Super Simon

THE ORIGINAL CLASSIC!

(NL) TEST JE GEHEUGEN MET LICHT & GELUID!

Inhoud: Elektronische SUPER SIMON

BELANGRIJKE INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN
Bewaar deze informatie. Batterijen behoren door een volwassene te worden geplaatst en/of vervangen.
LET OP:

1. Volg de instructies altijd nauwkeurig. Gebruik uitsluitend het aanbevolen batterijtype en controleer of de batterijen juist geplaatst zijn. Let op de positie van + en – !
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen, of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
3. Verwijder lege batterijen uit het product.
4. Verwijder de batterijen indien het product langere tijd niet wordt gebruikt.
5. Pas op voor kortsluiting. Maak geen contact tussen de beide polen van de batterij.
6. Indien dit product gestoord wordt door andere elektrische apparatuur of zelf storing veroorzaakt, plaats het dan op grotere afstand van andere apparatuur. Indien nodig kunt u resetten (uit- en weer inschakelen of de batterijen verwijderen en opnieuw plaatsen).
7. GEBRUIK GEEN OPLAADBARE BATTERIJEN. PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.

Bekijk voordat je gaat spelen de verschillende Symbolen.

DE KNOPJES

Aan/Uit
Verschuif het knopje om Super Simon aan en uit te zetten.

Geluid Aan/Uit
Verschuif het knopje om het geluid aan en uit te zetten.

Start
2 seconden ingedrukt houden om de instellingen te veranderen.
Indrukken om het spel te laten beginnen.

Stand-by
Als lamp 4 aan het eind van een spel knippert, gaat Super Simon over op stand-by. De volgende 3 knoppen kunnen alleen in stand-by gebruikt worden:

Herhaling
Druk op deze knop om de laatst gespeelde reeks uit het voorgaande spel te herhalen.

Zelfde spel
Druk op deze knop om hetzelfde spel met dezelfde instellingen en reeks nog eens te spelen.

Langste spel
Druk op deze knop om de langste reeks te herhalen die gespeeld is sinds Super Simon werd ingeschakeld.

INSTELLINGEN

Lees dit gedeelte door voordat je aan een spel begint. Kies vervolgens een spel bij De Spellen en lees dat een keer door. Dan ben je klaar om de instellingen voor het spel te kiezen.

a. Zet de *Aan/Uit* knop op *Aan*. Als Super Simon al aan staat, houd je *Start* 2 seconden ingedrukt tot je een PING-geluid hoort.

b. Druk op de lamp (1-6) voor het spel dat je wilt spelen (zie De spellen). Ga voor spel 5 direct door naar stap d.

c. Als je TROMGEROFFEL hoort, druk je op de lamp voor het betreffende aantal spelers.

- **Als er maar 1 speler is, druk je nadat je 2 BOINGS hoort op lamp 1, 2, 3 of 4 voor het gewenste niveau.**
- **Als er 2 of meer spelers zijn (dat kan in spel 1, 2, 4 en 6), dan druk je op *Start* om het spel te laten beginnen.**
- **Als je spel 3 speelt, kiest ieder om de beurt een anders gekleurde lamp en drukt die in. Dit is de lamp waarvoor jij verantwoordelijk bent en tijdens het spel op moet drukken.**

d. Als je iets in de bovenstaande voorbereiding wilt veranderen voordat je het spel start, druk je gewoon weer 2 seconden op *Start* tot je PING hoort en je voert de voorbereidende stappen opnieuw uit.

e. Druk tot slot op *Start* om het spel te laten beginnen. Volg verder de regels voor het gekozen spel (zie De spellen).

EIND VAN HET SPEL

- **Als je een fout maakt, gaat de goede lamp branden en piept 3 keer en je hoort troostmuziek.**
- **Als je erin slaag Super Simon te verslaan, hoor je overwinningsmuziek!**
- **Als het spel voorbij is, gaat Super Simon over op stand-by. Als je hetzelfde spel nog eens wilt spelen met een andere reeks, druk je gewoon op *Start*. Als je een ander spel wilt spelen of iets aan de instellingen wilt veranderen, houd je *Start* 2 seconden ingedrukt tot je PING hoort. Je kunt natuurlijk ook op *Herhaling*, *Zelfde spel* of *Langste spel* drukken (zie De knopjes).**

UITSCHAKELEN

Schakel Super Simon als je ophoudt met spelen altijd uit: schuif de *Aan/Uit* knop naar *Uit*. Als je het vergeet, schakelt Super Simon na 3 minuten automatisch uit. Om hem weer te starten, hoef je alleen maar op een lamp te drukken.

DE SPELLEN

Kijk steeds even bij Instellingen voordat je een spel begint!

1. Computerreeks

Doel: een steeds langer wordende reeks lampsignalen herhalen.

