(BG) ВАЖНО: ИНФОРМАЦИЯ ЗА БАТЕРИИТЕ

Запазете тази информация за бъдещи справки.
Батериите трябва да се сменят от възрастен.

ВНИМАНИЕ:

1. Следвайте внимателно инструкциите. Използвайте само батерии от указания по-горе вид и ги поставяйте правилно, като внимавате за символите + и -. 2. Не смесвайте стари и нови батерии, или стандартни с алкални. 3. Изваждайте изхабени или стари батерии от играта. 4. Изваждайте батериите, ако няма да използвате продукта дълго време. 5. Внимавайте да не предизвикате късо съединение. 6. Ако този продукт предизвика или бъде повлиян от електрическа интерференция, моля отдалечете го от включени електроуреди.Ако е необходимо извадете и поставете батериите отново, преди да го включите повторно. 7. ПРЕЗАРЕЖДАЩИ СЕ БАТЕРИИ: Не ги смесвайте с друг вид батерии. Винаги ги изваждайте от продукта преди презареждане. Презареждайте батериите под наблюдение на възрастен. НЕ ОПИТВАЙТЕ ДА ПРЕЗАРЕЖДАТЕ ДРУГ ВИД БАТЕРИИ.

Този продукт и батериите му трябва да бъдат изхвърляни отделно, тъй като подлежат на рециклиране. Моля, не ги изхвърляйте в коша за боклук у дома си.

© 2013 Hasbro. Всички права запазени. Производител: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Представител: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Моля, запазете упътването за бъдеща употреба. Цветовете и съдържанието може да се различават от показаните тук.

(SI) POMEMBNO: INFORMACIJE O BATERIJAH

Prosimo vas, da ta navodila shranite za uporabo v prihodnosti.
Baterije naj vedno zamenja odrasla oseba.

POZOR:

1. Vedno natančno upoštevaj navodila. Uporabljaj le določene baterije in prepričaj se, da jih vstaviš pravilno glede na oznaki za polarnost + in –. 2. Ne uporabljaj skupaj starih in novih baterij ali standardnih (ogljik-cink) in alkalnih baterij. 3. Izrabljene ali prazne baterije odstrani iz izdelka. 4. Odstrani baterije, če se z igračo dalj časa ne boš igral. 5. V napajalnih delih ne sme priti do kratkega stika. 6. Če izdelek povzroči ali nanj učinkujejo lokalne električne motnje, ga postavi stran od druge električne opreme. Če je potrebno, ga ponovno nastavi (izključi in ponovno vključi ali odstrani in ponovno vstavi baterije). 7. BATERIJE ZA POLNJENJE: Ne uporabljaj takšnih baterij skupaj z drugimi vrstami baterij. Pred ponovnim polnjenjem jih vedno odstrani iz izdelka. Baterije polni v prisotnosti odrasle osebe. NE POLNI DRUGIH VRST BATERIJ.

Ta izdelek odvrzite ločeno v najbližji zbiralnik za recikliranje.
Ne odvrzite tega izdelka v domači koš za smeti.

© 2013 Hasbro. Vse pravice pridržane. Proizvajalec: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Zastopnik: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Priporočamo vam, da embalažo shranite za morebitno prihodnjo uporabo. Barve in vsebina lahko odstopajo od prikazanih na sliki.

www.hasbrotoys.si

(HR) VAŽNO: INFORMACIJE O BATERIJAMA

Ove informacije sačuvajte za buduću upotrebu. Baterije treba mijenjati odrasla osoba.

OPREZ:

1. Uvijek pažljivo slijedite upute. Koristite samo navedene baterije te ih ispravno umetnite obrativši pažnju na + i – oznake polariteta. 2. Ne miješajte stare i nove baterije ili standardne (cink-ugljik) s alkalnim baterijama. 3. Slabe ili istrošene baterije izvadite iz proizvoda. 4. Baterije izvadite i ako se s igračkom nećete igrati duže vrijeme. 5. Ne izazivajte kratki spoj na napajačkim terminalima igračke. 6. Ako ovaj proizvod uzrokuje ili na njega utječu lokalne električne smetnje, odmaknite ga od druge elektroničke opreme. Ako je potrebno, resetirajte uređaj (isključite ga i ponovno uključite ili izvadite i ponovno umetnite baterije). 7. PUNJIVE BATERIJE: Ne miješajte ih s drugim vrstama baterija.Uvijek ih izvadite iz proizvoda prije punjenja. DRUGE VRSTE BATERIJA NE POKUŠAVAJTE PUNITI.

Ovaj proizvod i njegove baterije potrebno je zbrinuti zasebno u lokalnom centru za recikliranje otpada. Ne odlažite ih u kantu za smeće u svom domaćinstvu.

© 2013 Hasbro. Sva prava pridržana. Proizvođač: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Zastupnik: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Preporučamo da pakiranje sačuvate za buduće potrebe. Boje i sadržaj mogu se razlikovati od prikazanih.

(UA) ВАЖЛИВО: ІНФОРМАЦІЯ ПО ЕСКПЛУАТАЦІЇ БАТАРЕЇ

Будь ласка, запам'ятайте цю інформацію для подальшого її використання.
Батарею повинен замінювати хто-небудь з дорослих.

ЗАСТЕРЕЖЕННЯ:

1. Завжди уважно дотримуйтесь цих інструкцій. Використовуйте лише зазначені батареї та впевніться, що ви вставляєте їх вірно: щоб співпадало маркування полярності + та – . 2. Ніколи не змішуйте старі та нові батареї; стандартні батареї (вугільно-цинкові) з лужними. 3. Вийміть з виробу використані або непрацюючі батареї. 4. Вийміть батареї, якщо з виробом довгий час не грали. 5. Слідкуйте за тим, щоб не замкнуло затискач підключення джерела живлення. 6. Щоб уникнути локальних електричних помік відсуньте цей виріб від іншого електричного обладнання. Повторно ввімкніть (вимкнувши, а потім знову ввімкнувши, або діставши і знову вставивши батареї) якщо це необхідно. 7. БАТАРЕЇ, ЩО ПЕРЕЗАРЯДЖАЮТЬСЯ: Не компануйте ці батареї з будь-якими іншими видами батарей. Завжди виймайте їх з виробу до того як заряджати. Заряджати батареї необхідно під наглядом дорослих. НЕ ПЕРЕЗАРЯДЖАТИ ІНШІ ВИДИ БАТАРЕЙ.

Викидайте цей продукт та батарейки окремо одне від одного.
Не викидайте цей продукт у домашнє відро для сміття.

© 2013 Hasbro. Всі права захищені. Виготовлено: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Ми рекомендуємо, щоб ви зберегли цю упаковку. Кольори та вміст можуть відрізнятися від вказаних на ілюстрації.

0314**A8766**EU4 00

emont
.

та
2.
ни. 3.
ом
ла
о
або
ТЬСЯ:

0314**A8766**EU4 00

SIMON SWIPE

8+ | 1+

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 1 16/03/2014 09:09

IMON SWIPE Instructions (EU4)

OD: 00.00 **File Name: A8766EU40 SimonSwipe I.indd**

GB IMPORTANT! BEFORE YOU PLAY THE FIRST TIME!
1. Find this switch on the back of the game unit.
2. Move the switch from TRY ME mode ⊘ to GAME mode ✓.

FR IMPORTANT ! AVANT DE JOUER POUR LE PREMIÈRE FOIS !
1. Repérer le bouton au dos de l'unité de jeu.
2. Déplacer le bouton du mode DÉMO ⊘ au mode JEU ✓.

DE WICHTIGE INFO! VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL:
1. Suche diesen Schalter an der Rückseite des Spiels.
2. Schiebe den Schalter vom DEMO -Modus ⊘ auf den SPIEL-Modus ✓.

ES ¡IMPORTANTE! ¡ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ!
1. Busca este interruptor en la parte trasera de la unidad de juego.
2. Desliza el interruptor del modo PRUEBA ⊘ al modo JUEGO ✓.

P IMPORTANTE! ANTES DE JOGAR PELA PRIMEIRA VEZ!
1. Vê o botão situado na parte traseira da unidade de jogo.
2. Coloca o botão do modo TESTE ⊘ para o modo JOGO ✓.

I IMPORTANTE! OPERAZIONI DA SVOLGERE LA PRIMA VOLTA CHE GIOCATE:
1. Individuate l'interruttore posto sul retro dell'unità di gioco.
2. Spostate l'interruttore dalla modalità PROVAMI ⊘ alla modalità di GIOCO ✓.

NL BELANGRIJK! VOORDAT JE DE EERSTE KEER GAAT SPELEN!
1. Zoek deze schakelaar op de achterkant van de game unit.
2. Schuif de schakelaar van DEMO ⊘ naar PLAY ✓.

S VIKTIGT! INNAN DU SPELAR FÖRSTA GÅNGEN!
1. Leta reda på den här knappen på spelenhetens baksida.
2. Flytta knappen från TESTLÄGET ⊘ till SPELLÄGET ✓.

DK VIGTIGT! FØR DU SPILLER FØRSTE GANG!
1. Find denne kontakt bag på spilenheden.
2. Flyt kontakten fra ⊘ (PRØV MIG) till ✓ (SPIL).

N OBS! FØR DU SPILLER FØRSTE GANG.
1. Finn denne bryteren på baksiden av spillenheten.
2. Skyv bryteren fra ⊘ (PRØV MEG) til ✓ (SPILL).

FIN TÄRKEÄÄ! ENNEN ENSIMMÄISTÄ PELIKERTAA!
1. Peliyksikön takaosassa on tämä kytkin.
2. Siirrä kytkin KOKEILUTILASTA ⊘ PELITILAAN ✓.

GR ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ! ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ!
1. Βρείτε αυτό τον διακόπτη στο πίσω μέρος της μονάδας παιχνιδιού.
2. Μετακινείστε τον διακόπτη από τη λειτουργία TRY ME ⊘ στη λειτουργία παιχνιδιού GAME ✓.

PL WAŻNE! ZANIM ZAGRASZ PIERWSZY RAZ!
1. Znajdź ten przełącznik z tyłu urządzenia do gry.
2. Przesuń przełącznik z ustawienia WYPRÓBUJ MNIE ⊘ na pozycję GRA ✓.

HU FONTOS! AZ ELSŐ JÁTÉKOT MEGELŐZŐEN!
1. Keresd meg ezt a kapcsolót a játékegység hátoldalán!
2. Kapcsold kipróbálás állásból ⊘ játék állásba ✓!

TR DİKKAT! İLK DEFA OYNARKEN!
1. Oyun ünitesinin arkasında şekilde gösterilen düğmeyi bulun.
2. Düğmeyi ⊘ ikonlu TRY ME/BENİ DENE konumundan ✓ ikonlu GAME/OYUN konumuna getirin.

CZ DŮLEŽITÉ! DŘÍVE NEŽ BUDETE HRÁT POPRVÉ!
1. Najděte tento přepínač na zadní straně herní pomůcky.
2. Posuňte přepínač z polohy VYZKOUŠEJ MĚ ⊘ do polohy HRA ✓.

SK DÔLEŽITÉ! PRED PRVOU HROU!
1. Na zadnej strane hracej jednotky nájdite tento spínač.
2. Presuňte spínač z režimu VYSKÚŠAJ MA ⊘ do režimu HRA ✓.

RO IMPORTANT! ÎNAINTE DE A JUCA PENTRU PRIMA DATĂ!
1. Găseşte acest comutator de pe partea din spate a tablei de joc.
2. Comută de pe modul ÎNCEARCĂ-MĂ ⊘ pe modul JOACĂ ✓.

RU ВАЖНО! ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ:
1. Найдите переключатель на обратной стороне игровой консоли.
2. Переместите переключатель из позиции ТЕСТОВЫЙ РЕЖИМ ⊘ в позицию ИГРОВОЙ РЕЖИМ ✓.

LT SVARBU! PERSKAITYKITE, PRIEŠ ŽAISDAMI PIRMĄ KARTĄ!
1. Galinėje žaidimo aparato pusėje suraskite jungiklį.
2. Perjunkite jungiklį iš BANDOMOSIOS padėties ⊘ į ŽAIDIMO padėtį ✓.

AR هــام ! قبل اللعب لأول مرة !
تجِد هذا المفتاح على الجزء الخلفي من وحدة اللعب.
قم بتحريك المفتاح من الوضع " تَجْرِيب " ⊘ إلى وضع "اللعب" ✓.

BG ВАЖНО! ПРЕДИ ДА ИГРАЕТЕ ЗА ПЪРВИ ПЪТ!
1. Открийте този ключ на гърба на играта.
2. Превключете от режим ИЗПРОБВАНЕ ⊘ на режим ИГРА ✓.

SI POMEMBNO! PRED PRVO IGRO!
1. Na zadnji strani igre poišči stikalo.
2. Stikalo premakni s položaja PREIZKUSI ME ⊘ na položaj IGRA ✓.

HR VAŽNO! NAPRAVITI PRIJE PRVOG IGRANJA!
1. Pronađi ovaj prekidač na poleđini jedinice za igranje.
2. Prekidač pomakni s pozicije PROBAJ ME ⊘ na poziciju IGRA ✓.

UA ВАЖЛИВО! ПЕРЕД ТИМ ЯК ГРАТИ В ПЕРШИЙ РАЗ!
1. Знайдить цей перемикач на зворотній стороні ігрової консолі
2. Перемістить перемекич із позиції ТЕСТОВИЙ РЕЖИМ у позицію ⊘ to ІГРОВИЙ РЕЖИМ ✓.

A6766EU40 SimonSwipe.indd 2 16/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

GB 6
FR 7
DE 8
ES 9
P 10
I 11
NL 12
S 13
DK 14
N 15
FIN 16
GR 17
PL 18
HU 19
TR 20
CZ 21
SK 22
RO 23
RU 24
LT 25
AR 26
BG 27
SI 28
HR 29
UA 30

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 3 16/03/2014 09:09
IMON SWIPE Instructions (EU4)
OD: 00.00 File Name: A8766EU40 SimonSwipe I.indd

GB
1. Hold like ths. Don't touch the sides.
2. Press to turn on.
3. Touch RED once. Touch RED again to start game.
4. Watch and wait for the sequence to finish.
5. Then repeat the sequence.
Read the full guide for lots more info!

FR
POUR COMMENCER
1. Prends le jeu en main comme indiqué.
2. Appuie pour mettre en marche.
3. Appuie tout d'abord sur la touche rouge. Appuie de nouveau pour commencer à jouer.
4. Mémorise bien les séquences lumineuses.
5. A ton tour, reproduis ces séquences à l'identique.
Les différents modes de jeu sont détaillés dans la notice.

DE
SCHNELLSTART:
1. Halte das Spiel wie in der Abbildung gezeigt, aber berühre nicht die Seiten.
2. Drücke diese Taste, um es einzuschalten.
3. Tippe einmal auf ROT. Tippe nochmal auf ROT, um das erste Spiel zu starten.
4. Beobachte die Lichter und warte, bis das Signal zu Ende ist.
5. Tippe oder swipe, um die Lichterfolge zu wiederholen.
Weitere Infos findest du auf den folgenden Seiten.

ES
1. Sujeta la unidad así. No toques los laterales.
2. Pulsa para encender.
3. Toca el ROJO una vez. Toca el ROJO otra vez para empezar el juego.
4. Observa y espera a que termine la secuencia.
5. Luego repite la secuencia.
¡Lee la guía completa para conocer mucha más información!

P
1. Segura desta forma. Não toques nas partes laterais.
2. Carrega no botão para ligar.
3. Carrega uma vez no VERMELHO. Carrega de novo no VERMELHO para começar o jogo.
4. Vê a sequência e espera que termine.
5. Repete a sequência.
Lê as instruções por completo para saberes tudo sobre o jogo!

I
1. Tenete Simon Swipe in questo modo, senza toccarne i bordi.
2. Premete il pulsante per attivarlo.
3. Toccate il tasto ROSSO una volta, poi premetelo di nuovo per iniziare a giocare.
4. Osservate per intero la sequenza di luci.
5. Provate a ripetere la sequenza.
Leggete le istruzioni complete per avere tante informazioni aggiuntive!

NL
1. Hou de unit zó vast. Zorg dat je de zijkanten niet raakt.
2. Druk hier om aan te zetten.
3. Tik één keer op ROOD. Tik nogmaals op ROOD om je game te starten.
4. Kijk naar de lichtjes en wacht tot de serie klaar is.
5. Herhaal dan het patroon/de serie.
Lees de complete handleiding voor meer info!

S
1. Håll så här. Rör inte vid sidorna.
2. Tryck här för att slå på enheten.
3. Rör vid rött en gång. Rör vid rött igen för att starta spelet.
4. Titta på sekvensen tills den avslutas.
5. Upprepa sedan sekvensen.
Mer information finns i spelanvisningarna!

DK
1. Hold således. Siderne må ikke berøres.
2. Tryk for at tænde.
3. Tryk på RØD én gang. Tryk på RØD igen for at starte spillet.
4. Kig på sekvensen, og vent på, at den slutter.
5. Gentag derefter sekvensen.
Læs hele vejledningen, og få mange flere oplysninger!

N
1. Hold slik. Ikke berør sidene.
2. Trykk for å slå på.
3. Trykk på RØD én gang. Trykk på RØD én gang til for å starte spillet.
4. Følg med på sekvensen, og vent til den er fullført.
5. Repeter sekvensen.
Du får mye mer informasjon ved å lese hele veiledningen!

FIN
1. Pitele peliyksikköä kuvan tapaan. Älä kosketa reunoja.
2. Käynnistä painamalla tätä.
3. Kosketa PUNAISTA kerran. Aloita peli koskemalla PUNAISTA uudelleen.
4. Katso kuvio loppuun asti.
5. Toista kuvio.
Peliohjeista saat paljon lisää tietoa!

GR
1. Κρατήστε το έτσι. Μην αγγίζετε τις πλευρές του.
2. Πιέστε για να ξεκινήσει.
3. Πατήστε μια φορά ΚΟΚΚΙΝΟ. Πατήστε ξανά ΚΟΚΚΙΝΟ για να ξεκινήσει το παιχνίδι.
4. Παρακολουθήστε το και περιμένετε τη σειρά να τελειώσει.
5. Μετά επαναλάβετε τη σειρά των κινήσεων.
Διαβάστε όλες τις οδηγίες για περισσότερες πληροφορίες!

PL
1. Trzymaj w taki sposób. Nie dotykaj brzegów.
2. Naciśnij aby włączyć.
3. Dotknij CZERWONE POLE raz. Dotknij ponownie aby rozpocząć grę.
4. Obserwuj i czekaj aż sekwencja skończy się.
5. Następnie powtórz sekwencję.
Przeczytaj przewodnik aby dowiedzieć się więcej!

RU
1. Tartsd így. Ne érintsd meg az oldalakat.
2. Kapcsold be.
3. Érintsd meg a "PIROS"-at egyszer. Érintsd meg újra a "PIROS"-at a játék elkezdéséhez.
4. Figyled és várd meg míg a sorozat befejeződik.
5. Aztán ismételd meg a sorozatot.
Olvasd el a teljes játékszabályt a további információkért!

TR
1. Bu şekilde tutun. Kenarlara dokunmayın.
2. Oyun ünitesini açmak için buraya basın.
3. KIRMIZI'ya bir kere dokunun. Oyunu başlatmak için KIRMIZI'ya tekrar dokunun.
4. Işıkların yanıp sönmesini dikkatle takip edip ışık dizisinin durmasını bekleyin.
5. Sonra bu ışık dizisini tekrar edin.
Daha fazla bilgi için oyun kılavuzunu okuyun.

CZ
1. Hrací pomůcku držte podle obrázku. Nedotýkejte se stran.
2. Stlačte tlačítko funkci pro zapnutí.
3. Jednou poklepejte na ČERVENOU. Abyste mohli začít hrát, poklepejte na ČERVENOU znovu.
4. Sledujte hrací pomůcku, čekejte, až dokončí světelný návod pro hru.
5. Podle světelného návodu pak zopakujte celý postup.
Pro další informace si přečtěte celý návod!

SK
1. Hraciu jednotku držte podľa obrázku. Nedotýkajte se strán.
2. Stlačte funkčné tlačidlo pre zapnutie.
3. Raz ťuknite na ČERVENÚ. Aby ste mohli začať hrať, ťuknite na ČERVENÚ znovu.
4. Sledujte hraciu jednotku, čakajte, než dokončí svetelný návod k hre.
5. Podľa svetelného návodu potom zopakujte celý postup.
Pre ďalšie informácie si prečítajte celý návod!

RO
1. Ține unitatea ca în imagine. Nu atinge părțile laterale.
2. Apasă pentru a porni unitatea.
3. Apasă pe ROȘU. Apasă ROȘU din nou pentru a începe jocul.
4. Urmărește și așteaptă terminarea semnalelor luminoase.
5. Apoi repetă aceleași semnale.
Citește instrucțiunile pentru mai multe informații!

RU
1. Держи так. Не дотрагиваясь до краев консоли.
2. Нажми, чтобы включить игровую консоль.
3. Нажми на сторону красный сектор один раз. Нажми еще раз, чтобы начать игру.
4. Наблюдай за последовательностью цветов.
5. Затем повтори последовательность.
Прочитай более подробную инструкцию, чтобы узнать детали игры.

