

ELECTRÓNICO SIMON FLASH

EDAD
8+



CONTENIDO:

- Cuatro cubos electrónicos
- Estuche
- Tarjeta de reglas rápidas

■ PREPARACIÓN

Activa los cubos: Alinea los cubos sobre una superficie plana de forma que sus lados se toquen, y con el nombre SIMON Flash de cara a ti. Presiona y mantén presionada la parte superior de cada cubo para activarlo. El Menú de Juego brillará en los cubos de color rojo, amarillo, azul y luego verde.

■ SOBRE LOS CUBOS

Los cubos “hablan” entre ellos cuando están alineados unos junto a otros, ¡de forma que saben dónde los estás colocando y cuándo has resuelto un puzzle! Mientras juegas, asegúrate de alinear los cubos en línea recta de forma que sus lados se estén tocando.

ALINEA SIEMPRE LOS CUBOS DE ESTA FORMA...



NUNCA DE ESTA FORMA...



■ SOBRE EL MENÚ DE JUEGO



En el modo Menú de Juego, los cubos brillarán de color rojo, amarillo, azul y luego verde. Para elegir uno de los cuatro juegos, presiona brevemente cualquier cubo. Para regresar al menú en cualquier momento, mantén presionado cualquier cubo hasta que pite.

SIMON DESORDEN

Objetivo: Resolver cada puzzle alineando los colores en su orden original.

1. Presiona brevemente el cubo rojo en el Menú de Juego para empezar.
2. Cada cubo brillará de un color diferente de izquierda a derecha. ¡Recuerda ese orden!
3. Los cubos cambiarán de color, y entonces esperarán a que juegues. Mezcla los cubos en el orden que quieras; luego alinéalos y comprueba si has acertado.
 - Si has resuelto el puzzle, los cubos pitarán una vez, brillarán de color verde, y empezarán un puzzle nuevo. Permanece atento, ¡porque la velocidad del juego aumenta mientras juegas!

- Si te equivocas, oírás un sonido de error, los cubos brillarán de color rojo dos veces, y el juego terminará.

Puntuación: Lograrás un punto por cada puzzle que resuelvas. Cuenta tu puntuación como sigue:

- Los cuatro cubos brillarán en rojo una vez por cada 10 puntos;
- Luego un cubo brillará en rojo una vez por cada punto por debajo de 10.

Por ejemplo, si has logrado 26 puntos, todos los cubos brillarán en rojo dos veces, luego el cubo rojo brillará seis veces.

SIMON LUCES FUERA

Objetivo: Resolver cada puzzle alineando los cubos de forma que todas las luces se apaguen.

1. Presiona brevemente el cubo amarillo en el Menú de Juego para empezar. Luego mezcla los cubos, alinéalos, y comprueba si una o más luces se apagan.
2. Cada cubo tiene una sola posición de “luces apagadas”. Cuando la encuentres, déjalo en esa posición, luego sigue mezclando rápidamente los cubos que siguen iluminados.
3. Cuando resuelvas un puzzle, los cubos pitarán dos veces y brillarán de color verde; luego empezará un puzzle nuevo. Sigue jugando hasta que el juego termine tras unos 90 segundos.

EJEMPLO



Has encontrado la posición de “luces apagadas” en un cubo. Déjalo en la posición 3 mientras mezclas los otros cubos.

Puntuación: Lograrás un punto por cada puzzle que resuelvas. El cubo amarillo brillará una vez por cada punto que consigas.

SIMON COLOR SECRETO

Objetivo: Resolver cada puzzle colocando los cubos en el único orden posible para el que los cuatro muestran el mismo color. ¡Ese color permanece secreto hasta que resuelvas el puzzle!

1. Presiona brevemente el cubo azul en el Menú de Juego para empezar. Luego mezcla rápidamente los cubos y alinéalos. Los cubos cambian de color en función de la posición en la que estén.
2. Ahora busca dos cubos cualesquiera que muestren el mismo color. ¿Es ese el color secreto? Para descubrirlo, deja esos cubos en su posición, luego intercambia los otros dos cubos.
 - Si todos los cubos no son del mismo color, sigue mezclándolos como se describe arriba, intentando averiguar el color secreto.
 - Si todos los cubos son del mismo color, has resuelto el puzzle, y empezará uno nuevo. Sigue mezclando y resolviendo hasta que el juego termine después de unos dos minutos.

EJEMPLO



Dos cubos son verdes. Intercambias los otros dos, y...



si también se vuelven verdes, ¡has resuelto puzzle! Si no... ¡sigue mezclando!

Puntuación: Lograrás un punto por cada puzzle que resuelvas. El cubo azul brillará una vez por cada punto que consigas.