Voor 1 speler:

- **Super Simon laat een lamp aangaan en piept. Druk op dezelfde lamp.**
- **Dezelfde lamp gaat aan en piept, plus één andere. Druk dezelfde 2 lampen achter elkaar in.**
- **Het spel gaat verder totdat je een fout maakt in de reeks of tot je Super Simon verslaat!**

Voor 2 of meer spelers:

Speel om de beurt. Een speler is af wanneer hij/zij een verkeerde lamp indrukt. Het spel gaat verder totdat je Super Simon verslaat of tot er nog maar één speler over is. Dat is de winnaar!

2. Zelf een reeks maken

Doel: een patroon verzinnen dat Super Simon herhaalt.

Voor 1 speler:

- **Druk op een lamp. Super Simon herhaalt dezelfde lamp.**
- **Druk op dezelfde lamp, plus één andere. Super Simon herhaalt je reeks.**
- **Het spel gaat verder tot je op een verkeerde lamp drukt of tot je Super Simon verslaat!**

Voor 2 of meer spelers:

Speel om de beurt. Een speler is af wanneer hij/zij een verkeerde lamp indrukt. Het spel gaat verder totdat je Super Simon verslaat of tot er nog maar één speler over is. Dat is de winnaar!

3. Groepsspel

Doel: als team een steeds langer wordende reeks lamp- en geluidssignalen herhalen.

Uitsluitend voor 2 of meer spelers:

- **Super Simon laat een lamp branden. Als het jouw lamp is, druk je erop! (Zie punt c3 onder Instellingen).**
- **Dezelfde lamp gaat aan, plus één andere. Volg de reeks terwijl elke speler op het juiste moment z'n eigen lamp indrukt.**
- **Als je een fout maakt, ben je af. Simon start een NIEUWE reeks met de overgebleven kleuren.**
- **Het spel gaat verder totdat je Super Simon verslaat of tot er nog maar één speler over is. Dat is de winnaar!**

4. Patroonspel

Doel: de reeks lampen die NIET aangaan herhalen!

Voor 1 speler:

- **Super Simon laat 5 van de 6 lampen branden en je hoort het piepje dat hoort bij de lamp die niet heeft gebrand.**
- **Druk op deze lamp. Super Simon herhaalt de reeks en voegt er eentje aan toe.**
- **Blijf het patroon van lampen die niet branden herhalen.**
- **Het spel gaat verder tot je op een verkeerde lamp drukt of tot je Super Simon verslaat!**

Voor 2 of meer spelers:

Speel om de beurt. Een speler is af wanneer hij/zij een verkeerde lamp indrukt. Het spel gaat verder totdat je Super Simon verslaat of tot er nog maar één speler over is. Dat is de winnaar!

5. Geheime reeks

Doel: binnen 1 minuut uitzoeken welke geheime reeks Super Simon heeft bedacht.

Uitsluitend voor 1 speler:

- **Super Simon laat de eerste lamp branden. Druk op dezelfde lamp en probeer de volgende lamp in de reeks te ontdekken door op een andere lamp te drukken.**
- **Als je het goed hebt, hoor je hetzelfde piepje als anders. Ga door en probeer de volgende lamp in de geheime reeks te vinden.**
- **Als je het fout hebt, hoor je een BREEK-geluid waardoor je weet dat je opnieuw moet beginnen. Herhaal de eerste lamp en probeer een andere. Telkens als je een fout maakt, moet je de reeks vanaf het begin herhalen en dan een andere lamp proberen.**
- **Het spel gaat verder tot je de geheime reeks ontdekt en Super Simon verslaat, of totdat de tijd voorbij is en Super Simon jou verslaat!**

6. Dubbeldekker!

Doel: een steeds langer wordende reeks dubbele lampsignalen herhalen!

Dit spel werkt hetzelfde als de Computerreeks, maar nu begint Super Simon met een 2-lampenreeks en voegt er steeds 2 aan toe! Volg voor het spel de regels van Computerreeks.

NIVEAUS

Wanneer de reeks langer wordt, versnelt Super Simon automatisch het flitstempo van de lampen. Als je in je eentje speelt, heeft elk spel 4 verschillende niveaus waaruit je kunt kiezen. In onderstaand lijstje kun je zien hoeveel lampen je in de goede volgorde moet indrukken om Super Simon te verslaan in spel 1, 2, 4 en 6.

Niveau 1	***10 lampen***
Niveau 2	***20 lampen***
Niveau 3	***30 lampen***
Niveau 4	***40 lampen***

In onderstaand lijstje kun je zien hoeveel lampen je in de goede volgorde moet indrukken om Super Simon te verslaan in spel 5.

Niveau 1	***6 lampen***
Niveau 2	***7 lampen***
Niveau 3	***8 lampen***
Niveau 4	***9 lampen***

Spellen met meer dan 1 speler kiezen automatisch niveau 4.