LT
1. Žaidimo aparatą laikykite taip, kad neliestumėte jo šonų.
2. Norėdami įjungti, paspauskite nurodytą mygtuką.
3. Palieskite RAUDONĄ. Norėdami pradėti žaidimą, RAUDONĄ palieskite dar kartą.
4. Stebėkite šviesele ir pakartokite jų seką.
5. Stenkitės pakartoti kuo daugiau šviesėlių seką!
Daugiau informacijos rasite perskaitę visą instrukciją!

AR
1. أمسك هكذا. لا تلمس الجوانب.
2. اضغط للتشغيل.
3. المس الزر الأحمر مرة واحدة، ثم مرة أخرى لتبدأ اللعبة.
4. شاهد وانتظر حتى نهاية التسلسل.
5. أعد التسلسل من جديد.

BG
1. Дръжте така. Не пипайте отстрани.
2. Натиснете за да го включите.
3. Натиснете ЧЕРВЕНОТО веднъж. Още веднъж натиснете ЧЕРВЕНОТО за да стартирате играта.
4. Гледайте и изчакайте реда за да свърши.
5. Повторете реда.
Прочетете цяло упътване за повече информация!

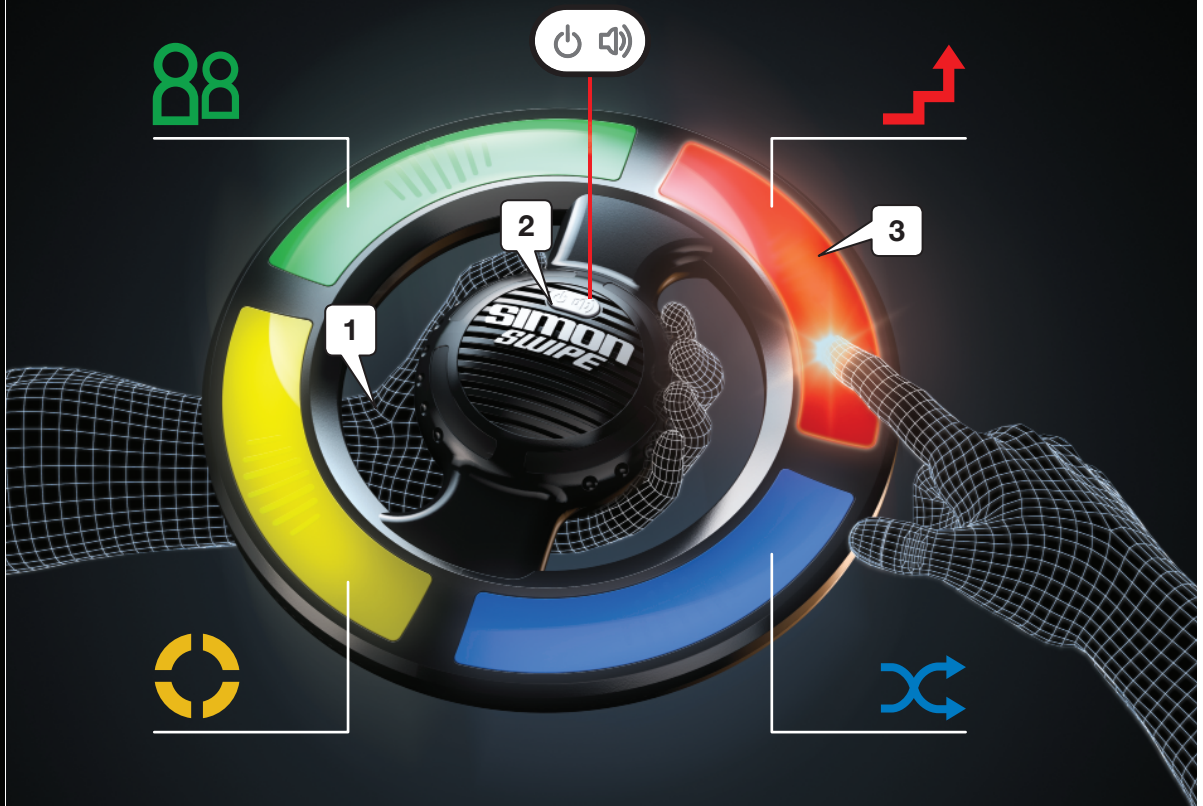
SI
1. Enoto drži kot je prikazano. Stranic se ne dotikaj.
2. Vklopi s pritiskom na ta gumb.
3. Pritisni RDEČO. RDEČO pritisni še enkrat in igra se bo začela.
4. Gledaj i pričekaj kraj slijeda.
5. Zatim ponovi slijed.
Preberi cela navodila in zvedel boš še veliko več.

HR
1. Jedinicu za igranje drži kao što je prikazano. Ne dodiruj vanjske dijelove.
2. Pritisni i uključi igru.
3. Lagano udari CRVENO jednom. Lagano udari opet za početak igre.
4. Gledaj i pričekaj kraj slijeda.
5. Zatim ponovi slijed.
Pročitaj cijele upute za igranje i pronađi više informacija!

UA
1. Тримайте як показано. Не торкайтеся боків.
2. Натисніть, щоб включити.
3. Натисніть ЧЕРВОНИЙ один раз. Натисніть ЧЕРВОНИЙ ще раз, щоб почати гру.
4. Слідкуйте за вогнями і повторюйте.
5. Продовжуйте так довго, скільки зможете!
Ознайомьтесь з повною інструкцією для отримання додаткової інформації.

A8766EU40 SimonSwipe.indd 4 16/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

EASY START!



A8766EU40 SimonSwipe I.indd 5 16/03/2014 09:09

GB

FUNCTION BUTTON

- Turn the game unit on.
- Cycle through the volume settings.
- Exit and return to the menu (hold for 2 seconds).
- Recall the high score. (In menu mode, select the game you want the high score for, and press and hold for 2 seconds.)

CHECK OUT THESE MOVES!

TAP	SWIPE	TAP & REVERSE
One light = TAP.	Two+ lights = SWIPE. Do not lift your finger. Swipe both lights in the same color quadrant.	Lights circle & return = SWIPE & REVERSE Do not lift your finger.

SELECT YOUR GAME & PLAY!

LEVELS — 1 PLAYER

1. Tap RED, then tap a flashing light to select a level. (The first time you play only level 1 is unlocked.)
2. SIMON SWIPE displays the first light signal. Repeat that signal back. Then the same signal is displayed, with one light or a sequence of lights added at the end. Tap or swipe to repeat the new signal back.
3. Keep up as long as you can.
4. Unlock a new level and the light signals get more challenging.

TO WIN: PLAY UNTIL YOU BEAT ALL 16 LEVELS.

SELECTING AN UNLOCKED LEVEL

Lights for unlocked levels 1-8 flash clockwise from the top of RED. Tap the light for the level you want.

To access unlocked levels 9-16, tap red and green lights together. Then tap the light of the level you want.

EXTREME — 1 PLAYER

Plays just like , but challenges you with fast and random signals, without levels. Tap BLUE to start. To win, beat your own high score.

CLASSIC — 1 PLAYER

Plays just like , with only one light added to each signal. Tap YELLOW to start. To win, beat your own high score.

PARTY — 2+ PLAYERS

Plays just like , for more than one player. Tap GREEN to start. When you hear a rhythmic sound pattern, pass the game unit to another player. To win, the group beats its own high score.

SCORING

SIMON SWIPE reports the score back to you at the end of an unsuccessful sequence. The score is displayed starting from the top red light and moving clockwise. Each coloured light flashes up to 10 times, to represent up to 10 points.

To recall a high score, press and hold the function button for 2 seconds, and then release it.

- In the Levels game, once you've unlocked a level you can play it any time. (Levels are lost when the game unit is reset or batteries are replaced.)
- SIMON SWIPE goes to sleep after 15 seconds of inactivity. To wake it up, press the function button.
- If the game unit is not working properly, consider replacing the batteries.You can also try pushing in the reset button, located on the back of the game unit. (Use a paperclip if necessary.)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 6 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

FR

BOUTON DE RÉGLAGE

- pour mettre le jeu en marche.
- pour régler le volume.
- pour revenir au Menu (appuyer quelques secondes).
- pour connaître le meilleur score : en mode menu, appuyez 2 secondes sur la touche du mode de jeu dont vous voulez connaître le meilleur score.

SIMON SWIPE – UTILISATION

APPUYER	GLISSER	GLISSER DANS UN SENS ET DANS L'AUTRE
Une lumière s'éclaire = APPUYEZ	Deux lumières = Faites glisser votre doigt (sans trop appuyer) sur les 2 lumières du même cadran lumineux.	Les lumières s'allument dans un sens puis reviennent en arrière. Maintenez bien le doigt sur les touches en le faisant glisser !

LES DIFFÉRENTS JEUX !

JEU DES NIVEAUX — 1 JOUEUR

1. Appuyez d'abord sur la touche ROUGE, puis sur la touche du niveau auquel vous souhaitez jouer parmi les 16 disponibles (la première fois que vous jouez, seul le niveau 1 est déverrouillé).
2. Une première couleur s'allume. Appuyez alors sur la touche correspondante. La touche s'éclaire à nouveau puis Simon ajoute une nouvelle couleur ou une séquence de couleurs supplémentaire. Appuyez ou faites glisser votre doigt pour reproduire exactement les séquences demandées par SIMON.
3. Essayez de reproduire les enchaînements de séquences lumineuses aussi longtemps que possible.
4. En passant au niveau supérieur, les séquences deviennent de plus en plus difficiles à reproduire.

POUR GAGNER : IL FAUT RÉUSSIR LES 16 NIVEAUX.

SÉLECTION ET DÉBLOCAGE DES NIVEAUX

Touches correspondant au niveaux 1 à 8 (dans le sens des aiguilles d'une montre, touche rouge en haut). Appuyez sur la touche du niveau que vous souhaitez relever (le niveau 1 est immédiatement accessible).

Pour accéder aux niveaux 9 à 16, appuyez en même temps sur les touches rouge et verte. Puis appuyez sur la touche correspondant au niveau que vous souhaitez relever (toujours dans le sens des aiguilles d'une montre).

EXTRÊME — 1 JOUEUR

Le principe de jeu est le même qu'en mode JEU DES NIVEAUX, mais les enchaînements lumineux sont plus rapides. Il n'y a pas de niveau. Appuyez sur la touche BLEU pour sélectionner ce mode. A chaque partie, essayez de battre votre précédent record.

CLASSIQUE — 1 JOUEUR

Le principe de jeu est le même qu'en mode EXTRÊME, mais une lumière seulement se rajoute à la fin d'une séquence (pas d'enchaînement). Appuyez sur la touche JAUNE pour sélectionner ce mode. Pour gagner, essayez de battre votre précédent record.

PARTY — 2 JOUEURS ET PLUS

Le principe de jeu est le même qu'en mode EXTRÊME, et vous pouvez jouer à plusieurs. Appuyez sur la touche VERTE pour sélectionner ce mode. Dès que vous entendez l'intermède musical, passez le jeu à un autre joueur qui prend alors le relais. Pour gagner, le groupe doit essayer de battre son précédent record.

SCORE

SIMON SWIPE annonce le score effectué à la fin de la partie. Celui-ci est annoncé par la lumière qui s'éclaire en commençant par le rouge et en continuant vers les autres couleurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Les lumières clignoteront 10 fois pour un score de 10 points. Pour connaître le meilleur score, appuyez durant 2 secondes sur le bouton de réglage puis relâchez.

- En mode JEU DES NIVEAUX, une fois le premier niveau débloqué, vous pouvez rejouer à n'importe quel moment (Les niveaux sont perdus lorsque le jeu est réinitialisé ou lorsque vous changez les piles).
- SIMON SWIPE s'arrêtera après 15 secondes d'inactivité. Appuyez sur le bouton de réglage pour le remettre en marche.
- Si le jeu ne fonctionne pas correctement, remplacez les piles. Vous pouvez également appuyer sur le bouton de réinitialisation situé au dos du jeu (utilisez un trombone si nécessaire).

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 7 18/03/2014 09:09
IMON SWIPE Instructions (EU4)
OD: 00.00 File Name: A8766EU40 SimonSwipe I.indd

DE

FUNKTIONSTASTE

DRÜCKE DIESE TASTE,
- um das Spiel einzuschalten.
- um durch die Lautstärke-Einstellungen zu blättern.
- um ein Spiel zu verlassen und zum Menü zurückzukehren. Halte die Taste dafür 2 Sekunden lang gedrückt.
- um den High Score aufzurufen. Suche im Spielmenü das Spiel aus, dessen High Score du dir anzeigen lassen möchtest, und halte die Taste 2 Sekunden lang gedrückt.

DIE SIMON SWIPE AKTIONEN

TIPPEN

1 Licht = Tippe auf das Licht.

SWIPEN

2 oder mehr Lichter = Swipe (also streiche) von Licht zu Licht. Hebe deinen Finger nicht an! Swipe beide Lichter im selben Farbfeld.

HIN UND HER SWIPEN

Wenn sich die Lichter vor- und wieder zurückbewegen = Swipe hin und her. Hebe deinen Finger nicht an!

WÄHLE EIN SPIEL AUS & SCHON GEHT'S RUND

SPIEL 1: "LEVELS" — 1 SPIELER

1. Tippe auf ROT. Dann tippe auf ein blinkendes Licht, um 1 der 16 Levels auszuwählen. Hinweis: Wenn du das allererste Mal spielst, ist nur Level 1 freigeschaltet.
2. SIMON SWIPE zeigt das erste Lichtsignal an. Jetzt bist du an der Reihe: Wiederhole das Signal. Dann wird dasselbe Signal noch einmal angezeigt und ein Licht oder eine Lichterfolge kommt hinzu. Tippe oder swipe, um das neue Signal zu wiederholen.
3. Versuche so lange wie möglich, mit Simon mitzuhalten.
4. Sobald du ein neues Level freischaltest, werden die Lichtsignale schwieriger. Schaffst du auch diese Challenge? Probier's aus und find's heraus!

GEWINNEN: MEISTERE ALLE 16 LEVELS UND KNOCKE SIMON AUS.

WÄHLE EIN FREIGESCHALTETES LEVEL AUS:

Die Lichter für freigeschaltete Levels 1-8 blinken vom oberen Rand des ROTEN Farbfelds aus im Uhrzeigersinn auf. Tippe das Licht des Levels an, das du spielen möchtest. (In unserem Beispiel sind die Levels 1-3 verfügbar.)

Um auf freigeschaltete Levels 9-16 zuzugreifen, tippst du gleichzeitig das rote und grüne Licht an. Dann tippe auf das Licht des Levels, das du spielen möchtest.

SPIEL 2: "EXTREME" — 1 SPIELER

Bist du extrem gut drauf? Dann wähle dieses Spiel aus. Es funktioniert ähnlich wie das Spiel LEVELS, doch hier fordert Simon dich mit extrem schnellen und zufälligen Signalen (und zwar ohne Levels) heraus. Tippe BLAU, um dieses Spiel zu starten. Du gewinnst, wenn du deinen eigenen High Score knackst.

SPIEL 3: "CLASSIC" — 1 SPIELER

Kennst du den Klassiker der Lichterspiele? Dann spiele diese klasse Variante. Sie ähnelt dem Spiel EXTREME, aber fügt jedem Signal immer nur ein Licht hinzu. Tippe GELB, um dieses Spiel zu starten. Fordere dich selbst heraus und knacke deinen eigenen High Score. Wie klasse bist du?

SPIEL 4: "PARTY" — 2+ SPIELER

Hier kommt die Spielvariante für mehrere Spieler, die in richtiger Partylaune sind. Sie funktioniert wie das Spiel EXTREME, aber beinhaltet die Funktion "Weitergeben". Tippe GRÜN, um zu starten, und mach die Lauscher auf. Wenn du eine gleichmäßige Tonfolge hörst, gib das Spiel schnell an den nächsten Spieler weiter. Spielt im Team und versucht gemeinsam, euren eigenen High Score zu knacken.

PUNKTE

Am Ende einer Spielrunde zeigt SIMON SWIPE dir deine erzielten Punkte an. Der Punktestand wird, beginnend beim oberen roten Licht, im Uhrzeigersinn dargestellt. Dazu blinkt jedes Farblicht bis zu 10-mal auf, um bis zu 10 Punkte anzuzeigen. Um den High Score aufzurufen, hältst du die Funktionstaste 2 Sekunden lang gedrückt und lässt sie dann los.

- Beim Spiel LEVELS kannst du ein Level immer spielen, sobald du es einmal freigeschaltet hast. Denk daran: Falls das Spiel zurückgesetzt wird (Reset) oder die Batterien ausgetauscht werden, werden alle bisher freigeschalteten Levels wieder gesperrt.
- Wenn SIMON SWIPE 15 Sekunden lang nicht berührt wurde, wechselt es in den Schlafmodus. Um das Spiel wieder aufzuwecken, drückst du einfach die Funktionstaste.
- Falls das Spiel nicht ordnungsgemäß funktioniert, tausche die Batterien aus. Du kannst auch mit einer Büroklammer die Reset-Taste hineindrücken, die sich an der Rückseite des Spiels befindet.

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 8 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

ES

BOTÓN DE FUNCIONES

- Enciende la unidad de juego.
- Ajusta el volumen.
- Sal y regresa al menú (mantén pulsado durante dos segundos).
- Conoce y recuerda la máxima puntuación. (En el modo menú, selecciona el juego del que quieras saber la máxima puntuación, luego mantén pulsado durante dos segundos.)

MOVIMIENTOS DE SIMON SWIPE

TOCA	DESLIZA	DESLIZA Y RETROCEDE
1 luz = TOCA.	2 luces = DESLIZA. ¡No levantes el dedo! Desliza las dos luces en el mismo cuadrante de color.	Giro de luces y vuelta = DESLIZA Y RETROCEDE. ¡No levantes el dedo!

¡ELIGE TU JUEGO Y EMPIEZA!

JUEGO DE NIVELES — 1 JUGADOR

1. Toca el cuadrante ROJO, luego toca una de las luces brillantes para seleccionar uno de los 16 niveles. (La primera vez que juegues, solo está desbloqueado el nivel 1.)
2. SIMON SWIPE muestra la primera señal de luces. Repite esa señal. Luego muestra la misma señal, añadiendo una luz o secuencia de luces al final. Toca o desliza para repetir la nueva señal.
3. Mantén el ritmo hasta que puedas.
4. Las señales de luces serán más difíciles a medida que desbloquees nuevos niveles.

PARA GANAR: JUEGA HASTA QUE SUPERES LOS 16 NIVELES.

SELECCIONAR UN NIVEL DESBLOQUEADO

Las luces de los niveles desbloqueados del 1 al 8 se encenderán en el sentido de las agujas el reloj desde la parte superior del cuadrante ROJO. Toca la luz del nivel que quieras. (Aquí se muestra que los niveles 1 a 3 están disponibles.)

Para acceder a los niveles desbloqueados del 9 al 16, toca las luces roja y verde a la vez. Luego toca la luz del nivel que quieras.

JUEGO EXTREMO — 1 JUGADOR

Se juega igual que al juego de NIVELES, pero te desafía con señales rápidas y aleatorias, sin niveles. Toca el cuadrante AZUL para empezar. Para ganar, supera tu puntuación más alta.

JUEGO CLÁSICO — 1 JUGADOR

Se juega igual que al juego EXTREMO, pero añade solo una luz a cada señal. Toca el cuadrante AMARILLO para empezar. Para ganar, supera tu puntuación más alta.

JUEGO FIESTA — 2+ JUGADORES

Se juega igual que al juego EXTREMO, para más de un jugador. Toca el cuadrante VERDE para empezar. Cuando oigas una secuencia de sonidos rítmica, pasa la unidad de juego a otro jugador. Para ganar, el grupo tiene que superar su puntuación más alta.

PUNTUACIÓN

SIMON SWIPE te recuerda la puntuación al final de cada secuencia que falles. La puntuación se muestra empezando desde la luz roja de la parte superior y se mueve en el sentido de las agujas del reloj. Cada luz de color parpadea hasta 10 veces, para representar hasta 10 puntos. Para recordar una máxima puntuación, mantén pulsado el botón de funciones durante dos segundos y luego suéltalo.

- En el juego de Niveles, una vez hayas desbloqueado un nivel puedes jugarlo en cualquier momento. (Los niveles se pierden cuando la unidad de juego se reinicia o se cambian las pilas.)
- SIMON SWIPE entrará en modo reposo después de 15 segundos de inactividad. Para reactivarlo, pulsa el botón de funciones.
- Si la unidad de juego no funciona correctamente, cámbiale las pilas. También puedes probar a pulsar el botón de reinicio, situado en la parte trasera de la unidad. (Usa un clip en caso necesario.)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 9 18/03/2014 09:09
IMON SWIPE Instructions (EU4)
OD: 00.00 File Name: A8766EU40 SimonSwipe I.indd

P

BOTÃO DE LIGAÇÃO

- Liga a unidade de jogo.
- Verifica as definições do volume.
- Sai e volta ao menu (carrega durante dois segundos).
- Visualiza a pontuação mais alta. (No modo menu, seleciona o jogo que queres tentar bater a pontuação mais alta, mantendo o botão carregado durante dois segundo.)

MOVIMENTOS SIMON SWIPE!