SIMON CLÁSICO

Objetivo: En este juego, basado en el SIMON clásico, tu desafío es repetir correctamente una secuencia de colores cada vez más larga.

Usar el estuche: En este juego no mezclas los cubos, sino que los presionas, por lo que tendrás que usar el estuche para mantener los cubos unidos. (Si quieres, puedes usar sólo la parte superior o inferior del estuche.) Asegúrate de que los cubos están alineados con el nombre del juego hacia ti.



1. Presiona el cubo verde en el Menú de Juego para empezar. Verás cómo un color brilla brevemente. Repite el color presionando el cubo. El primer color brillará de nuevo, y entonces se añadirá un segundo color. Presiona ambos cubos en el orden correcto para repetir la secuencia nueva.
2. Cada vez que repitas una secuencia correctamente y a tiempo, se repetirá, añadiéndose otro color. Piensa rápido, ¡porque la velocidad del juego aumenta mientras juegas!

3. Sigue jugando hasta que no repitas la secuencia correctamente o a tiempo. Escucharás el sonido de error y el juego terminará.

Puntuación: Después de que el juego termine, se repetirá la última secuencia. Cuenta los pitidos para saber tu puntuación.

Para un juego de 4 jugadores: Cada jugador elige un color para pulsar. El jugador que se equivoque y termine el juego obtiene un punto. Seguid jugando hasta que sólo quede un jugador sin puntos – ese jugador es el ganador.

Para un juego de 2 jugadores: Cada jugador elige dos colores para pulsar. El primer jugador que cometa dos errores pierde, y el otro jugador es el ganador.

■ ¿HAS TERMINADO DE JUGAR?

Alinea los cubos con los lados unidos, luego presiona y mantén presionado cualquier cubo para apagarlos todos. (También puedes apagar cada cubo individualmente.) Para activar el juego otra vez dentro de 30 segundos, mantén presionado un cubo.

El juego se apagará automáticamente tras tres minutos de inactividad.

Guarda tus cubos en el estuche portátil.

■ JUEGO DE COMPETICIÓN

¡Los cuatro juegos son geniales para una competición! Basta con que pases los cubos a otro jugador después de completar un juego. Anotad vuestras puntuaciones, y cuando todo el mundo haya tenido una oportunidad de jugar, ¡quien tenga la mayor puntuación gana!

))) OPCIÓN DE SILENCIO

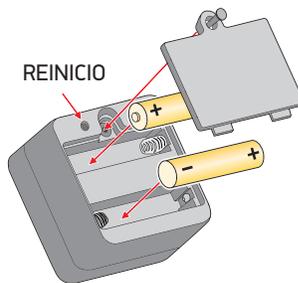
Mantén presionados los dos cubos de los extremos para apagar o encender el sonido. (Los jugadores principiantes encontrarán más fácil jugar con el sonido activado.)

x8 LR03 | PILAS INCLUIDAS

Cambiar por 8 pilas alcalinas LR03 de 1,5V. Es necesario un destornillador de estrella para cambiar las pilas (no incluido).

CAMBIO DE LAS PILAS

Para cada cubo, afloja el tornillo de la tapa de las pilas, situada en la parte inferior del cubo, y quita la tapa. Introduce 2 pilas alcalinas LR03, asegurándote de hacer coincidir las señales de polaridad + y - con las marcas en el plástico. Luego vuelve a colocar la tapa, ajusta el tornillo y pulsa el botón de REINICIO.



IMPORTANTE:

LAS PILAS DEBEN CAMBIARSE POR UN ADULTO. POR FAVOR GUARDE ESTA INFORMACIÓN, PUEDE NECESITARLA MÁS ADELANTE.



ADVERTENCIA:

1. Al igual que con cualquier pieza pequeña, mantener estas pilas fuera del alcance de los niños. En caso de ingesta, acudir inmediatamente al médico.
2. Seguir siempre las instrucciones. Utilizar únicamente las pilas especificadas y comprobar que están bien colocadas haciendo corresponder las señales de polaridad + y -.
3. No mezclar pilas viejas y nuevas, o estándar (carbono/zinc) con alcalinas.
4. Retirar las pilas agotadas del producto.
5. Retirar las pilas si el producto no se va a utilizar durante un período largo de tiempo.
6. Evitar que los terminales del compartimento de las pilas produzcan un cortocircuito.

7. 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).
8. 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.

© 2010 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH

Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Atención al Cliente: Hasbro Iberia, S.L., Avda. dels Gremis, Parcela 28, Sector 13, 46394 Ribarroja del Turia, Valencia. NIF B-96897251. Tel: (900) 180377.

E-mail: consumidor@hasbro.es.

www.hasbro.es

041132730105 