MB SPELLEN

Hasbro

0603**57023**186

© 2003 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. Hasbro consumentenservice: Antwoordnummer 2605 9500 XJ TER APEL.
E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Bewaar onze adresgegevens, zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.
Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

Super Simon

THE ORIGINAL CLASSIC!

(F) T'AS LA MÉMOIRE QUI FLANCHE ? RÉVEILLE-LA EN MUSIQUE !

Contenu: Jeu électronique SUPER SIMON.

IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et –.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

Avant de commencer à jouer, familiarisez-vous avec les symboles de Super Simon.

SYMBOLES

On/Off
Poussez l'interrupteur pour mettre en route ou arrêter Super Simon.

Son On/off
Poussez l'interrupteur pour mettre en route ou couper le son.

Start
Maintenez ce bouton appuyé pendant 2 secondes, pour changer le mode de jeu. Appuyez pour commencer à jouer.

Mode Veille
Lorsque la lumière n°4 clignote à la fin d'un jeu, cela signifie que Super Simon est en mode Veille. Seuls les 3 boutons suivants peuvent être utilisés en mode Veille :

Dernière Séquence
Appuyez sur le bouton pour rejouer la dernière séquence réussie du jeu précédent.

Rejouer
Appuyez pour rejouer le même jeu, avec les mêmes séquences.

Séquence la plus longue
Appuyez et vous pourrez rejouer la séquence la plus longue depuis que vous avez allumé Super Simon.

CHOIX DU JEU

Lisez bien les paragraphes a. à e. ci-dessous. Puis choisissez un des 6 jeux proposés dans la section "LE JEU". Vous êtes prêts maintenant à programmer le jeu choisi en suivant les instructions ci-après.

a. Poussez l'interrupteur *On/Off* sur la position *On*. Si Super Simon est déjà allumé, appuyez sur le bouton *Start* pendant 2 secondes jusqu'à ce que vous entendiez un « cliquetis ». Vous allez maintenant choisir des options de jeu.

b. Appuyez sur la touche correspondant au jeu que vous voulez jouer (touches 1 à 6). Reportez-vous à la section LE JEU pour en savoir plus. Si vous sélectionnez le jeu 5, passez directement au point d.

c. Quand vous entendez un roulement de tambour, appuyez sur la touche dont le numéro correspond au nombre de joueurs.

- ***Si vous êtes seul à jouer,*** **après avoir entendu 2 sons "Boing", appuyez sur la touche 1, 2, 3 ou 4 pour choisir le niveau de difficulté.**
- ***Pour 2 joueurs ou plus*** **: si vous jouez aux jeux 1, 2, 4 ou 6, appuyez sur le bouton *Start* pour commencer à jouer.**
- ***Si vous jouez au jeu 3,*** **appuyez chacun votre tour sur une touche de couleur différente. Ce sera votre couleur pendant tout le jeu. Vous ne devrez appuyer que sur cette touche, lorsque Simon vous le demandera.**

d. Si vous voulez modifier une des options choisies avant de commencer à jouer, appuyez sur *Start* pendant 2 secondes jusqu'à ce que vous entendiez un cliquetis. Vous pourrez alors recommencer la sélection.

e. Si vous ne l'avez pas encore fait, appuyez sur *Start* pour commencer à jouer. Reportez-vous à la section LE JEU pour plus d'informations.

FIN DU JEU

- **Si vous vous trompez, la touche sur laquelle vous auriez dû appuyer s'allume et émet 3 bips. Super Simon vous jouera une mélodie pour vous encourager.**
- **Si vous battez Super Simon, il vous félicitera avec une mélodie spéciale !**
- **Lorsque le jeu est terminé, Super Simon passe en mode Veille. Si vous voulez jouer le même jeu, mais avec des séquences différentes, appuyez sur *Start*.**

Si vous voulez choisir un autre jeu ou changer une option de jeu, appuyez sur *Start* pendant 2 secondes, jusqu'à entendre un cliquetis.

Vous pouvez aussi appuyer sur *Dernière séquence*, *Rejouer* ou *Séquence la plus longue* (voir section SYMBOLES).

FIN DU JEU

Lorsque vous avez fini de jouer, éteignez le jeu en poussant le bouton *On/Off* sur *Off*. Si vous oubliez, Super Simon s'éteindra automatiquement au bout de 3 minutes. Pour le rallumer, appuyer sur n'importe quelle touche.

LE JEU

N'oubliez pas de vous reporter à la section CHOIX DU JEU avant de commencer chaque jeu!

1. La séquence

But du jeu : répéter une séquence de lumières de plus en plus longue.