CARREGA	DESLIZA	DESLIZA & VOLTA
1 luz = CARREGAR.	2+ luzes = DESLIZAR. Não levantes o dedo! Desliza ambas as luzes do mesmo setor luminoso.	Círculo de luzes & volta = DESLIZAR & VOLTAR. Não levantes o dedo!

SELECIONA O TEU JOGO & JOGA!

NÍVEIS — 1 JOGADOR

1. Carrega no VERMELHO, depois carrega numa das luzes a brilhar para selecionares um dos 16 níveis. (Na primeira vez que jogares, apenas o nível 1 está disponível.)
2. SIMON SWIPE dá o primeiro sinal de luz. Repete esse sinal. Depois, o mesmo sinal vai surgir de novo com mais uma luz ou sequência de luzes no final. Carrega ou desliza o dedo para repetires o novo sinal luminoso.
3. Tenta repetir as sequências o máximo de tempo que conseguires.
4. Desbloqueia um nível novo para as sequências de luzes tornarem-se mais difíceis.

PARA GANHAR: JOGA ATÉ CONSEGUIRES SUPERAR TODOS OS 16 NÍVEIS.

SELECIONAR UM NÍVEL DESBLOQUEADO

As luzes correspondentes aos níveis desbloqueados 1-8, brilham na luz VERMELHA superior, no sentido dos ponteiros do relógio. Carrega na luz para selecionares o nível que pretendes. (A imagem mostra que os níveis 1-3 estão disponíveis.)

Para aceder aos níveis desbloqueados 9-16, carrega nas luzes vermelha e verde ao mesmo tempo. Depois carrega na luz do nível que pretendes.

EXTREMO — 1 JOGADOR

Joga da mesma forma que , mas terás sequências de luzes mais rápidas e desafiantes e sem níveis de dificuldade. Carrega no AZUL para começar. Para venceres, tenta bater a tua pontuação mais alta.

CLÁSSICO — 1 JOGADOR

Joga da mesma forma que , mas com mais um sinal luminoso adicionado. Carrega no AMARELO para começar. Para venceres, tenta bater a tua pontuação mais alta.

FESTA — 2+ JOGADORES

Joga da mesma forma que , quando houver mais de um jogador. Carrega no VERDE para começar. Quando ouvires uma música, passa a unidade de jogo a outro jogador. Para vencer, o grupo tem de bater a sua pontuação mais alta.

PONTUAÇÃO

O SIMON SWIPE mostra a tua pontuação no final de uma sequência mal sucedida. A pontuação é exibida a partir da luz vermelha superior e move-se no sentido dos ponteiros do relógio. Cada cor luminosa brilha até 10 vezes, para representar a pontuação até 10 pontos.

Para mostrar uma pontuação elevada, carrega no botão durante dois segundos e solta-o.

- No modo de níveis, sempre que desbloqueares um nível, podes voltar a jogá-lo a qualquer altura. (Os níveis perdem-se quando a unidade de jogo é reiniciada ou quando se substituem as pilhas.)
- O SIMON SWIPE desliga-se após 15 segundos de inatividade. Para voltar a ligar, carrega no botão.
- Se a unidade de jogo não funcionar corretamente, experimenta mudar as pilhas do jogo. Tenta também carregar no botão reiniciar, situado na parte de trás da unidade de jogo. (Utiliza um clip se for necessário.)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 10 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

I

IL PULSANTE FUNZIONE

- Attiva l'unità di gioco.
- Permette di selezionare le impostazioni del volume.
- Esce e ritorna al menu (tenendolo premuto per 2 secondi).
- Richiama i punteggi record (nella modalità menu, selezionate il tipo di gioco di cui volete conoscere il punteggio più alto e tenete premuto il pulsante per 2 secondi).

LE MOSSE DI SIMON SWIPE!

TOCCO	SCORRIMENTO	SCORRIMENTO AVANTI & INDIETRO
1 luce = TOCCATE CON IL DITO!	2+ luci = SCORRETE CON IL DITO! Non sollevate il dito nel corso del movimento! Scorrete con il dito su entrambe le luci del pulsante colorato.	Movimento circolare delle luci e ritorno = SCORRETE COL DITO AVANTI E INDIETRO. Non sollevate il dito nel corso del movimento!

SCEGLIETE IL VOSTRO GIOCO PREFERITO E DATE IL VIA ALLA SFIDA!

LEVELS — 1 GIOCATORE

1. Toccate con il dito il tasto ROSSO, poi toccate una delle luci lampeggianti per selezionare uno dei 16 livelli (la prima volta che giocate solo il livello 1 è sbloccato).
2. SIMON SWIPE mostra il primo segnale luminoso: ripetete quel segnale. Subito dopo, quel segnale viene mostrato nuovamente, con l'aggiunta al termine di un altro segnale luminoso o di una sequenza di luci. Toccate o fate scorrere il dito sui tasti per ripetere la nuova sequenza luminosa.
3. Provate a ripetere le varie sequenze il più a lungo possibile.
4. Ogni volta che riuscirete a sbloccare un nuovo livello scoprirete che le sequenze luminose diventano via via sempre più impegnative e coinnvolgenti!

PER VINCERE: GIOCATE FINO A QUANDO RIUSCITE A SUPERARE TUTTI I 16 LIVELLI DI ABILITÀ.

COME SELEZIONARE UN LIVELLO NON SBLOCCATO

Le luci dei livelli non sbloccati che vanno da 1 a 8 lampeggiano in senso orario dalla parte superiore del tasto ROSSO. Toccate con il dito la luce corrispondente al livello in cui volete mettere alla prova la vostra abilità (questa illustrazione mostra che sono disponibili i livelli da 1 a 3).

Per accedere ai livelli non sbloccati che vanno da 9 a 16, premete contemporaneamente il tasto rosso e verde, quindi toccate la luce del livello desiderato.

EXTREME — 1 GIOCATORE

Il gioco si svolge esattamente come nella versione LEVELS, ma la sfida si fa più complessa, grazie a segnali luminosi più rapidi e casuali, che non seguono alcuna logica di livelli. Per iniziare, toccate il tasto BLU. Per vincere, provate ogni volta a battere il vostro punteggio record precedente.

CLASSIC — 1 GIOCATORE

Questa versione si gioca con le stesse regole di EXTREME, con la sola aggiunta di una luce a ogni sequenza luminosa. Per iniziare, premete il tasto GIALLO. Per vincere, cercate in ogni sfida di battere il vostro punteggio record stabilito in precedenza.

PARTY — 2+ GIOCATORI

Il gioco si svolge come nella versione EXTREME, ma si usa quando sono più giocatori a sfidare contemporaneamente SIMON SWIPE! Toccate il tasto VERDE per iniziare. Quando nel corso della partita sentite un suono ritmato, passate l'unità di gioco a un altro giocatore. Per vincere, la squadra deve provare ogni volta a battere il proprio punteggio record precedente.

PUNTEGGIO

SIMON SWIPE alla fine di ogni sequenza che non sia stata completata con successo comunica il punteggio. Il punteggio viene visualizzato a partire dal pulsante rosso, proseguendo poi in senso orario. Ogni luce colorata lampeggia fino a un massimo di 10 volte per conteggiare fino a un massimo di 10 punti.

Per richiamare un punteggio record, tenete premuto il pulsante funzione per 2 secondi e poi lasciatelo andare.

- Nel gioco LEVELS, dopo aver sbloccato un livello di abilità potrete sfidare SIMON SWIPE a quel livello tutte le volte che vorrete; ricordate tuttavia che i livelli vengono cancellati dalla memoria ogni volta che l'unità di gioco viene resettata o le batterie vengono sostituite.
- SIMON SWIPE va in modalità di riposo dopo 15 secondi di inattività: per riattivarlo, basta premere il pulsante funzione.
- Se l'unità di gioco non dovesse funzionare in maniera appropriata, verificate che le batterie non siano esauste e debbano quindi essere sostituite, oppure provate a premere il pulsante di reset – che si trova nella parte inferiore dell'unità di gioco – con l'aiuto della punta di una graffetta metallica.

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 11 18/03/2014 09:09
IMON SWIPE Instructions (EU4)
OD: 00.00 File Name: A8766EU40 SimonSwipe I.indd

NL

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	VEEG	VEEG & TERUG
1 lichtje = TAP (TIK).	2+ lichtjes = SWIPE (VEEG).Niet je vinger optillen! Veeg over beide lichtjes in hetzelfde kleursegment.	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 swipe (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 geluidpatroon 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.)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 12 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

S

FUNKTIONSKNAPP

- Sätt på spelenheten.
- Gå igenom volyminställningarna.
- Gå tillbaka till menyn (håll ned i två sekunder).
- Visa rekord. (I menyläget väljer du det spel du vill visa rekordet för och håller sedan ned knappen i två sekunder.)

RÖRELSER I SIMON SWIPE!

TRYCK

1 lampa = TRYCK.

SVEP

Mer än 2 lampor = SVEP. Lyft inte på fingret! Svep över båda lamporna i samma färgfält.

SVEP OCH VÄND

Lampor byter håll = SVEP OCH VÄND. Lyft inte på fingret!

VÄLJ SPEL OCH BÖRJA!

NIVÅER — 1 SPELARE

1. Tryck på RÖTT och tryck på en blinkande lampa för att välja en av de 16 nivåerna. (I ditt första spel är bara nivå 1 upplåst.)
2. SIMON SWIPE visar den första ljussignalen. Upprepa den ljussignalen. Därefter visas samma signal, följd av en lampa eller en sekvens av lampor. Tryck eller svep för att upprepa den nya signalen.
3. Fortsätt så länge du lyckas.
4. Allteftersom du låser upp nya nivåer blir ljussignalerna svårare.

SÅ HÄR VINNER DU: SPELA TILLS DU KLARAT ALLA 16 NIVÅER.

SÅ HÄR VÄLJER DU EN OLÅST NIVÅ

Lamporna för nivå 1–8 blinkar medurs från det RÖDA fältets överkant. Tryck på lampan för den nivå du vill spela. (På bilden är nivå 1–3 upplåsta.)

Om nivå 9–16 är upplåsta trycker du på de röda och gröna lamporna samtidigt. Tryck sedan på lampan för den nivå du vill spela.

EXTREMT — 1 SPELARE

Spela på samma sätt som i men med snabba och slumpvisa signaler och utan nivåer. Tryck på BLÅTT för att starta. Försök slå ditt eget rekord.

KLASSISKT — 1 SPELARE

Spela på samma sätt som i men med bara en lampa tillagd till varje signal. Tryck på GULT för att starta. Försök slå ditt eget rekord.

PARTY — MER ÄN 2 SPELARE

Spela på samma sätt som i men med mer än en spelare. Tryck på GRÖNT för att starta. När ett rytmiskt ljud hörs ska spelenheten gå vidare till en annan spelare. Målet är att gruppen ska slå sitt eget rekord.

POÄNGRÄKNING

När du misslyckas med att upprepa en sekvens meddelar SIMON SWIPE din slutpoäng. Poängen visas med början i den översta röda lampan och flyttas medurs. Varje färglampa blinkar upp till 10 gånger, vilket motsvarar upp till 10 poäng.

Om du vill visa ett rekord håller du ned funktionsknappen i två sekunder innan du släpper den.

I nivåspel kan du spela en nivå när du vill om den är upplåst. (Nivåerna förloras om spelenheten återställs eller om batterier byts ut.)

- SIMON SWIPE går in i viloläge om enheten är inaktiv i 15 sekunder. Tryck på funktionsknappen för att aktivera enheten.
- Om spelenheten inte fungerar på rätt sätt kanske batterierna måste bytas. Du kan även försöka med att trycka på återställningsknappen på spelenhetens baksida. (Använd ett gem om du behöver.)

DK

FUNKTIONSKNAP

- Tænd for spilenheden.
- Skift volumenindstillinger.
- Afslut, og gå tilbage til menuen (hold nede i 2 sekunder).
- Få oplyst highscoren (vælg i menuen det spil, du vil se highscoren for, og tryk og hold nede i 2 sekunder).

SIMON SWIPE-BEVÆGELSER!

TRYK

1 lys = TRYK.

STRYG

2 eller flere lys = STRYG. Løft ikke fingeren! Stryg fingeren hen over begge lys i samme farvekvadrant.

STRYG OG TILBAGE IGEN

Lysene bevæger sig i én retning og derefter tilbage igen = STRYG OG TILBAGE IGEN. Løft ikke fingeren!.

VÆLG SPIL, OG GÅ I GANG!

NIVEAUER — 1 SPILLER

1. Tryk på RØD og derefter på et blinkende lys for at vælge ét af 16 niveauer (der er kun låst op for niveau 1, når du spiller første gang).
2. SIMON SWIPE viser det første lyssignal. Gentag signalet. Derefter vises samme signal igen efterfulgt af ét eller en serie af nye lys. Tryk eller stryg for at gentage det nye signal.
3. Bliv ved, så længe du kan.
4. Lås op for et nyt niveau, og prøv kræfter med mere udfordrende lyssignaler.

SÅDAN VINDER DU: SPIL, INDTIL DU HAR KLARET ALLE 16 NIVEAUER.

VÆLG ET OPLÅST NIVEAU

Lysene for de oplåste niveauer 1-8 blinker med uret startende fra det øverste RØDE lys. Tryk på lyset for det ønskede niveau (i illustrationen er niveau 1-3 tilgængeligt.)

Tryk på det røde og det grønne lys samtidigt for at vælge et oplåst niveau fra 9 til 16. Tryk derefter på lyset for det ønskede niveau.

EKSTEMT — 1 SPILLER

Spilles på samme måde som , men udfordrer dig med hurtige og tilfældige signaler uden niveauer. Tryk på BLÅ for at starte. Du vinder ved at slå din egen highscore.

KLASSISK — 1 SPILLER

Spilles på samme måde som , men hvert signal efterfølges af kun ét nyt lys. Tryk på GUL for at starte. Du vinder ved at slå din egen highscore.

PARTY — 2+ SPILLERE

Spilles på samme måde som , men flere spillere kan deltage. Tryk på GRØN for at starte. Giv spilenheden videre til en anden spiller, når du hører et rytmisk lydmønster. I vinder ved at slå jeres egen highscore.

POINTGIVNING

SIMON SWIPE oplyser scoren ved afslutningen af en mislykket sekvens. Scoren vises med lysblink, som starter fra det øverste røde lys og bevæger sig med uret. Hvert farvet lys blinker op til 10 gange for at angive op til 10 point.

Du kan få oplyst en highscore ved at trykke og holde funktionsknappen nede i 2 sekunder og derefter slippe den.

- Når du har låst op for et niveauspil, kan du spille det når som helst (niveauerne går tabt, når spilenheden nulstilles, eller når batterierne udskiftes).
- SIMON SWIPE går i "dvale", når enheden ikke har været brugt i 15 sekunder. Tryk på funktionsknappen for at "vække" enheden.
- Hvis spilenheden ikke fungerer korrekt, kan det være nødvendigt at udskifte batterierne. Du kan også trykke på reset-knappen bag på spilenheden og se, om det løser problemet (brug eventuelt en papirclips).

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 14 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

N

FUNKSJONSKNAPP

- Slå spillenheten på.
- Juster volumet ved å bla gjennom voluminnstillingene.
- Avslutt og gå tilbake til menyen (hold knappen inne i to sekunder).
- Vis høyeste poengsum. (I menymodus velger du spillet du ønsker å se høyeste poengsum for, og deretter holder du inne knappen i to sekunder.)

SIMON SWIPE-BEVEGELSER

TRYKK	SVEIP	SVEIP ÉN VEI OG TILBAKE IGJEN
1 lys = TRYKK.	2 eller flere lys = SVEIP. Ikke løft fingeren! Sveip over begge lysene innenfor kvadranten med samme farge.	Lysene beveger seg i én retning og deretter tilbake igjen = SVEIP ÉN VEI OG SÅ TILBAKE. Ikke løft fingeren!

VELG SPILL, OG SETT I GANG!

NIVÅER — 1 SPILLER

1. Trykk på RØD, og trykk deretter på ett av de blinkende lysene for å velge ett av de 16 nivåene. (Første gang du spiller, er bare nivå 1 tilgjengelig.)
2. SIMON SWIPE viser det første lyssignalet. Repeter signalet. Deretter vises det samme signalet etterfulgt av ett lys eller en lyssekvens. Trykk eller sveip for å repetere det nye signalet.
3. Fortsett så lenge du klarer.
4. Når du har låst opp neste nivå, blir lyssignalene enda mer utfordrende.

SLIK VINNER DU: FORTSETT Å SPILLE TIL DU HAR FULLFØRT ALLE DE 16 NIVÅENE.

VELGE ET TILGJENGELIG NIVÅ

Lysene for nivåene som er tilgjengelig fra nivå 1 til 8, blinker med klokken fra toppen av den RØDE kvadranten. Trykk på lyset for nivået du ønsker. (I illustrasjonen er nivå 1 til 3 tilgjengelig.)

For å få tilgang til tilgjengelige nivåer fra nivå 9 til 16 trykker du samtidig på den røde og grønne kvadranten. Deretter trykker du på lyset for nivået du ønsker.

EKSTREMT SPILL — 1 SPILLER

Fungerer akkurat som , men utfordrer deg med raske, tilfeldige signaler uten nivåer. Trykk på BLÅTT for å begynne. Slå din egen høyeste poengsum for å vinne.

KLASSISK SPILL — 1 SPILLER

Fungerer akkurat som , men her følger bare ett nytt lys etter hvert signal. Trykk på GULT for å begynne. Slå din egen høyeste poengsum for å vinne.

SOSIALT SPILL — 2+ SPILLERE

Fungerer akkurat som , men har flere spillere. Trykk på GRØNT for å begynne. Når du hører et rytmisk lydmønster, sender du spillenheten videre til neste spiller. Spillergruppen må slå den høyeste poengsummen sin for å vinne.

POENG

Når du ikke klarer å repetere en sekvens, får du skåren av SIMON SWIPE. Den vises med klokken fra det øverste røde lyset. Hvert enkelt lys blinker opptil 10 ganger og representerer opptil 10 poeng.

For å vise høyeste poengsum holder du inne funksjonsknappen i to sekunder før du slipper den.

- Etter at du har låst opp et av nivåspillene, kan du spille dette spillet når som helst. (Nivåene går tapt hvis spillenheten tilbakestilles, og når batteriene skiftes ut.)
- SIMON SWIPE slår seg av automatisk etter 15 sekunder uten aktivitet. Trykk på funksjonsknappen for å slå enheten på igjen.
- Hvis spillenheten ikke fungerer som den skal, kan du prøve å bytte batterier. Du kan også trykke på tilbakestillingsknappen, som befinner seg på baksiden av enheten. (Om nødvendig kan du bruke en binders).

FIN

TOIMINTOPAINIKE

- Käynnistä peliyksikkö.
- Vaihda ääniasetuksia.
- Poistu valikosta ja palaa valikkoon (paina kaksi sekuntia).
- Tarkista korkein pistemäärä. (Valitse valikkotilassa peli, jonka korkeimman pistemäärän haluat nähdä, ja paina kaksi sekuntia.)

SIMON SWIPE -LIIKKEET!

NAPAUTA	PYYHKÄISE	PYYHKÄISE JA PALAA
1 valo = NAPAUTA.	2+ valoa = PYYHKÄISE. Älä nosta sormea! Pyyhkäise saman värineljänneksen kumpaakin valoa.	Valot kiertävät ja palaavat = PYYHKÄISE JA PALAA. Älä nosta sormea!

VALITSE PELI JA PELAA!

TASOT — 1 PELAAJA

1. Napauta PUNAISTA ja valitse yksi 16 tasosta napauttamalla vilkkuvaa valoa. (Ensimmäisellä pelikerralla avattuna on vain taso 1.)
2. SIMON SWIPE näyttää ensimmäisen valosignaalin. Toista sama signaali. Sama signaali näytetään uudelleen siten, että sen loppuun lisätään yksi valo tai sarja valoja. Toista uusi signaali napauttamalla tai pyyhkäisemällä.
3. Jatka niin kauan kuin pystyt.
4. Kun avaat uuden tason, valosignaalit käyvät yhä vaikeammiksi.

VOITTAMINEN: LÄPÄISE KAIKKI 16 TASOA.

AVATUN TASON VALITSEMINEN

Avattujen tasojen 1–8 valot vilkkuvat myötäpäivään PUNAISEN yläosasta alkaen. Napauta haluamasi tason valoa. (Kuvassa avoinna ovat tasot 1–3.)

Voit valita avatut tasot 9–16, kun napautat punaista ja vihreää valoa yhtä aikaa. Napauta sitten haluamasi tason valoa.

HAASTEPELI — 1 PELAAJA

Haastepeliä pelataan kuin -peliä mutta ilman tasoja, ja signaalit tulevat nopeasti ja satunnaisesti. Aloita napauttamalla SINISTÄ. Voita ylittämällä oma suurin pistemääräsi.

KLASSIKKOPELI — 1 PELAAJA

Klassikkopeliä pelataan kuin -peliä, mutta jokaiseen signaaliin lisätään vain yksi valo. Aloita napauttamalla KELTAISTA. Voita ylittämällä oma suurin pistemääräsi.

