

SPEED MEMO

JG200



INSTRUCTION MANUAL

Français
English
Deutsch
Português
Español
Italiano
Nederlands
Ελληνικά



150mm(W)x210mm(H)

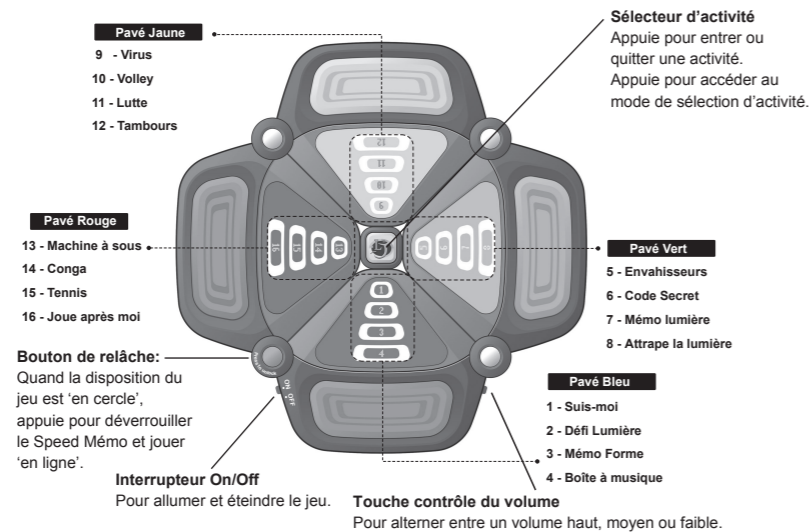
Français

Introduction

Ton nouveau Speed Mémo est un jeu enivrant avec 16 activités de mémoire, réflexes, vitesse et musique. La plupart des jeux sont visualisés grâce aux 16 voyants lumineux numérotés et se jouent en appuyant sur les pavés de couleur. Ton Speed Mémo inclut aussi un bouton verrouiller/déverrouiller permettant au joueur d'alterner la disposition du jeu entre 'en cercle' et 'en ligne'. Plusieurs activités offrent même la possibilité de jouer jusqu'à 4 personnes ! Lis ce manuel attentivement afin de bien comprendre comment fonctionne ce jeu et garde-le pour référence future.

Jouer en 5 étapes

- ÉTAPE 1 ▶** Mets le Speed Mémo en marche en glissant l'interrupteur sur la position ON.
- ÉTAPE 2 ▶** L'animation d'introduction avec effets de son et lumière démarre. Attends qu'elle se termine ou appuie sur un des pavés de couleur pour passer à l'étape suivante.
- ÉTAPE 3 ▶** Les effets sonores et lumineux du mode de sélection d'activités démarrent. Attends qu'ils se terminent ou appuie sur un des pavés de couleur pour passer à l'étape suivante.
- ÉTAPE 4 ▶** Une fois à l'intérieur du mode de sélection d'activités, le voyant lumineux 1 est allumé. En suivant l'image ci-dessous, appuie successivement sur le pavé de couleur approprié jusqu'à temps que le voyant lumineux de l'activité de ton choix soit allumée.



- ÉTAPE 5 ▶** Appuie sur le sélecteur d'activité pour confirmer ta sélection. Des effets de son et lumière suivront. Attends qu'ils se terminent ou appuie sur un des pavés de couleur pour passer à l'étape suivante.

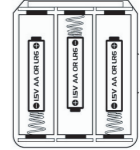
Le jeu commencera immédiatement, amuse-toi bien ! Pour plus de détails sur ce jeu et sur les activités, lis les sections suivantes.

Alimentation

Le Speed Mémo fonctionne avec 3 piles alcalines LR6 de 1,5V d'une capacité de 2.25 Ah (incluses).

Ce jeu doit être alimenté avec les piles spécifiées uniquement.

- Ouvre le compartiment à piles situé sous le jeu.
- Installer les 3 piles alcalines LR6 en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-contre.
- Referme le compartiment à piles.



Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée.

Quand le son s'affaiblit ou que le jeu ne réagit plus, pensez à changer les piles

AVERTISSEMENT : Si le produit présente un mauvais fonctionnement ou subit des décharges électrostatiques, enlever puis remettre les piles.

Comment déchiffrer ce manuel

Voici une description des icônes utilisés dans ce manuel:

Pavés de couleur	Disposition	Niveaux	Touche
Pavé bleu = BLEU	En cercle =	= Niveau facile et ou rythme lent.	Sélecteur d'activité = ACTIVITÉ
Pavé vert = VERT			
Pavé jaune = JAUNE	En ligne =	= Niveau difficile et au rythme rapide.	
Pavé rouge = ROUGE			

Mode Démo

À partir du menu de sélection d'une activité, appuie en même temps sur **BLEU** + **JAUNE** + **VERT** + **ROUGE** pendant 3 secondes pour débiter la démo.

Mode de veille & mode 'Appuie-moi'

Si le joueur n'appuie sur aucune touche pendant environ 85 secondes, les voyants lumineux s'éteindront et le jeu entrera en mode de veille.

Mode 'Appuie-moi' (à partir du mode de veille) ▶ Si le jeu est en veille, appuie sur **BLEU** pour activer le mode de démo.

Pour rejouer (à partir du mode de veille) ▶ Si le jeu est en veille, appuie sur **ACTIVITÉ** pour retourner à l'animation de son et lumière et entrer en mode de sélection d'activité.

Mode de sélection d'activité

Le mode de sélection d'activité te permet de choisir un jeu. Il peut être accédé des façons suivantes :

1. En glissant l'interrupteur en position 'ON', en attendant ou en coupant l'animation de son et lumière en appuyant sur l'un des boutons de couleur (ensuite le jeu accède automatiquement au menu de sélection d'activités).
2. Appuie sur la touche **ACTIVITÉ** durant le mode de veille pour démarrer l'animation de sons et lumières.
3. Appuie sur la touche **ACTIVITÉ** au cours d'une partie pour retourner au menu de sélection d'activités et ainsi quitter ce jeu.

Comment accéder à une activité:

Pour choisir une activité, tu dois allumer le voyant lumineux correspondant ; activité 1 correspond au voyant lumineux 1 etc... Appuie successivement sur le pavé de couleur approprié et appuie sur **ACTIVITÉ** pour démarrer la partie.

Par exemple, pour jouer à l'activité 05, Envahisseurs ▶ Appuie sur **VERT** une fois et appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au jeu. Pour jouer à l'activité 12, Tambours ▶ Appuie sur **JAUNE** 4 fois et appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au jeu.

LISTE DES ACTIVITÉS

1. Suis-moi			1 Joueur	
-------------	--	--	----------	--

But du jeu – Répéter la séquence jouée par l'ordinateur en utilisant les pavés de couleur.

Pour jouer – L'ordinateur joue une note de musique; le joueur doit regarder les voyants lumineux et écouter les notes pour pouvoir répéter la séquence. Si le joueur parvient à répéter la séquence dictée par l'ordinateur, celui-ci rejouera la séquence précédente en y ajoutant une note additionnelle. Si le joueur parvient à répéter la séquence de 16 notes, alors la partie est gagnée. Pour rejouer, appuie sur l'un des pavés de couleur ou appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activités.

CONSEIL: mémorise les notes; fredonner les notes t'aidera à les mémoriser.

2. Défi lumière			1 Joueur	
-----------------	--	--	----------	--

But du jeu – Allumer tous les panneaux de lumière.

Pour jouer – Regarde la séquence de voyants lumineux sur les panneaux de lumière. Les panneaux sont sélectionnés selon une séquence prédéterminée. Appuie sur le bouton de couleur approprié quand les voyants lumineux sont allumés, mais fais attention car il y a des pièges. Tu as 3 vies. Pour jouer, appuie sur le bouton de couleur approprié quand les voyants lumineux [4], [8], [12] ou [16] sont allumés sinon tu perds une vie. Tu perds aussi une vie si tu allumes les voyants lumineux [1], [5], [9], [13], [3], [7], [11] & [15]. Tu perds automatiquement la partie, si tu allumes les voyants lumineux [2], [6], [10] & [14]. Pour rejouer, appuie sur l'un des boutons de couleur ou appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activités.

CONSEIL: tu dois être très rapide. Apprends la séquence de lumière pour pouvoir anticiper où les voyants lumineux s'allumeront.

3. Mémo Forme		1 Joueur	
---------------	--	----------	--

But du jeu – Garde en mémoire les formes et la séquence qui sont affichées. La même séquence de formes est répétée jusqu'à ce que le joueur puisse retenir en mémoire les 16 formes. Il y a 6 différentes formes : grand carré, petit carré, losange 1, losange 2, ligne 1 et ligne 2.

Pour jouer – Quand la ronde de jeu débute, tu entendas un effet sonore et 2 formes géométriques seront affichées. Les formes défilent l'une après l'autre, appuie sur **VERT** pour sélectionner la forme quand elle apparaît. Souviens-toi de sélectionner les formes dans l'ordre qu'elles ont été affichées. Si tu te trompes de forme, tu dois répéter la même séquence de formes ou appuie sur **ACTIVITÉ** pour quitter la partie.

CONSEIL: tu peux maîtriser ce jeu en prenant le temps de bien apprendre les formes.

4. Boîte à musique		1 Joueur	Niveau variable
--------------------	--	----------	-----------------

But du jeu – Compose une mélodie qui sera enregistrée automatiquement.

Pour jouer – Utilise les touches suivantes pour composer ta mélodie:

Do ▶	BLEU	La ▶	JAUNE + ROUGE
Ré ▶	BLEU + VERT	Si ▶	ROUGE
Mi ▶	VERT	Do ▶	BLEU +
Fa ▶	VERT + JAUNE		BLEU + JAUNE
Sol ▶	JAUNE		VERT + ROUGE

Pour entendre les notes enregistrées :
Pour arrêter la lecture :

Appuie sur **ACTIVITÉ** pour quitter la partie.

CONSEIL: exprime-toi à l'aide du piano!

