TIGER ELECTRONICS UK LTD.

8+

Item No. 66877.186

SUPERPLEXUS

INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLO
ANLEITUNG
INSTRUCTIES
INSTRUCCIONES
ISTRUZIONI

Hasbro

1. INTRODUCTION

Superplexus is an electronic hand-held game where players maneuver a ball through a 3-dimensional labyrinth suspended inside a transparent spheroid.

Sound complicated? Just wait until you try it!

1. INTRODUCTION

Superplexus est un jeu électronique de poche où les joueurs doivent guider une bille à travers un labyrinthe tri-dimensionnel en suspension dans un sphéroïde transparent.

Cela sembie compliqué ? Attends un peu d'essayer !!

1. EINFÜHRUNG

Superplexus ist ein elektronisches Spiel, bei dem du eine Kugel durch ein dreidimensionales Labyrinth steuerst, das in einem durchsichtigen Ball eingeschlossen ist.

Du findest, dass sich das kompliziert anhört? Keine Panik - probier's einfach mal aus!

1. INLEIDING

Superplexus is een draagbaar elektronisch spel waarbij de spelers een metalen balletje door een driedimensionaal labyrint manoeuvreren dat in een transparante bal hangt.

Klinkt dat ingewikkeld? Wacht maar tot je het probeert!

1. INTRODUCCIÓN

Superplexus es un juego fascinante, en el que los jugadores pondrán a prueba su habilidad para guiar una bola a través de un laberinto en 3 dimensiones suspendido dentro de una esfera transparente.

¿Suena complicado? ¡Pues espérate a probarlo!

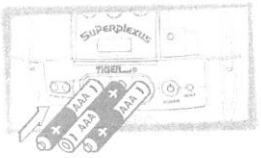
1. INTRODUZIONE

Superplexus è un gioco elettronico portatile in cui i giocatori guidano una palla attraverso un labirinto tridimensionale sospeso all'interno di uno sferoide trasparente.

Sembra complicato? Provalo e vedrai!

2. INSERTING THE BATTERIES

You've probably already discovered that you can play Superplexus™ without even turning it on – but for a truly awesome experience, follow the directions below to insert the batteries.



To insert the batteries, have an adult open the battery compartment door on the front of the game. (Loosen the screw holding the battery door and remove the door.)

Insert 3 AAA/LR03 batteries (not included), making sure to align "+" and "–" as shown.

Make sure you replace the batteries at the first sign of erratic operation.

CAUTION:

1) As with all small batteries, the batteries used with this toy/game* should be kept away from small children who still put things in their mouths. If they are swallowed, promptly see a doctor.
2) Make sure the batteries are inserted correctly and follow the toy/game* and battery manufacturer's instructions.
3) *Do not mix old and new batteries, alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.

TO ENSURE PROPER FUNCTION:

- Battery installation should be done by an adult.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. (if removable)
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Always remove weak or dead batteries from the product.
- Do not dispose of batteries in fire. Battery may explode or leak.

2. INSTALLATION DES PILES

Tu as sans doute déjà réalisé que tu peux jouer avec Superplexus sans même le mettre en route - mais pour une expérience super géniale, suis les instructions ci-dessous pour insérer les piles.

Pour insérer les piles, fais ouvrir le couvercle du compartiment à piles situé sur le devant du jeu à un adulte. (Desserrer la vis qui tient le couvercle du compartiment et retirer le couvercle).

Insérer 3 piles AAA/LR03 (non incluses) et bien respecter le sens du branchement "+" et "-" selon le croquis. Bien faire attention de remplacer les piles dès les premiers signes de fonctionnement irrégulier.

Afin d'assurer un bon fonctionnement :

- Ne pas mélanger des vieilles et des nouvelles piles.
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard et rechargeables.
- L'installation des piles doit être effectuée par un adulte.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être enlevées de l'appareil avant d'être rechargées (si amovibles).
- Les piles rechargeables doivent être rechargées uniquement sous la supervision d'un adulte (si amovibles).
- N'utiliser que des piles du même type ou d'un type équivalent à celui recommandé.
- Les piles doivent être insérées selon la bonne polarité.
- Les piles usées doivent être enlevées du jeu.
- Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation
- Ne pas brûler ce produit. Les piles insérées dedans sont extrêmement inflammables : elles peuvent exploser et répandre un liquide dangereux.

2. EINSETZEN DER BATTERIEN

Vermutlich hast du bereits entdeckt, dass du mit Superplexus sogar spielen kannst, ohne es einzuschalten. Aber mit eingesetzten Batterien wird es dir noch mehr Spaß machen. Dafür solltest du unbedingt die folgenden Hinweise beachten.

Bitte einen Erwachsenen darum, dir beim Einlegen der Batterien zu helfen.

Öffnen Sie das Batteriefach an der Vorderseite des Spiels, indem Sie die Schraube am Batteriefachdeckel lösen und den Deckel abnehmen.

Legen Sie 3 x AAA/LR03 (1,5V) Batterien (nicht enthalten) in das Fach und achten Sie darauf, sie gemäß den + und - Markierungen richtig herum einzulegen.

Beim ersten Anzeichen der nachlassenden Funktionsfähigkeit sollten die Batterien erneuert werden.

Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden. Um die ordnungsgemäße Funktion des Spielzeugs zu gewährleisten beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

- Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und - Polungszeiche korrekt ein.
- Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug für längere Zeit nicht verwendet wird.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahr Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf.
- AUFLADBARE BATTERIEN: Bitte diese Batteriearten nicht gleichzeitig mit anderen Batteriearten verwenden Vor dem Aufladen sind die Batterien aus dem Spielzeug zu entfernen. Die Aufladung darf nur unter Aufsic eines Erwachsenen erfolgen. ANDERE BATTERIEARTEN BITTE NICHT AUFLADEN.

2. Het installeren van de batterijen

Je hebt waarschijnlijk al ontdekt dat je Superplexus kunt spelen zonder dat je het aanzet. Als je echter een éc adembenemende ervaring wilt moet je de aanwijzingen hieronder volgen en de batterijen installeren.

Vraag een volwassene het batterijcompartiment voorop het spel open te maken (draai de schroef van het batterijklepje los en verwijder het klepje).

Leg 3 AAA/LR03 batterijen (niet inbegrepen) in en zorg dat de '+' en de '-' de juiste kant opliggen.

Vervang de batterijen onmiddellijk als het spel kuren gaat vertonen.

Voor een goede werking:

- Gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar.
- Gebruik geen alkaline, standaard en oplaadbare batterijen door elkaar.
- De batterijen moeten door een volwassene geplaatst worden.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opgeladen worden.
- Oplaadbare batterijen moeten eerst uit het speelgoed verwijderd worden, voordat ze opgeladen worden (indien verwijderbaar).
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene opgeladen worden (indien verwijderbaar).
- Er mogen alleen batterijen van hetzelfde of gelijke type gebruikt worden, als die aanbevolen zijn.
- De batterijen moeten met de juiste polariteit geplaatst worden.
- Lege batterijen moeten uit het speelgoed verwijderd worden.
- De toevoerklemmen mogen niet kortgesloten worden.
- Gooi dit product niet weg in het vuur, het bevat immers Batterijen die kunnen ontploffen of lekken.

