **DU ERHÄLTST**
 Alle Lichter blinken 10 Punkte
 Das grüne Licht blinkt 1 Punkt

GEWINNEN
 Vervollständige die längste Farbfolge, um einen neuen High Score zu erzielen!

HINWEIS: Falls das Spiel nicht ordnungsgemäß funktioniert, tausche die Batterien aus oder drücke den Reset-Knopf auf der Rückseite (mit einer Büroklammer) hinein. Beachte, dass in beiden Fällen der High Score gelöscht wird.



en Parents: **fr** Parents: **de** Eltern: **es** Padres: **pt** Pais: **it** Genitori: **nl** Ouders: **sv** Föräldrar: **da** Forældre: **no** Foreldre: **fi** Vanhemmat: **el** Γονείς: **pl** Rodziców: **hu** Szülők: **tr** Ebeveynler:

sc Rodiče: **sk** Rodičia: **ro** Părinți: **ru** Родители: **bg** Родителите: **hr** Roditelji: **lt** Tėvai: **si** Starši: **uk** Батьки: **et** Vanemad: **lv** Vecāki: **ar** الآباء

8+ **E9383**



HASBROGAMING.COM

HASBRO, SIMON, and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2020 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. US/ CANADA TEL. 1-800-255-5516. Centro de Servicio para México: TEL. 5876-2998 y para el interior de la República TEL. 01-800-7-12-62-25. centrodeserviciomexico@hasbro.com. Manufactured by/ Producs de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Represented by/Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont Lsvçre TEL +41 324210800. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahağa Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL +90 2164229010.



el **ΣΤΟΧΟΣ:**
Παρακολούθησε, θυμήσου, επανέλαβε!

Η ΜΟΝΑΔΑ
ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΙΞΕΤΕ:
Αντικαταστήστε τις δοκιμαστικές μπαταρίες με αλκαλικές μπαταρίες. Χρησιμοποιήστε ένα καταβίδι Phillips/σταυροκαταβίδιο (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 **ΥΨΗΛΟΤΗΡΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ**.
• Η μονάδα απενεργοποιείται μετά από 15 δευτερόλεπτα αδράνειας.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. Πατήστε το πράσινο φωτάκι που αναβοσβήνει για να ξεκινήσετε.
2. Θα αναβοσβήνει 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 σουδρέτσο). Η υψηλότερη βαθμολογία θα χαθεί όταν αντικαταστήσετε 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. 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:**
Figyelj, jegyezd meg, ismételd!

AZ EGYSÉG
AZ ELSŐ JÁTÉKNÁL: Cseréld ki a próbalemeget alkáli elemekre. Használj Philips/csilagfejű csavarhúzó (nincs a csomagban).
• Nyomd meg a gombot a **BEKAPCSOLÁSHOZ**.
• 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. 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 ísmét 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: Ürünü birlikte gelen demo pilleri alkan pillerle deęistirin. Yıldız tornavida kullanın (dahil deęildir).
• Amak için **DÜĞMESİNE BASIN**.
• Aık olduęunda **SES SEVİYESİNİ** (yüksek, orta, düşük, sessiz) ayarlamak için .
• **EN YÜKSEK PUANI** görmek için .
• Ünite, 15 saniyelik hareketsizlięin ardından kapanır.

OYNAMAMA

1. Bařlamak için yanıp sönen yeřil ışığa basın.
2. Bir renk yanıp sönecektir. Sırayı tekrarlamak için bu renge basın.
3. Ünite, sıraya bařka bir renk ekleyecektir. Eklenen bařka 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 sönmesi 10 puan
Yeřil ışığın yanıp sönmesi 1 puan

KAZANMA
Yeni en yüksek puanı kazanmak için en uzun sırayı tamamlayın!

NOT: Ünite düzgün şekilde çalışmıyorsa pilleri deęistirmeyi veya arka taraftaki sıfırlama butonuna basmayı deneyin (gerekirse bir a kullanın). Pilleri deęistirdiğinizde veya üniteyi sıfırladığınızda en yüksek puan silinir.

cs **CİL:**
Sledujte, zapamatujte si, opakujte!