5. Envahisseurs		1 Joueur	
-----------------	--	----------	--

But du jeu – Évite d'être atteint par les envahisseurs qui descendent des voyants lumineux [1], [5], [9] & [13] vers [8], [12] & [16]. Tu gagnes si tu n'es pas capturé.

Pour jouer – Déplace ton joueur 'lumière' autour des voyants lumineux [4], [8], [12] & [16] pour éviter les envahisseurs qui descendent vers toi.

Appuie sur **BLEU** pour aller sur la section bleue, à partir de la section rouge ou verte.




Appuie sur **VERT** pour aller sur la section verte, à partir de la section bleue ou jaune.

Appuie sur **JAUNE** pour aller sur la section jaune à partir de la section verte ou rouge.

Appuie sur **ROUGE** pour aller sur la section rouge à partir de la section jaune ou bleue.




La partie est perdue dès que tu es capturé par l'un des envahisseurs. Appuie sur l'un des pavés de couleur pour rejouer ou sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activités.

CONSEIL: ne reste pas au même endroit trop longtemps; cherche des ouvertures où les ennemis n'iront pas.

6. Code Secret   1 Joueur 

But du jeu – Trouver la combinaison secrète de couleurs.
 Pour jouer – Devine la combinaison de 4 couleurs en appuyant sur les pavés **BLEU** + **JAUNE** + **VERT** + **ROUGE** dans l'ordre souhaité. Si l'un des pavés lumineux sur lequel tu as appuyé est dans le bon ordre, le voyant lumineux au-dessus de ce pavé s'allumera. Tu as 4 chances pour deviner le bon code. Tu gagnes quand les 4 panneaux lumineux sont allumés. Pour rejouer, appuie sur l'un des boutons de couleur ou appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activités.

CONSEIL: rappelle-toi bien de chacune de tes tentatives.

7. Mémo Lumière   1 Joueur 

But du jeu – Souviens-toi des endroits où les voyants lumineux se sont allumés.
 Pour jouer – Au début, tu entendas un son et le jeu allumera un des voyants lumineux. Appuie sur le pavé **VERT** à chaque fois que ce voyant s'allume à nouveau. Si tu appuies sur le pavé **VERT** au bon moment, le jeu ajoutera un autre voyant lumineux pour créer une séquence de 8 voyants lumineux au total. Utilise ta mémoire pour recréer cette séquence et ainsi gagner la partie. Pour rejouer, appuie sur l'un des boutons de couleur ou appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activités.

CONSEIL: utilise les numéros des voyants lumineux pour mieux te rappeler où arrêter la lumière.

8. Attrape la lumière  1 Joueur 

But du jeu – Attrape la lumière, gagne en arrêtant la lumière une fois sur chaque section de couleur.
 Pour jouer – Appuie sur **BLEU** pour arrêter la lumière dans la section bleue. Appuie sur **VERT** pour arrêter la lumière dans la section verte. Appuie sur **JAUNE** pour arrêter la lumière dans la section jaune. Appuie sur **ROUGE** pour arrêter la lumière dans la section rouge. Attrape la lumière une fois sur chaque niveau de cercle pour passer au niveau suivant (4 au total). Tu perds une vie si tu appuies trop vite. Tu disposes de 3 chances. Pour rejouer, appuie sur l'un des boutons de couleur ou appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activités.

CONSEIL: comme il n'y a pas de limite de temps, prends le temps de bien observer la lumière et d'anticiper ses mouvements.

9. Virus  1 Joueur 

But du jeu – Élimine le virus qui se répand en lui tirant dessus.
 Pour jouer – Tu es la lumière située devant les pavés de couleur.

Appuie sur **ROUGE** pour tirer.
 Appuie sur **BLEU** pour déplacer ta lumière dans le sens des aiguilles d'une montre.
 Appuie sur **VERT** pour déplacer ta lumière dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Tu dois tirer sur un virus à partir de la section lui faisant face. Par exemple, pour tirer sur un virus situé dans la section rouge, tu dois tirer à partir de la section verte. Si tu restes trop longtemps au même endroit, tu ne pourras plus tirer. Pour rejouer, appuie sur l'un des boutons de couleur ou appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activités.

CONSEIL: bouge constamment. Tu dois faire face au virus pour lui tirer dessus.

10. Volley  1 ~ 4 Joueur(s) 

But du jeu – Ne laisse pas le ballon tomber sur les voyants lumineux [4], [8], [12] ou [16].
 Pour jouer – Appuie sur les pavés de couleur pour faire rebondir la lumière (représentant un ballon). Évite que le ballon ne tombe sur le sol. Pour rejouer, appuie sur l'un des boutons de couleur ou appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activités.

CONSEIL: essaie de garder le ballon en l'air et appuie tôt sur le pavé.

11. Lutte   2 ~ 4 Joueurs(s) 

But du jeu – Gagne en étant le premier à atteindre le sommet. Les lumières montent selon la vitesse à laquelle tu appuies sur ton pavé.
 Pour jouer – Choisis une section de couleur et appuie sur le pavé de la même couleur successivement et aussi rapidement que possible pour vaincre ton opposant. Plus la lumière clignote rapidement plus tu es près de compléter le niveau actuel. Le premier joueur à compléter les 4 niveaux gagne. Pour quitter le jeu, appuie sur **ACTIVITÉ**.

CONSEIL: appuie simplement sur ton pavé de couleur le plus vite possible.

12. Tambours   1 Joueur Niveaux variés

But du jeu – Suis le rythme joué par le Speed Mémo. Le Speed Mémo jouera quelques notes d'une séquence de tambours et le joueur doit suivre le rythme.
 Pour jouer – Chaque chanson a 20 mesures, le Speed Mémo jouera une mesure à la fois et chaque mesure est constituée d'un certain nombre de battements de tambour. Le joueur doit suivre le rythme de la mélodie en respectant le temps entre les battements. Si le joueur parvient à bien suivre le rythme, le Speed Mémo ajoute une autre mesure à la séquence que le joueur devra répéter. Pour débiter, le Speed Mémo fera clignoter les voyants lumineux [1], [2], [3] & [4] en attendant que le joueur appuie sur une touche pour sélectionner une chanson. Sélectionne une chanson en utilisant le numéro d'un voyant lumineux (comme dans le mode de sélection d'une activité).

Voyant lumineux	Mélodie	Voyant lumineux	Mélodie
01	Niveau 1 - Marche	02	Niveau 1 - Jazz
03	Niveau 1 - 8 Battements	04	Niveau 2 - Marche
05	Niveau 2 - Jazz	06	Niveau 2 - 8 Battements

Voyant lumineux	Mélodie	Voyant lumineux	Mélodie
07	Niveau 3 - Marche	08	Niveau 1 - Jazz
09	Niveau 3 - 8 Battements	10	Niveau 2 - Marche
11	Niveau 4 - Jazz	12	Niveau 2 - 8 Battements

Appuie sur **ROUGE** pour confirmer ta sélection et commencer la partie. Dès que la mélodie a été sélectionnée, les voyants lumineux [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] & [14] clignoteront et le Speed Mémo jouera une mesure de la mélodie. Les voyants lumineux [1], [2], [9] & [10] clignoteront pour indiquer que la séquence est terminée et que le joueur doit répéter le rythme de la séquence en suivant les temps. Pour plus de défi, le joueur peut aussi tenter d'utiliser les mêmes percussions d'instruments que le Speed Mémo.

[D1]	Toms (3)	BLEU + VERT + JAUNE + ROUGE	[D7] [D5] BLEU + JAUNE
[D2]	Jante	BLEU + VERT + JAUNE	[D7] [D6] BLEU + ROUGE
[D3]	Caisse claire	VERT	[D7] [D4] BLEU + JAUNE + ROUGE
[D4]	Cymbale Crash	JAUNE + ROUGE	[D7] [D3] BLEU + VERT
[D5]	Cymbale Charleston	JAUNE	[D3] [D5] JAUNE + VERT
[D6]	Cymbale Charleston (Hit Hat) fermée	ROUGE	[D3] [D6] VERT + ROUGE
[D7]	Grosse caisse	BLEU	[D3] [D8] VERT + JAUNE + ROUGE
[D8]	Cymbale Ride	BLEU + VERT + ROUGE	

Si le joueur fait une erreur, la séquence sera répétée. Pour quitter le jeu, appuie sur **ACTIVITÉ**.
CONSEIL: écoute les battements, compte-les dans ta tête et souviens-toi du rythme.

13. Machine à sous
1 Joueur

But du jeu– Le Speed Mémo sélectionnera au hasard un canevas de 4 voyants lumineux. Le joueur doit obtenir le même canevas en arrêtant les 4 lumières au bon endroit.
Pour jouer – Le Speed Mémo clignotera les voyants lumineux qui ont été sélectionnés au hasard et dès que les voyants cessent de clignoter un effet sonore retentit. Comme une machine à sous, les lumières commencent à tourner.
 Appuie sur **BLEU** pour arrêter la lumière dans la section bleue.
 Appuie sur **VERT** pour arrêter la lumière dans la section verte.
 Appuie sur **JAUNE** pour arrêter la lumière dans la section jaune.
 Appuie sur **ROUGE** pour arrêter la lumière dans la section rouge.
 Le joueur doit arrêter les 4 lumières dans la position demandée pour gagner. Pour rejouer, appuie sur l'un des pavés de couleur ou appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activité.
CONSEIL: essaie d'arrêter les lumières pendant qu'elles accélèrent, il sera plus difficile de les arrêter une fois qu'elles auront atteint leur vitesse maximale.

14. Congas
1 Joueur Niveaux variables

But du jeu– Compose un rythme de congas, il sera enregistré automatiquement.
Pour jouer – Le joueur doit appuyer sur les pavés de couleur pour créer un rythme.

Toms (3)	BLEU + VERT + JAUNE + ROUGE	Cymbale Charleston (Hit Hat) fermée	ROUGE
Jante	BLEU + VERT + JAUNE	Grosse caisse	BLEU
Caisse claire	VERT	Cymbale Ride	BLEU + VERT + ROUGE
Cymbale Crash	JAUNE + ROUGE	Rejouer	BLEU + JAUNE
Cymbale Charleston (Hit Hat) Ouverte	JAUNE	Pause	VERT + ROUGE

Appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activités.