SEURAPELI — 2+ PELAAJAA

Seurapeliä pelataan kuin -peliä, mutta pelaajia on enemmän kuin yksi. Aloita napauttamalla VIHREÄÄ. Kun kuulet rytmikkään äänen, anna peliyksikkö toiselle pelaajalle. Ryhmä voittaa ylittämällä suurimman pistemääränsä.

PISTEIDEN LASKEMINEN

SIMON SWIPE ilmoittaa pisteet epäonnistuneen signaalijakson lopuksi. Pisteet näytetään liikkumalla myötäpäivään alkaen ylimmäistä punaisesta valosta. Jokainen värivalo ilmaisee pistemäärän vilkkumalla korkeintaan 10 kertaa.

Voit tarkistaa korkeimman pistemäärän painamalla toimintopainiketta kahden sekunnin ajan.

- Tasopelissä avattuja tasoja voi palata pelaamaan milloin tahansa. (Avatut tasot menetetään, jos peliyksikkö nollataan tai paristot vaihdetaan.)
- SIMON SWIPE siirtyy lepotilaan, jos sitä ei käytetä 15 sekuntiin. Aktivoi laite painamalla toimintopainiketta.
- Jos peliyksikkö ei toimi oikein, kokeile paristojen vaihtamista. Voit myös kokeilla peliyksikön takaosassa olevaa nollauspainiketta. (Voit painaa sitä klemmarilla.)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 16 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

GR

ΚΟΥΜΠΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ

- Θέστε σε λειτουργία την μονάδα του παιχνιδιού.
- Ανατρέξτε τις λειτουργίες της έντασης.
- Βγείτε και επιστρέψτε στο ΜΕΝΟΥ (κρατήστε πατημένο για δύο δευτερόλεπτα).
- Επαναφέρετε το υψηλότερο σκορ. (Στη λειτουργία του μενού, επιλέξτε το παιχνίδι του οποίου θέλετε το υψηλότερο σκορ και πιέστε και κρατήστε πατημένο το κουμπί για δύο δευτερόλεπτα).

SIMON SWIPE ΚΙΝΗΣΕΙΣ!

ΑΓΓΙΞΤΕ

1 φωτάκι = ΑΓΓΙΓΜΑ.

ΧΤΥΠΗΣΤΕ

2+ φωτάκια = ΧΤΥΠΗΜΑ.
Μην ανασηκώσετε το δάκτυλο σας!
Χτυπήστε τα δύο φωτάκια του ίδιου χρωματικού τετραγώνου.

ΧΤΥΠΗΣΤΕ & ΕΠΙΣΤΡΕΨΤΕ

Φωτεινός κύκλος & επιστροφή = ΧΤΥΠΗΣΤΕ & ΕΠΙΣΤΡΕΨΤΕ.
Μην ανασηκώσετε το δάκτυλο σας!

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ & ΠΑΙΞΤΕ!

ΕΠΙΠΕΔΑ — 1 ΠΑΙΚΤΗΣ

1. Αγγίξτε το ΚΟΚΚΙΝΟ, έπειτα αγγίξτε ένα φωτάκι που αναβοσβήνει για να επιλέξετε ένα από τα 16 επίπεδα. (Την πρώτη φορά που παίζετε μόνο το επίπεδο 1 είναι ξεκλειδωμένο.)
2. Το SIMON SWIPE προβάλει το πρώτο φωτεινό σήμα. Επαναλάβετε αυτό το σήμα. Μετά το ίδιο σήμα προβάλλεται, με ένα φωτάκι ή μια σειρά από φωτάκια που προστίθενται στο τέλος. Αγγίξτε ή χτυπήστε για να επαναλάβετε το νέο σήμα.
3. Κρατήστε το ρυθμό όσο μπορείτε.
4. Ξεκλειδώστε ένα νέο επίπεδο και τα φωτεινά σήματα θα γίνουν πιο ανταγωνιστικά.

ΓΙΑ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ: ΠΑΙΞΤΕ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΚΑΙ ΤΑ 16 ΕΠΙΠΕΔΑ.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Τα φωτάκια για τα ελεύθερα επίπεδα 1-8, αναβοσβήνουν με τη φορά του ρολογιού, από το ψηλότερο ΚΟΚΚΙΝΟ. Αγγίξτε το φωτάκι για το επίπεδο που επιθυμείται. (Αυτό δείχνει ότι το επίπεδο 1-3 είναι διαθέσιμα.)

Για να έχετε πρόσβαση στα ελεύθερα επίπεδα 9-16, αγγίξτε το κόκκινο και το πράσινο φως μαζί. Μετά αγγίξτε το φωτάκι του επιπέδου που επιθυμείτε.

ΠΡΟΚΛΗΣΗ — 1 ΠΑΙΚΤΗΣ

Παίζετε ακριβώς όπως το ⤴, αλλά σε προκαλεί με γρήγορα και διαδοχικά φωτεινά σήματα, χωρίς επίπεδα. Αγγίξτε το ΜΠΛΕ για να ξεκινήσετε. Για να κερδίσετε, ξεπεράστε το ατομικό σας υψηλότερο σκορ.

ΚΛΑΣΙΚΟ — 1 ΠΑΙΚΤΗΣ

Παίζετε ακριβώς όπως το ⤮, με ένα μόνο φωτάκι να προστίθεται σε κάθε σήμα. Αγγίξτε το ΚΙΤΡΙΝΟ για να ξεκινήσετε. Για να κερδίσετε, ξεπεράστε το ατομικό σας υψηλότερο σκορ.

ΠΑΡΤΥ — 2+ ΠΑΙΚΤΕΣ

Παίζετε ακριβώς όπως το ⤮, για περισσότερους από έναν παίκτες. Αγγίξτε το ΠΡΑΣΙΝΟ για να ξεκινήσετε. Όταν ακούσετε ένα ρυθμικό ηχητικό σύνθημα, δώστε την μονάδα παιχνιδιού στον επόμενο παίκτη. Για να κερδίσετε, ξεπεράστε το ομαδικό υψηλότερο σκορ.

ΣΚΟΡΑΡΟΝΤΑΣ

Το SIMON SWIPE σας ενημερώνει για το αποτέλεσμα στο τέλος μιας ανεπιτυχούς προσπάθειας. Το σκορ προβάλετε αρχίζοντας από το πάνω κόκκινο φωτάκι και μετακινείται με τη φορά του ρολογιού. Κάθε χρωματιστό φωτάκι φωτίζεται μέχρι 10 φορές, για να παρουσιάσει μέχρι 10 πόντους.

Για να ανακαλέσετε ένα υψηλό σκορ, πιέστε και κρατήστε πατημένο το κουμπί λειτουργίας για δυο δευτερόλεπτα, και μετά αφήστε το.

- Στο παιχνίδι Επιπέδων, εφόσον ξεκλειδώσετε ένα επίπεδο μπορείτε να το παίξετε οποιαδήποτε στιγμή. (Τα Επίπεδα χάνονται αν η μονάδα παιχνιδιού επαναεκκινείται ή γίνει αλλαγή μπαταριών.)
- Το SIMON SWIPE παύει να λειτουργεί μετά από 15 λεπτά αδράνειας. Για να το επαναφέρετε σε λειτουργία, πιέστε το κουμπί λειτουργιών.
- Αν η ανακαλέσετε ένα υψηλό σκορ, πιέστε και κρατήστε πατημένο το κουμπί λειτουργίας για δυο δευτερόλεπτα, και μετά αφήστε το.

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 17 18/03/2014 09:09
IMON SWIPE Instructions (EU4)
OD: 00.00 File Name: A8766EU40 SimonSwipe I.indd

PL

PRZYCISK FUNKCJI

- Włącz urządzenie do gry.
- Przewiń ustawienia głośności.
- Wyjdź i powróć do menu (przytrzymaj przez dwie sekundy).
- Wyświetl najlepszy wynik. (W menu wybierz grę, dla której chcesz otrzymać najlepszy wynik, naciśnij i przytrzymaj przez dwie sekundy.

RUCHY SIMON SWIPE

DOTKNIJ	SWIPE	DOTKNIJ & WRÓĆ
1 błyśnięcie =DOTKNIĘCIE	2 błyśnięcia = SWIPE Nie podnoś palca! Wykonaj ruch Swipe przeciągając po obydwu światłach w ćwiartce o tym samym kolorze.	Okrążenie błyśnięć & powrót = SWIPE & WRÓĆ Nie podnoś palca!

WYBIERZ SWOJĄ GRĘ I GRAJ!

POZIOMY — 1 GRACZ

1. Dotknij CZEROWONE POLE następnie dotknij mrugającego światła, aby wybrać jeden z 16 poziomów. (Kiedy grasz pierwszy raz tylko poziom 1 jest odblokowany).
2. SIMON SWIPE wyświetla pierwszy świetlny sygnał. Odtwórz ten sygnał. Następnie wyświetla się ten sam sygnał z jednym błyśnięciem bądź serią błyśnięć na końcu. Dotknij lub wykonaj ruch SWIPE, żeby odtworzyć nowy sygnał.
3. Kontynuuj jak najdłużej możesz.
4. Wraz z odblokowaniem kolejnego poziomu, kombinacje świetlne stają się coraz trudniejsze do odtworzenia.

ABY WYGRAĆ: GRAJ AŻ PRZEJDZIESZ WSZYSTKIE 16 POZIOMÓW

WYBIERANIE ODBLOKOWANEGO POZIOMU

Błyśnięcia odpowiadające odblokowanym poziomom od 1 do 8 pojawiają się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara zaczynając od CZERWONEGO POLA. Dotknij światła, które odpowiada poziomowi, który chcesz wybrać. (W tym przypadku poziomy 1-3 są odblokowane.)

Aby wybrać odblokowany poziom od 9 do 16, dotknij jednocześnie czerwonego i zielonego światła. Następnie dotknij światła, które odpowiada poziomowi, który chcesz wybrać.

EXTREME — 1 GRACZ

Zasady są takie same jak w , ale w tej wersji sekwencje sygnałów są szybkie i losowe. W grze nie ma kolejnych poziomów. Dotknij NIEBIESKIE POLE, żeby rozpocząć. Aby wygrać pobij swój własny rekord.

KLASYCZNA — 1 GRACZ

Zasady są takie same jak w , ale do każdego sygnału dodawane jest tylko jedno błyśnięcie. Dotknij ŻÓŁTE POLE, żeby rozpocząć. Aby wygrać pobij swój własny rekord.

PARTY — 2+ GRACZY

Zasady są takie same jak w . Wersja gry dla dwóch lub więcej graczy. Dotknij ZIELONE POLE, żeby rozpocząć. Kiedy usłyszysz serię rytmicznych dźwięków, przekaż urządzenie do gry kolejnemu graczowi. Aby wygrać, grupa musi pokonać swój własny rekord.

PUNKTY

SIMON SWIPE pokazuje wynik po zakończeniu nieudanej sekwencji. Wynik wyświetla się zaczynając od czerwonego światła, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każde kolorowe światło mruga do 10 razy, reprezentując do 10 punktów.

Aby wyświetlić wynik naciśnij i przytrzymaj przycisk funkcji przez dwie sekundy, następnie puść.

- W grze POZIOMY, raz odblokowany poziom jest dostępny w każdej chwili. (Tracisz do niego dostęp po zresetowaniu urządzenia i kiedy wymieniasz baterie.)
- SIMON SWIPE wygasza się po 15 sekundach nieaktywności. Aby z powrotem go uruchomić, naciśnij przycisk funkcji.
- Jeżeli urządzenie do gry nie działa prawidłowo, możliwe że potrzebna będzie wymiana baterii. Możesz także spróbować zresetować urządzenie przy pomocy przycisku, który znajduje się z tyłu. (Użyj spinacza do papieru, jeżeli to konieczne.)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 18 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

HU

FUKCIÓVÁLASZTÓ GOMB

- Bekapcsolja a játékegységet.
- Vált a hangerő-beállítások között.
- Kilép és visszatér a menübe (tartsd lenyomva két másodpercig).
- Megmutatja a legmagasabb pontszámot (menü módban válaszd ki a játékot, amelynek a legmagasabb pontszámát látni szeretnéd, és tartsd lenyomva két másodpercig).

SIMON SWIPE MOZDULATOK!

ÉRINTÉS	CSÚSZTATÁS	CSÚSZTATÁS ÉS IRÁNYVÁLTÁS
1 fény = ÉRINTÉS.	2+ fény = CSÚSZTATÁS. Ne emeld fel az ujjad! Érd el mindkét fényt az adott színű negyedben!	Fények körben és vissza = CSÚSZTATÁS ÉS IRÁNYVÁLTÁS. Ne emeld fel az ujjad!

VÁLASZD KI A JÁTÉKOT ÉS JÁTSSZ!

SZINTLÉPÉS — 1 JÁTÉKOS

1. Érintsd meg a PIROS részt, majd érintsd meg az egyik villogó fényt a 16 szint egyikének kiválasztásához (az első alkalommal csak az 1. szint érhető el).
2. A SIMON SWIPE megmutatja az első fényjelet. Ismételd vissza a jelet! Ez után a jel megismétlődik, és egy újabb jel vagy jelsorozat adódik a végéhez. Érintéssel vagy csúsztatással ismételd vissza az új jelsort!
3. Folytasd, ameddig csak tudod!
4. Érj el egy új szintet, és a jelsorozat nagyobb kihívás elé állít.

GYŐZELEM: JÁTSSZ, AMÍG MEG NEM OLDOD MIND A 16 SZINTET.

EGY TELJESÍTETT SZINT KIVÁLASZTÁSA

Az 1-8. szinthez tartozó fények az óramutató járásával megegyezően villognak a PIROS rész tetejétől kezdve. Érintsd meg a kiválasztott szinthez tartozó fényt! (Itt azt látod, amikor az 1-3. szint érhető el.)

A 9-16. szint eléréséhez érintsd meg a piros és a zöld fényeket egyszerre, majd érintsd meg a kiválasztott szinthez tartozó fényt!

EXTRÉM — 1 JÁTÉKOS

A játék hasonló, mint a , játék, de gyors és véletlenszerű jelekkel tesz próbára, szintek nélkül. Érintsd meg a KÉK részt a kezdéshez! A győzelemhez döntsd meg a saját rekordodat!

KLASSZIKUS — 1 JÁTÉKOS

A játék hasonló, mint az , játék, de mindig csak egy fény adódik a jelsorozat végére. Érintsd meg a SÁRGA részt a kezdéshez. A győzelemhez döntsd meg a saját rekordodat!

PARTY — 2+ JÁTÉKOS

A játék hasonló, mint az , játék, de egynél több játékos játszhatja. Érintsd meg a ZÖLD részt a kezdéshez! Amikor egy ritmikus hangsort hallasz, add át a játékegységet egy másik játékosnak! A győzelemhez a csapat döntse meg a saját rekordját!

PONTOZÁS

A SIMON SWIPE egy elrontott jelsor után megmutatja a szerzett pontot. A pont az óramutató járásával megegyezően növekszik a piros rész tetejétől kezdődően. Mindegyik színű fény legfeljebb tízszer villan fel legfeljebb tíz pontot jelezve.

A legmagasabb pontszám megtekintéséhez tartsd lenyomva a funkcióválasztó gombot két másodpercig, majd engedd fel!

- Ha elértél egy adott szintet a Szintlépés játékban, bármennyiszer játszhatsz rajta. (A szintek elvesznek, ha a játékegységet újraállítják, vagy elemet cserélnek benne.)
- A SIMON SWIPE 15 másodperc inaktivitás után nyugovóra tér. Nyomd meg a funkcióválasztó gombot, és felébred.
- Ha a játékegység nem megfelelően működik, segíthet az elemek kicserélése. A játékegység hátoldalán található reset gomb megnyomásával az újraállítást is megpróbálhatjuk. (Használjunk egy iratkapcsot, ha szükséges.)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 19 18/03/2014 09:09
IMON SWIPE Instructions (EU4)
OD: 00.00 File Name: A8766EU40 SimonSwipe I.indd

TR

OYUN BUTONU

- Bu butonu kullanarak oyun ünitesini açabilir,
- Sesi ayarlayabilir,
- İki saniye basılı tutarak oyundan çıkıp menüye dönebilir,
- Yüksek skoru tekrar görebilirsiniz. (Menü modunda yüksek skorunu görmek istediğiniz oyunu seçin ve butonu 2 saniye basılı tutun.)

SIMON SWIPE HAREKETLERİ!

DOKUNUN	KAYDIRIN	İLERİ GERİ KAYDIRIN
1 ışık = IŞIĞA DOKUNUN.	2+ ışık = KAYDIRIN. Parmağınızı kaldırmayın! Aynı renk kadranındaki her iki ışığa parmağınızı kaldırmayıp kaydırarak dokunun.	Işıklar daire çizip geri dönüyor = İLERİ GERİ KAYDIRIN. Parmağınızı kaldırmayın!

OYUNUNUZU SEÇİN VE BAŞLAYIN!

SEVİYENİ SEÇ — 1 OYUNCU

1. Oyun ünitesinde KIRMIZI'ya basın. 16 seviyeden istediğiniz birini seçmek için yanan ışıklardan birine basın. (Oyunu ilk defa oynarken sadece 1. seviyenin kilidi açıktır.)
2. SIMON SWIPE ünitesinde ilk ışık sinyali yanar. Bu sinyali aynı ışığın üzerine dokunarak tekrar edin. Sonra aynı ışık sinyali tekrarlanır ve sonuna bir ışık ya da daha fazla tekrarlanan ışıklar eklenir. Bu yeni sinyalleri de aynı sırada dokunarak ya da kaydırarak tekrar edin.
3. Işık sinyallerini mümkün olduğunca uzun bir süre boyunca tekrar edin.
4. Yeni bir seviyenin kilidini açtığınızda ışık sinyalleri de zorlaşacaktır.

KAZANMAK İÇİN: 16 SEVİYEYİ DE BAŞARILI BİR ŞEKİLDE TAMAMLAYIN.

KİLİDİ AÇIK SEVİYELERDEN BİRİNİ SEÇMEK İÇİN

1'den 8'e her seviyeyi temsilen sıralanan ışıkları şekilde görebilirsiniz. İstediğiniz seviyenin ışığına basın. (Örnekte 1-3. seviyelerin kilidinin açık olduğu görülüyor.)

9'dan 16'ya kadar olan kilidi açık seviyelere ulaşmak için kırmızı ve yeşil ışığa aynı anda basın. Sonra istediğiniz seviyenin ışığına basın.

EKSTREM — 1 OYUNCU

bölümünde anlatıldığı gibi oynayın. Ancak bu oyunda seviye yoktur; ışık sinyalleri de çok daha hızlı ve düzensiz yanar. Başlamak için MAVİ'ye basın. Kazanmak için en yüksek skorunuzu geçmeye çalışın.

KLASİK — 1 OYUNCU

bölümünde anlatıldığı gibi oynayın. Ancak bu oyunda her sinyale sadece bir ışık eklenir. Başlamak için SARI'ya basın. Kazanmak için en yüksek skorunuzu geçmeye çalışın.

PARTİ — 2+ OYUNCU

Birden fazla oyuncuyla bölümünde anlatıldığı gibi oynayın. Başlamak için YEŞİL'e basın. Ritmik bir ses düzeni duyduğunuzda oyun ünitesini diğer oyuncuya uzatın. Kazanmak için grup olarak yaptığınız en yüksek skoru geçmeye çalışın.

PUANLAMA

Işık dizisini tekrarlarken hata yaptığınızda oyun sona erer ve SIMON SWIPE size puanınızı raporlar. Puan en üstteki kırmızı ışığın yanması ve saat yönünde hareket etmesiyle gösterilir. Her bir renkteki ışık en fazla 10 kere yanıp sönerek 10 puanı gösterir.

Yüksek skorunuzu tekrar görmek için Oyun Butonu'nu 2 saniye basılı tutun ve bırakın.

- "Seviyeni Seç" oyununda bir seviyenin kilidini açtığınızda o seviyeyi istediğiniz zaman tekrar oynayabilirsiniz. (Oyun ünitesi sıfırlandığında veya pilleri değiştirildiğinde açık seviyeler tekrar kilitlenir.)
- Oyun ünitesi ile 15 saniye oynanmadığında SIMON SWIPE uyku moduna girer. Çalıştırmak için Oyun Butonu'na basın.
- Oyun ünitesi düzgün çalışmıyorsa pillerini değiştirin. Ayrıca oyun ünitesinin arkasında yer alan "reset/sıfırlama" düğmesine basmayı da deneyebilirsiniz. (Düğmeye basmak gerekirse bir ataşın ucunu kullanabilirsiniz.)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 20 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

CZ

TLAČÍTKO FUNKCÍ

- Zapněte herní pomůcku.
- Procházejte nastavením hlasitosti.
- Opusťte tuto nabídku a vraťte se do menu (podržte dvě vteřiny).
- Vyhledejte nejvyšší skóre. (V nabídce menu vyberte hru, u které chcete zobrazit nejvyšší skóre a stiskněte a držte po dobu dvou vteřin.)

SIMON SWIPE POHYBY!

POKLEPÁNÍ

Rozsvítí se 1 světýlko = POKLEPÁNÍ.

PŘEJETÍ

Rozsvítí se 2 a více světýlek = PŘEJEĎTE PRSTEM. Nezvedejte prst! Přejeďte obě světýlka ve čtvrtině kruhu stejné barvy.