2. INSTALACIÓN DE LAS PILAS

Seguramente ya te habrás dado cuenta de que puedes jugar con tu Superplexus incluso sin haberla encendic Pero, si quieres disfrutar de una experiencia verdaderamente alucinante, sigue las indicaciones siguientes pa colocar las pilas.

Para colocar las pilas, pídele a un adulto que afloje el tornillo de la tapa del compartimento de las pilas, situa en la parte delantera de la unidad, y que retire la tapa.

Introduce 3 pilas LR03 (no incluidas), asegurándote de alinear correctamente los signos de polaridad "+" y "- como se muestra.

Cambia las pilas al primer indicio de fallos en el funcionamiento.

PARA GARANTIZAR UN CORRECTO FUNCIONAMIENTO

- No mezclar pilas nuevas y viejas.
- No mezclar pilas alcalinas, estándar o recargables.
- La instalación de las pilas debe ser hecha por un adulto.
- Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
- Las pilas recargables han de ser quitadas del juguete antes de recargarlas (si se pueden quitar).
- Las pilas recargables sólo pueden ser recargadas bajo la supervisión de un adulto (si se pueden quitar).
- Debe utilizarse sólo pilas iguales o del mismo tipo.
- Las pilas han de colocarse teniendo en cuenta que la polaridad sea correcta.
- Retirar las pilas agotadas del producto.
- Evitar que los terminales del compartimento de las pilas produzcan un cortocircuito.
- No tirar las pilas al fuego, ya que podrían explotar o derramarse su contenido.

2. INSERIMENTO DELLE BATTERIE

Probabilmente avrai già scoperto che puoi giocare a Superplexus senza nemmeno accenderlo: ma per vivere un'esperienza davvero incredibile, segui le istruzioni riportate qui di seguito per inserire le batterie. Fatti aiuta da una persona adulta ad aprire il coperchio del vano portabatterie che si trova sulla parte anteriore del gioco (Allenta la vite che tiene chiuso il coperchio del vano portabatterie e rimuovi il coperchio.) Inserisci 3 batterie formato AAA/LR03 (non incluse), controllando che i segni positivo (+) e negativo (-) siano allineati correttamente come indicato.

Raccomandiamo di sostituire le batterie non appena il gioco mostra i primi segni di funzionamento anomalo.

Cambia las pilas al primer indicio de fallos en el funcionamiento.

PER ASSICURARE UN FUNZIONAMENTO OTTIMALE:

- non utilizzare insieme pile vecchie e nuove.
- non utilizzare insieme pile alcaline, standard o ricaricabili.
- l'installazione delle pile deve essere fatta da una persona adulta.
- le pile che non sono ricaricabili non devono essere ricaricate.
- si devono estrarre le pile ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle.
- si devono solo ricaricare le pile ricaricabili sotto la supervisione di una persona adulta.
- si devono solo utilizzare pile dello stesso tipo o di un tipo equivalente a quello consigliato.
- si devono inserire le pile con la polarità giusta.
- si devono estrarre dal giocattolo le pile esaurite.
- non si devono collegare i terminali in corto circuito.
- Non gettare questo prodotto nel fuoco, le pile possono esplodere o disperdere il loro contenuto.

3. HOW TO PLAY

The goal of the game is to complete all 3 levels in the alloted time.

The secondary goal is to complete each level as fast as possible in order to achieve the highest scores for each level. There is an LCD clock that records your score: the time it takes you to finish a level and even the whole game.

You can start at the beginning of Level 1, 2, or 3, but you can only win the whole game if you complete Level 1, then Level 2, then Level 3 without falling off the track, without touching the wrong switches, and without running out of time.

When you start a level, the light at the end of the level blinks in time with the musical heartbeat to show you where you need to go. The LCD clock starts ticking, too! If you get to the end of the level, the unit will play a "victory" tune, and your time will be recorded and shown on the LCD screen.

If you fail to finish because the time runs out or the ball falls off the track, bring the ball back to the beginning your level and start again.

The computer automatically tracks the score for each level attempted while the unit is on – and it will save th HIGH SCORE for each level even when the game is turned off.

3. COMMENT JOUER

Le but principal du jeu est de terminer les trois niveaux dans le temps imparti.

Le but secondaire est de terminer chaque niveau le plus vite possible afin de réaliser les scores les plus élevés pour chaque niveau. Il y a une horloge LCD (ACL) qui enregistre ton score : le temps qu'il te faut pour termine un niveau et aussi tout le jeu.

Tu peux commencer au début du niveau 1, 2 ou 3 mais tu ne peux gagner le jeu que si tu termines le niveau puis le niveau 2, puis le niveau 3 sans quitter la piste, sans toucher les mauvais points détecteurs et sans que temps qui t'est imparti ne soit écoulé.

Lorsque tu commences un niveau, la lumière à la fin du niveau clignote en mesure avec le battement de cœu musical pour t'indiquer où tu dois aller. L'horloge LCD (ACL) se met aussi en route ! Si tu termines le niveau, l jeu joue un air de"victoire" et ton temps est enregistré et affiché sur l'écran LCD (ACL).

Si tu n'arrives pas à terminer parce que le temps qui t'est imparti est écoulé ou parce que la bille quitte la pist ramène la bille au début de ton niveau et recommence.

L'ordinateur suit automatiquement le score pour chaque niveau entrepris pendant que le jeu est allumé - et sauvegarde le meilleur score pour chaque niveau même lorsque le jeu est éteint.

3. SO FUNKTIONIERT DAS SPIEL

Ziel des Spiels ist, alle 3 Ebenen in der vorgegebenen Zeit nacheinander durchzuspielen.

Das zweite Ziel besteht darin, jede Ebene so schnell wie möglich abzuschließen, um für jede Ebene die maximale Punktzahl zu erhalten. Deine Punktzahl wird durch eine LCD-Uhr ermittelt: Die Uhr stoppt die Zeit, c du für eine einzelne Ebene sowie für das gesamte Spiel benötigst.

Du kannst am Anfang der Ebene 1, 2 oder 3 beginnen, aber das ganze Spiel kannst du nur dann gewinnen, wenn du alle drei Ebenen nacheinander durchläufst, ohne aus der Bahn zu geraten, ohne die falschen Streckenpunkte zu berühren und ohne die vorgegebene Zeit zu überschreiten.

Am Anfang einer Spielebene blinkt im Takt der Musik ein Licht auf, das dir zeigt, wo dein Ziel ist. Jetzt beginnt auch die LCD-Uhr zu ticken. Wenn du das Ende der Ebene erreichst, spielt dein Superplexus eine Siegesfanfare, außerdem wird die Zeit gespeichert und im LCD-Display angezeigt.