CONSEIL: exprime-toi avec le congas !

15. Tennis
1 ~ 4 Joueur(s)

But du jeu– Joue au tennis: frappe la balle en appuyant sur le pavé de couleur approprié.
Pour jouer – Les joueurs peuvent seulement frapper la balle quand elle atteint les voyants lumineux [4], [8], [12] ou [16]. Ceci est la zone de frappe du joueur. Si un joueur appuie sur un pavé alors que la balle est en dehors de cette zone, alors la partie est terminée pour ce joueur. Le dernier joueur à rester dans la partie gagne. Les joueurs perdent aussi s'ils ne frappent pas la balle à temps quand elle est à sa portée. Pour rejouer, appuie sur l'un des pavés de couleur ou appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activités.

CONSEIL: observe la lumière. Appuie seulement sur ton pavé quand elle atteint le dernier voyant lumineux de ta zone de frappe.

16. Joue après moi
2 Joueurs

But du jeu– Semblable à l'activité 1, mais cette fois-ci c'est le joueur qui dicte la séquence.
Pour jouer – Les voyants lumineux qui clignotent déterminent quel joueur commence.
 Joueur 1 – les voyants lumineux [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] et [14] clignotent.
 Joueur 2 – les voyants lumineux [3], [4], [7], [8], [11], [12], [15] et [16] clignotent.
 Le joueur 1 joue en premier, suivi par le joueur 2. Si le joueur 2 ne parvient pas à suivre la séquence dictée par le joueur 1, alors le joueur 1 gagne la partie. Si le joueur 2 suit avec succès le joueur 1 mais que ce dernier fait une erreur en répétant la séquence, alors le joueur 2 gagne. Le joueur 2 gagne s'il parvient à suivre le joueur 1 pendant 16 notes. Pour rejouer, appuie sur l'un des pavés de couleur ou appuie sur **ACTIVITÉ** pour accéder au menu de sélection d'activités.

CONSEIL: joueur 1, sois plus malin que ton adversaire en créant des séquences très difficiles. Joueur 2, ta tâche n'est pas facile, essaie de garder la séquence en tête et varie le rythme auquel tu joues les notes pour déconcentrer le joueur 1.

Entretien

Pour nettoyer le jeu, utiliser uniquement un chiffon doux légèrement imbibé d'eau, à l'exclusion de tout produit détergent. Ne pas exposer le jeu à la lumière directe du soleil ni à toute autre source de chaleur. Ne pas le mouiller. Ne pas le démonter, ni le laisser tomber.
 Retirer les piles si le produit ne va pas être utilisé pendant une longue période.

Garantie

NOTE : Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni de votre preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou de toute intervention intempestive sur l'article (telle que démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...). Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois car contient de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Référence : JG200

© 2005 LEXIBOOK®

English

Introduction

Your new Speed Memo is an exciting game with 16 activities about memory, reflexes, speed and music. Most of the games are displayed using the 16 numbered lights and played by hitting the coloured pads. Your Speed Memo also features a lock/release button allowing the player to change the layout of the game between 'circle' and 'in-line'. Several activities even offer the possibility to play up to 4 players! Please read this manual carefully to ensure you understand the operation of this unit and keep it for future reference.

Start up in 5 steps

STEP 1 ▶ Turn on the Speed Memo by sliding the Power Switch to the ON position.

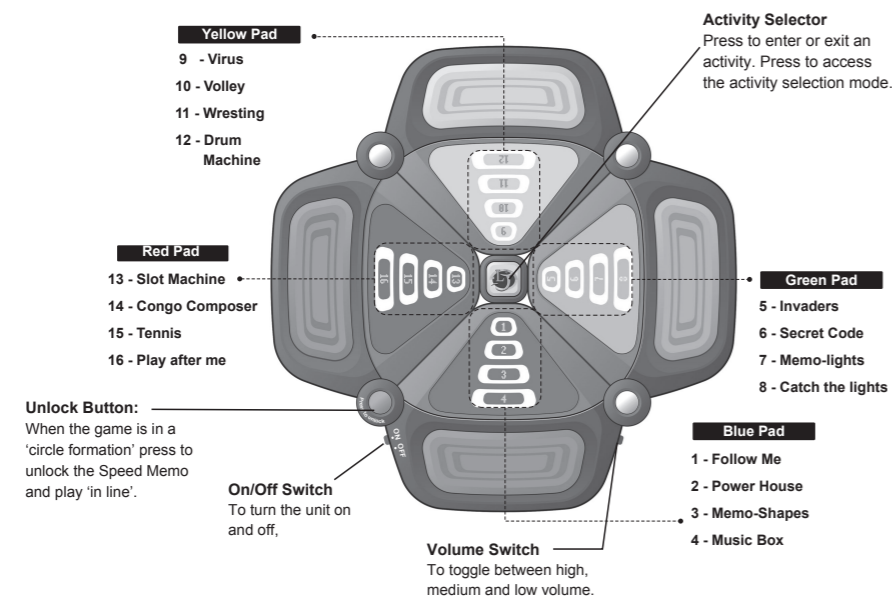
STEP 2 ▶ The Power Up Introduction Sound and Light Effect is played.

Wait for the sequence to finish OR skip by pressing any coloured pad.

STEP 3 ▶ The Activity Selection Mode Sound and Light Effects is played.

Wait for the sequence to finish OR skip by pressing any key.

STEP 4 ▶ Once you are inside the Activity Selection Mode, Light 1 is on. Follow the image below and press the appropriate coloured pad repetitively until the light of the activity number of your choice is highlighted.



STEP 5 ▶ Press the Activity Button to confirm the selection. The Activity Selection Mode Sound and Light Effects is played. Either wait for the sequence to finish or skip by pressing any key.

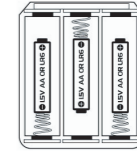
Enjoy the game, it will begin immediately! For more details on the use of this game and how to play the activities, see the sections below.

Power Supply

Your Speed Memo works with 3 alkaline 1.5V 2.25 Ah batteries type AA (included).

This game must be powered using only the specified batteries.

1. Open the battery compartment cover located under the game.
2. Install the 3 AA alkaline batteries observing carefully the polarity indicated at the bottom of the battery compartment.
3. Close back the battery compartment.



Do not use rechargeable batteries. Do not recharge the batteries. Remove the storage batteries before recharging. Recharge storage batteries under adult supervision. Do not mix different types of battery and storage battery, or new and old batteries or storage batteries. Insert batteries and storage batteries according to the polarity. Remove used storage batteries from game. Do not short-circuit the battery or storage battery terminals. Keep batteries away from fire. If game remains unused for an extended period, remove batteries. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.

RESET: If an abnormal operation is observed after having replaced the battery or in case of malfunction, use a pointed object (e.g. a paper clip) in order to press the RESET button located at the back of the unit. If the sound diminishes or the game no longer responds, the batteries may need changing.

How to use this manual

Here is a description of the symbols used in this manual:

Coloured pads	Layout	Levels	Key
Blue pad = BLUE	In-circle =	= Easy level with slow pace.	Activity Selector = ACTIVITY
Green pad = GREEN		= Intermediate level with moderate pace.	
Yellow Pad = YELLOW	In-line =	= Difficult level with fast pace	
Red Pad = RED			

Demonstration Mode

From the activity selection menu, press **BLUE** + **YELLOW** + **GREEN** + **RED** together for 3 seconds to start the demo.

Sleep Mode & Press Me Feature

If the player performs no action for approximately 85 seconds, the unit will switch of lights and sounds and enter sleep mode.

Press Me Feature (from sleep mode) ▶ If the unit is in sleep mode, press **BLUE** to activate the demo mode.

For Play Mode (from sleep mode) ▶ If the unit is in sleep mode, press **ACTIVITY** to start from the power up sequence and enter the activity selection menu.

Activity Selection Mode

Use the activity selection mode to select a game. It can be accessed in the following ways:




1. Push the Power Switch to the 'ON' position, wait or interrupt the power up sound and light effect by pressing one of the coloured pads, after which the unit automatically goes into the activity selection menu.
2. Press the **ACTIVITY** button during the sleep mode, to start the power up sequence.
3. Press the **ACTIVITY** button while in any game, to jump to the Activity Selection Mode and exit the game.

How to access an activity:

To choose an activity, you must highlight the corresponding light; activity 1 is light 1 and so on. Press repetitively the appropriate colour pad until the number of your choice is highlighted and press to begin the game.

For example, to play activity 05, Invaders ▶ Press the **GREEN** pad once and press **ACTIVITY** to enter the game. To play activity 12, Drum Machine ▶ Press the **YELLOW** pad 4 times and press **ACTIVITY** to enter the game.

ACTIVITY LIST




1. Follow Me			1 Player	
--------------	---	---	----------	---

Aim – Follow computer's lead.

To play – The computer plays a music note; the player must watch the lights and hear the sounds to follow the sequence. If player successfully follows the sequence dictated by the computer, the computer shall replay the previous sequence and add an additional note to the end. If the player is able to follow the computer for 16 notes, then the game is won.

To play again, press one of the coloured key pads or press **ACTIVITY** to access the activity selection menu.

TIP : Remember the notes; try to hum the notes to help you remember.

2. Power House			1 Player	
----------------	---	---	----------	---

Aim – Win all the light panels.

To play – Watch the light sequence for the light panel. Panels are selected by a pre-determined sequence. Press the appropriate coloured button when the lights are lit, but be careful there are traps.

Your have three lives.




To proceed through the game, press the appropriate coloured pad while lights [4], [8], [12] or [16] is lit.

Loose a life, when you stop the light on [1], [5], [9], [13], [3], [7], [11] & [15].

Instantly loose the game, when you stop the light on [2], [6], [10] & [14].

To play again, press one of the coloured key pads or press **ACTIVITY** to access the activity selection menu.

TIP : You must be quick to react. Learn the light patterns, then you can anticipate the light.

3. Memo-Shapes			1 Player	
----------------	---	---	----------	---

Aim – Remember the shapes and the sequence that are displayed. The same sequence of shapes is repeated until the user successfully remembers all 16 shapes. There are 6 different shapes:

big square, small square, diamond 1, diamond 2, line 1 and line 2.