PŘEJETÍ TAM & ZPĚT

Rozsvítí se světýlka kolem dokola & zpět = PŘEJEĎTE PRSTEM TAM & ZPĚT. Nezvedejte prst!

VYBERTE SI HRU & HRAJTE!

ÚROVNĚ — 1 HRÁČ

1. Poklepejte na ČERVENOU, pak poklepávejte na blikající světýlko, čímž si zvolíte jednu z 16 úrovní. (Pokud hrajete poprvé, odemčená je pouze úroveň 1.)
2. SIMON SWIPE zobrazuje první světelný signál. Zopakujte tento signál. Poté se zobrazí stejný signál s jedním světýlkem nebo sekvencí světýlek na závěr. Poklepáváním nebo přejížděním světýlek zopakujte nový signál.
3. Pokračujte co nejdéle.
4. Odemkněte novou úroveň a světelné signály budou obtížnější.

POKUD CHCETE VYHRÁT: HRAJTE, DOKUD NEPŘEKONÁTE VŠECH 16 ÚROVNÍ.

VÝBĚR ODEMČENÉ ÚROVNĚ

Světýlka pro úrovně 1-8 blikají ve směru hodinových ručiček od horního konce ČERVENÉ. Poklepejte na světýlko úrovně, kterou si chcete vybrat. (Zde vidíte zobrazeno, že jsou k dispozici úrovně 1-3.)

Pro přístup k odemčeným úrovním 9-16 poklepejte na červené a zelené světýlko současně. Poté poklepejte na světýlko úrovně, kterou si chcete vybrat.

EXTRÉM — 1 HRÁČ

Hraje se úplně stejně jako ⤴, ale potrápí vás rychlými a náhodnými signály, bez rozdělení úrovní. Pro spuštění poklepejte na MODROU. Pokud chcete vyhrát, musíte překonat vlastní nejvyšší skóre.

KLASIK — 1 HRÁČ

Hraje se úplně stejně jako ⤮, pouze je přidáno jedno světýlko navíc ke každému signálu. Pro spuštění poklepejte na ŽLUTOU. Pokud chcete vyhrát, musíte překonat vlastní nejvyšší skóre.

PÁRTY — 2 a více HRÁČI

Hraje se úplně stejně jako ⤮, ale je pro více než jednoho hráče. Pro spuštění poklepejte na ZELENOU. Jakmile uslyšíte rytmickou melodii, předejte herní pomůcku dalšímu hráči. Pokud chce skupina hráčů vyhrát, musí překonat vlastní nejvyšší skóre.

BODOVÁNÍ

SIMON SWIPE vám na konci neúspěšné sekvence zobrazí skóre. Skóre se zobrazuje ve směru hodinových ručiček a začíná v horní části červené čtvrtiny kruhu. Každé barevné světýlko zabliká maximálně 10 krát, což znamená až 10 bodů.

Pokud chcete zobrazit nejvyšší skóre, stiskněte a držte tlačítko dané funkce po dobu dvou vteřin a poté ho uvolněte.

- Jakmile ve hře úrovní jednou odemknete novou úroveň, můžete ji již hrát kdykoliv. (Úrovně se ztratí, pokud je herní pomůcka resetována nebo při výměně baterií.)
- SIMON SWIPE se sám vypne po 15 vteřinách bez aktivity. Abyste ho znovu probudili, stiskněte tlačítko dané funkce.
- Pokud herní pomůcka nefunguje, jak by měla, uvažujte o výměně baterií. Můžete také zkusit zatlačit dovnitř tlačítko funkce reset, které je umístěno na zadní části herní pomůcky. (V případě potřeby použijte kancelářskou sponku.)

SK

FUNKČNÉ TLAČIDLO

- Zapnúť hraciu jednotku.
- Cyklovať medzi nastaveniami hlasitosti.
- Ukončiť a vrátiť sa do ponuky (podržte dve sekundy).
- Zobraziť najvyššie skóre. (V režime ponuky vyberte hru, pre ktorú chcete zobraziť najvyššie skóre, a stlačte a podržte dve sekundy.)

SIMON SWIPE POHYBY!

ŤUKNUTIE

1 svetlo = ŤUKNUTIE

SLED (POTIAHNUTIE)

2 a viac svetiel = SLED. Nezdvíhajte prst! Potiahnite obe svetlá na kvadrant rovnakej farby.

POTIAHNUŤ A OBRÁTIŤ

Všetky svetlá dokola a späť = POTIAHNUŤ A OBRÁTIŤ
Prejdite prstom tam a späť. Nezdvíhajte prst!

VYBERTE SI HRU A HRAJTE!

ÚROVNE — 1 HRÁČ

1. Ťuknite na ČERVENÚ farbu, potom ťuknite na blikajúce svetlo a vyberte jednu zo 16 úrovní. (Keď hráte prvýkrát, odblokuje sa len 1. úroveň.)
2. SIMON SWIPE zobrazí prvý svetelný signál. Opakujte po ňom tento signál. Potom sa zobrazí rovnaký signál, ale na koniec sa pridá jedno alebo postupnosť svetiel. Ťuknite alebo potiahnite, aby ste zopakovali nový signál.
3. Snažte sa opakovať čo najdlhšie.
4. Odblokujte novú úroveň a svetelné signály budú ťažšie.

NA VÍŤAZSTVO: POTREBUJETE PREJSŤ VŠETKÝCH 16 ÚROVNÍ.

VÝBER NEZABLOKOVANEJ ÚROVNE

Svetlá pre odblokované úrovne 1-8 blikajú v smere hodinových ručičiek v hornej časti ČERVENEJ farby. Ťuknite na svetlo a vyberte úroveň, ktorú si prajete. (Toto hovorí, že k dispozícii sú úrovne 1-3.)

Pre prístup k odblokovaným úrovniam 9-16 kliknite súčasne na červené a zelené svetlo. Potom ťuknite na svetlo a vyberte úroveň, ktorú si prajete.

EXTRÉM — 1 HRÁČ

Hrá sa ako , ale obtiažnosť spočíva v rýchlych a náhodných signáloch, nemá úrovne. Ťuknite na MODRÚ farbu a začnite hrať. Vyhráte vtedy, keď prekročíte svoje vlastné najvyššie skóre.

KLASIKA — 1 HRÁČ

Hrá sa ako , ale ku každému signálu sa pridá iba jedno svetlo. Ťuknite na ŽLTÚ farbu a začnite hrať. Vyhráte vtedy, keď prekročíte svoje vlastné najvyššie skóre.

PÁRTY — 2+ HRÁČI

Hrá sa ako , ale je určená pre viac hráčov. Ťuknite na ZELENÚ farbu a začnite hrať. Keď budete počuť rytmický zvuk, posuňte hraciu jednotku ďalšiemu hráčovi. Vyhráte vtedy, keď skupina prekročí svoje vlastné najvyššie skóre.

SKÓRE

SIMON SWIPE vám ohlási skóre na konci neúspešnej sekvencie (postupnosti). Skóre sa zobrazí od horného červeného svetla a pohybuje sa v smere hodinových ručičiek. Každé farebné svetlo bliká najviac 10 krát, čo predstavuje najviac 10 bodov.

Ak chcete vyvolať najvyššie skóre, stlačte a podržte funkčné tlačidlo dve sekundy a potom ho uvoľnite.

- Pri hraní úrovní po odblokovaní jednotlivých úrovní ich už môžete hrať kedykoľvek. (Úrovne sa stratia, keď sa hrací prístroj prestaví (resetuje), alebo sa vymenia batérie.)
- SIMON SWIPE sa po 15 sekundách nečinnosti uvedie do stavu spánku. Z tohto stavu sa aktivuje stlačením funkčného tlačidla.
- Ak hra nepracuje správne, zvážte výmenu batérií. Môžete tiež skúsiť stlačiť tlačidlo na prestavenie, umiestnené na zadnej strane hracej jednotky. (Ak je to potrebné, použite kancelársku spinku.)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 22 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

RO

BUTONUL FUNCȚIONAL

- Pornește unitatea de joc.
- Stabilește setările de volum.
- Ieși și revino la meniu (ține apăsat timp de două secunde).
- Reține cel mai mare punctaj. (În modul meniu, selectează jocul pentru care vrei să vezi cel mai mare punctaj, apoi apasă și ține apăsat timp de două secunde.)

SIMON SWIPE SE MIȘCĂ!

APASĂ	GLISEAZĂ	GLISEAZĂ ȘI ÎNTOARCE
1 lumină = APASĂ	2+ lumini = GLISEAZĂ. Nu ridica degetul! Glisează ambele lumini în cadranul cu aceeași culoare.	Luminile se rotesc și revin = GLISEAZĂ ȘI ÎNTOARCE. Nu ridica degetul!

ALEGE JOCUL ȘI JOACĂ!

NIVELURI — 1 JUCĂTOR

1. Apasă ROȘU, apoi alege o culoare care clipește pentru a alege unul dintre cele 16 niveluri. (Prima dată când joci, doar nivelul 1 este deblocat.)
2. SIMON SWIPE arată primul semnal luminos. Repetă acel semnal. Apoi apare același semnal, dar cu o lumină sau o secvență de lumini adăugată la sfârșit. Apasă sau glisează pentru a repeta și acest semnal.
3. Continuă atât timp cât poți.
4. Deblochează un nivel nou și semnalele luminoase devin tot mai dificile.

PENTRU A CÂȘTIGA: JOACĂ PÂNĂ TERMINI TOATE CELE 16 NIVELURI.

SELECTAREA UNUI NIVEL DEBLOCAT

Luminile pentru nivelurile deblocate de la 1 la 8 clipesc în sensul acelor de ceasornic, din partea de sus la ROȘU. Apasă pe lumina nivelului dorit. (Aici poți vedea disponibile nivelurile 1-3.)

Pentru a accesa nivelurile deblocate de la 9 la 16, apasă luminile roșie și verde deodată. Apoi apasă pe lumina nivelului dorit.

EXTREM — 1 JUCĂTOR

Se joacă la fel ca , dar te confrunți cu semnale rapide și aleatorii, fără niveluri. Apasă pe ALBASTRU pentru a începe. Pentru a câștiga, întrece-ți propriul record.

CLASIC — 1 JUCĂTOR

Se joacă la fel ca , dar cu o singură lumină adăugată la fiecare semnal. Apasă pe GALBEN pentru a începe. Pentru a câștiga, întrece-ți propriul record.

PETRECERE — 2 sau mai mulți JUCĂTORI

Se joacă la fel ca , dar cu mai mulți jucători. Apasă VERDE pentru a începe. Când auzi un sunet ritmic, dă unitatea de joc unui alt jucător. Pentru a câștiga, grupul trebuie să-și întreacă propriul record.

PUNCTAJ

SIMON SWIPE îți transmite punctajul la finalul unei secvențe pierdute. Punctajul este afișat de la lumina roșie de sus în sensul acelor de ceasornic. Fiecare lumină colorată clipește de 10 ori pentru a indica 10 puncte.

Pentru a revizualiza un punctaj-record, apasă și ține apăsat butonul funcțional timp de două secunde, apoi dă-i drumul.

- În jocul "Niveluri", odată deblocat un nivel, îl poți rejuca oricând. (Nivelurile sunt pierdute când unitatea de joc este resetată sau când se înlocuiesc bateriile.)
- SIMON SWIPE se dezactivează după 15 secunde de inactivitate. Pentru a-l reactiva, apasă butonul funcțional.
- Dacă unitatea de joc nu mai funcționează cum trebuie, poate trebuie schimbate bateriile. Poți încerca de asemenea să apeși butonul de resetare, care se află pe partea din spate a unității de joc. (Folosește o agrafă dacă este nevoie.)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 23 18/03/2014 09:09
IMON SWIPE Instructions (EU4)
OD: 00.00 File Name: A8766EU40 SimonSwipe I.indd

RU

КНОПКА ОБЩЕГО УПРАВЛЕНИЯ КОНСОЛЬЮ

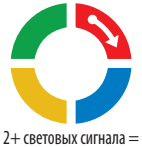
- Включение игровой консоли.
- Настройка режимов громкости.
- Выход из меню/возврат в меню (нажмите и удерживайте кнопку в течение двух секунд).
- Показ рекорда очков (в режиме МЕНЮ выберите игру, для которой вы хотите узнать рекорд очков, затем нажмите и удерживайте кнопку в течение двух секунд).

ДЕЙСТВИЯ С SIMONSWIPE!

ЖМИ

1 световой сигнал = ЖМИ!

КРУТИ!



2+ световых сигнала = СКОЛЬЗИ! Не отрывайте палец от поверхности! Активируйте оба световых индикатора в одном цветовом секторе.

СКОЛЬЗИ ВПЕРЁД И НАЗАД

Световые сигналы по кругу и обратно = СКОЛЬЗИ ВПЕРЁД И НАЗАД! Не отрывайте палец от поверхности!

ВЫБЕРИТЕ ИГРУ И ИГРАЙТЕ!

УРОВНИ — 1 ИГРОК

1. Жмите КРАСНЫЙ сектор, затем жмите на мигающий световой индикатор, чтобы выбрать один из шестнадцати уровней (когда вы играете впервые, разблокирован только первый уровень).
2. Игровая консоль SIMONSWIPE подаст первый световой сигнал. Повторите этот сигнал. Затем повторится тот же самый сигнал, за которым последует следующий световой сигнал или последовательность сигналов. «Жмите» или «скользите», чтобы повторить новую комбинацию.
3. Постарайтесь продержаться как можно дольше.
4. Разблокируйте новый уровень, и световые сигналы станут сложнее.

ЧТОБЫ ВЫИГРАТЬ: ПРОДОЛЖАЙТЕ ИГРАТЬ, ПОКА НЕ ПРОЙДЁТЕ ВСЕ 16 УРОВНЕЙ.

КАК ВЫБРАТЬ РАЗБЛОКИРОВАННЫЙ УРОВЕНЬ

Для уровней 1-8 световые индикаторы загораются по часовой стрелке, начиная с КРАСНОГО сектора (на рисунке разблокированы уровни 1-3).

Чтобы перейти на разблокированные уровни 9-16, жмите одновременно на красный и зелёный световые индикаторы. Затем жмите на световой индикатор, соответствующий нужному вам уровню.

ЭКСТРИМ — 1 ИГРОК

Ход игры такой же, как и в игре, но без уровней. Световые сигналы становятся быстрее и предъявляются в случайном порядке. Жмите ГОЛУБОЙ сектор, чтобы начать игру. Чтобы выиграть, вы должны побить свой собственный рекорд очков.

КЛАССИЧЕСКАЯ ИГРА — 1 ИГРОК

Ход игры такой же, как и в игре, но каждый раз добавляется только по одному световому сигналу. Жмите ЖЁЛТЫЙ сектор, чтобы начать. Чтобы выиграть, вы должны побить свой собственный рекорд очков.

ВЕЧЕРИНКА — 2+ ИГРОКА

Ход игры такой же, как и в игре, но в игре участвуют несколько игроков. Жмите ЗЕЛЁНЫЙ сектор, чтобы начать. Когда вы услышите ритмичную мелодию, передайте игровую консоль следующему игроку. Чтобы выиграть, группа игроков должна побить свой собственный рекорд очков.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце ошибочно повторенной последовательности консоль SIMONSWIPE сообщает о набранном количестве очков. Количество очков показывается, начиная с верхнего красного индикатора, и далее по часовой стрелке. Каждый световой индикатор загорается до 10 раз, показывая до 10 очков.

Чтобы узнать рекорд очков, нажмите и удерживайте кнопку общего управления консолью в течение двух секунд, затем отпустите кнопку.

- В игре УРОВНИ вы можете выбрать любой разблокированный вами уровень (уровни снова блокируются при перезагрузке игровой консоли или замене батареек).
- SIMONSWIPE переходит в спящий режим после 15 секунд бездействия. Чтобы вернуться к игре, нажмите кнопку общего управления консолью.
- Если игровая консоль не работает или работает неправильно, попробуйте заменить батарейки. Вы также можете использовать кнопку перезагрузки, расположенную на обратной стороне игровой консоли (при необходимости используйте скрепку).

LT

FUNKCIJŲ MYGTUKAS

- Žaidimo aparato įjungimas.
- Garso nustatymų reguliavimas.
- Žaidimo pabaigimas ir grįžimas į meniu (mygtuką nuspauskite ir palaikykite dvi sekundes).
- Geriausių rezultatų peržiūrėjimas (meniu skyriuje pasirinkite žaidimą, kurio didžiausią rezultatą norite matyti, tuomet paspauskite šį mygtuką ir laikykite dvi sekundes).

SIMON SWIPE JUDESIAI!

PASPAUDIMAS

1 švieselė = PASPAUSKITE.

BRAUKIMAS

2 ir daugiau švieselių = BRAUKITE.
Braukite pagal laikrodžio rodyklę, neatkelkite piršto! Braukite per abi švieseles, esančias tame pačiame spalvos kvadrante.

BRAUKIMAS PIRMYN IR ATGAL

Kai švieselės eina ratu pagal laikrodžio rodyklę ir grįžta atgal = BRAUKITE PIRMYN IR ATGAL.
Neatkelkite piršto!

IŠSIRINKITE ŽAIDIMĄ IR ŽAISKITE!

LYGIAI — 1 ŽAIDĖJAS

1. Paspauskite ant RAUDONOS spalvos ir, švieselėms pradėjus mirksėti, pasirinkite vieną iš 16 žaidimo lygių. (Jei žaidžiate pirmą kartą, galite rinktis tik 1 lygį).
2. SIMON SWIPE pademonstruoja pirmąjį šviesos signalą. Šį signalą turite pakartoti.Tuomet demonstruojamas tas pats signalas, tik jo pabaigoje pridedama dar viena švieselė arba švieselių seka. Norėdami atkartoti naująjį signalą, atitinkamai paspauskite arba braukite per žaidimo aparatą.
3. Stenkitės atkartoti kaip įmanoma daugiau signalų.
4. Pereikite į kitą lygį ir šviesos signalai taps dar sudėtingesni.

NORĖDAMI LAIMĖTI: ŽAISKITE TOL, KOL ĮVEIKSITE VISUS 16 LYGIŲ.

ŽAIDIMO LYGIO PASIRINKIMAS

Atrakintus 1-8 lygius galite pasirinkti, bakstelėdami ant atitinkamos švieselės (švieselės užsidega nuo RAUDONOS spalvos viršaus).

(Paveikslėlyje pavaizduoti atrakinti 1-3 lygiai.) Norėdami pasirinkti atrakintus 9-16 lygius, vienu metu bakstelėkite raudoną ir žalią švieseles. Tuomet bakstelėkite ant norimo lygio švieselės.

EKSTREMALUS ŽAIDIMAS — 1 ŽAIDĖJAS

Žaidžiama taip pat, kaip , tačiau žaidime nėra lygių, o signalai yra greiti ir atsitiktiniai. Norėdami pradėti žaidimą, bakstelėkite MĖLYNĄ spalvą. Norėdami laimėti žaidimą, pagerinkite prieš tai buvusį geriausią rezultatą.

KLASIKINIS ŽAIDIMAS — 1 ŽAIDĖJAS

Žaidžiama taip pat, kaip , tik čia kiekvienas tolesnis signalas nuo ankstesnio skiriasi tuo, jog jo gale pridedama po vieną švieselę. Norėdami pradėti žaidimą, bakstelėkite GELTONĄ spalvą. Norėdami laimėti žaidimą, pagerinkite prieš tai buvusį geriausią rezultatą.

VAKARĖLIŲ ŽAIDIMAS — 2+ ŽAIDĖJAI

Žaidžiama taip pat, kaip , tik čia gali žaisti daugiau nei vienas žaidėjas. Norėdami pradėti žaidimą, bakstelėkite ŽALIĄ spalvą. Atkartoję signalą ir išgirdę ritmišką muzikėlę, žaidimo aparatą perduokite kitam žaidėjui. Žaidimas tęsiamas tol, kol kuris nors žaidėjas nepakartoja signalo. Norėdami laimėti, pagerinkite geriausią iki šiol pasiektą rezultatą.

TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS

Suklydus ir teisingai nepakartojus švieselių sekos, SIMON SWIPE parodo rezultatą. Rezultatas rodomas pradedant nuo raudonos švieselės viršaus ir judant pagal laikrodžio rodyklę. Kiekviena spalvota švieselė blykčioja iki 10 kartų, taip parodydama rezultatą iki 10 taškų. Pavyzdžiui, jei surinkote 17 taškų, pirma raudona švieselė blykčios 10 kartų, antra raudona švieselė – 7 kartus.

Norėdami peržiūrėti geriausius rezultatus, paspauskite ir dvi sekundes laikykite nuspaudę funkcijų mygtuką. Po to jį atleiskite.

- Kuo ilgiau žaidžiate, tuo greičiau reikia atkartoti signalus.
- LYGIŲ žaidime atrakinę naują lygį, galite jį žaisti bet kada. (Atrakinti lygiai dingsta, kai žaidimo aparatas perkraunamas arba pakeičiamos baterijos).
- Jei su SIMON SWIPE nežaidžiate ilgiau kaip 15 sekundžių, jis užmiega. Norėdami vėl suaktyvinti žaidimą, paspauskite funkcijų mygtuką.
- Jei žaidimo aparatas neveikia arba veikia blogai, pakeiskite baterijas. Taip pat galite pabandyti įspausti perkrovimo mygtuką, esantį žaidimo aparato apačioje (jei reikia, jam įspausti naudokite sąvaržėlę).
- Žaidimo aparatą valykite sausa, švaria šluoste.