Sollte es dir nicht gelingen, dein Ziel vor Ablauf der Zeit zu erreichen oder wenn die Kugel aus der Bahn gerät, steuerst du die Kugel an den Anfang der Spielebene zurück und beginnst von vorne.
Während dein Superplexus eingeschaltet ist, merkt sich der Computer automatisch deinen erreichten Punktestand jeder Spielebene. Ist das Gerät ausgeschaltet, speichert er den höchsten Punktestand, den du in jeder Spielebene erreicht hast.

3. Hoe je het spel speelt

Het doel van het spel is om alle 3 niveaus binnen de aangegeven tijd te voltooien.

Het tweede doel is om ieder niveau zo snel mogelijk te voltooien en zo de hoogste scores voor ieder niveau te bereiken. Er is een LCD klok die je score bijhoudt: de tijd waarin je een niveau of zelfs het hele spel voltooit.

Je kunt aan het begin van niveau 1, 2 of 3 beginnen, maar je kunt het hele spel alleen winnen als je niveau 1, dan niveau 2 en dan niveau 3 doorloopt zonder dat je van het spoor afvalt, de verkeerde schakelpunten raakt en zonder dat je tijd te kort komt.

Wanneer je met een niveau begint knippert het lampje aan het einde van het niveau met het ritme van de muzikale hartslag mee om aan te geven waar je naartoe moet.

De LCD klok begint dan ook te tikken! Als je het einde van het niveau haalt speelt de unit een 'victorie' deuntje. Je tijd wordt dan opgeslagen en verschijnt op het LCD scherm.

Als je het spel niet voltooit omdat de tijd op is of de bal uit het spoort valt, zet de bal dan weer terug aan het begin van het niveau en begin opnieuw.

Wanneer de unit aan staat houdt de computer automatisch de score van ieder niveau bij. Hij slaat de HIGH SCORE voor elk niveau op wanneer het spel uit staat.

3. CÓMO JUGAR

El objetivo del juego consiste en completar los 3 niveles en un intervalo de tiempo determinado.

El segundo objetivo consiste en completar cada nivel lo más rápido posible para obtener la puntuación más alta de cada nivel. Hay un reloj digital que registra tu puntuación: el tiempo que tardas en acabar un nivel e incluso todo el juego.

Puedes empezar al principio del Nivel 1, 2 ó 3, pero solamente podrás ganar el juego si completas primero el Nivel 1, luego el Nivel 2 y, por último, el Nivel 3 sin salirte del recorrido, sin tocar los sensores equivocados y sin que se agote el tiempo.

Cuando empieces un nivel, la luz que se encuentra al final del mismo empezará a parpadear, al compás de las señales musicales, para indicarte hacia dónde tienes que dirigirte. ¡El reloj digital también empezará la cuenta atrás! Si llegas al final del nivel la unidad emitirá una melodía de victoria, y tu tiempo quedará registrado y aparecerá en la pantalla.

Si no consigues acabar el nivel, porque el tiempo se ha terminado o porque la bola se ha salido del recorrido, lleva de nuevo la bola al comienzo del nivel y empieza otra vez.

La unidad lleva automáticamente la cuenta de la puntuación de cada nivel mientras la misma se mantenga encendida, y guardará la MÁXIMA PUNTUACIÓN obtenida en cada nivel incluso cuando se apague.

3. COME SI GIOCA

L'obiettivo del gioco è completare tutti e 3 i livelli entro il limite di tempo concesso.

L'obiettivo secondario è di completare ogni livello il più rapidamente possibile, per totalizzare il punteggio più alto per ogni livello. C'è un orologio a cristalli liquidi che registra il tuo punteggio, cioè il tempo che impieghi a finire un livello e il tempo impiegato per finire l'intero gioco. Puoi cominciare all'inizio del Livello 1, 2 o 3, ma puoi vincere l'intero gioco solo se completi il Livello 1, quindi il Livello 2 e poi il Livello 3 senza cadere dalla pista, senza toccare i sensori sbagliati e senza che il tempo scada.

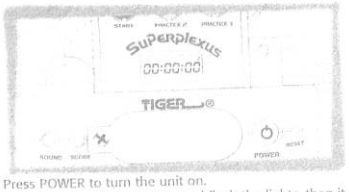
Quando inizi un livello, la luce alla fine del livello lampeggia a tempo con il ritmo musicale per indicarti dove devi andare. Anche l'orologio a cristalli liquidi comincia a scandire il tempo! Se riesci a raggiungere la fine del livello, si sente un motivo musicale di "vittoria" e il tempo che hai totalizzato viene registrato e mostrato sullo schermo di visualizzazione a cristalli liquidi.

Se non riesci a finire perché il tempo scade o la palla cade dalla pista, riporta la palla all'inizio del tuo livello e ricomincia.

Il computer tiene conto automaticamente del punteggio di ogni livello che hai tentato di eseguire quando

l'apparecchio è acceso, e salva il PUNTEGGIO PIÙ ALTO per ciascun livello, anche quando il gioco è spento.

4. CONTROLS



POWER
- Press POWER to turn the unit on.
  Superplexus will play a tune and flash the lights, then it will enter IDLE MODE while it waits for you to start playing.
- Press and hold the POWER switch for 2 seconds to turn off the unit.
  You will hear a "Power Down" tune and the unit will turn off.
- The unit will automatically turn off if it is left in IDLE MODE for 6 minutes.

SCORE
- At the beginning of IDLE MODE, the LED screen will show 00:00:00 in the score area.

1) Press the SCORE button to see the most recent score for LEVEL 1.
2) Press the SCORE button again to see the most recent score for LEVEL 2.
3) Press the SCORE button a third time to see the most recent score for LEVEL 3.
4) Press the SCORE button again to see the most recent score recorded for the COMPLETE game – all 3 levels consecutively.

To display the HIGH SCORE, press and hold the SCORE button for 2 seconds.

The unit will now display HIGH SCORES instead of most recent scores.

The LCD display will show the HI icon.

NOTE:
Only high scores will be saved once the game powers down.
If you press the SCORE button during PLAY MODE, the game will stop and show your score. However, you cannot get credit for completing the game
- that is, all three levels consecutively – if you pause using the SCORE button.

SOUND
- Press the sound button to toggle the sound ON or OFF.

4. COMMANDES

MISE SOUS TENSION
- Appuie sur POWER (L'INTERRUPTEUR DE MISE SOUS TENSION) pour allumer le jeu.
  Superplexus joue un air et fait clignoter les lumières puis passe en IDLE MODE (MODE INACTIF) en attendant que tu commences à jouer.
- Appuie sur la touche POWER (L'INTERRUPTEUR DE MISE SOUS TENSION) pendant 2 secondes pour éteindre le jeu. Tu entends un air de "mise hors tension" et le jeu s'éteint.
- Le jeu s'arrête automatiquement si tu le laisses en IDLE MODE (MODE INACTIF) pendant 6 minutes.

SCORE
- Au début du IDLE MODE (MODE INACTIF), l'écran LED (DEL) affiche 00:00:00 dans l'espace réservé au score.