To play – When the game round begins, you will hear a sound effect and 2 shapes will be displayed. Shapes are being displayed one after the other, press **GREEN** to select the shape when it appears. Remember you must select shapes in the order they are displayed. If you select the wrong shape, you have to repeat the same sequence of shapes or press **ACTIVITY** to exit the game.

TIP : Take your time to learn the shapes, and then you can master the game.

4. Music Box		1 Player	Variable levels
--------------	---	----------	-----------------

Aim – Compose a tune, it will be recorded automatically.

To play – Use the following keys to play music:

Do ▶	BLUE	La ▶	YELLOW + RED
Re ▶	BLUE + GREEN	Ti ▶	RED
Mi ▶	GREEN	Do ▶	BLUE
Fa ▶	GREEN + YELLOW	To hear the notes recorded :	BLUE + YELLOW
So ▶	YELLOW	To stop the lecture :	GREEN + RED

Press **ACTIVITY** to exit the game.

TIP : Express yourself with the piano!

5. Invaders			1 Player	
-------------	--	--	----------	--

Aim – Avoid the invaders who descend from the lights [1], [5], [9] & [13] towards [4], [8], [12] & [16]. You win if you have survived without being captured.

To play – Move your player 'light' located on lights [4], [8], [12] & [16] around to avoid the descending invaders.

Press **BLUE** to move to the blue section, from red or green.

Press **GREEN** to move to the green section from blue or yellow




Press **YELLOW** to move to the yellow section from green or red

Press **RED** to move to the red section from yellow or blue.

The game is instantly over when you are captured by the invaders or move into the invaders.

Press one of the coloured key pads to play again or **ACTIVITY** to access the activity selection menu.

TIP: Do not stay in one spot for too long; look for gaps where the enemies will not go.

6. Secret Code			1 Player	
----------------	---	---	----------	---

Aim – Find the secret colour combination

To play – Guess the combination of 4 colours by hitting the **BLUE** + **YELLOW** + **GREEN** + **RED** pads in the desired order.

If you hit one of the coloured pads in the right order, the light next to that colour will light up.



Your have 4 attempts to guess. You win when the 4 light panels light up. To play again, press one of the coloured key pads or press **ACTIVITY** to access the activity selection menu.

TIP : Your guess is as good as mine!

7. Memo-lights   1 Player 

Aim – Remember the lights and their positions.
To play – At the beginning, you will hear a sound and the computer will light up one of the numbers. Press the **GREEN** pad whenever that number is lit up again. If you hit the **GREEN** pad at the right time, the computer will add one more light, forming a sequence of up to 8 lights. Based on memory, recreate the sequence to win.
 To play again, press one of the coloured key pads or press **ACTIVITY** to access the activity selection menu.

TIP : Use the numbers to remember where to stop the light.

8. Catch the light  1 Player 

Aim – Stop the light, win by stopping the light once on each colour section.
To play – Press **BLUE** to stop the light in the blue section.
 Press **GREEN** to stop the light in the green section.
 Press **YELLOW** to stop the light in the yellow section.
 Press **RED** to stop the light in the red section.
 Catch the light once, on each circle level to progress to the next. To win catch the light once on each section, for all 4 levels.
 You loose a life if you press a key too early. The game is over if you loose 3 lives. Press one of the coloured key pads to play again or **ACTIVITY** to access the activity selection menu.

TIP: There is no time limit, spend some time to watch the pattern and anticipate the position of the light.

9. Virus  1 Player 

Aim – Eradicate the spreading virus by shooting them down.
To play – You are the light located in front of the coloured pads.
 Press **RED** to Shoot
 Press **BLUE** to move your light clockwise
 Press **GREEN** to move light anti-clockwise
 You must shoot the virus from the opposite section, example to shoot a virus located in the red section you must shoot from the green section. If you wait too long in one position, the guns will jam and not fire. To play again, press one of the coloured key pads or press **ACTIVITY** to access the activity selection menu.

TIP: Keep on moving and try not to stop. You must be on the opposite end of the virus to shoot it.

10. Volley   1 - 4 Player 




Aim – Do not let the ball drop to the floor on lights [4], [8], [12] or, [16].
To play – Press the coloured pads to bounce the light (representing a ball).
 Avoid the lights reaching the ground. To play again, press one of the coloured key pads or press **ACTIVITY** to access the activity selection menu.

TIP : Try to keep the ball in the air and press the button early.

11. Wrestling  2 ~ 4 Player(s) 

Aim – Win by beating your opponent to reach the top. The lights will rise up depending how fast you can hit your button.
To play – Press the appropriate coloured pad representing your play panel as fast as you can to beat your opponent.
 The faster the light blinks the closer you are to completing the current level, the first one to complete all 4 levels, wins. To exit the game press **ACTIVITY**

TIP : Just hit the button as fast as you can.

12. Drum Machine   1 Player Variable level 

Aim – Follow the rhythm played by computer. The computer will play a few notes from a drum sequence, the player should follow the rhythm.
To play – There are 20 bars to a song, the computer will play one bar at a time, each bar will consist of a number of drum beats; the player must follow the beat of the song. To follow the beat, the player must try to be accurate to the timing and the rhythm of the beats. If the player repeats the rhythm correctly the computer adds another bar to the sequence which the player needs to repeat.
 Computer will blink lights [1], [2], [3] & [4] waiting for player to press a key to select the song. Select the song by using the light number as indicator (like in the activity selection mode).

Light	Song	Light	Song
01	Level 1 - March	02	Level 1 - Bounce
03	Level 1 - 8 Beat	04	Level 2 - March
05	Level 2 - Bounce	06	Level 2 - 8 Beat
07	Level 3 - March	08	Level 3 - Bounce
09	Level 3 - 8 Beat	10	Level 4 - March
11	Level 4 - Bounce	12	Level 4 - 8 Beat

Press **RED** to confirm selection, and start game.
 Once the song has been selected, lights [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] & [14], will blink, then the computer plays one bar from the song.
 Lights [1], [2], [9] & [10] will blink to indicate that the sequence is finished and the player has to repeat the rhythm. To repeat the beat the player has to get the timing right. For a more challenging game, the player can also try to use the same percussion instruments as the computer.

[D1]	Tom (3)	BLUE + GREEN + YELLOW + RED	[D7] [D5] BLUE + YELLOW
[D2]	Rim Shell	BLUE + GREEN + YELLOW	[D7] [D6] BLUE + RED
[D3]	Snare Drum	GREEN	[D7] [D4] BLUE + YELLOW + RED
[D4]	Crash	YELLOW + RED	[D7] [D3] BLUE + GREEN
[D5]	Hi Hit Open	YELLOW	[D3] [D5] YELLOW + GREEN
[D6]	Hi Hat Closed	RED	[D3] [D6] GREEN + RED
[D7]	Bass Drum	BLUE	[D3] [D8] GREEN + YELLOW + RED
[D8]	Ride Cymbal	BLUE + GREEN + RED	

If the player misses, the sequence will be repeated. To exit the game press **ACTIVITY**.

TIP : Listen to the beat, count in your head, and remember the rhythm.

13. Slot machine  1 Player 

Aim – Computer can randomly select a pattern of 4 lights; the player must match this pattern by stopping the 4 moving lights in the correct position.

To play – Computer will blink the lights that are selected randomly, as soon as the lights stop blinking a sound effect is heard. Then like slot machines the lights begin to rotate.

Press **BLUE** to stop the light in the blue section.



Press **GREEN** to stop the light in the green section.

Press **YELLOW** to stop the light in the yellow section.

Press **RED** to stop the light in the red section.

The player must stop all four lights in the dictated position to win. To play again, press one of the coloured key pads or press **ACTIVITY** to access the activity selection menu.

TIP: Try to stop the lights while they are accelerating, it will be harder when they reach top speed.

14. Conga Composer   1 Player Variable levels




Aim – Compose a beat, it will be recorded automatically.

To play – The player needs to press any buttons or button combinations and create a rhythm.

Tom (3)	BLUE + GREEN + YELLOW + RED	Hi Hat Closed	RED
Rim Shell	BLUE + GREEN + YELLOW	Bass Drum	BLUE
Snare Drum	GREEN	Ride Cymbal	BLUE + GREEN + RED
Crash	YELLOW + RED	Replay	BLUE + YELLOW
Hi Hit Open	YELLOW	Pause	GREEN + RED

Press **ACTIVITY** to exit this activity and return to the activity selection menu.

TIP: Express yourself with drums!

15. Tennis   1 ~ 4 Player(s) 




Aim – Play tennis: hit the ball back pressing the appropriate coloured button.

To play – Players can only hit the ball when it has reached the lights [4], [8], [12] or [16]. This is the player's hitting range.

If a player presses the button while the ball is not within hitting range, then game is over for that player. The last remaining player is the winner.

Players will loose if they do not hit the ball in time when it reaches the hitting range. To play again, press one of the coloured key pads or press **ACTIVITY** to access the activity selection menu.

TIP: Watch the light. Press the button only when it reaches the last light of your playing field.

16. Play after me   2 Players 

Aim – Similar to Activity 1, but it is player one who dictates the sequence.

To play – Notice the difference in the flashing lights that determine which player's turn it is.

Player 1 - lights [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] and [14] blink. Player 2 - lights [3], [4], [7], [8], [11], [12], [15] and [16] blink.

Player one goes first, followed by player two. If player two cannot follow the sequence dictated by player one, then player one shall win. If player two successfully follows player one, but player one makes a mistake when repeating the sequence then player two shall win. If player two successfully follows player one for 16 notes, then player two shall win. To play again, press one of the coloured key pads or press **ACTIVITY** to access the activity selection menu.

TIP : Player 1, try to out smart your opponent by playing tricky combinations and beat.

Player 2, your task is harder, try to remember the combinations and play the notes in a different beat to muddle Player One's concentration

Maintenance

To clean the game, use only a soft cloth moistened with water; do not use any detergent product. Do not expose the game to direct sunlight or to any other source of heat. Do not get the game wet. Do not dismantle or drop the game. Remove the batteries if the product is not going to be used for an extended period of time.