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 25 18/03/2014 09:09
IMON SWIPE Instructions (EU4)
OD: 00.00 File Name: A8766EU40 SimonSwipe I.indd

AR

زِرّ الوظائف

- قم بتشغيل وحدة اللعب.
- قم بالتحرك والإنتقال فيما بين إعدادات الصوت.
- قم بالخروج والعودة إلى القائمة (إنتظر لمدة ثانيتين).
- قم بإستعادة النقطة المرتفعة (في وضع القائمة؛ حدد اللعبة التي تريد لها درجة مرتفعة، ثم اضغط مع الإستمرار بالضغط لمدة ثانيتين.)

التحركات في SIMON SWIPE

الضغط على زِرّ النقر "تاب"	الضغط على زِرّ التمرير "سويب"	التمرير "سويب"، والتمرير العكسي "ريفيرس"
"تاب" = 1 ضوء	"سويب" = 2+ ضوء لا ترفع إصبعك ! قم بتمرير كلا اللونين بالضغط على "سويب" فى نفس محيط اللون الرباعي.	تدوير ، وإعادة الأضواء = **سويب**"، "**ريفيرس**" لا ترفع إصبعك !

إختر لعبتك، ثم إبدأ اللعب

المستويات 1 لاعب

1. قم بالنقر على اللون "الأحمر RED"، ثم إضغط على الضوء الوامض لإختيار واحد من ضمن 16 مستوى. (خلال المرة الأولى فى اللعب؛ يكون المستوى 1 فقط مفتوحاً)

2. تقوم SIMON SWIPE بعرض أول إشارة ضوئية. قم بتكرار الإشارة مرة أخرى. ثم يتم عرض نفش الإشارة الضوئية، بضوء واحد، أو من من خلال سلسلة من الأضواء المضافة إلى النهايات. قم بالنقر "تاب" أو تمرير "سويب" لتكرار الإشارة الجديدة مرة أخرى.

3. قم بمواصلة ذلك لأطول مدة ممكنة.

4. قم بفتح مستوى جديد، والإنتقال إلى مستويات أكبر من التحدى مع الإشارات الضوئية.

للفوز : قم باللعب حتى تنجح بالفوز فى جميع المستويات الـ 16.

إختيار مستوى غير مغلق

تومض الأضواء الخاصة بالمستويات 1-8 الغير مغلقة، مع عرض إشاراتها الضوئية في إتجاه عقارب الساعة من أعلى اللون "الأحمر RED". قم بالنقر على الضوء للوصول إلى المستوى الذي تريده. (والذي يوضح بأن المستويات 1-3 متاحة.)

للوصول إلى المستويات 9-16 الغير مغلقة؛ قم بالنقر على الضوء الأحمر و الأخضر معاً. ثم قم بالنقر على الضوء الخاص بالمستوى الذي تريده.

المستوى الفائق "إكستريم" 1 لاعب

يكون اللعب من خلال [أيقونة لعبة المستويات]، غير أن مستوى التحدى يكون كبيراً من خلال الإشارات الضوئية السريعة والعشوائية، وبدون وجود مستويات باللعب. قم بالنقر على اللون "الأزرق BLUE" للبدء. وللفوز؛ قم بتجاوز النقطة المرتفعة الخاصة بك.

المستوى الكلاسيكي "كلاسيك" 1 لاعب

يكون اللعب من خلال [أيقونة اللعبة للمستوى الفائق]، بضوء واحد مضاف إلى كل إشارة. قم بالنقر على اللون "الأصفر YELLOW" للبدء. وللفوز؛ قم بتجاوز النقطة المرتفعة الخاصة بك.

مستوى الإحتفال "بارتي" 2+ لاعبان

يتم اللعب من خلال [أيقونة اللعبة للمستوى الفائق]، من أجل إشتراك أكثر من لاعب واحد باللعبة. قم بالنقر على اللون "الأخضر GREEN" لبدء اللعب. عند سماعك لنمط صوت إيقاعي؛ قم بتمرير وحدة اللعب إلى لاعب آخر. للفوز؛ لابد للمجموعة من تجاوز النقطة المرتفعة الخاصة بها

إحراز النقاط "سكورينغ"

تقوم SIMON SWIPE بإرسال النقاط المحرزة مرة أخرى إليك فى نهاية أى تسلسل غير ناجح. ويتم إظهار نتيجة النقاط بدءاً من الضوء الأحمر بالأعلى مروراً إلى التحرك في إتجاه عقارب الساعة. فى حين يومض كل ضوء ملون من خلال إرسال إشارات ضوئية تصل إلى 10 مرات. ولإستعادة نقطة مرتفعة؛ قم بالضغط على "زِرّ الوظائف" ومواصلة الضغط عليه لمدة ثانيتين، ثمّ أتركه.

ملاحظات

- فى وضع القائمة؛ تقوم الأضواء الخاصة باللعبة الأخيرة بإرسال إشاراتها الضوئية. قم بالبدء فى لعب هذه اللعبة، أو أنقر فوق لون آخر لإختيار لعبة مختلفة.
- في لعبة المستويات؛ بمجرد قيامك بفتح أحد المستويات، يمكنك القيام بلعب هذا المستوى المفتوح فى أي وقت. (تقع الخسارة فى المستويات عندما تتم إعادة ضبط وحدة اللعب إلى الوضع الأصلي أو عند إستبدال البطاريات.)
- تنتقل SIMON SWIPE إلى وضع التوقف بمرور 15 ثانية من وجودها فى وضع غير نشط. ولإعادة تشغيلها؛ قم بالضغط على زر الوظائف.
- إذا كانت وحدة اللعب لا تعمل بشكل صحيح؛ قم بالتفكير في القيام بإستبدال البطاريات. كما يمكنك أيضاً محاولة الضغط على زِرّ إعادة الضبط ، والذي قع فى الجزء الخلفي من وحدة اللعبة. (يمكنك إستخدام دبوس إذا لزم الأمر)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 26 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

BG

ФУНКЦИОНАЛЕН БУТОН

- Включете играта.
- Прегледайте настройките за сила на звука.
- Излезте и влезте отново в менюто (задръжте за две секунди).
- Изберете най-високия резултат. (Влезте в менюто, изберете играта, за която ви трябва високия резултат, натиснете и задръжте за две секунди.)

КАК ДА ИГРАЕТЕ SIMON SWIPE!

ПОТУПВАНЕ

1 светлина = ПОТУПВАНЕ.

ПРИПЛЪЗВАНЕ

2+ светлини = ПРИПЛЪЗВАНЕ.
Не повдигайте пръста си! Плъзнете пръста си, за да докоснете и двете светлини в един и същи квадрант.

ПРИПЛЪЗВАНЕ НАПРЕД И НАЗАД

Светлините обикалят и се връщат = ПРИПЛЪЗВАНЕ НАПРЕД И НАЗАД.
Не повдигайте пръста си!

ИЗБЕРЕТЕ РЕЖИМ НА ИГРА И ЗАПОЧНЕТЕ ДА ИГРАЕТЕ!

РЕЖИМ „НИВА" — 1 ИГРАЧ

1. Натиснете ЧЕРВЕНИЯ КВАДРАНТ, след това натиснете някоя от мигащите светлини, за да изберете едно от 16-те възможни нива. (Когато играете за първи път само ниво 1 ще бъде отключено.)
2. SIMON SWIPE показва първия светлинен сигнал. Изпълнете движението, което отговаря на този сигнал. След това играта показва същия сигнал, като добавя още една светлина или поредица от светлини. Потупайте с пръст или плъзнете пръста си, за да отговорите на новия сигнал.
3. Продължавайте да играете докато можете.
4. Отключете нови нива и светлинните сигнали ще станат по-трудни.

ПОБЕДА: ИГРАЙТЕ ДОКАТО ЗАВЪРШИТЕ УСПЕШНО ВСИЧКИ 16 НИВА.

КАК ДА ИЗБЕРЕТЕ НЕОТКЛЮЧЕНО НИВО

Светлините за неотключените нива 1-8 светят по посока на часовниковата стрелка от горния край на ЧЕРВЕНИЯ КВАДРАНТ. Натиснете светлината на желаното от вас ниво. (Това показва, че нива 1-3 са отключени.)
За да отворите неотключените нива 9-16, натиснете едновременно червената и зелената светлина. След това натиснете светлината на желаното от вас ниво.

ЕКСТРЕМЕН РЕЖИМ — 1 ИГРАЧ

Играе се по същия начин като , но в този режим няма нива, а вместо това трябва да реагирате на бързи и произволни сигнали. Натиснете СИНИЯ КВАДРАНТ, за да започнете да играете. За да победите, трябва да надминете най-високия си резултат.

КЛАСИЧЕСКИ РЕЖИМ — 1 ИГРАЧ

Играе се по същия начин като , като към всеки следващ сигнал се добавя само по една нова светлина. Натиснете ЖЪЛТИЯ КВАДРАНТ, за да започнете да играете. За да победите, трябва да надминете най-високия си резултат.

ПАРТИ РЕЖИМ — 2+ ИГРАЧИ

Играе се по същия начин като , но е за повече от един играч. Натиснете ЗЕЛЕНИЯ КВАДРАНТ, за да започнете да играете. Когато чуете ритмичен звук, предайте играта на друг играч. За да победите, групата трябва да надмине най-високия си резултат.

РЕЗУЛТАТ

SIMON SWIPE ви съобщава резултата в края на играта след като свърка и не успеете да завършите успешно поредицата от команди. Резултатите се подреждат от горната червена светлина надолу по посока на часовниковата стрелка. Всяка цветна светлина мига до 10 пъти, за да покаже броя на точките.
За да изберете най-високия си резултат, натиснете и задръжте функционалния бутон за две секунди и след това го освободете.

- Всяко ниво, което отключите в режим „Нива", остава отключено и можете да го играете по всяко време. (Отключените нива се губят, когато рестартирате играта или смените батериите.)
- SIMON SWIPE се самоизключва след 15 секунди на бездействие. За да включите отново играта, натиснете функционалния бутон.
- Ако играта не работи добре, сменете батериите. Можете да опитате да я рестартирате, като натиснете бутона за нулиране, който се намира на гърба на играта. (Използвайте кламер, ако е необходимо.)

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 27 18/03/2014 09:09
IMON SWIPE Instructions (EU4)
OD: 00.00 File Name: A8766EU40 SimonSwipe I.indd

SI

FUNKCIJSKI GUMB

- Vklopi igro.
- Spremeni glasnost.
- Izhod in vrnitev v meni (drži dve sekundi).
- Pokaži najvišji rezultat (v meniju izberi igro, za katero bi rad izvedel najvišji rezultat in drži gumb pritisnjen dve sekundi).

SIMON SWIPE POTEZE!

PRITISK

1 utrip = PRITISK.

POTEG

2+ utrip = POTEG.
Ne dvigni prsta!
Potegni čez obe lučki na kvadrantu te barve.

POTEGNI IN SE VRNI

Lučke zaokrožijo in se vrnejo = POTEGNI IN SE VRNI.
Ne dvigni prsta!

IZBERI IGRO IN ZAČNI

STOPNJE — ZA 1 IGRALCA

1 Pritisni RDEČO, nato izberi eno od 16 stopenj težavnosti (prvič, ko igraš je odklenjena le prva stopnja) z dotikom utripajoče lučke.
2 Ko SIMON SWIPE prikaže prvi svetlobni signal, ga ponovi. Nato se prikaže isti signal in za njim še nov utrip oziroma zaporedje. Ponovi cel novi signal s pritiski in potegi.
3 Ponavljaj, dokler lahko.
4 Odkleni novo stopnjo težavnosti in ponavljanje svetlobnih signalov bo postalo zahtevnejše.

KAKO ZMAGAŠ: PREMAGAJ VSEH 16 STOPENJ TEŽAVNOSTI.

IZBERI ODKLENJENO STOPNJO

Lučke za odklenjene stopnje od ena do osem utripajo z vrha RDEČE v smeri urinega kazalca. Za izbiro stopnje pri-tis-ni na lučko (na sliki so odklenjene stopnje od ena do tri).

Za stopnje od devet do šestnajst, najprej pritisni skupaj zeleno in rdečo lučko. Nato s pritiskom izberi stopnjo.

EKSTREMNA — ZA 1 IGRALCA

Igra poteka enako kot, le da se hitro prikazujejo naključni signali brez stopenj. Izbereš jo s pritiskom na MODRO. Poskusi postaviti čim boljši rezultat.

KLASIČNA — ZA 1 IGRALCA

Igra poteka enako kot, le da je vsakemu signalu dodana lučka. Izbereš jo s pritiskom na RUMENO. Poskusi podreti najvišji rezultat.

ZABAVA — ZA 2+ IGRALCEV

Igra poteka enako kot, a je za več igralcev. Izberi jo s pritiskom na ZELENO. Ko zaslišiš ritmičen zvočni signal, podaj igralno enoto drugemu igralcu. Izboljšajte najboljši ekipni rezultat.

TOČKOVANJE

SIMON SWIPE sporoči rezultat, ko ti ne uspe ponoviti signala. Prikaže ga v smeri urinega kazalca od zgornje rdeče lučke. Vsaka barvna lučka posveti do desetkrat (deset točk).

Če želiš izvedeti najvišji rezultat za določeno igro, pritisni funkcijski gumb za dve sekundi.

- Ko v igri Stopnje odkleneš stopnjo, jo lahko igraš kadarkoli (dokler igre ne ponastaviš oziroma zamenjaš baterije).
- SIMON SWIPE zaspi po petnajstih sekundah neaktivnosti. Zbudiš ga s pritiskom na funkcijski gumb.
- Če igralna enota ne deluje, kot bi morala, razmisli o zamenjavi baterij. Poskusiš lahko tudi s pritiskom na gumb za ponastavitev na dnu igralne enote (lahko si pomagaš s sponko za papir).

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 28 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

HR

PREKIDAČ ZA FUNKCIJE

- Uključi igru.
- Kružnim pokretima podesi glasnoću.
- Izlaz i povratak u Izbornik (pritisni 2 sekunde).
- Prikaži najbolji rezultat. (U Izborniku, izaberi igru za koju želiš vidjeti koji je trenutno najveći broj bodova, i pritisni 2 sekunde.)

SIMON SWIPE POKRETI!

LAGANI UDARAC

1 svjetlo = LAGANI UDARAC.

PROĐI PRSTOM

2+ svjetala = PROĐI PRSTOM.
Ne podiži prst!
Prođi preko oba svjetla u istobojnom kvadrantu.

PROĐI PRSTOM NAPRIJED I NAZAD

Svjetla se kružno pojavljuju i vrate nazad = NAPRIJED I NAZAD.
Ne podiži prst!

ODABERI TIP IGRE I IGRAJ SE!

IGRA S RAZINAMA — 1 IGRAČ

1 Lagano udari CRVENU te zatim lagano udari na treperavo svjetlo kako bi odabrao jednu od 16 razina. (Kod prvog igranja, otključana je samo razina 1.)
2 SIMON SWIPE ti pokaže prvi svjetlosni signal. Ponovi taj signal. Nakon toga, opet se pojavi isti signal, s jednim svjetlom ili nizom svjetala dodanim na kraju. Lagano udari ili prođi prstom kako bi ponovio novi signal.
3 Slijedi igru dok možeš.
4 Kad otključaš novu razinu, svjetlosni signali postaju kompliciraniji.

ZA POBJEDU: IGRAJ DOK NE POBJEDIŠ SVIH 16 RAZINA.

ODABIR ZAKLJUČANIH RAZINA

Svjetla za zaključane razine 1-8 pojavljuju se u smjeru kazaljke na satu, počevši od vrha CRVENE. Lagano udari svjetlo za razinu koju želiš (Ilustracija pokazuje da su razine 1-3 dostupne.)

Želiš li otključati razine 9-16, istovremeno lagano udari crveno i zeleno svjetlo. Zatim lagano udari svjetlo za razinu koju želiš.

EKSTREMNA IGRA — 1 IGRAČ

Igra je ista kao i kod , međutim izazov predstavljaju brži i nasumični signali, bez razina. Lagano udari PLAVO za početak igre. Za pobjedu, potuci svoj najbolji rezultat.

KLASIČNA IGRA — 1 IGRAČ

Igra je ista kao i kod , ali samo je jedno svjetlo dodano svakom signalu. Lagano udari ŽUTO za početak igre. Za pobjedu, potuci svoj najbolji rezultat.

IGRA ZA EKIPU — 2+ IGRAČA

Igra je ista kao i kod , ali je za više igrača. Lagano udari ZELENO za početak igre. Kada čuješ ritmični zvučni signal, jedinicu za igranje dodaj drugom igraču. Za pobjedu, grupa mora potući svoj najbolji rezultat.

BILJEŽENJE REZULTATA

SIMON SWIPE će te obavijestiti o rezultatu na kraju neuspješnog niza. Broj bodova će biti prikazan u smjeru kazaljke na satu a počevši od CRVENE. Svako svjetlo u boji zatreperit će do 10 puta, što će označiti broj bodova do 10.

Želiš li ponovo vidjeti koji je trenutno najveći broj bodova, pritisni Prekidač za funkcije na 2 sekunde i zatim ga pusti.

- U Igri s razinama, jednom otključanu razinu možeš igrati kada poželiš. (Otključane razine se izgube kod zamjene baterija ili resetiranja jedinice za igranje.)
- SIMON SWIPE se ugasi nakon 15 sekundi neaktivnosti. Želiš li ga ponovo uključiti, pritisni Prekidač za funkcije.
- Ukoliko jedinica za igranje ne funkcionira pravilno, razmisli o zamjeni baterija. Također možeš resetirati jedinicu za igranje pritiskom na Reset prekidač na poleđini. (Upotrijebi spajalicu za papir ukoliko je potrebno.)

UA

КНОПКА ЗАГАЛЬНОГО УПРАВЛІННЯ

- Включення ігрової консолі.
- Налаштування режиму гучності.
- Вихід та повернення до меню (натиснить та тримайте на протязі двох секунд).
- Показати найкращий результат. (В режимі МЕНЮ виберить ту гру для якої ви хочете побачити найкращий результат, нажміть та тримайте на протязі двох секунд).

ДІЇ З SIMONSWIPE!

НАТИСКАЙ

1 світловий сигнал = НАТИСКАЙ

СКОВЗНИ

2 світлових сігнали = СКОВЗНИ Не відривайте палець від поверхні! Активуйте обидва світові індікатори в сегменті одного кольору

СКОВЗНИ ВПЕРЕД І НАЗАД

Світлові сигнали по кругу та обратно = СКОВЗНИ ВПЕРЕД І НАЗАД Не відривайте палець від поверхні!

ВИБИРАЙ СВОЮ ГРУ ТА ГРАЙ!

РІВНІ — 1 ГРАВЕЦЬ

1. Натисні ЧЕРВОНИЙ, потім натисні мигаючий сигнал для вибору одного з 16 рівнів (коли ви граєте вперше тільки 1 рівень розблокований)
2. Ігрова консоль SIMON SWIPE додасть перший світловй сигнал. Повторити цей сигнал. Потім той ж самий сигнал буде подано із світловим сигналом або послідовністю сигналів. Натискай або сковзай щоб відтворити нову комбінацію.
3. Спробуйте протриматися як можна довше
4. Розблокуйте новий рівень і світлові сигнали стануть складнішими

ДЛЯ ПЕРЕМОГИ: ГРАЙТЕ ПОКИ НЕ ПРОЙДЕТЕ ВСІ 16 РІВНІВ

ВИБІР РОЗБЛОКОВАНОГО РІВНЯ

Світлові сигнали для розблокованих рівнів 1-8 блимають за годинковою стрілкою починаючи з ЧЕРВОНОГО. Натиснить світловий сигнал для рівня який ви хочете вибрати (на малюнку розблоковані рівні 1-3).

Для доступу до розблокованих рівнів 9-16, натиснить червоний та зелений світлові сигнали одночасно. Потім натиснить на світловий сигнал рівня який ви хочете обрати.

ЕКСТРІМ — 1 ГРАВЕЦЬ

Хід гри такий ж самий як , але без рівней. Світлови сигнали з'являються швидше та у випадковому порядку. Натиснить БЛАКИТНИЙ щоб почати гру. Для перемоги треба покращити свій власний рахунок.

КЛАСИЧНА — 1 ГРАВЕЦЬ

Хід гри такий ж самий як , але кожного разу додається тільки по одному світловому сигналу. Натиснить ЖОВТИЙ щоб почати гру. Для перемоги треба покращити свій власний рахунок.

ВЕЧІРКА — 2+ ГРАВЦІВ

Хід гри такий ж самий як , але грати можуть декілька гравців. Натиснить ЗЕЛЕНИЙ щоб почати гру. Коли ви почуєти ритмичну мелодію предавайте ігрову консоль іншому гравцюю Для перемоги треба щоб група гравців покращила свій власний рахунок.

ПІДРАХУВАННЯ ОЧОК

На прикінці помилково повтореної послідовності SIMON SWIPE інформує про набрану кількість очок Кількість очок з'являється починаючи з верхнього червоного індікатору та потім по годинковій стрілці. Кожен світловий індікатор блимає до 10 разів щоб показати до 10 очок. Щоб отримати найвищий рекорд натиснить і тримайте кнопку загального управління на протяці двох секунд, а потім відпустить її.