1) Appuie sur la touche SCORE pour voir le dernier score pour le NIVEAU 1.
2) Appuie de nouveau sur la touche SCORE pour voir le dernier score pour le NIVEAU 2.
3) Appuie sur la touche SCORE une troisième fois pour voir le dernier score pour le NIVEAU 3.
4) Appuie de nouveau sur la touche SCORE pour voir le dernier score enregistré pour l'ENSEMBLE du jeu – tous les 3 niveaux consécutivement.

Appuie sur la touche SCORE pendant 2 secondes pour voir le MEILLEUR SCORE s'afficher.

Désormais le jeu affiche les MEILLEURS SCORES à la place des derniers scores.

L'écran LCD (ACL) affiche l'icone HI.

REMARQUE :
Une fois le jeu éteint, seuls les meilleurs scores sont sauvegardés.
Si tu appuies sur la touche SCORE lorsque tu es en PLAY MODE (MODE DE JEU), le jeu s'arrête et affiche ton score.

Toutefois tu ne peux pas être crédité pour avoir terminé le jeu - c'est-à-dire les trois niveaux consécutivement - si tu marques un temps d'arrêt en utilisant la touche SCORE.

SON
- Appuie sur la touche son pour METTRE ou ARRÊTER le son.

4. DIE STEUERUNG

POWER
- Drücke auf Power, um deinen Superplexus einzuschalten. Du hörst eine Melodie und die Lichter blinken auf. Danach schaltet der Superplexus in den Bereitschaftsmodus und ist spielbereit.
- Um das Gerät auszuschalten, hältst du die Taste Power zwei Sekunden lang gedrückt. Du hörst eine Melodie und das Gerät schaltet sich aus.
- Das Gerät schaltet sich automatisch aus, wenn es sich länger als 6 Minuten im Bereitschaftsmodus befindet, ohne dass damit gespielt wird.

SCORE
- (PUNKTE) Im Punktefeld des Displays wird zu Beginn des Bereitschaftsmodus 00:00:00 angezeigt.

1) Drücke auf Score, um den letzten Punktestand für Ebene 1 abzufragen.
2) Drücke Score noch einmal, um den letzten Punktestand für Ebene 2 abzufragen.
3) Drücke Score noch einmal, um den letzten Punktestand für Ebene 3 abzufragen.
4) Wenn du zum vierten Mal Score drückst, wird dir der letzte Punktestand für das gesamte Spiel - d.h. für alle 3 Spielebenen - angezeigt.

Um dir den höchsten Punktestand anzusehen, hältst du die Taste Score zwei Sekunde lang gedrückt. Danach zeigt das Display den höchsten Punktestand anstelle der zuletz erzielten Punkte an. Im Display erscheint das Symbol „HI".

HINWEIS:
Beim Ausschalten des Geräts wird nur der höchste Punktestand gespeichert.
Wenn du während des Spielmodus auf Score drückst, hält das Spiel an und im Displa erscheint dein Ergebnis. Solltest du allerdings das laufende Spiel durch die Taste Scor unterbrechen, gilt dies nicht als erfolgreicher Abschluss aller drei Spielebenen und dir werden keine Punkte gutgeschrieben.

SOUND
- (TON) Drücke auf diese Taste, um die Toneffekte ein- oder auszuschalten.

4. BEDIENING

'POWER'
- Druk op POWER om de unit aan te zetten.
  De Superplexus speelt dan een deuntje en de lampjes knipperen. Hij gaat dan in de WACHTSTAND ('IDLE MODE') tot je met het spel begint.
- Druk 2 seconden lang op de POWER knop om de unit uit te zetten.
  Je hoort dan een 'uitzet' deuntje en de unit zal uit gaan.
- De unit zal automatisch uitgaan als hij 6 minuten lang in de WACHTSTAND staat.

SCORE
- Aan het begin van de WACHTSTAND staat er bij de score op het LED scherm 00:00:00.

1) Druk op de SCORE knop om de meest recente score voor NIVEAU 1 te bekijken.
2) Druk nog een keer op de SCORE knop om meest recente score voor NIVEAU 2 te bekijken.
3) Druk voor een derde keer op de SCORE knop om de meest recente score voor NIVEAU 3 te bekijken.
4) Druk weer op de SCORE knop om de meest recente score van het HELE spel te bekijken - alle 3 niveaus achter elkaar.

Je bekijkt de HIGH SCORE door twee seconden lang op de SCORE knop te drukken.

De unit laat nu de HIGH SCORES zien in plaats van de meest recente scores.

Op het LCD display staat dan 'HI'.

NB:
Alleen de high scores worden opgeslagen wanneer het spel uit staat.
Wanneer je tijdens het spelen op de SCORE knop drukt zal het spel stoppen en je de score laten zien.
Je kunt echter het spel niet meer helemaal winnen - alle niveaus op een rij - als je he spel met de SCORE knop pauzeert.

4. CONTROLES

ENCENDIDO/APAGADO
- Pulsa el botón POWER para encender la unidad.
  Superplexus emitirá una melodía y las luces parpadearán. A continuación, entrará en el MODO DE ESPERA hasta que empieces a jugar.
- Pulsa y mantén pulsado POWER durante 2 segundos para apagar la unidad.
  Escucharás una melodía de apagado y la unidad se apagará.
- La unidad se apagará automáticamente si se deja en el MODO DE ESPERA durante 6 minutos.

PUNTUACIÓN
- Al comienzo del MODO DE ESPERA, la pantalla marcará 00:00:00 en la zona de puntuación.

1) Pulsa el botón SCORE para ver la puntuación más reciente del NIVEL 1.
2) Pulsa de nuevo el botón SCORE para ver la puntuación más reciente del NIVEL 2.
3) Pulsa por tercera vez el botón SCORE para ver la puntuación más reciente del NIVEL 3.
4) Pulsa otra vez el botón SCORE para ver la última puntuación grabada para TODO e juego (los 3 niveles consecutivamente).

Para visualizar la PUNTUACIÓN MÁXIMA, pulsa y mantén pulsado el botón SCORE durante 2 segundos.

Ahora, la unidad mostrará las PUNTUACIONES MÁXIMAS en lugar de las más recientes

La pantalla mostrará el icono HI (PUNTUACIÓN MÁXIMA).

NOTA:
Solamente se guardarán las puntuaciones máximas cuando se apague el juego.
Si pulsas el botón SCORE durante el MODO JUEGO, el juego se detendrá y te mostrará tu puntuación.
Sin embargo, no podrás obtener puntos por completar el juego - esto es, los 3 niveles consecutivamente - si haces una pausa utilizando el botón SCORE.

SONIDO
- Pulsa el botón SOUND para activar y desactivar el sonido.

4. COMANDI

ACCESO
- Premi POWER (ACCESO) per attivare l'apparecchio.
  Superplexus suona un motivo musicale e le luci lampeggiano, poi l'apparecchio entra in MODALITÀ INATTIVA mentre aspetta che cominci a giocare.
- Premi e tieni premuto il pulsante POWER (ACCESO) per 2 secondi per spegnere l'apparecchio.
  Sentirai un motivo di "spegnimento" e l'apparecchio si spegne.
- L'apparecchio si spegne automaticamente se viene lasciato in MODALITÀ INATTIVA per 6 minuti.