Warranty

NOTE: Please keep this instruction manual, it contains important information. This product is covered by our 2-year warranty.

For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference.

In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

Not suitable for children under 36 months old, as it contains small detachable elements which could be swallowed.

Reference: JG200

© 2005 LEXIBOOK®

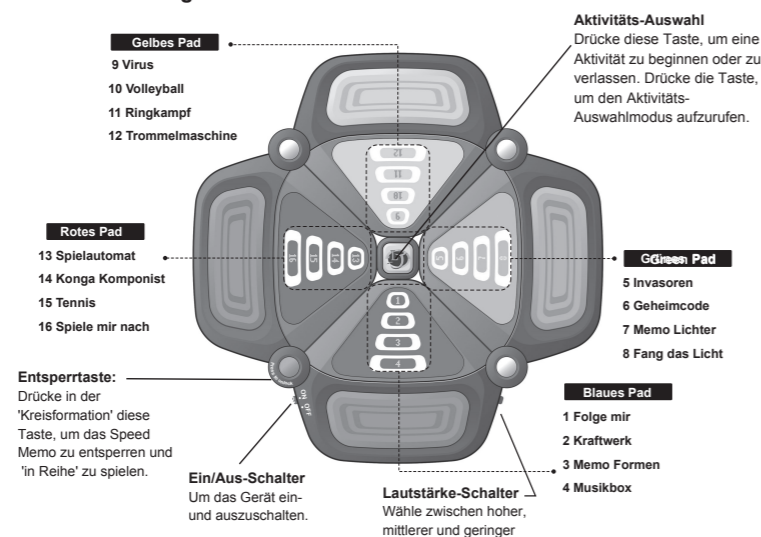
Deutsch

Einleitung

Dein neues Speed Memo ist ein aufregendes Spiel mit 16 Aktivitäten für das Gedächtnis, die Reflexe, Geschwindigkeit und Musik. Die meisten Spiele werden mit den nummerierten Lichtern aufgerufen und durch Berührung der farbigen Pads gespielt. Dein Speed Memo bietet auch eine Sperr- und Auslöse-Taste, damit der Spieler die Anordnung des Spiels zwischen 'Kreis' und 'in Reihe' verändern kann. Einige Aktivitäten bieten sogar die Möglichkeit mit bis zu 4 Spielern zu spielen! Bitte lies dieses Handbuch sorgfältig, damit Du die Bedienung verstehst und bewahre es auf, um künftig darin nachzuschlagen zu können.

Die ersten 5 Schritte

- SCHRITT 1** ▶ Schalte das Speed Memo ein, indem Du den Stromschalter in die Position EIN schiebst.
- SCHRITT 2** ▶ Der Einschaltklang und die Lichteffekte werden wiedergegeben. Warte bis diese beendet sind ODER überspringe die Einführung, indem Du eines der farbigen Pads drückst.
- SCHRITT 3** ▶ Der Klang für die Auswahl der Aktivitäten und die Lichteffekte wird wiedergegeben. Warte bis diese Sequenz beendet ist ODER überspringe sie, indem Du eine beliebige Taste drückst.
- SCHRITT 4** ▶ Sobald Du Dich im Aktivitätsauswahlmodus befindest, leuchtet Licht 1. Folge dem Bild darunter und drücke das entsprechende farbige Pad so lange, bis die Zahl der von dir gewünschten Aktivität aufleuchtet.



- SCHRITT 5** ▶ Drücke zur Bestätigung deiner Auswahl die Aktivitätstaste. Der Klang für den gewählten Aktivitätsmodus und die Lichteffekte werden wiedergegeben. Warte bis diese Sequenz beendet ist oder überspringe sie, indem Du eine beliebige Taste drückst. Viel Spaß, das Spiel beginnt sofort!

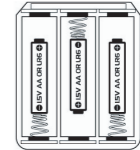
Weitere Einzelheiten zur Verwendung dieses Spiels und wie man die Aktivitäten spielt, findest Du in den folgenden Abschnitten.

Stromversorgung

Speed Memo funktioniert mit 3 Alkali- 1.5V 2.25 Ah Batterien des Typs AA (inbegriffen)

Dieses Spielzeug darf nur mit den beschriebenen Batterien betrieben werden.

- Öffne die Batteriefachabdeckung, die sich an der Rückseite des Spiels befindet.
- Legen Sie die 3 AA Alkaline Batterien gemäss den auf dem Batteriefach angegebenen Polrichtungen ein, unter Zuhilfenahme der nachstehenden Zeichnung.
- Schliesse die Batteriefachabdeckung wieder.



Bitte verwenden Sie keine wiederaufladbare Batterien. Versuchen Sie nicht, normale Batterien wiederaufladen. Die Akkumulatoren des Spiels vor dem Aufladen herausnehmen. Die Akkumulatoren dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener geladen werden. Batterien oder Akkumulatoren nicht mischen. Ferner, neue Batterien oder neue Akkumulatoren nicht mit gebrauchten mischen. Batterien und Akkumulatoren unter genauer Beachtung ihrer Polarität einsetzen. Gebrauchte Batterien oder Akkumulatoren sollten nicht im Spielzeug belassen werden. Bitte entfernen. Anschlussklemmen für Batterien oder Akkumulatoren nicht überbrücken. Batterien niemals ins Feuer werfen. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen. Wenn der Sound schwächer wird oder das Spielzeug anfängt, nicht mehr direkt zu reagieren, deutet dieses ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, neue Batterien einzusetzen.

HINWEIS: sollte das Gerät nicht mehr richtig funktionieren oder ein Elektrostatischer Stromschlag bekommen haben, schalten Sie das Gerät Aus und wieder Ein mit dem ON/OFF Knopf. Sollte dieses nicht helfen, nehmen Sie die Batterien raus, und/oder machen Sie eine RESET.

Die Verwendung dieses Handbuchs

Hier folgt eine Erläuterung der in diesem Handbuch verwendeten Symbole:

Farbige Pads	Anordnung	Niveaus	Taste
Blaues Pad = BLAU	IM Kreis =	= Einfaches Niveau mit langsamem Tempo	Aktivitäts-Auswahl = AKTIVITÄT
Grünes Pad = GRÜN		= Mittleres Niveau mit gemäßigtem Tempo	
Gelbes Pad = GELB	In Reihe =	= Schwieriges Niveau mit schnellem Tempo	
Rotes Pad = ROT			

Beispielmodus

Drücke im Aktivitäts-Auswahlmenü gleichzeitig 3 Sekunden lang **BLAU** + **GELB** + **GRÜN** + **ROT**, um das Beispiel zu starten..

Ruhemodus & Drück' mich Funktion

Wenn der Spieler ca. 85 Sekunden lang keine Aktion ausführt, schaltet das Gerät die Lichter und Töne aus und schaltet in den Ruhemodus.

Drück' mich Funktion (aus dem Ruhemodus heraus)

Wenn das Gerät sich im Ruhemodus befindet, drücke **BLAU**, um den Beispielmodus zu aktivieren.

Für den Spielmodus (aus dem Ruhemodus heraus)

Wenn das Gerät sich im Ruhemodus befindet, drücke **AKTIVITÄT**, um die Einschaltsequenz zu starten und auf das Aktivitätsauswahl-Menü zuzugreifen.

Aktivitätsauswahl-Modus

Verwende den Aktivitätsauswahl-Modus, um ein Spiel auszuwählen. Du hast folgende Möglichkeiten, darauf zuzugreifen:

1. Schiebe den Stromschalter in die Position 'EIN' und warte oder unterbreche den Einschaltklang und die Lichteffekte durch Drücken eines der farbigen Pads. Das Gerät schaltet dann sofort in das Aktivitätsauswahl-Menü
2. Drücke im Ruhemodus die Taste **AKTIVITÄT**, um die Einschaltsequenz zu starten.
3. Drücke während jedes beliebigen Spiels die Taste **AKTIVITÄT**, um den Aktivitätsauswahl-Modus aufzurufen und das Spiel zu verlassen.

Auf eine Aktivität zugreifen:

Um eine Aktivität auszuwählen, musst Du das entsprechende Licht markieren: Aktivität 1 ist Licht 1 usw. Drücke das entsprechende farbige Pad so lange, bis die Zahl deiner Wahl markiert wird und drücke dann **AKTIVITÄT**, um das Spiel zu beginnen.

Zum Beispiel: Um die Aktivität 05, Invasoren, zu spielen ▶ drückst Du das **GRÜNE** Pad einmal und dann die Taste **AKTIVITÄT**, um das Spiel zu beginnen. Um die Aktivität 12, Trommelmaschine, zu spielen ▶ drückst Du das **GELBE** Pad 4 Mal und die Taste **AKTIVITÄT**, um das Spiel zu beginnen.

AKTIVITÄTEN-ÜBERSICHT

1. Folge mir			1 Spieler	
--------------	--	--	-----------	--

Ziel – Befolge die Computeranweisungen
Spielen – Der Computer spielt eine Note; der Spieler muss die Lichter beobachten und den Klängen zuhören, um der Reihenfolge der Noten folgen zu können.
 Wenn der Spieler der vom Computer vorgegebenen Reihenfolge richtig folgen kann, wiederholt der Computer die vorherige Sequenz und fügt am Ende eine Note an. Wenn der Spieler 16 Computernoten folgen kann, hat er das Spiel gewonnen.
 Um das Spiel erneut zu spielen, drücke eines der farbigen Pads oder drücke **AKTIVITÄT** um zum Aktivitätsauswahl-Menü zurückzukehren.

TIP: Merke Dir die Noten; versuchen die Noten zu summen, um Dich besser erinnern zu können.