- Граючи у РІВНІ, якщо ви розблокували рівень ви можете грати на ньому у будь-який час (рівні втрачаються якщо ігрова консоль перевантажується або замінюються батарейки)
- SIMON SWIPE переключається в режим сну після 15 секунд бездіяльості. Щоб повернутися до гри натиснить кнопку загального управляння консоллю.
- Якщо ігрова консоль не працює або працює неправильно спробуйте замінити батарейки. Ви також можете спробувати натиснути кнопку перезавантаження, яка розташована на зворотній стороні ігрової консолі.

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 30 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

x3 1.5V AA / LR6

GB TO REPLACE BATTERIES:
1. Replace demo batteries with alkaline batteries. Use a Philips/crosshead screwdriver (not included).
2. Reset button

FR POUR REMPLACER LES PILES:
1. Remplacer les piles de démonstration par des piles alcalines. Un tournevis cruciforme (non inclus) est nécessaire pour remplacer les piles.
2. Bouton de remise en marche

DE AUSTAUSCHEN DER BATTERIEN (SIEHE ABBILDUNG)
1. Ersetzen Sie die Testbatterien durch Alkalinebatterien. Für den Austausch der Batterien ist ein Kreuzschraubendreher erforderlich (nicht enthalten).
2. Reset-Taste

ES ARA CAMBIAR LAS PILAS:
1. Cambia las pilas de demostración por pilas alcalinas nuevas. Utiliza un destornillador de estrella (no incluido).
2. Botón de reinicio

P PARA SUBSTITUIR AS PILHAS:
1. Substitui as pilhas de demonstração por pilhas alcalinas. Usa uma chave de parafusos Philips/estrela (não incluída).
2. Botão reiniciar

I PER SOSTITUIRE LE BATTERIE:
1. Substitui as pilhas de demonstração por pilhas alcalinas. Usa uma chave de parafusos Philips/estrela (não incluída).
2. Premete il pulsante di reset.

NL BATTERIJEN VERVANGEN:
1. Vervang de demobatterijen door alkaline batterijen. Gebruik een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen).
2. Reset-knopje

S SÅ HÄR BYTER DU BATTERIER:
1. Vervang de demobatterijen door alkaline batterijen. Gebruik een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen).
2. Återställningsknapp

DK UDSKIFTNING AF BATTERIER:
1. Udskift demobatterierne med alkalinebatterier. Brug en stjerneskruetrækker (medfølger ikke).
2. Reset-knap

N KIFTE BATTERIER:
1. Erstatt demobatterier med alkaliske batterier. Bruk en stjerneskrutrekker (ikke inkludert).
2. Tilbakestillingsknapp

FIN ARISTOJEN VAIHTAMINEN:
1. Asenna demoparistojen tilalle alkaliparistot. Käytä ristipääruuvimeisseliä (ei sisälly pakkaukseen).
2. Nollauspainike

GR ΓΙΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ:
1. Αντικαταστήστε τις προσωρινές μπαταρίες με αλκαλικές μπαταρίες. Χρησιμοποιήστε σταυροκατσάβιδο Philips (δεν περιλαμβάνεται).
2. Κουμπι επανεκκινησης

PL ABY WYMIENIĆ BATERIE:
1. Wymień próbne baterie na baterie alkaiczne. Użyj śrubokrętu krzyżakowego (śrubokręt nie jest dołączony).
2. Przycisk reset

HU HOGYAN CSERÉLJE KI AZ ELEMEKET:
1. Cserélje ki a próbaelemeket alkáli elemekre! Használjon csillagcsavarhúzót (a termék nem tartalmazza)!
2. "Reset" gomb

TR PİLLERİ DEĞİŞTİRMEK İÇİN:
1. Demo pillerin yerine yeni alkalin piller takın. Yıldız tornavida (kutuya dahil değildir) kullanın.
2. Reset/Sıfırlama Düğmesi

CZ PRO VÝMĚNU BATERIÍ:
1. Nahraďte demo baterie alkalickými bateriemi. Použijte křížový šroubovák (není součástí balení).
2. Stlačte tlačítko reset

SK PRE VÝMENU BATÉRIÍ:
1. Nahraďte demo baterie alkalickými bateriemi. Použijte křížový šroubovák (není součástí balení).
2. Stlačte tlačidlo reset

RO PENTRU ÎNLOCUIREA BATERIILOR:
1. Înlocuieşte bateriile demo cu baterii alcaline. Foloseşte o şurubelniţă în cruce (nu este inclusă).
2. Buton pentru resetare

RU ДЛЯ ЗАМЕНЫ БАТАРЕЕК:
1. Замените демонстрационные батарейки на щелочные батарейки. Для замены батареек используйте крестовую отвертку (не входит в комплект).
2. Кнопка перезагрузки

LT BATERIJŲ KEITIMAS:
Demonstracines baterijas pakeiskite šarminėmis. Baterijų stkyreliui atidaryti naudokite kryžminį atsuktuvą (nepridedamas).
2. Perkrovimo mygtukas

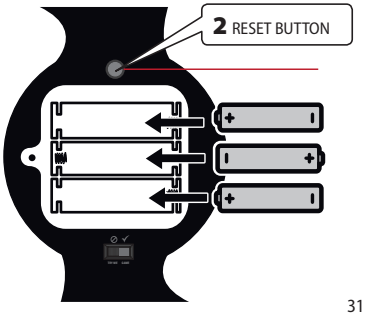
AR لتبديل البطاريات
1. قم بإستبدال البطاريات التجريبية بالبطاريات القلوية. وقم بإستخدام مفكات براغي فيليبس \ ذات رأس متقاطع؛ (غير مدرجة).
2. اضغط على زر اعادة الضبط

SI ZAMENJAJ BATERIJE:
1. Demo baterije zamenjaj z alkalnimi baterijami. Uporabi križni izvijač (ni priložen).
2. Gumb za ponastavitev

BG ЗА ДА СМНИТЕ БАТЕРИИТЕ:
1. Сменете демо батериите с алкални батерии. Използвайте отвертка Philips/ръстата отвертка (не е включена в комплекта).
2. Ресет бутон

HR ZA ZAMJENU BATERIJA:
1. Zamijenite probne baterije s alkalnim baterijama. Upotrijebite Phillips/križni odvijač (nije uključen).
2. Prekidač za resetiranje

UA ДЛЯ ЗАМІНИ БАТАРЕЙ:
1. Замінить демонстраційні батарейки лужними. Використовуйте хрестову викрутку (до комплекту не входить)
2. Натисніть кнопку reset



A8766EU40 SimonSwipe I.indd 31 18/03/2014 09:09
IMON SWIPE Instructions (EU4)
OD: 00.00 File Name: A8766EU40 SimonSwipe I.indd

(GB) IMPORTANT: BATTERY INFORMATION

Please retain this information for future reference.
Batteries should be replaced by an adult.

CAUTION:

1. Always follow the instructions carefully. Use only batteries specified and be sure to insert them correctly by matching the + and – polarity markings. 2. Do not mix old batteries and new batteries or standard (carbon-zinc) with alkaline batteries. 3. Remove exhausted or dead batteries from the product. 4. Remove batteries if product is not to be played with for a long time. 5. Do not short-circuit the supply terminals. 6. Should this product cause, or be affected by, local electrical interference, move it away from other electrical equipment. Reset (switching off and back on again or removing and re-inserting batteries) if necessary. 7. RECHARGEABLE BATTERIES: Do not mix these with any other types of batteries. Always remove from the product before recharging. Recharge batteries under adult supervision. DO NOT RECHARGE OTHER TYPES OF BATTERIES.

This product and its batteries must be disposed of separately at your local waste recycling centre. Do not dispose of them in your household waste bin.

© 2013 Hasbro. All Rights Reserved. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Represented by: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Hasbro Australia Ltd., Level 2, 37-41 Oxford Street, Epping NSW 2121, Australia. Tel: 1300 138 697. Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway, Auckland, New Zealand. Tel: 0508 828 200. Consumer Services: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport NP19 4YD, UK. Tel 00800 22427276. Consumer_affairs@hasbro.co.uk. Please retain this information for future reference. Colours and contents may vary from those shown.

www.hasbro.co.uk

(FR) IMPORTANT : INFORMATIONS 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 standards (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. ACCUMULATEURS: Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

Ce produit et ses piles doivent être jetés séparément auprès de votre centre local de recyclage des déchets. Ne les jetez pas avec vos déchets ménagers.

© 2013 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S., 10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr. Service consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus B 1, 1702 Groot-Bijgaarden Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.fr www.hasbro.be

(DE) WICHTIGE BATTERIEHINWEISE

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf.
Batterien sollten nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

WARNHINWEISE:

1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und – Polungszeichen korrekt ein. 2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden. 3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen. 4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird. 5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden. 6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, schalten Sie das Produkt zunächst aus und wieder an, oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie diese erneut ein. 7. AUFLADBARE BATTERIEN: Bitte diese Batterien nicht gleichzeitig mit anderen Batteriearten verwenden. Vor dem Aufladen sind die Batterien aus dem Spielzeug zu entfernen. Die Aufladung darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

Bitte führen Sie dieses Produkt und die darin enthaltenen Batterien separat Ihrer örtlichen Entsorgungsstelle zu. Bitte nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgen.

© 2013 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. (D) Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de (CH) Verbraucherservice /Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch www.hasbro.ch. (A) Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780. Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de

(ES) IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.
Se recomienda el cambio de las pilas por parte de un adulto.

ADVERTENCIA:

1. Seguir siempre las instrucciones. Utilizar únicamente las pilas especificadas y comprobar que están bien colocadas haciendo corresponder las señales de polaridad + y –. 2. No mezclar pilas viejas y nuevas, o estándar (carbono/zinc) con alcalinas. 3. Retirar las pilas agotadas del producto. 4. Retirar las pilas si el producto no se va a utilizar durante un período largo de tiempo. 5. Evitar que los terminales del compartimento de las pilas produzcan un cortocircuito. 6. Si este producto causara, o se viera afectado por interferencias eléctricas locales, apartarlo de otros equipos eléctricos. Reinicie el aparato si es necesario (apagando y volviéndolo a encender, o retirando las pilas y volviéndolas a colocar). 7. PILAS RECARGABLES: No mezclar estas pilas con otro tipo de pilas. Sacarlas del producto antes de recargarlas. Se recomienda la supervisión de un adulto mientras se recargan las pilas. NO RECARGAR NINGÚN OTRO TIPO DE PILAS.

Este producto y sus pilas deben devolverse al centro de reciclaje más cercano a su domicilio para su correcta eliminación. No los tire a la basura.

© 2014 Hasbro. Todos los derechos reservados. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Aptdo. Correos 72 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es. Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante. Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

www.hasbro.es

(P) IMPORTANTE: INFORMAÇÕES DAS PILHAS

Queira guardar estas informações para futura referência.
As pilhas devem ser substituídas por um a adulto.

ADVERTÊNCIA:

1. Siga sempre as instruções cuidadosamente. Utilize apenas as pilhas indicadas e assegure-se de que as coloca correctamente fazendo coincidir os sinais + e – dos pólos. 2. Não misture pilhas usadas com pilhas novas, ou pilhas normais com pilhas alcalinas. 3. Retire as pilhas usadas ou gastas do produto. 4. Retire as pilhas se não tencionar utilizar o produto durante um período de tempo prolongado. 5. Os terminais de alimentação não devem estar em curto circuito. 6. No caso de este produto causar, ou ser afectado por, interferências eléctricas locais, afaste-o de outros equipamentos eléctricos. Reinicie (desligando e ligando depois ou retirando e voltando a colocar as pilhas) se necessário. 7. PILHAS RECARREGÁVEIS: Não misture estas pilhas com outros tipos de pilhas. Retire sempre as pilhas do produto antes de as recarregar. Recarregue as pilhas sob a supervisão de um adulto. NÃO RECARREGUE OUTROS TIPOS DE PILHAS.

Este produto e as suas pilhas devem ser descartadas, à parte, no seu centro local de recolha e reciclagem de resíduos. Não deitar fora no seu lixo doméstico.

© 2013 Hasbro. Reservados todos os direitos. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Atenção ao Cliente: Hasbro Iberia S.L., Avda. dels Gremis, Parcela 28, Sector 13, 46394 Ribarroja del Turia, Valencia. NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es. Por favor, guarde estas informações para futura referência. As cores e os componentes podem diferir dos indicados na caixa.

www.hasbro.pt

A8766EU40 SimonSwipe I.indd 32 18/03/2014 09:09
0314A8766EU4 00 SIMON SWIPE
Originator: Y Approval: 1st ROD: 00.00

(I) IMPORTANTE: USO DELLE PILE

Conservate queste informazioni per ogni riferimento futuro.
Vi raccomandiamo di far installare le pile sempre da un adulto.

ATTENZIONE!

1. Seguite sempre attentamente le istruzioni per l'installazione delle pile. Usate esclusivamente le pile del tipo specificato sulla confezione o nelle istruzioni, ed al momento dell'inserimento assicuratevi di far corrispondere i segni + e – del vano pile a quelli indicati sulle pile stesse. 2. Non usate mai insieme pile nuove e vecchie, né pile standard (zinco-carbone) insieme a pile alcaline. 3. Non lasciate pile scariche nell'apparecchio. 4. Ricordatevi di togliere le pile se il prodotto non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo. 5. Non collegate fra loro le estremità metalliche che stanno a contatto con i poli delle pile, per evitare di provocare un corto circuito. 6. Qualora il prodotto provocasse delle interferenze nel funzionamento di altre apparecchiature elettriche, o altre apparecchiature interferissero nel funzionamento del prodotto, allontanatelo immediatamente dalle stesse. Se fosse necessario, per resettare il dispositivo spegnete e riaccendete il prodotto oppure togliete e rimettete le pile. 7. PILE RICARICABILI: non utilizzate mai pile ricaricabili insieme ad altri tipi di pile. Togliete sempre le pile dal prodotto prima di ricaricarle, e ricaricatele sempre sotto la supervisione di un adulto. NON CERCATE DI RICARICARE PILE DI ALTRI TIPI.

Il prodotto e le relative batterie devono essere smaltiti separatamente presso gli appositi contenitori della raccolta differenziata. Non gettateli in nessun sacco dei rifiuti domestici.

© 2013 Hasbro. Tutti i diritti riservati. Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Rappresentato da: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro Italy, Centro Direzionale Milanofiori, Strada 1, Palazzo F10, 20090 Assago (Milano). Numero verde: 800827156 hasbroitaly.assistenza@hasbro.it. Si raccomanda di conservare queste informazioni per futuro riferimento. I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

www.hasbro.it

(NL) 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. OPLAADBARE BATTERIJEN: gebruik nooit oplaadbare batterijen in combinatie met andere batterijtypen. Haal oplaadbare batterijen voor het opladen altijd uit het product. Bij opladen is toezicht van een volwassene noodzakelijk. PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.

Lever dit product en bijbehorende batterijen afzonderlijk in bij een lokaal afvalverzamelpunt. Gooi ze niet weg met normaal huishoudelijk afval.

© 2013 Hasbro. Alle rechten voorbehouden. Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Consumentenservice: Hasbro BV, Antwoordnummer 2806, 3500 VL Utrecht NL. Tel.: 030 2809600. E-mail: consumentenservice@hasbro.nl. Service consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus B 1, 1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be. Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen. Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

www.hasbro.nl www.hasbro.be

(S) VIKTIG: INFORMATION OM BATTERIERNA

Behåll den här informationen för framtida bruk.
Batterierna bör alltid bytas ut av en vuxen person.

VARNING:

1. Följ alltid instruktionerna noggrant. Använd enbart de batterier som anges och se till att du sätter i dem på riktigt sätt så att + och – polerna stämmer överens. 2. Blanda aldrig gamla och nya batterier eller standardbatterier med alkaliska batterier. 3. Avlägsna svaga eller uttjänta batterier från produkten. 4. Avlägsna batterierna från produkten om du under en längre tid inte ska leka med den. 5. Kortslut inte batteripolerna. 6. Om produkten orsakar eller påverkas av elektriska störningar ska den avlägsnas från annan elektrisk utrustning. Starta om (stäng av och slå på igen eller ta ur och sätt i batterierna) om det behövs. 7. ÅTERUPPLADDNINGSBARA BATTERIER: Blanda aldrig denna typ med andra sorters batterier. Tag alltid bort återuppladdningsbara batterier från produkten före återuppladdning. Ladda alltid batterierna under överinseende av en vuxen person. FÖRSÖK ALDRIG ATT ÅTERUPPLADDA ANDRA SORTERS BATTERIER ÄN DE SOM ÄR AVSEDDA FÖR ÅTERUPPLADDNING.

Den här produkten och dess batterier ska avfallshanteras separat på din lokala återvinningscentral. Kasta dem inte i hushållsavfallet

© 2013 Hasbro. Med ensamrätt. Tillverkad av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Representerad av: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark. 020 79 43 91 hasbrodk@hasbro.dk. Behåll den här informationen för framtida bruk. Färger och detaljer kan avvika från det som visas på bild.

www.hasbro.se

(N) VIKTIG: INFORMASJON OM BATTERIER

Vennligst oppbevar denne informasjonen for fremtidig referanse.
Batterier bør settes inn av en voksen person.

ADVARSEL:

1. Følg alltid instruksjonene nøye. Bruk bare angitte batterier, og vær nøye med å sette dem riktig inn med + mot + og – mot –. 2. Bland ikke sammen nye og gamle batterier, eller vanlige batterier (karbon-sink) med alkaliske batterier. 3. Fjern utladede eller flate batterier. 4. Ta ut batteriene om produktet ikke skal brukes på en stund. 5. Ikke kortslutt batteriterminalene. 6. Om produktet skulle forårsake eller bli berørt av elektroniske forstyrrelser, skal det holdes unna andre elektroniske produkter. Tilbakestill (slå av og på igjen, eller ta ut og sett inn batteriene igjen) om nødvendig. 7. OPPLADBARE BATTERIER: Bland ikke denne typen batterier med andre typer batterier. Ta alltid batteriene ut av produktet før opplading. Lad kun opp batteriene under oppsyn av en voksen. LAD ALDRI OPP ANDRE TYPER BATTERIER.

Dette produktet og batteriene til dette må du levere inn separat på et mottak for resirkulering. De skal ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

© 2013 Hasbro. Med enerett. Produsert av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Representeres av: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark. 800 100 31 hasbrodk@hasbro.dk. Oppbevar denne informasjonen for senere bruk. Farger og innhold kan variere i forhold til det som vises på bildet.

www.hasbro.no

(DK) VIGTIGT: INFORMATION OM BATTERIER

Gem venligst denne information som fremtidig reference. Batterierne bør udskiftes af en voksen.

ADVARSEL:

1. Følg altid instruktionerne nøje. Brug kun batterier af den specificerede type, og sørg for, at polerne (+ og –) sidder rigtigt. 2. Bland aldrig nye og gamle batterier eller standard- med alkalinebatterier. 3. Fjern altid flade eller brugte batterier fra produktet. 4. Tag batterierne ud, hvis produktet ikke skal anvendes i en længere periode. 5. Sørg for ikke at kortslutte forsyningsterminalerne. 6. Flyt produktet et andet sted hen, hvis det forårsager lokale elektriske forstyrrelser eller påvirkes heraf. Nulstil om nødvendigt (ved at slukke og tænde igen eller ved at fjerne batterierne og sætte dem i igen). 7. GENOPLADELIGE BATTERIER: Må ikke blandes med andre typer batterier. Genopladelige batterier tages ud af produktet, inden du genoplader dem. Genopladning skal foregå under opsyn af en voksen. FORSØG ALDRIG AT GENOPLADE ANDRE TYPER BATTERIER.

Dette produkt og dets batterier skal smides særskilt væk på den lokale affalds- og genbrugsstation. De må ikke smides ud sammen med almindeligt husholdningsaffald.

© 2013 Hasbro. Alle rettigheder forbeholdt. Produceret af: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Repræsenteret af: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Hasbro Nordic Consumer Services Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark. 43 27 01 00 hasbrodk@hasbro.dk Opbevar disse oplysninger som reference. Farver og indhold kan variere fra det illustrerede.

www.hasbro.dk

(FIN) TÄRKEÄÄ: TIETOA PARISTOISTA

Ole hyvä ja säilytä nämä tiedot tulevaa tarvetta varten. Aikuisen tulee vaihtaa paristot.

PARISTOJEN KÄYTTÖOHJEET:

1. Noudata aina ohjeita huolellisesti. Käytä vain mainitunlaisia paristoja ja aseta paristot paristokoteloon niin, että niiden navat (+) ja (-) ovat oikeinpäin. 2. Älä sekoita vanhoja ja uusia paristoja tai tavallisia (hiili-sinkki-) paristoja ja alkaliparistoja keskenään. 3. Poista tyhjät ja loppuun käytetyt paristot tuotteesta. 4. Poista paristot tuotteesta, jos se on käyttämättömänä pitkän aikaa. 5. Päitä ei saa yhdistää oikosulkuvaaran vuoksi. 6. Jos tuote aiheuttaa sähköhäiriöitä tai muut laitteet aiheuttavat siihen sähköhäiriöitä, siirrä se kauemmas muista sähkölaitteista. Käynnistä lelu tarvittaessa uudelleen (sammuta ja käynnistä tai poista paristot ja aseta ne takaisin paikalleen). 7. LADATTAVAT PARISTOT: Älä sekoita näitä paristoja muuntyyppisten paristojen kanssa. Poista aina paristot tuotteesta ennen niiden lataamista. Paristot on ladattava aikuisen valvonnassa. ÄLÄ YRITÄ LADATA MITÄÄN MUITA PARISTOJA KUIN LADATTAVIA PARISTOJA.

