



DE FUNCTIETOETS

- De game unit aanzetten.
- Langs de verschillende volume-instellingen scrollen.
- Het spel verlaten en teruggaan naar het menu (2 sec. ingedrukt houden).
- De highscore oproepen. (Kies in menu de game waarvan je de highscore wil horen en hou 2 sec. ingedrukt.)

SIMON SWIPE MOVES!

TIK



1 lichtje = TAP (TIK).

VEEG



2+ lichtjes = SWIPE (VEEG). Niet je vinger optillen! Veeg over beide lichtjes in hetzelfde koursegment.

VEEG & TERUG



De lichtjes verplaatsen zich & gaan weer terug = SWIPE & REVERSE (VEEG & TERUG). Niet je vinger optillen!

JE GAME KIEZEN & SPELEN!

LEVELS

1 SPELER

1. Tik op **ROOD** en dan op een knipperend lichtje om één van de 16 levels te kiezen. (De eerste keer dat je speelt, is alleen level 1 beschikbaar.)
2. **SIMON SWIPE** toont het eerste lichtsignaal. Herhaal dat signaal. Dan wordt hetzelfde signaal getoond, met daar achteraan weer één lichtje of een serie lichtjes. Tap (tik) of swiipe (veeg) om het nieuwe signaal te herhalen.
3. Blijf dit zo lang mogelijk volhouden.
4. Als je een nieuw level ontgrendelt, worden de lichtsignalen moeilijker.

WINNEN: SPEEL NET ZOLANG TOT JE ALLE 16 LEVELS VOLTOOID HEBT.

EEN ONTGRENDELD LEVEL SELECTEREN




Lichtjes voor ontgrendelde levels 1-8 knipperen met de klok mee vanaf de bovenkant van **ROOD**. Tik op het lichtje voor het gewenste level. (Hier zie je dat de levels 1-3 beschikbaar zijn.)



Om de ontgrendelde levels 9-16 te kiezen, tik je tegelijk op het rode en het groene lichtje. Dan tik je op het lichtje van het gewenste level.


EXTREME

1 SPELER

Werkt hetzelfde als , maar daagt je uit met snelle en willekeurige signalen, zonder levels. Tik op **BLAUW** om te starten. Om te winnen, moet je je eigen highscore verslaan.


CLASSIC

1 SPELER

Werkt hetzelfde als  – er wordt steeds één lichtje aan elk signaal toegevoegd. Tik op **GEEL** om te starten. Om te winnen, moet je je eigen highscore verslaan.

PARTY

2+ SPELERS

Werkt hetzelfde als , maar dan voor meer dan één speler. Tik op **GROEN** om te starten. Als je een ritmisch geluidspatroon hoort, geef je de game unit door aan een andere speler. Om te winnen, moet de groep de eigen highscore verslaan.

SCOREN

SIMON SWIPE toont na afloop van een mislukte serie wat de score was. De score wordt met de klok mee vanaf het bovenste rode lichtje getoond. Elk gekleurd lichtje knippert tot 10 keer, om maximaal 10 punten te laten zien.

Om een highscore op te roepen, hou je de functietoets twee seconden ingedrukt en je laat los.

- In het Levels game kun je een eenmaal ontgrendeld level wanneer je maar wil nog eens spelen. (Levels gaan verloren als de game unit gereset wordt of als de batterijen worden vervangen.)
- Als er 15 seconden niets gebeurt, schakelt **SIMON SWIPE** over op stand-by. Druk op de functietoets om het spel weer te activeren.
- Als de game unit niet goed werkt, is het wellicht tijd om de batterijen te vervangen. Je kunt ook proberen op reset te drukken, op de achterkant van de game unit. (Gebruik zo nodig een paperclip.)