2. Kraftwerk			1 Spieler	
--------------	--	--	-----------	--

Ziel – Gewinne alle Lichttafeln.
Spielen – Beobachte die Reihenfolge der Lichter der Lichttafel. Die Tafeln werden in einer vorbestimmten Reihenfolge ausgewählt. Drücke die entsprechenden farbige Taste, wenn die Lichter aufleuchten. Achte auf die Fallen. Du hast drei Leben.
 Um das Spiel fortzusetzen, drücke das entsprechende farbige Pad, während die Lichter [4], [8], [12] oder [16] aufleuchten.
 Du verlierst ein Leben, wenn Du die Lichter von [1], [5], [9], [13], [3], [7], [11] & [15] löschst. Du hast sofort verloren, wenn Du die Lichter von [2], [6], [10] & [14] löschst. Um das Spiel erneut zu spielen, drücke eines der farbigen Pads oder drücke **AKTIVITÄT**, um das Aktivitätsauswahl-Menü zu verlassen.

TIP: Du musst schnell reagieren. Lerne die Lichtmuster, dann kannst Du das Licht vorhersagen.

3. Memo-Formen		1 Spieler	
----------------	--	-----------	--

Ziel – Erinnere Dich an die Formen und die Reihenfolge, in der sie dargestellt der Spieler sich alle 16 Formen richtig gemerkt hat. Es gibt 6 verschiedene Formen: großes Quadrat, kleines Quadrat, Diamant 1, Diamant 2, Linie 1 und Linie 2.
Spielen – Wenn die Spielrunde beginnt, hörst Du einen Klangeffekt und es werden 2 Formen dargestellt. Die Formen werden nacheinander dargestellt, drücke **GRÜN**, um die entsprechende Form auszuwählen, wenn diese erscheint. Denke daran, dass Du die Formen in der gleichen Reihenfolge, in der sie eingeblendet werden, auswählen musst. Wenn Du die falsche Form auswählst, musst Du die gleiche Reihenfolge der Formen wiederholen oder Du drückst **AKTIVITÄT**, um das Spiel zu verlassen.

TIP: Nimm dir Zeit, die Formen zu lernen, dann kannst Du das Spiel beherrschen.

4. Musikbox		1 Spieler	Verschiedene Niveaus
-------------	--	-----------	----------------------

Ziel – Komponiere einen Ton, er wird automatisch aufgenommen.
Spielen – Mache mit folgenden Tasten Musik:

C ▶	BLAU	A ▶	GELB + ROT
D ▶	BLAU + GRÜN	H ▶	ROT
E ▶	GRÜN	C ▶	BLAU
F ▶	GRÜN + GELB		BLAU + GELB
G ▶	GELB		GRÜN + ROT

Um die aufgenommenen Noten zu hören:
 Um die Wiedergabe anzuhalten:




Drücke **AKTIVITÄT**, um das Spiel zu verlassen.

TIP: Drücke Dich mit dem Klavier aus!

5. Invasoren		1 Spieler	
--------------	--	-----------	--




Ziel – Vermeide das Eindringen der Invasoren, die von den Lichtern [1], [5], [9] & [13] in Richtung [4], [8], [12] & [16] herabsteigen. Du hast gewonnen, wenn Du überlebt hast, ohne gefangen worden zu sein.
Spielen – Bewege Deinen Spieler, d.h. das 'Licht', dass sich auf den Lichtern [4], [8], [12] & [16] befindet, damit die Invasoren nicht herabsteigen können.
 Drücke **BLAU**, um den blauen Abschnitt von rot oder grün zu bewegen.
 Drücke **GRÜN**, um den grünen Abschnitt von blau oder gelb zu bewegen.
 Drücke **GELB**, um den gelben Abschnitt von grün oder rot zu bewegen.
 Drücke **ROT**, um den roten Abschnitt von gelb oder blau zu bewegen.
 Das Spiel ist sofort vorüber, wenn Du von den Invasoren gefangen wirst oder die in die Invasoren bewegst. Drücke eine der farbigen Tastaturen, um erneut zu spielen oder drücke **AKTIVITÄT**, um zum Aktivitätsauswahl-Menü zurückzukehren.

TIP: Halte Dich nicht zu lange an einer Stelle auf; suche nach Schlupflöchern, in die sich die Feinde nicht bewegen.

6. Geheimcode   1 Spieler 

Ziel – Finde die geheime Farbkombination
 Spielen – Errate die Kombination der 4 Farben, in dem Du die **BLAUEN** + **GELBEN** + **GRÜNEN** + **ROTEN** Pads in der richtigen Reihenfolge berührst.
 Wenn eines der farbigen Pads in der richtigen Reihenfolge getroffen wird, dann leuchtet das Licht neben dieser Farbe. Du hast zum Erraten 4 Versuche. Du hast gewonnen, wenn alle vier Lichttafeln leuchten.
 Um das Spiel erneut zu spielen, drücke eines der farbigen Pads oder drücke **AKTIVITÄT** um zu Aktivitätsauswahl-Menü zurückzukehren.

TIP: Du rätst genauso gut wie ich!

7. Memo-Lichter   1 Spieler 

Ziel – Erinnere Dich an die Lichter und an ihre Position!
 Spielen – Zu Beginn hörst Du einen Klang und der Computer beleuchtet eine der Zahlen. Drücke das **GRÜNE** Pad, sobald diese Zahl wieder erleuchtet wird.
 Wenn Du das **GRÜNE** Pad richtig berührst, fügt der Computer ein weiteres Licht hinzu. Er bildet eine Sequenz von bis zu 8 Lichtern.
 Um zu gewinnen, musst Du diese Reihenfolge aus dem Gedächtnis wiederholen. Um das Spiel erneut zu spielen, drücke eines der farbigen Pads oder drücke **AKTIVITÄT** um zum Aktivitätsauswahl-Menü

TIP: Verwenden die Zahlen, um Dich daran zu erinnern, wo Du ein Licht anhalten musst.

8. Fang das Licht  1 Spieler 

Ziel – Stoppe das Licht, gewinne indem Du das Licht einmal in einem farbigen Abschnitt stoppst.
 Spielen – Drücke **BLAU**, um das Licht im blauen Abschnitt anzuhalten.
 Drücke **GRÜN**, um das Licht im grünen Abschnitt anzuhalten.
 Drücke **GELB**, um das Licht im gelben Abschnitt anzuhalten.
 Drücke **ROT**, um das Licht im roten Abschnitt anzuhalten.
 Fange in jedem Niveau einmal das Licht, um zur nächsten Ebene zu gelangen. Um zu gewinnen, musst Du jedes Licht in jedem Abschnitt auf allen 4 Ebenen fangen.
 Du verlierst ein Leben, wenn Du eine Taste zu früh drückst. Das Spiel ist vorüber, wenn Du 3 Leben verloren hast. Drücke eines der farbigen Pads, um erneut zu spielen oder **AKTIVITÄT** um zum Aktivitätsauswahl-Menü zurückzukehren.

TIP: Es gibt keine Zeitgrenze, beobachte das Muster eine zeitlang und sage die Position des Lichts vorher.

9. Virus  1 Spieler 

Ziel – Radiere den sich ausbreitenden Virus aus, indem Du ihn abschießt.
 Spielen – Du bist das Licht vor den farbigen Pads.
 Drücke **ROT**, um zu schießen.

Drücke **BLAU**, um Dein Licht im Uhrzeigersinn zu bewegen.

Drücke **GRÜN**, um Dein Licht gegen den Uhrzeigersinn zu bewegen.

Du musst den Virus von der gegenüberliegenden Seite abschießen. Als Beispiel: Um einen Virus im roten Abschnitt abzuschießen, musst Du aus dem grünen Bereich schießen.

Wenn Du zu lange wartest, blockieren die Gewehre und feuern nicht. Um das Spiel erneut zu spielen, drücke eines der farbigen Pads oder drücke **AKTIVITÄT** um zum Aktivitätsauswahl-Menü zurückzukehren.

TIP: Bewege Dich und versuche nicht anzuhalten. Du musst Dich gegenüber dem Virus befinden, um schießen zu können.

10. Volleyball  1 ~ 4 Spieler 

Ziel – Lass den Ball nicht auf den Boden auf die Lichter [4], [8], [12] oder [16] fallen.

Spielen – Drücke die farbigen Pads, um das Licht (das einen Ball darstellt) springen zu lassen. Die Lichter dürfen den Boden nicht erreichen. Um das Spiel erneut zu spielen, drücke eines der farbigen Pads oder drücke **AKTIVITÄT** um zum Aktivitätsauswahl-Menü zurückzukehren.

TIP: Versuche die Bälle in der Luft zu halten und drücke die Taste rechtzeitig.

11. Ringkampf   2 ~ 4 Spieler 

Ziel – Siege, indem Du den Gipfel vor deinem Gegner erreichst. Die Lichter bewegen sich nach oben, je nachdem wie schnell Du die Taste drücken kannst.

Spielen – Drücke das entsprechende farbige Pad, das Dein Spielfeld ist, so schnell Du kannst, um Deinen Gegner zu schlagen. Je schneller das Licht blinkt, um so näher bist Du daran, das aktuelle Niveau zu erreichen. Der Erste, der alle 4 Ebenen erreicht hat, ist der Sieger.
 Drücke **AKTIVITÄT** um das Spiel zu verlassen.

TIP: Drücke die Taste einfach so schnell Du kannst.

12. Trommelmaschine   1 Spieler Verschiedene Niveaus

Ziel – Folge dem Rhythmus, den Dein Computer spielt. Der Computer spielt einige Noten aus einer Trommelsequenz und der Spieler muss dem Rhythmus folgen.

Spielen – Jedes Lied besteht aus 20 Takten. Der Computer spielt stets einen Takt und jeder Takt besteht aus einer Reihe von Trommelschlägen. Der Spieler muss dem Liedtakt folgen.
 Um dem Takt zu folgen, muss der Spieler versuchen die richtige Zeit und die Taktzahl einzuhalten. Wenn der Spieler den Rhythmus richtig wiederholt, fügt der Computer der Notenfolge einen neuen Takt hinzu, den der Spieler wiederholen muss.

Am Computer blinken die Lichter [1], [2], [3] & [4] und der Spieler muss eine Taste drücken, um ein Lied auszuwählen. Wähle das Lied mit einer Lichtnummer als Anzeige aus (wie im Aktivitätsauswahl-Modus).