PUNTEGGIO
- All'inizio di MODALITÀ INATTIVA, lo schermo a cristalli liquidi indicherà 00:00:00 nell'area del punteggio.

1) Premi il pulsante SCORE (PUNTEGGIO) per vedere il punteggio più recente per il LIVELLO 1.
2) Premi ancora il pulsante SCORE (PUNTEGGIO) per vedere il punteggio più recente per il LIVELLO 2.
3) Premi il pulsante SCORE (PUNTEGGIO) una terza volta per vedere il punteggio più recente per il LIVELLO 3.
4) Premi ancora il pulsante SCORE (PUNTEGGIO) per vedere il punteggio più recente che è stato registrato per il gioco COMPLETO, cioè tutti e 3 i livelli fatti consecutivamente. Per visualizzare il PUNTEGGIO PIÙ ALTO, premi e tieni premuto i pulsante SCORE (PUNTEGGIO) per 2 secondi.

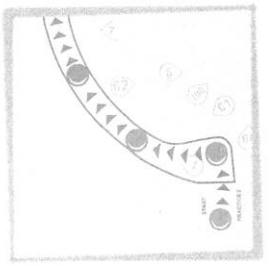
L'apparecchio visualizzerà ora i PUNTEGGI PIÙ ALTI invece di mostrare i punteggi pi recenti.

Il visualizzatore a cristalli liquidi mostra l'icona HI.

NOTA:
Solo i punteggi più alti vengono salvati quando il gioco viene spento.
Se premi il pulsante SCORE (PUNTEGGIO) durante il PLAY MODE (MODALITÀ GIOCO), il gioco si interrompe e ti viene mostrato il tuo punteggio.
Se però ti fermi in pausa usando il pulsante SCORE (PUNTEGGIO), non ti viene dato alcun credito per il completamento del gioco, cioè per aver completato tutti e tre i livelli consecutivamente.

SUONO
- Premi il pulsante del suono per attivare (ON) e disattivare (OFF) il suono.

5. PLAY MODE



As soon as the ball touches the switch at the start of any level, the game will enter PLAY MODE. You will hear the special PLAY MODE music.

You will see a light shining at the end of the track where you are supposed to be going! Look carefully at the tracks – you will see that they are engraved with numbers showing you where to go. You simply need to roll the ball from one numbered point to the next number in the sequence.

Easy, right?

When the ball leaves the starting switch at any level, the clock starts ticking! You will hear music and a heartbeat, keeping track of your time, and the light will start flashing as a reminder of where you're headed.

NOTE: You have a 5-second "grace period" on any switch. If you move off the switch, you can move back on within 5 seconds, and the clock will NOT start.

Catch your breath, compose yourself, and move off when you are ready!

But don't wait too long: If the ball sits on the switch for 30 seconds or more, the level will turn OFF.

If the clock is ticking, the light is flashing, and you can hear the heartbeat – GET MOVING! You must finish the level before the heartbeat stops or it is GAME OVER.

5. MODE DE JEU

Dès que la bille touche le point détecteur au début de n'importe quel niveau, le jeu passe en PLAY MODE (MODE DE JEU). Tu entends la musique spéciale PLAY MODE (MODE DE JEU).

Tu vois une lumière briller au bout de la piste où tu es censé aller ! Regarde bien les pistes - tu verras que des chiffres sont gravés sur les pistes et t'indiquent où tu dois aller. Tu n'as qu'à faire rouler la bille d'un point numéroté au prochain numéro dans la séquence.

C'est facile, non ?

Dès que la bille quitte le point détecteur au départ de n'importe quel niveau, l'horloge se met en route !

Tu entends de la musique et un battement de cœur en train de te chronométrer et la lumière commence à clignoter pour te rappeler où tu dois te diriger.

REMARQUE : Tu bénéficies d'un "délai de grâce" de 5 secondes sur n'importe quel point détecteur. Si tu quittes le point détecteur, tu as 5 secondes pour faire marche arrière avant que l'horloge NE se mette en route.

Reprends ton souffle, calme-toi et parts quand tu es prêt !

Mais n'attends pas trop longtemps : si la bille reste sur le point détecteur pendant 30 secondes ou plus, le jeu s'éteint.

Si l'horloge est en marche, si la lumière clignote et si tu entends le battement de cœur - DÉPÊCHE-TOI ! Tu dois terminer le niveau avant que le battement de cœur ne s'arrête; autrement LE JEU EST TERMINÉ.

5. SPIELMODUS

Sobald die Kugel den Streckenpunkt am Anfang einer Ebene berührt, wechselt dein Superplexus in den Spielmodus. Dazu hörst du die entsprechende Musik.

Das Ziel, das du mit der Kugel erreichen musst, erkennst du an einem Licht, das am Ende der Strecke aufleuchtet. Sieh dir die Strecke genau an: Sie zeigt Zahlen an, die dir einen festen Streckenverlauf vorgeben. Das sind deine Streckenpunkte. Du musst nun also die Kugel von einem Punkt zum nächsten steuern und dabei die richtige Reihenfolge der Zahlen einhalten. Das ist doch ganz einfach, oder?

Sobald die Kugel den Startpunkt verlässt, läuft die Zeit! Du hörst Musik sowie einen Takt, durch den du hören kannst, wie die Zeit abläuft. Außerdem blinkt ein Licht auf, damit du immer weißt, welches Ziel du anpeilen musst.

HINWEIS: An jedem Streckenpunkt hast du eine „Gnadenfrist" von 5 Sekunden. Wenn du den Streckenpunkt verlässt und innerhalb von 5 Sekunden zurückkehrst, läuft die Uhr nicht weiter.

Atme tief durch, konzentriere dich und fang an, sobald du startklar bist!

Du solltest aber nicht zu lange abwarten: Denn wenn die Kugel länger als 30 Sekunden auf dem Streckenpunkt liegenbleibt, schaltet sich die Spielebene aus.

Sobald die Uhr tickt, blinkt das Ziel auf und du hörst den Takt - jetzt geht's los! Du musst das Ziel erreichen,

bevor die Uhr abläuft, sonst heißt es „GAME OVER" („Spiel vorbei").

5 'PLAY' MODE

Zodra de bal het schakelpunt aan het begin van een niveau raakt zal het spel in de 'PLAY' MODE gaan (spelmodus). Je zult de speciale PLAY MODE muziek horen.

Je ziet dan een lampje aan het eind van het spoor. Daar moet je naartoe! Kijk goed naar de sporen - je zult zien dat er nummers in zijn gegraveerd om je te laten zien waar je naartoe moet. Je rolt simpelweg de bal van het ene genummerde punt naar het volgende.

Makkelijk toch?

Wanneer de bal het startpunt op een niveau verlaat begint de klok te tikken!