Pour 1 joueur :

- **Une touche s'allume et émet un bip. Appuyez sur cette touche.**
- **La même touche s'allume et bip, puis Super Simon ajoute une nouvelle touche. Appuyez sur ces deux touches l'une après l'autre.**
- **... et ainsi de suite jusqu'à ce que vous vous trompiez, ou que vous battiez Super Simon !**

Pour 2 joueurs ou plus :

Appuyez sur les touches chacun votre tour. Vous êtes éliminé si vous appuyez sur une mauvaise touche. Le jeu s'arrête si vous battez Super Simon, ou s'il ne reste plus qu'un seul joueur : le gagnant !

2. Créez une séquence

But du jeu : créer une séquence que Super Simon devra répéter.

Pour 1 joueur :

- **Appuyez sur une touche : Super Simon allume la même touche après vous.**
- **Appuyez sur cette touche, puis une autre. Super Simon répète la même séquence.**
- **Le jeu s'arrête si vous appuyez sur une mauvaise touche ou si vous battez Super Simon !**

Pour 2 joueurs ou plus :

Appuyez sur les touches chacun votre tour. Vous êtes éliminé si vous appuyez sur une mauvaise touche. Le jeu s'arrête si vous battez Super Simon, ou s'il ne reste plus qu'un seul joueur : le gagnant !

3. Multi-joueurs

But du jeu : répéter une séquence de lumières et de sons en jouant par équipe. Chaque joueur choisit une touche de couleur et il devra appuyer sur sa touche lorsque Super Simon le demandera.

Pour 2 joueurs ou plus uniquement :

- **Super Simon allume une touche de couleur. S'il s'agit de la couleur que vous avez choisie en début de partie, appuyez sur cette touche ! (voir section "CHOIX DU JEU", paragraphe c, point 3).**
- **La même touche s'allume, puis une autre. Répétez cette séquence, en appuyant uniquement sur votre touche de couleur.**
- **Si vous vous trompez de touche, vous êtes éliminé et Super Simon commence une NOUVELLE séquence avec les couleurs restantes.**
- **Le jeu s'arrête si vous battez Super Simon, ou s'il ne reste plus qu'un seul joueur : le gagnant !**

4. Sans lumières

But du jeu : répéter une séquence en appuyant sur les touches, mais sans lumières !

Pour 1 joueur :

- **Super Simon allume 5 des 6 touches. Puis vous entendez un son qui est associé à la 6ème touche sans lumière.**
- **Appuyez sur la touche qui ne s'est pas allumée. Super Simon répète la séquence et en ajoute une autre.**
- **Continuez en appuyant uniquement sur les touches sans lumières.**
- **Le jeu s'arrête si vous vous trompez ou si vous battez Super Simon !**

Pour 2 joueurs ou plus :

Appuyez sur les touches chacun votre tour. Vous êtes éliminé si vous appuyez sur une mauvaise touche. Le jeu s'arrête si vous battez Super Simon, ou s'il ne reste plus qu'un seul joueur : le gagnant !

5. La séquence perdue

But du jeu : retrouver, en une minute, une séquence créée en secret par Super Simon.

Pour un joueur uniquement :

- **Super Simon allume la première touche. Appuyez sur cette même touche et essayez de trouver quelle est la touche suivante, puis appuyez dessus.**
- **Si c'est la bonne touche, vous entendrez un bip. Continuez de jouer en essayant de trouver la touche suivante.**
- **Si ce n'est pas la bonne touche, vous entendrez un son. Vous devez reprendre depuis le début. Appuyez sur la première touche et essayez une autre touche. À chaque fois que vous vous trompez, vous devez reprendre la séquence du début, puis essayer de trouver une autre touche.**
- **Le jeu se termine si vous réussissez à trouver la séquence secrète ou si vous n'avez pas trouvé la séquence au bout d'une minute !**

6. Double Trouble !

But du jeu : répéter une séquence de plus en plus longue, en appuyant sur deux touches à chaque fois !

Ce jeu est le même que le jeu "La Séquence". La seule différence est qu'au lieu de demander une touche à chaque fois, Super Simon en demande 2 à chaque fois. Pour jouer, suivez les mêmes règles que le jeu "La Séquence".

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Plus les séquences sont longues, plus les lumières de Super Simon clignotent rapidement. De plus, *lorsque vous jouez seul*, vous pouvez, à chaque jeu, choisir parmi 4 niveaux de difficulté. La liste ci-dessous vous montre, selon le niveau de difficulté, le nombre de touches sur lesquelles vous devez appuyer pour réaliser une séquence dans les jeux 1, 2, 4 and 6.

Niveau 1	***10 touches***
Niveau 2	***20 touches***
Niveau 3	***30 touches***
Niveau 4	***40 touches***

Le jeu 5 propose des niveaux de difficulté différents :

Niveau 1	***6 touches***
Niveau 2	***7 touches***
Niveau 3	***8 touches***
Niveau 4	***9 touches***

Si vous jouez à plusieurs, Super Simon commence automatiquement par le niveau 4.

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.