Licht	Lied	Licht	Lied
01	Niveau 1 - Marsch	02	Niveau 1 - Bounce
03	Niveau 1 - 8 Beat	04	Niveau 2 - Marscha
05	Niveau 2 - Bounce	06	Niveau 2 - 8 Beat
07	Niveau 3 - Marsch	08	Niveau 3 - Bounce
09	Niveau 3 - 8 Beat	10	Niveau 4 - Marscha
11	Niveau 4 - Bounce	12	Niveau 4 - 8 Beat

Drücke **ROT**, um die Auswahl zu bestätigen und das Spiel zu beginnen.
 Sobald das Lied ausgewählt wurde blinken die Lichter [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] & [14] und der Computer spielt einen Takt aus dem Lied.
 Wenn die Lichter [1], [2], [9] & [10] blinken ist die Sequenz beendet und der Spieler muss den Rhythmus wiederholen. Um einen Takt zu wiederholen, muss der Spieler diesen Takt zeitlich einhalten.
 Eine größere Herausforderung ist es, wenn der Spieler versucht, die gleichen Schalginstrumente, wieder Computer, zu verwenden.

[D1]	Trommel (3)	BLAU + GRÜN + GELB + ROT	[D7] [D5] BLAU + GRÜN + ROT
[D2]	Kesselrand	BLAU + GRÜN + GELB + ROT	[D7] [D6] BLAU + ROT
[D3]	Wirbeltrommel	GRÜN	[D7] [D4] BLAU + GELB + ROT
[D4]	Schlagzeug	GELB + ROT	[D7] [D3] BLAU + GRÜN
[D5]	Offener Hi-Hat	GELB	[D3] [D5] GELB + ROT
[D6]	Geschlossener Hi-Hat	ROT	[D3] [D6] GRÜN + ROT
[D7]	Pauke	BLAU	[D3] [D8] GRÜN + GELB + ROT
[D8]	Becken	BLAU + GRÜN + ROT	

Wenn der Spieler einen Fehler macht, wird die Sequenz wiederholt. Um das Spiel zu verlassen, drücke **AKTIVITÄT**.

TIP: Höre auf den Takt, zähle in Gedanken mit und erinnere Dich an den Rhythmus.

13. Spielautomat



1 Spieler



Ziel – Der Computer kann zufällig ein Muster von 4 Lichtern auswählen. Der Spieler muss dieses Muster wiederholen, indem er die 4 sich bewegenden Lichtern an der richtigen Stelle anhält.
 Spielen – Am Computer blinken die zufällig ausgewählten Lichter und sobald die Lichter stoppen, wird ein Klangeffekt abgespielt. Dann beginnen die Lichter wie bei einem Spielautomaten zu rotieren.
 Drücke **BLAU**, um das Licht im blauen Abschnitt anzuhalten.
 Drücke **GRÜN**, um das Licht im grünen Abschnitt anzuhalten.
 Drücke **GELB**, um das Licht im gelben Abschnitt anzuhalten.
 Drücke **ROT**, um das Licht im roten Abschnitt anzuhalten.
 Um zu gewinnen, muss der Spieler alle vier Lichter an der vorgegebenen Stelle anhalten.
 Um das Spiel erneut zu spielen, drücke eines der farbigen Pads oder drücke **AKTIVITÄT** um zum Aktivitätsauswahl-Menü.

TIP: Versuche die Lichter anzuhalten, während sie beschleunigen, wenn sie die Höchstgeschwindigkeit erreichen wird es schwieriger.

14. Konga Komponist



1 Spieler

Verschiedene Niveaus

Ziel – Komponiere einen Takt, er wird automatisch aufgenommen.
 Spielen – Der Spieler kann beliebige Tasten oder Tastenkombinationen drücken, um einen Rhythmus zu komponieren.

Trommel (3)	BLAU + GRÜN + GELB + ROT	Geschlossener Hi-Hat	ROT
Kesselrand	BLAU + GRÜN	Pauke	BLAU
Wirbeltrommel	GRÜN	Becken	BLAU + GRÜN + ROT
Schlagzeug	GELB + ROT	Wiederholen	BLAU + GELB
Offener Hi-Hat	GELB	Pause	BLAU + ROT

Drücke **AKTIVITÄT**, um diese Aktivität zu verlassen und zum Aktivitätsauswahl-Menü

TIP: Drücke Dich mit den Trommeln aus!

15. Tennis




1 ~ 4 Spieler




Ziel – Spiele Tennis: schlage den Ball zurück, indem Du die entsprechende farbige Taste drückst.
 Spielen – Die Spieler können den Ball nur schlagen, wenn sie die Lichter [4], [8], [12] oder [16] erreicht haben. Dieses ist die Schlagweite des Spielers.
 Wenn ein Spieler eine Taste drückt, während der Ball sich außerhalb der Schlagweite befindet, dann hat dieser Spieler das Spiel verloren. Der letzte verbleibende Spieler ist der Sieger. Die Spieler haben verloren, wenn der Ball nicht rechtzeitig getroffen wird, wenn er sich in Schlagweite befindet. Um das Spiel erneut zu spielen, drücke eines der farbigen Pads oder drücke **AKTIVITÄT**, um zum Aktivitätsauswahl-Menü zurückzukehren.

TIP: Achte auf das Licht. Drücke die Taste, wenn das Licht das letzte Licht auf deinem Spielfeld erreicht.

16. Spiele mir nach



2 Spielers



Ziel – Ähnlich Aktivität 1, aber hier bestimmt der Spieler die Reihenfolge.
 Spielen – Beachte die verschiedenen blinkenden Lichter, die bestimmen, welcher Spieler an der Reihe ist.
 Spieler 1 - die Lichter [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] und [14] blinken.
 Spieler 2 - die Lichter [3], [4], [7], [8], [11], [12], [15] und [16] blinken.
 Spieler 1 beginnt und Spieler 2 muss folgen.
 Wenn Spieler 2 der von Spieler 1 vorgegebenen Reihenfolge nicht folgen kann, so hat Spieler eins gewonnen. Wenn Spieler zwei dem ersten Spieler erfolgreich folgen kann, der erste Spieler aber einen Fehler macht, während er die Reihenfolge von Spieler 2 wiederholt, dann hat Spieler zwei gewonnen.
 Wenn Spieler 2 fehlerfrei allen 16 Noten folgen kann, so hat dieser Spieler gewonnen.
 Um das Spiel erneut zu spielen, drücke eines der farbigen Pads oder drücke **AKTIVITÄT** um zum Aktivitätsauswahl-Menü zurückzukehren.

TIP: Spieler 1: Versuche deinen Gegner zu überlisten, indem Du trickreiche Kombinationen und Takte spielst. Spieler 2: Deine Aufgabe ist schwieriger, versuche Dir die Kombinationen zu merken und die Noten in einem anderen Takt zu spielen, um die Konzentration von Spieler 1 zu stören.

Flege und Wartung

Verwenden Sie zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel. Setzen Sie das Spielzeug nicht direkter Sonnenbestrahlung oder anderen Hitzequellen aus. Bringen Sie es auf keinen Fall mit Nässe in Berührung.

Nehmen Sie es nicht auseinander und lassen Sie es nicht fallen. Entnehmen Sie die Batterien, falls das Spielzeug über einen längeren Zeitraum hinweg nicht in Gebrauch ist.

Garantie

Anmerkung: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Hinweise enthält. Dieses Produkt hat 2 Jahre Garantie.

Für jede Inanspruchnahme der Garantie oder des Kundendienstes, kontaktieren Sie bitte Ihren Einzelhändler unter Vorlage der Einkaufsquittung. Unsere Garantie deckt Materialschäden oder Installationsfehler, die auf den Hersteller zurückzuführen sind. Nicht eingeschlossen sind Schäden, die durch Missachtung der Bedienungsanleitung oder auf unsachgemäße Behandlung (wie z. B. unbefugtes Öffnen, Aussetzen von Hitze oder Feuchtigkeit, usw.) zurückzuführen sind. Wir empfehlen, die Verpackung für spätere Konsultationen aufzubewahren. Bedingt durch unser ständiges Bemühen nach Verbesserung, kann das Produkt möglicherweise in Farben und Details von der Verpackungsabbildung abweichen. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet, da es kleine, abnehmbare Einzelteile enthält, die verschluckt werden könnten.

Referenznummer: JG200

© 2005 LEXIBOOK®

Português

Introdução

O seu novo Speed Memo é um excitante jogo com 16 actividades de memória, reflexos, velocidade e música. Grande parte dos jogos é apresentada utilizando 16 luzes numeradas e jogada acertando nos botões coloridos. O seu Speed Memo também vem com um botão de bloquear/desbloquear que permite ao jogador mudar a aparência do jogo entre o "círculo" e a "linha interior". Algumas actividades até oferecem a possibilidade de jogarem até 4 jogadores! Por favor leia com atenção este manual para se certificar que compreende o modo de funcionamento desta unidade e guarde-o para futuras referências.

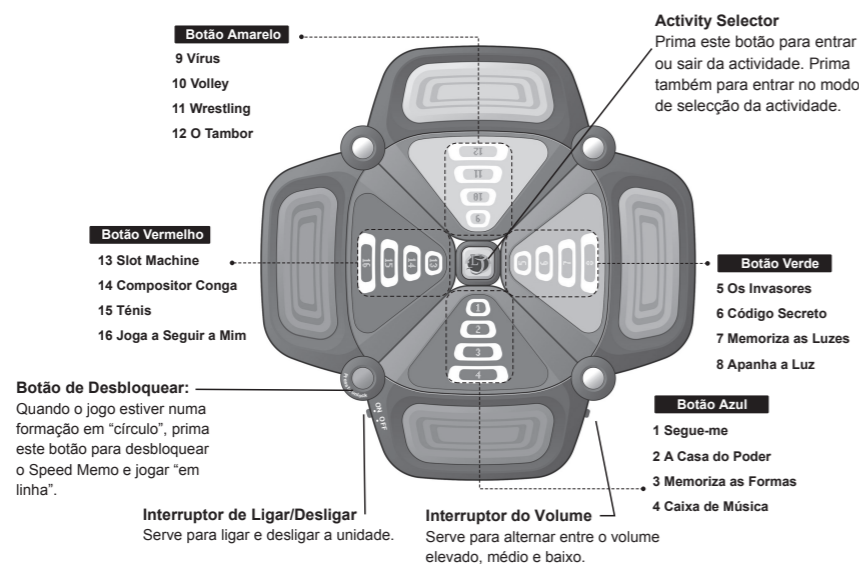
Início em 5 passos

PASSO 1 ▶ Ligue o Speed Memo fazendo deslizar o Interruptor da Energia para a posição ON.