Je hoort dan muziek en een hartslag die de tijd bijhoudt. Het licht aan het eind van het spoor knippert om je eraan te herinneren waar je naartoe moet.

NB: Je hebt een 'genadeperiode' op elk schakelpunt. Wanneer je het schakelpunt verlaat en er binnen 5 seconden weer op landt, zal de klok NIET starten.

Kom op adem, kalmeer en begin wanneer je klaar bent!

Wacht echter niet te lang: als de bal langer dan 30 seconden op een schakelpunt zit zal het niveau UIT gaan.

Als de klok tikt, het lampje knippert en je de hartslag kunt horen SCHIET DAN OP! Je moet het niveau vóór de hartslag ophoudt voltooien, anders is het GAME OVER.

5. MODO JUEGO

Tan pronto como la bola toque el sensor al inicio de cualquier nivel, la unidad se podrá en el MODO JUEGO y escucharás la melodía especial de este modo.

Verás una luz brillante al final del recorrido ¡donde se supone que tienes que llegar! Mira atentamente los recorridos: verás que están marcados con números, que te indican hacia dónde te tienes que dirigir. Lo único que tienes que hacer es mover la bola desde un punto numerado hasta el siguiente punto de la secuencia.

¿A que es fácil?

Cuando la bola abandona el punto de inicio en cualquier nivel, ¡el reloj empezará la cuenta atrás!

Escucharás una melodía y unas señales musicales, que llevan la cuenta de tu tiempo, y la luz empezará a parpadear para recordarte hacia dónde te diriges.

NOTA: Dispones de una "bonificación" de 5 segundos en todos los contactos. Si te sales de cualquier sensor, podrás regresar a los mismos en un intervalo de 5 segundos, durante los cuales el reloj NO empezará a contar todavía.

¡Respira profundamente, controla tus nervios... y sal cuando estés preparado!

Pero no esperes demasiado: si la bola permanece sobre el sensor durante 30 segundos o más, el nivel se desactivará.

Si el reloj se activa, la luz parpadea y puedes escuchar las señales musicales, ¡MUÉVETE! Deberás finalizar el nivel antes de que se paren las señales o se acabe el juego.

5. MODALITÀ GIOCO

Non appena la palla tocca il sensore all'inizio di qualsiasi livello, il gioco si dispone in PLAY MODE (MODALITÀ GIOCO). A questo punto sentirai la speciale musica di PLAY MODE (MODALITÀ GIOCO). Inoltre vedrai una luce brillare alla fine della pista sulla quale devi andare! Osserva le piste con attenzione: noterai che vi sono impressi dei numeri che ti indicano dove andare. Il tuo compito è semplice: far rotolare la palla da un punto numerato al successivo nella giusta sequenza.

Facile, vero?

Quando la palla lascia il sensore di partenza a qualsiasi livello, l'orologio comincia a scandire il tempo!

Si sente un motivo musicale e un ritmo martellante, che tengono conto del tuo tempo, e la luce comincia a lampeggiare per ricordarti dove devi andare.

NOTA: Hai a disposizione un "bonus" tempo di 5 secondi su qualsiasi sensore. Se ti allontani dal sensore, puoi tornarci sopra entro 5 secondi, e l'orologio NON parte. Prendi fiato, preparati e parti quando ti senti pronto!

Ma non aspettare troppo tempo: se la palla rimane sul sensore per 30 secondi o più, il livello si disattiva (OFF).

Se l'orologio scandisce il tempo, la luce lampeggia e senti il ritmo martellante...SBRIGATI! Devi finire il livello prima che il ritmo martellante si fermi o che il gioco si interrompa (GAME OVER).

6. COMPLETING A LEVEL

- When a level is successfully completed, you will hear celebration music and the lights will flash!
- If it is the highest score ever for that level, an additional HIGH SCORE music will play, and the HI icon will blink on the screen for 5 seconds.
- If you have successfully completed all three levels consecutively, you WIN the whole game! You will hear special winning celebration music – and if it is also the HIGH SCORE for the complete game, you'll hear that music too!

6. TERMINER UN NIVEAU

- Lorsque tu termines un niveau avec succès, tu entends la musique de célébration et les lumières clignoten
- Si c'est le meilleur score jamais atteint pour le niveau en question, une autre musique "MEILLEUR SCORE" est diffusée et l'icone HI clignote sur l'écran pendant 5 secondes.
- Si tu réussis à terminer les trois niveaux consécutivement, tu GAGNES la totalité du jeu ! Tu entends une musique spéciale destinée à célébrer ta victoire - et si c'est aussi le MEILLEUR SCORE de tout le jeu, tu entends aussi la même musique !

6. ABSCHLUSS EINER EBENE

- Wenn du eine Spielebene erfolgreich durchgespielt hast, hörst du eine Siegesfanfare und die Lichter blinke auf!
- Sollte es dir gelingen, die höchste Punktzahl zu erzielen, die jemals für diese Ebene erreicht wurde, hörst c eine zusätzliche Rekord-Fanfare und das Symbol „HI" blinkt 5 Sekunden lang im Display auf.
- Wenn du alle drei Ebenen nacheinander erfolgreich durchspielst, hast du das ganze Spiel gewonnen! Dafü wirst du mit einer speziellen Siegesfanfare belohnt, und wenn du auch noch den höchsten Punktestand de gesamten Spiels geknackt hast, hörst du dafür auch eine besondere Musik!

6 Het voltooien van een niveau

- Wanneer je een niveau met succes hebt voltooid hoor je feestmuziek. De lampjes zullen ook gaan knipperen
- Als het de allerhoogste score voor dat niveau is speelt de HIGH SCORE muziek ook en 'HI' knippert 5 second lang op het scherm.
- Als je met succes alle drie niveaus achter elkaar hebt voltooid, WIN je het hele spel! Je hoort dan speciale feestmuziek voor het winnen. En als het ook de HIGH SCORE is voor het hele spel, hoor je die muziek ook!

6. COMPLETA UN NIVEL

- Cuando consigas acabar un nivel, ¡escucharás una melodía de celebración y las luces parpadearán!
- Si tu puntuación resulta ser la más alta que se haya conseguido nunca para ese nivel, escucharás además una melodía de PUNTUACIÓN MÁXIMA y el icono HI parpadeará en la pantalla durante 5 segundos.
- Si has conseguido completar los 3 niveles de forma consecutiva, ¡GANAS el juego! Escucharás una melodía especial de victoria y, si además consigues la PUNTUACIÓN MÁXIMA de todo el juego, ¡también sonará la melodía de puntuación máxima!

6. COMPLETAMENTO DI UN LIVELLO

- Quando un livello viene completato con successo, sentirai un motivo musicale di vittoria e vedrai le luci lampeggiare!
- Se hai totalizzato il punteggio più alto in assoluto per quel livello, sentirai un ulteriore motivo musicale di HIGH SCORE (PUNTEGGIO PIÙ ALTO), e vedrai l'icona HI lampeggiare sullo schermo per 5 secondi.
- Se sei riuscito a completare con successo tutti e tre i livelli consecutivamente, HAI VINTO l'intero gioco! A questo punto sentirai uno speciale motivo musicale di vittoria...e se sei riuscito inoltre a totalizzare il PUNTEGGIO PIÙ ALTO per il gioco completo, sentirai anche il relativo motivo musicale!