HERNÍ JEDNOTKA
PRVNÍ HRA: Baterie pro demo režim nahraďte alkalickými. Použijte křížovou šroubovák nebo šroubovák s křížovou hlavou (není součástí balení).
• **ZAPNUTÍ** provedte 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. Hru spustíte stisknutím blikajícího zeleného světla.
2. Začne blikat barva. Tu barvu stiskněte, aby se sekvence opakovala.
3. Herní jednotka přidá do sekvence další barvu. Opakujte sekvenci, abyste dostali přidanou další barvu a tak dále.
4. Když sekvenci úspěšně nedokončíte, jednotka zahraje tón neúspěchu a zobrazí vaše skóre.

BODOVÁNÍ
KDYŽ VIDÍTE **ZÍSKALI JSTE**
Všechna světla blikají 10 bodů
Bliká zelené světlo 1 bod

VÝHRA
Dokončete nejdelší sekvenci a získáte nové nejvyšší skóre!

POZNÁMKA: Pokud jednotka nefunguje správně, zkuste vyměnit baterie nebo na zadní straně zatlačte 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 křížovou hlavou Phillips (nie je súčasťou balenia) vymeňte demonstračné batérie za alkalické batérie.
• **ZAPNUTE** stlačením .
• Po zapnutí stlače 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. Spustíte stlačením blikajúcej zelenej kontrolky.
2. Blikajú 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 správně, skúste vymeniť batérie alebo stlače tlačidlo resetovania na zadnej strane (ak je to potrebné, použite kancelársku sponku). Po výměně 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. 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, încercați să înlocuiți bateriile sau să apăși tlačidlo resetovania na zadnej strane (folosește o agrafă dacă este necesar). Cel mai bun punctaj va fi pierdut când înlocuiți bateriile sau când rețezeți.

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, средние, тихо, без звука) нажмите на включенном устройстве кнопку .
• Нажмите и удерживайте , чтобы посмотреть **РЕКОРД**.
• Устройство выключается через 15 секунд бездействия.

ИГРА

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.

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 odvijać s križnom glavom (nije priložen).
• Pritisnite  za **UKLUČIVANJE**.
• Dok je igračka uključena, pritisnite , kako biste prilagodili **GLASNOĆU** (glasno, umjerenno, 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 (nepriđėtą).
• Paspauskite , kad **ĮJUNGUMĖTE**.
• 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 dingęs.

sl ЦИЛЈ:
Glej, zapomni si, ponoviti!

ENOTA
OB PRVEM IGRANJU: Demo baterije zamenjaj z alkalnimi baterijami. Uporabi križni izvijač (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.
Змініть пробні батареї на лужні. Використуйте 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 блимає.
2. Блимає 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 і пристрій відобразить ваш результат.

РЕЗУЛТАТ

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 батареї або натиснути кнопку скидання на зворотному боці пристрою (за потреби скористайтеся скріпкою). У разі заміни батареї 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, keskmise, 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, atkārtō!

IERĪCE
PIRMS PIRMĀS SPĒLES: aizvieto demonstrācijas nolūkā iekļautās baterijas ar sārma baterijām. Izmanto Phillips skrūvgriezi / krustskrūvgriezi (nav iekļauts).
• Nospied , lai **IESLĒGTU**.
• Kad ierīce ir ieslēgta, nospied , lai pielāgotu **SKALŪMU** (skaļi, vidēji skaļi, klusi, izslēgta skaņa).
• Turī nospiešanu , lai skatītu sasniegtu **REKORDU**.
• Ierīce izslēdzas pēc 15 sekundēm bezdarbībā.

SPĒLES GAITA
1. Lai sāktu spēli, nospied zaļo mirgojošo segmentu.
2. Kāds krāsas segments iemīrosies. Nospied to!
3. Ierīce pievienos citu krāsu, veidojot krāsu virkni. Atkārtō 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 atkārtō iespējami garāku krāsu virkni un sasniedz jaunu rekordū!

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 sasniegtu rekordū tiek dzēsta.

ar الهدف:
راقب، وتذكر، وكرر.

الوحدة
عند اللعب لأول مرة: استبدل بطاريات العرض التوضيحي واستخدم بطاريات قلووية. استخدم مفك فيليبس/ براس صليبية (غير مضمن).
• اضغط على  لتشغيل.
• أثناء التشغيل، اضغط  لضبط الصوت (مرتفع، متوسط، هادي، 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 تصيف الوحدة لونا آخر للتسلسل. كرر التسلسل ل تتم 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
بإكمال 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 الورق إذا لزم الأمر). سوف تفقد النتيجة الكبيرة عندما تقوم باستبدال البطاريات أو إعادة الضبط.