Tämä tuote ja paristot tulee viedä erillisenä jätteenä paikalliseen kierrätyskeskukseen. Älä laita niitä kotitalousjätteen joukkoon.

© 2013 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään. Valmistaja: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Edustaja: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK, Hasbro Nordic Consumer Services Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark. (09) 5259 1173 hasbrodk@hasbro.dk. Säilytä nämä ohjeet myöhempää käyttöä varten. Värit ja yksityiskohdat voivat poiketa kuvasta.

www.hasbro.fi

(GR) ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ

Κρατήστε τις παρακάτω πληροφορίες για μελλοντική χρήση. Η αντικατάσταση των μπαταριών θα πρέπει να γίνεται από ενήλικα.

ΠΡΟΣΟΧΗ:

1. Ακολουθήστε προσεκτικά τις οδηγίες. Χρησιμοποιείτε μόνο τις ενδεδειγμένες μπαταρίες και βεβαιωθείτε ότι τις έχετε τοποθετήσει σωστά, σύμφωνα με τις ενδείξεις + και – των πόλων. 2. Μην αναμειγνύετε παλιές με καινούργιες μπαταρίες, ή στάνταρ (άνθρακα-ψευδαργύρου) με αλκαλικές μπαταρίες. 3. Βγάζετε πάντα τις άδειες ή "νεσμένες" μπαταρίες από το προϊόν. 4. Αφαιρέστε τις μπαταρίες από το προϊόν, αν δεν πρόκειται να το χρησιμοποιήσετε για αρκετό χρονικό διάστημα. 5. Οι πόλοι παροχής δεν πρέπει να βραχυκυκλώνονται. 6. Κατά την περίπτωση που το προϊόν προκαλέσει ή επηρεαστεί από τοπική ηλεκτρική παρεμβολή,συνίσταται η απομάκρυνσή του από τις υπόλοιπες ηλεκτρικές συσκευές. Επανεκκινήστε (κλείστε και ξανανοίξτε ή αφαιρέστε και επανατοποθετήστετις μπαταρίες) αν χρειαστεί. 7. ΕΠΑΝΑΦΟΡΤΙΖΟΜΕΝΕΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ: μην τις αναμειγνύετε ποτέ με άλλους τύπους μπαταριών. Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να αφαιρούνται από το προϊόν πριν την επαναφόρτισή τους. Επαναφορτίστε τις μ ηαταρίες κάτω από την επίβλεψη ενηλίκα. ΜΗΝ ΕΠΑΝΑΦΟΡΤΙΖΕΤΕ ΑΛΛΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ.

Το προϊόν αυτό και οι μπαταρίες του πρέπει να απορριφθούν ξεχωριστά στο τοπικό σας κέντρο ανακύκλωσης. Μην τα πετάτε στον οικιακό σας κάδο απορριμάτων.

© 2013 Hasbro. All Rights Reserved. Κατασκευάζεται από: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Εξουσιοδοτημένος Αντιπρόσωπος: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Εξυπηρέτηση Καταναλωτών: HASBRO ΕΛΛΑΣ ΑΕ, Ευκαλύπτων 2 & Πεντέλης 43, Μαρούσι – ΤΚ 15126, Αθήνα – Ελλάδα ΤΗΛ: 0030-210-6141480. Παρακαλούμε φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική σας αναφορά. Χρώματα και περιεχόμενο μπορεί να διαφέρουν από αυτά που εμφανίζονται.

www.hasbro.gr

(PL) WAŻNE: INFORMACJE NA TEMAT BATERII

Prosimy zachować niniejsze wskazówki, aby mieć możliwość skorzystania z nich w przyszłości. Baterie powinny być wymieniane przez osoby dorosłe.

UWAGA:

1. Zawsze należy ściśle stosować się do niniejszych wskazówek: używać jedynie baterii podanego typu i uważać, by włożyć je prawidłowo, zgodnie z oznaczeniami biegunów (+ i –). 2. Nie należy używać jednocześnie nowych i używanych baterii, ani standardowych (węglowo-cynkowych) i alkalicznych. 3. Wyczerpane i zużyte baterie należy wyjmować z zabawki. 4. W przypadku dłuższego nie używania zabawki należy wyjąć z niej baterie. 5. Nie należy zwierać końcówek zasilania. 6. Jeśli wyrób powoduje miejscowe zakłócenia elektryczne lub podlega takim zakłóceniom, należy odsunąć go od innych urządzeń elektrycznych. W razie konieczności ponownie ustawić wyrób (wyłączając i ponownie go włączając, albo wyjmując i ponownie wkładając baterie). 7. NIE STOSOWAĆ BATERII WIELORAZOWEGO UŻYTKU. NIE DOŁADOWYWAĆ BATERII INNYCH TYPÓW.

Produkt i baterie należy oddawać oddzielnie do lokalnego centrum recyklingu odpadów. Nie wyrzucać do pojemników na odpady z gospodarstwa domowego.

© 2013 Hasbro. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano przez: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Reprezentowane przez: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK, Obsługa klienta: Hasbro Poland Sp.z.o.o, Waliców 11, 00-851 Warszawa, Polska. +800 190 880 połączenie bezpłatne. kontakt@hasbro.co.uk. Prosimy zatrzymać tę informację na przyszłość. Kolory i zawartość mogą różnić się od pokazanych na rysunkach.

www.hasbro.pl

(HU) FONTOS: TÁJÉKOZTATÁS AZ ELEMEKRŐL

Kérjük, későbbi tájékozódás végett őrizze meg ezt az információt.
Az elemeket mindig felnőtt cserélje.

FIGYELEM:

1. Mindig gondosan kövesse az utasításokat. Csak az előírt típusú elemeket használja, és ügyeljen arra, hogy helyesen, a + és – jelölőseket egymáshoz illesztve tegye be őket. 2. Ne használjon vegyesen régi és új elemeket,valamint normál (karbon-cink) és tartós elemeket. 3. A lemerült vagy gyenge elemeket vegye ki a készülékből. 4. Ha a készüléket hosszabb ideig nem fogja használni, vegye ki az elemeket. 5. Az áramellátó kivezetéseket ne zárja rövidre. 6. Ha a termék villamossági zavarokat okoz, vagy azok hatása alá kerül, távolítsa el minden más elektromos berendezéstől. Szükség esetén állítsa vissza (ki-, majd visszakapcsolás, vagy az elemek kivétele, majd visszahelyezése). 7. NE HASZNÁLJON ÚJRATÖLTHETŐ ELEMEKET. MÁSFAJTA ELEMET NE TÖLTSÖN ÚJRA.

Ezt a terméket és az elemeit a helyi újrahasznosító központban külön kell megsemmisíteni. Tilos a háztartási hulladékba helyezni!

© 2013 Hasbro. Összes jog fenntartva. Gyártó: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Képviselő: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Információ: Email: info@hasbro.hu. Kérjük, hogy jövőbeni hivatkozásra őrizze meg ezt az információt. A színek és a formák a képtől eltérhetnek.

www.hasbro.hu

(TR) ÖNEMLİ: PİL KULLANIM TALİMATI

Lütfen bu bilgiyi saklayın. Piller bir yetişkin tarafından değiştirilmelidir.

DİKKAT:

1. Ürünü kullanmadan önce açıklamaları dikkatle okuyun. Her zaman önerilen pilleri, + ve – kutuplarının doğru yerleştirildiğine dikkat ederek takın. 2. Kullanılmış pillerle kullanılmamışları ya da standart (karbon-çinko) pillerle alkalin pilleri birlikte kullanmayın. 3. Bitmiş pilleri ürünün içinde bırakmayın. 4. Eğer ürünü uzun süre kullanmayacaksanız pilleri çıkartmayı unutmayın. 5. Pil ünitesini kısa devre yaptırmayın. 6. Oyuncağı elektrikli cihazlardan uzak tutun, parazit yapabilir. Gerekirse oyuncağı yeniden ayarlayın (kapatıp tekrar açarak veya pillerini çıkartıp tekrar takarak). 7. ŞARJ EDİLEBİLEN PİLLER: Bu pilleri farklı tip pillerle birlikte kullanmayın. Şarj etmeden önce pilleri mutlaka ürünün içinden çıkartın. Şarj işlemi mutlaka bir yetişkinin kontrolünde yapılmalıdır. DİGER TİP PİLLERİ ŞARJ ETMEYİN.

Bu ürün ve pilleri ayrı ayrı ilgili geri dönüşüm kutularına atılmalıdır.
Evinizdeki çöp kutusuna atmayın

© 2013 Hasbro. Tüm hakları saklıdır. Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont İsviçre ☎+41 324210800. Temsilci Firma Bilgileri: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. İngiltere. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahağa Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye ☎+90 2164229010. info@hasbro.com.tr Lütfen ileride başvurmak için bu bilgileri saklayınız. Renkler ve içerik gösterilenden farklı olabilir.

www.hasbro.com.tr

(CZ) DŮLEŽITÉ: INFORMACE O BATERIÍCH

Tyto informace uschovejte pro pozdější použití. Baterie musí vyměňovat dospělá osoba.

POZOR:

1. Vždy pečlivě dodržujte pokyny. Používejte jen předepsané baterie a vkládejte je správně podle označení pólů + a –. 2. Nekombinujte staré a nové baterie ani klasické C-Zn baterie a alkalické baterie. 3. Slabé nebo vybité baterie z výrobku vyjměte. 4. Baterie z výrobku také vyjměte v případě, že ho nikdo nebude delší dobu používat. 5. Nezkratujte přívodní svorky. 6. Jestliže na tento výrobek působí lokální elektrické rušení nebo ho výrobek sám způsobuje, odneste jej z blízkosti jiných elektrických zařízení. V případě

potřeby
7. NABÍ
dobíjejte

© 2013
CH. Zast
zákaznik
od ilustr

www.

(SK)

1. Vždy s
označen
3. Slabé
nebude
rušenie
potreby
NABÍJAC
dobíjajte

© 2013
CH. Zast
zákaznil
Tieto inf

www.

(RO)

1. Înlocu
marcaje
zinc) cu
nu este
afectat c
îndepăr
cu alte t
bateriile

© 2013
CH. Repr
de conta
pentru r

www.

(RU)

1. Всегда
за прави

potřeby jej resetujte (vypnutím a opětovným zapnutím nebo vyjmutím a opětovným vložením baterií). 7. NABÍJECÍ BATERIE: Nekombinujte s jinými typy baterií. Před nabíjením je vždy vyjměte z výrobku. Baterie dobíjejte pod dozorem dospělé osoby. NENABÍJEJTE JINÉ TYPY BATERIÍ.

Tento výrobek a jeho baterie je nutno zlikvidovat odděleně v místním středisku recyklace odpadu. Neodhazujte je do nádoby na domovní odpad.

© 2013 Hasbro. Všechna práva vyhrazena. Vyrábí: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Zastupuje: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Služba zákazníkům: info@hasbrohry.cz. Tyto informace uschovejte pro pozdější použití. Výrobek se může lišit od ilustrací na obalu barevností i obsahem.

www.hasbrohry.cz

(SK) DÔLEŽITÉ: INFORMÁCIE O BATÉRIÁCH

Prosím, uschovajte tieto informácie pre prípadné neskoršie nahliadnutie.
Batérie by mala vymieňať dospelá osoba.

POZOR:

1. Vždy starostlivo dodržujte pokyny. Používajte iba predpísané batérie a vkladajte ich správne podľa označení pólov + a –. 2. Nekombinujte staré a nové batérie ani klasické C-Zn batérie a alkalické batérie. 3. Slabé alebo vybité batérie z výrobku vyberte. 4. Batérie z výrobku vyberte tiež v prípade, že ho nikto nebude dlhší čas používať. 5. Neskratujte prívodné svorky. 6. Ak na tento výrobok pôsobí lokálne elektrické rušenie alebo ho výrobok sám spôsobuje, premiestnite ho z blízkosti iných elektrických zariadení. V prípade potreby ho resetujte (vypnutím a opätovným zapnutím alebo vybratím a opätovným vložením batérií). 7. NABÍJACIE BATÉRIE: Nekombinujte s inými typmi batérií. Pred nabíjaním ich vždy vyberte z výrobku. Batérie dobíjajte pod dozorom dospelej osoby. NENABÍJAJTE INÉ TYPY BATÉRIÍ.

Tento výrobok a jeho batérie musia byť zneškodnené samostatne, a to v miestom stredisku recyklovania odpadov. Nezneškodňujte ich vyhodením do odpadkového koša.

© 2013 Hasbro. Všetky práva vyhradené. Vyrába: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Zastupuje: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Služba zákazníkom: info@hasbrohry.cz. Výrobok sa môže líšiť od ilustrácií na obale farebnosťou aj obsahom. Tieto informácie uschovajte pre možnú potrebu v budúcnosti.

www.hasbrohry.cz

(RO) IMPORTANT: INFORMAŢII DESPRE BATERII

Vă rugăm, păstraţi informaţiile pentru consultare ulterioară.
Bateriile se vor înlocui doar de către un adult.

AVERTISMENT:

1. Întotdeauna urmaţi instrucţiunile cu atenţie. Folosiţi doar bateriile indicate şi inseraţi-le corect, conform marcajelor + şi - de polaritate. 2. Nu amestecaţi baterii vechi cu baterii noi sau baterii standard (carbon - zinc) cu baterii alcaline. 3. Îndepărtaţi din produs bateriile utilizate. 4. Îndepărtaţi bateriile când produsul nu este folosit o perioadă îndelungată. 5. Nu scurt-circuitaţi bornele. 6. Dacă acest produs cauzează sau e afectat de interferenţe electronice îndepărtaţi-l de alte echipamente. Resetaţi (închideţi şi reporniţi sau îndepărtaţi bateriile şi reinseraţi) dacă este necesar. 7. BATERII REÎNCĂRCABILE: nu amestecaţi aceste baterii cu alte tipuri de baterii. Întotdeauna îndepărtaţi bateriile din produs înainte de reîncărcare. Reîncărcaţi bateriile doar sub supravegherea unui adult. NU REÎNCĂRCAŢI ALTE TIPURI DE BATERII.

Acest produs şi bateriile folosite pentru funcţionarea lui trebuie reciclate separat la un centru local de reciclare. Nu aruncaţi în recipiente de colectare de gunoi menajer.

© 2013 Hasbro. Toate drepturile rezervate. Produs de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Reprezentat de: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Detalii de contact pentru consumatori - email: consumator@hasbro.co.uk. Vă rugăm să păstraţi aceste informaţii pentru referinţe ulterioare. Culorile şi conţinutul pot varia faţă de cele indicate pe ambalaj.

www.hasbro.co.uk

(RU) ВАЖНО: ИНФОРМАЦИЯ О БАТАРЕЙКАХ

Замена батареек должна осуществляться взрослыми.
Сохраните эту информацию для справки в будущем.

ВНИМАНИЕ:

1. Всегда в точности выполняйте инструкции. Используйте только батарейки указанного типа и следите за правильностью их полярности при установке. 2. Не устанавливайте одновременно старые и новые батарейки либо стандартные углеродно-цинковые батарейки вместе со щелочными. 3. Извлекайте разряженные батарейки или батарейки с истекшим сроком службы. 4. Извлекайте батарейки из устройства, если оно не будет использоваться в течение длительного времени. 5. Не закорачивайте контакты питания. 6. Если данный продукт будет вызывать или принимать электрические помехи, переместите его подальше от другого электрического оборудования. При необходимости, перезагрузите устройство (для этого включите и выключите его кнопкой питания или извлеките и снова установите батарейки). 7. АККУМУЛЯТОРНЫЕ БАТАРЕЙКИ: Не используйте их одновременно с какими-либо другими типами батареек. Всегда извлекайте их из изделия перед зарядкой. Зарядка батареек должна осуществляться только под наблюдением взрослых. НЕ ЗАРЯЖАЙТЕ БАТАРЕЙКИ ДРУГОГО ТИПА.

Данное изделие и батарейки необходимо утилизировать отдельно, в местном центре по переработке отходов. Не выбрасывайте их в контейнеры для сбора бытовых отходов.

Производитель: Хасбро С.А., Ру Эмиле Буше 31, 2800 Дельмон, Швейцария © 2013 Хасбро Все права защищены. Импортер: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141400, Моск. обл., г.Химки, ул. Ленинградская, вл.39, стр.6; ИГРА Мы рекомендуем сохранить упаковку для последующих обращений. Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации

www.hasbro.ru

(LT) SVARBU: INFORMACIJA APIE BATERIJAS

Prašome išsaugoti šią informaciją. Baterijos turi būti keičiamos tik prižiūrint suaugusiems.

DĖMESIO:

1. Atidžiai perskaitykite instrukciją. Naudokite tik nurodyto tipo baterijas, nesumaišykite poliškumo ženklų. 2. Nemaišykite senų baterijų su naujomis, taip pat standartinių (anglies-cinko) su šarminėmis. 3. Išsekusias baterijas išimkite iš žaislo. 4. Jei su žaislu nežaidžiate ilgą laiką, išimkite iš jo baterijas. 5. Maitinimo gnybtai neturi sukelti trumpojo jungimo. 6. Jei žaislas reaguoja su kitais elektroniniais įrenginiais, laikykite jį atokiau nuo tų įrenginių. Jei reikia, žaislą perkraukite (išjunkite ir vėl įjunkite arba iš naujo išimkite ir įdėkite baterijas). 7. ĮKRAUNAMOS BATERIJOS: nemaišykite įkraunamų baterijų su kito tipo baterijomis. Prieš kraudami, išimkite baterijas iš žaislo. Baterijas kraukite tik prižiūrint suaugusiems. NEKRAUKITE NEĮKRAUNAMŲ BATERIJŲ.

Produktas ir baterijos turi būti sunaikinti atliekų surinkimo centre. Nemeskite jų į buitinių atliekų konteinerius.

© 2013 Hasbro. Visos gamintojo teisės yra saugomos. Gamintojas: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Atstovas: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK. Rekomenduojame išsaugoti šią pakuotę. Produkto sudėtis ir spalvos gali skirtis nuo parodytų paveikslėliuose.

www.anvol.lt

(AR) مهم: معلومات البطارية

يرجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للرجوع إليها في المستقبل. يجب أن يتم استبدال البطاريات من قبل شخص بالغ.

تحذير

1. قم دائما بإتباع التعليمات بدقة وعناية. وإستخدم فقط البطاريات المحددة سابقاً، مع إدخالها بشكل صحيح عن طريق مطابقة العلامات القطبية الـ + و الـ – . 2. لا تخلط البطاريات القديمة مع بطاريات جديدة أو بطاريات (الكربون والزنك) القياسية مع البطاريات القلوية. 3. قم بإزالة البطاريات المستنفذة أو المميتة من المنتج. 4. قم بإزالة البطاريات إذا كان المنتج لن يتم اللعب به لفترة طويلة. 5. لا تقم بتقصير الدائرة الكهربائية لطرف وصل مأخذ الإمداد. 6. في حالة تأثر هذا المنتج أو تسببه في تداخل كهربي داخلي؛ قم بنقله بعيداً عن الأجهزة الكهربائية الأخرى. قم بإعادة الضبط (قم بإطفائه وإعادة تشغيله أو إزالة وإعادة إدراج البطاريات) إذا لزم الأمر. 7. البطاريات قابلة لإعادة الشحن: لا تخلط هذه البطاريات مع أي أنواع أخرى من البطاريات. قم دائما بإزالتها من المنتج قبل إعادة شحنها. و يتم إعادة شحن البطاريات تحت إشراف الكبار. لا تقم بإعادة شحن أنواع أخرى من البطاريات.

هاسبرو إس إيه 2014©..جميع الحقوق محفوظة. مصنعة من قبل: شركة هاسبرو إس إيه، شارع رو إميل-بويشا31، 2800 دليمونت سويسرا. ممثلة من قبل: هاسبرو أوروبا، 4 ذا سكوير، ستوكلي بارك، أوكسبريدج، ميدلسكس، يو بي 11، 1 إي تي، المملكة المتحدة. هاسبرو أستراليا المحدودة، المستوى 2، 37-41 شارع أكسفورد، إيبينج نيو ساوث ويلز 2121، أستراليا. هاتف: 1300138697. هاسبرو إن زد (أحد أفرع هاسبرو أستراليا المحدودة)، 221 طريق أباني السريع، أوكلاند، نيوزيلند. هاتف: 0508828200.
يرجى الإحتفاظ بهذه المعلومات للرجوع إليها في المستقبل. الألوان والمحتويات قد تختلف عن تلك المعروضة
خدمات المستهلك: هاسبرو المملكة المتحدة المحدودة، صندوق بريد: 43 نيوبورت إن بي 194 واي دي، المملكة المتحدة هاتف: 0080022427276.