7. WINNING THE GAME

To win the whole game, you must complete all three levels 1-2-3:

- The ball cannot fall on any incorrect switches between completions
- The unit must not power down between completions
- You cannot pause the game using the SCORE button between completions.

In other words – you have to be PERFECT!

7. GAGNER LE JEU

Pour gagner la totalité du jeu, tu dois terminer les 3 niveaux 1-2-3 :

- La bille ne doit tomber sur un aucun point détecteur incorrect entre les niveaux achevés.
- Le jeu ne doit pas s'éteindre entre les niveaux achevés.
- Tu n'as pas le droit d'utiliser la touche SCORE pour arrêter le jeu entre les niveaux achevés.

Autrement dit - tu dois être PARFAIT!

7. WIE GEWINNST DU DAS SPIEL?

Um das gesamte Spiel zu gewinnen, musst du alle drei Ebenen (1 bis 3) erfolgreich beenden:

- Die Kugel darf keine falschen Streckenpunkte berühren
- Das Spiel darf zwischendurch nicht ausgeschaltet werden
- Das Spiel darf zwischendurch nicht mit Hilfe der Score-Taste unterbrochen werden.

Mit anderen Worten: Du musst alle 3 Ebenen nacheinander durchhalten und die Kugel perfekt über die Strecken lotsen!

7. Het winnen van het spel

Je kunt het spel alleen winnen door alle drie de niveaus te voltooien:

- De bal mag tijdens het spelen niet op onjuiste schakelpunten terecht komen
- De unit mag niet uitgaan tussen twee niveaus in
- Je mag het spel niet met SCORE pauzeren.

Met andere woorden: je moet PERFECT zijn!

7. PARA GANAR EL JUEGO

Para ganar todo el juego deberás terminar los tres niveles 1-2-3:

- La bola no puede caer en ningún sensor incorrecto entre los distintos niveles.
- La unidad no se deberá apagar entre los distintos niveles.
- No puedes realizar una pausa pulsando el botón SCORE entre los distintos niveles.

En otras palabras... ¡tienes que ser PERFECTO!

7. PER VINCERE IL GIOCO

Per vincere il gioco intero, devi completare tutti e tre i livelli 1-2-3:

- La palla non può cadere su alcun sensore sbagliato tra un completamento e l'altro dei livelli
- L'apparecchio non deve spegnersi tra un completamento e l'altro dei livelli
- Non puoi mettere in pausa il gioco usando il pulsante SCORE (PUNTEGGIO) tra un completamento e l'altro dei livelli.

In altre parole...devi giocare ALLA PERFEZIONE!

8. CHEATING!

You wouldn't try to cheat the game, would you? Well, just in case, the computer will be watching.

- If you complete a level without actually rolling through the track, the game will catch you and make an ERROR tone.
- If the ball touches the switch for the wrong level, you will hear an ERROR tone.
- If you press the SCORE button during PLAY MODE, the game will stop and show your score. However, you cannot get credit for completing the game – that is, all three levels consecutively – if you pause using the SCORE button.

8. TRICHER !

Tu n'oserais quand même pas tricher ? Eh bien juste au cas où, l'ordinateur est aux aguets.

- Si tu termines un niveau sans réellement faire rouler la bille le long de la piste, l'ordinateur te prend en flagrant délit et émet une tonalité ERREUR.
- Si la bille touche le point détecteur pour le mauvais niveau, tu entends une tonalité ERREUR.
- Si tu appuies sur la touche SCORE lorsque tu es en PLAY MODE (MODE DE JEU), le jeu s'arrête et affiche tı score. Toutefois tu ne peux pas être crédité pour avoir terminé le jeu - c'est-à-dire tous les trois niveaux consécutivement - si tu marques un temps d'arrêt en utilisant la touche SCORE.

8. MOGELN VERBOTEN!

Während des Spiels würdest du doch nicht mogeln, oder doch? Versuch's doch mal - du wirst sehen, dass sic der Computer nicht überlisten lässt!

- Wenn du eine Ebene abschließt, ohne alle vorgegebenen Streckenpunkte berührt zu haben, hörst du aus c Gerät ein Warnsignal.
- Berührst die Kugel einen Streckenpunkt einer anderen Spielebene, hörst du ebenfalls das Warnsignal.
- Wenn du während des Spiels die Score-Taste drückst, wird das Spiel beendet und du siehst dein Ergebnis. Solltest du danach alle drei Spielebenen erfolgreich durchlaufen, werden dir am Ende wegen der Unterbrechung keine Punkte gutgeschrieben.

8. Vals spelen!

Je speelt toch nooit vals? Nou, voor het geval dat, houdt de computer je in de gaten.

- Als je het spel voltooit zonder dat de bal door het spoor rolt, heeft het spel je snel door en zal een FOUT toon maken.
- Als de bal het schakelpunt van een onjuist niveau raakt hoor je een FOUT toon.
- Als je op de SCORE knop drukt in de PLAY MODE stopt het spel en zie je jou score. Je kunt het hele spel niet meer winnen, dus alle niveaus op een rij, als je het spel met de SCORE knop pauzeert.

8. TRAMPAS

¿No intentarás engañar al juego, verdad? Bueno, por si acaso, la unidad te estará vigilando.

- Si terminas un nivel sin haber movido realmente la bola a lo largo del recorrido, el juego te pillará y emitirá un sonido de ERROR.
- Si la bola toca el sensor del nivel equivocado, escucharás un sonido de ERROR.
- Si pulsas el botón SCORE durante el MODO JUEGO, el juego se parará y mostrará tu puntuación. Sin embargo, no podrás obtener puntos por completar el juego - esto es, los 3 niveles consecutivamente - si haces una pausa utilizando el botón SCORE.

8. VUOI IMBROGLIARE?

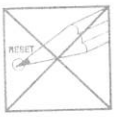
Non ti verrà per caso in mente di imbrogliare il gioco, vero? Beh, nel caso ti venisse voglia di farlo, il computer ti tiene d'occhio!

- Se completi un livello senza fare effettivamente rotolare la palla sulla pista, il gioco ti scopre ed emette un suono di ERRORE.
- Se la palla tocca il sensore del livello sbagliato, sentirai un suono di ERRORE.
- Se premi il pulsante SCORE (PUNTEGGIO) durante il PLAY MODE (MODALITÀ GIOCO), il gioco si interrompe e ti mostra il tuo punteggio. Se però ti fermi in pausa usando il pulsante SCORE (PUNTEGGIO), non ottieni alcun credito per il completamento del gioco, cioè per aver completato tutti e tre i livelli consecutivamente.

9. CAUTION
9. WARNHINWEISE
9. ATENCIÓN
9. AVERTISSEMENT
9. WAARSCHUWING
9. ATTENZIONE

High temperature will destroy the unit. Do not leave unit in direct sunlight.
Des températures élevées risquent de détruire le jeu. Ne pas exposer le jeu au soleil.
Hohe Temperaturen führen zur Beschädigung des Geräts. Gerät niemals direktem Sonnenlicht aussetzen.
Hoge temperaturen zullen de unit vernietigen. Laat hem nooit in direct zonlicht liggen.
Las temperaturas elevadas pueden estropear la unidad. No la dejes expuesta a la directa luz solar.
Le temperature elevate distruggono l'apparecchio. Non lasciare l'apparecchio alla luce solare diretta.

Clean only with a piece of soft dry cloth.
Nettoyer le jeu avec un chiffon doux et sec.
Nur äußerlich mit einem weichen, trockenen Tuch reinigen.
Reinig de unit met een zachte, schone doek.
Limpia la unidad utilizando únicamente un paño suave y seco.
Pulire solo con un panno morbido e asciutto.



Do not use a pencil or pin to press the RESET switch. Use a ball-point pen.
Ne pas utiliser un crayon ou une épingle pour appuyer sur la touche de REMISE À ZÉRO. Utiliser un stylo bille.
Niemals Bleistift oder Nadel verwenden, um den RESET-Knopf zu drücken. Kugelschreiber verwenden!
Gebruik nooit een potlood of speld om op de RESET knop te drukken. Gebruik een ballpoint
No utilizar un lápiz o un alfiler para pulsar el botón RESET. Utiliza un boligrafo de punta redonda.
Non usare una matita o un ago per premere il pulsante RESET. Si raccomanda, invece, di usare una penna a sfera.

10. TROUBLESHOOTING

If the game becomes erratic and you are having trouble, check to make certain that SUPERPLEXUS has fresh batteries. If you still have trouble, call Tiger Electronics Customer Service Department at 1-800-844-3733.

RESET BUTTON:

After battery insertion, the RESET switch may be pushed only if the game is not working properly. (Use a ball-point pen.) The display should appear as shown in the diagram at the right.

10. GUIDE DE DÉPANNAGE

Si le jeu commence à montrer des signes de fonctionnement irrégulier et si tu as des problèmes, vérifie que SUPERPLEXUS contient des piles neuves. Si les problèmes persistent, contacte le service clientèle de Tiger Electronics au 1-800-844 3733

TOUCHE DE REMISE À ZÉRO

Une fois les piles insérées, n'appuyer sur la touche de REMISE À ZÉRO que si le jeu ne fonctionne pas correctement. (Utiliser un stylo bille). L'écran devrait être identique au croquis qui se trouve à droite.

10. FEHLERBEHEBUNG

Wenn das Spiel fehlerhaft funktioniert und dir Probleme bereitet, solltest du zunächst nachprüfen, ob die Batterien noch ausreichen oder ggf. durch frische ersetzt werden müssen. Sollte dies das Problem nicht lösen, wendest du dich bitte an den auf der Verpackung angegebenen Verbraucherservice deines Landes.

RESET-TASTE:

Drücke die Reset-Taste nach Einlegen der Batterien nur dann, wenn das Spiel nicht ordnungsgemäß funktioniert. Für das Drücken der Reset-Taste verwendest du bitte einen Kugelschreiber. Danach sollte das Display wie hier gezeigt erscheinen.

10. Problemen

Als het spel zich grillig gedraagt en je problemen hebt zorg er dan voor dat de SUPERPLEXUS(tm) volle batterijen heeft. Als je nog steeds problemen hebt, bel dan de klantenservice van TIGER.

RESET KNOP:

Nadat er nieuwe batterijen zijn geïnstalleerd kun je op de RESET knop drukken als het spel nog steeds niet goed werkt (gebruik hiervoor een ballpoint). Als het goed is komt er dan het volgende op het scherm te staan (zie rechts).

10. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si comienzan a aparecer fallos en el funcionamiento de tu SUPERPLEXUS, comprueba que las pilas no estén gastadas, y si siguen los problemas, llama al servicio de atención al cliente de Hasbro Iberia, S.L., Tf: 900180377.

BOTÓN RESET:

Después de colocar las pilas, pulsa el botón RESET únicamente si la unidad no funciona correctamente. (Utiliza un boligrafo de punta redonda). La pantalla deberá aparecer como se muestra en la ilustración de arriba.

10. RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Se il gioco funziona in modo anomalo e ti crea dei problemi, verifica che SUPERPLEXUS contenga delle batterie nuove.

PULSANTE RESET (RIPRISTINO)

Dopo l'inserimento delle batterie, il pulsante RESET può essere premuto solo se il gioco non funziona correttamente. (Usa una penna a sfera.) Il visualizzatore dovrebbe apparire come indicato nella figura a destra.

Se il gioco continua a presentare problemi, non restituire il gioco al negozio in quanto non dispone di parti di ricambio.

Telefona al Numero Verde 800-827156

TIGER ELECTRONICS UK LTD.

Where Technology Comes to Play!™

®, TM & © 2002 Tiger Electronics UK Ltd.
A division of Hasbro, Inc. All Rights Reserved.
Hasbro UK Ltd., Caswell Way,
Newport,Gwent NP9 0YH.
www.tigertoys.co.uk
www.hasbro.co.uk

© Hasbro International Inc. All rights reserved. www.hasbro.com
Hasbro Consumer Affairs P.O. Box 43 Caswell Way Newport NP 19 4YD. UNITED KINGDOM
Distribué en France par Hasbro France S.A. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85. FRANCE
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. GERMANY
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. NETHERLANDS
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99. SWITZERLAND
Distribué en Belgique par/ Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden. BELGIUM
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614. AUSTRIA
Διανέμεται στην Ελλάδα από τη Hasbro Hellas ABEE, Πεντέλης 38, 151 26 Μαρούσι, Αθήνα. GREECE
Hasbro İntertoy tarafından ithal edilmiştir. Sağlık Caddesi 13/3 Göktürk 34993 İstanbul - Türkiye
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark. NORDIC
Distribuido en España por Hasbro Iberia, S.L., Polígono Industrial Ribarroja del Turia, Sector 13, Calle 17, 46190 Ribarroja del Turia, Valencia, España. NIF B-96897251. Servicio de atención al cliente, Tf: 900180377 SPAIN
Distribuito in Italia da Hasbro Italy s.r.l., Strada 7, Palazzo R1, 20089 Rozzano (MI) ITALY
Distribuído em Portugal por Hasbro Iberia, S.L., Polígono Industrial Ribarroja del Turia, Sector 13, Calle 17, 46190 Ribarroja del Turia, Valencia, Espanha. NIF B-96897251. Serviço do assistência ao consumidor, Tf: 217520380. PORTUGAL

200201435IWTU-01

PRINTED IN CHINA
GEDRUCKT IN CHINA
IMPRESO EN CHINA
IMPRIMÉ EN CHINE
GEDRUKT IN CHINA
STAMPATO IN CINA