PASSO 2 ▶ É apresentado o Som Inicial da Introdução e os Efeitos Luminosos. Espere que a sequência termine OU avance premindo qualquer botão colorido.

PASSO 3 ▶ Aparecem o som do Modo de Selecção da Actividade e os Efeitos Luminosos. Espere que a sequência termine OU avance premindo qualquer botão.

PASSO 4 ▶ Quando entrar no Modo de Selecção da Actividade, a Luz 1 acende. Siga a imagem apresentada abaixo e prima o botão colorido apropriado repetidamente até que a luz do número da actividade que escolheu acenda.

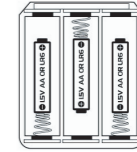


PASSO 5 ▶ Prima o Botão da Actividade para confirmar a selecção. O Som do Modo de Selecção da Actividade e os Efeitos Luminosos são ligados. Pode esperar que a sequência termine ou avance premindo qualquer botão. Divirta-se com o jogo. Este começa imediatamente!

Para mais detalhes acerca do modo de utilização deste jogo e como jogar as actividades, consulte as secções apresentadas abaixo.

Energia

Speed Memo funciona com 3 pilhas alcalinas AA de 1,5V com uma capacidade de 2.25Ah (incluídas). Neste jogo devem ser apenas utilizadas as pilhas mencionadas.



1. Abra a tampa do compartimento das pilhas localizada na parte traseira do jogo.
2. Coloque as 3 pilhas alcalinas AA de acordo com a polaridade indicada no compartimento das pilhas, conforme a imagem apresentada ao lado.
3. Volte a fechar o compartimento das pilhas.

Não utilize pilhas recarregáveis. Não recarregue as pilhas. Retire os acumuladores do jogo antes de os recarregar. Não carregue os acumuladores sem ser sob a vigilância de um adulto. As pilhas devem ser colocadas com a polaridade correcta. Não misture os diferentes tipos de pilhas ou acumuladores, nem pilhas ou acumuladores novos e usados. As pilhas ou acumuladores gastos deverão ser retirados da unidade. Não coloque os terminais das pilhas em curto-circuito. Não atire as pilhas para o fogo. Retire as pilhas caso não utilize a unidade durante um longo período de tempo. Quando o som ficar fraco ou o jogo não responder, pense em substituir as pilhas.

AVISO: se o aparelho não funcionar ou receber qualquer choque electrostático, desligue o aparelho e ligue-o de novo utilizando o botão ON/OFF. Se isto não resultar, retire as baterias e faça Reset.

Como utilizar este manual

Abaixo encontra-se uma descrição dos símbolos utilizados neste manual:

Botões Coloridos	Aparência	Níveis	Botões
Botão Azul= AZUL Botão Verde= VERDE	Em Linha =	= Nível fácil de ritmo lento. = Nível intermédio de ritmo moderado.	Seleção da Actividade = ACTIVIDADE
Botão Amarelo= AMARELO Botão Vermelho= VERMELHO	Em Linha =	= Nível difícil de ritmo rápido.	

Modo de Demonstração

A partir do menu de selecção da actividade, prima os botões **AZUL** + **AMARELO** + **VERDE** + **VERMELHO** em simultâneo durante 3 segundos para iniciar a demonstração.

Modo de Hibernação e Característica "Prime-me"

Se o jogador não efectuar qualquer acção durante cerca de 85 segundos, a unidade desliga as luzes e os sons e entra no modo de hibernação.

Característica "Prime-me" (A partir do modo de hibernação)

Se a unidade estiver no modo de hibernação, prima o botão **AZUL** para activar o modo de demonstração.

Para o Modo de Jogo (A partir do modo de hibernação)

Se a unidade estiver no modo de hibernação, prima o botão **ACTIVIDADE** para iniciar a partir da sequência de ligar e entrar no menu de selecção da actividade.

Modo de Selecção da Actividade

Utilize o modo de selecção da actividade para escolher um jogo. Este pode ser acedido das seguintes maneiras:

1. Prima o Interruptor da Energia para a posição "ON", espere ou interrompa o som e o efeito luminoso do iniciar premindo um dos botões coloridos e a unidade entra automaticamente no menu de selecção da actividade.
2. Prima o botão **ACTIVIDADE** durante o modo de hibernação para iniciar a sequência de uma nova ligação.
3. Prima o botão **ACTIVIDADE** enquanto estiver a jogar um jogo para passar para o Modo de Selecção da Actividade e sair do jogo.




Como começar uma actividade:

Para escolher uma actividade, deverá realçar a luz correspondente: a luz 1 representa a actividade 1 e assim sucessivamente. Prima repetidamente o botão da cor apropriada até que o número da sua escolha fique realçado e prima o botão **ACTIVIDADE** para iniciar o jogo.

Por exemplo: Para jogar a actividade 05, Os Invasores _ Prima o botão **VERDE** uma vez e prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no jogo.

Para jogar a actividade 12, O Tambor _ Prima o botão **AMARELO** quatro vezes e prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no jogo.

LISTA DE ACTIVIDADES

1. Segue-me			1 Jogador	
-------------	---	---	-----------	---

Objectivo – Seguir os passos do computador

Para jogar – O computador toca uma nota musical e o jogador tem de observar as luzes e ouvir os sons para seguir a sequência. Se o jogador seguir com sucesso a sequência dada pelo computador, este repete a sequência anterior e acrescenta uma nota adicional no fim. Se o jogador for capaz de seguir o computador em 16 notas, ganha o jogo. Para jogar novamente, prima um dos botões coloridos ou prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no menu de selecção de actividades.

DICA : Lembre-se das notas. Tente cantar as notas para o ajudar a lembrar-se.



2. A Casa do Poder			1 Jogador	
--------------------	---	---	-----------	---

Objectivo – Ganhe todos os painéis luminosos.

Para jogar – Observe a sequência luminosa do painel luminoso. Os painéis são seleccionados por uma sequência pré-determinada. Prima o botão colorido apropriado quando as luzes estiverem acesas, mas tenha cuidado, pois existem armadilhas. Tem três vidas. Para avançar no jogo, prima o botão colorido apropriado quando as luzes [4], [8], [12] ou [16] estiverem acesas. Você perde uma vida quando a luz parar em [1], [5], [9], [13], [3], [7], [11] e [15]. Você perde instantaneamente o jogo quando a luz parar em [2], [6], [10] e [14].

Para jogar novamente, prima um dos botões coloridos ou prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no menu de selecção de actividades.

DICA: Terá de ser rápido a reagir. Aprenda os padrões luminosos para poder antecipar a luz.


3. Memoriza as Formas			1 Jogador	
-----------------------	---	---	-----------	---

Objectivo – Lembre-se das formas e da sequência que forem apresentadas. É repetida a mesma sequência de formas até que o jogador se lembre com sucesso de todas as 16 formas. Existem 6 formas diferentes: quadrado grande, quadrado pequeno, diamante 1, diamante 2, linha 1 e linha 2.

Para jogar – Quando o jogo começa, ouvirá um efeito sonoro e aparecerão duas formas. As formas serão apresentadas umas atrás das outras. Prima o botão **VERDE** para seleccionar a forma quando esta aparecer. Lembre-se que deverá escolher as formas na ordem em que estas forem apresentadas.

Se seleccionar a forma errada, terá de repetir a mesma sequência de formas ou premir o botão **ACTIVIDADE** para sair do jogo.

DICA: Leve o seu tempo a aprender as formas para depois se tornar um mestre neste jogo.

4. Caixa de Música		1 Jogador	Vários Níveis
--------------------	---	-----------	---------------




Objectivo – Componha uma música e esta será gravada automaticamente.

Para jogar – Quando o jogo começa, ouvirá um efeito sonoro e aparecerão duas formas. As formas serão ap

Dó ▶	AZUL	Fá ▶	VERDE + AMARELO
Mi ▶	VERDE	Lá ▶	AMARELO + VERMELHO
Sol ▶	AMARELO	Dó ▶	AZUL
Si ▶	VERMELHO	Para ouvir as notas gravadas prima:	AZUL + AMARELO
Ré ▶	AZUL + VERDE	Para parar de escutar:	VERDE + VERMELHO

Prima o botão **ACTIVIDADE** para sair do jogo.

DICA: Mostre o seu valor no piano!

5. Os Invasores			1 Jogador	
-----------------	---	---	-----------	---

Objectivo – Evite os invasores que descem das luzes [1], [5], [9] e [13] em direcção a [4], [8], [12] e [16] Ganha se conseguir sobreviver sem ser capturado.

Para jogar – Mova a luz do seu jogador localizada nas luzes [4], [8], [12] e [16] para os lados para evitar os invasores que vão descendo.

Prima o botão **AZUL** para se mover para a secção azul a partir da secção vermelha ou verde.




Prima o botão **VERDE** para se mover para a secção verde a partir da secção azul ou amarela.

Prima o botão **AMARELO** para se mover para a secção amarela a partir da secção verde ou vermelha.

Prima o botão **VERMELHO** para se mover para a secção vermelha a partir da secção amarela ou azul.

O jogo acaba imediatamente quando for capturado pelos invasores ou se mover para a zona onde estes já se encontrem. Prima um dos botões coloridos para jogar novamente ou em **ACTIVIDADE** para entrar no menu de selecção de actividades.

DICA: Não fique no mesmo local durante muito tempo. Procure aberturas para onde os inimigos não possam ir.

6. Código Secreto			1 Jogador	
-------------------	---	---	-----------	---




Objectivo – Descobrir a combinação secreta de cores.

Para jogar – Adivinhe a combinação de 4 cores, premindo os botões **AZUL** + **AMARELO** + **VERDE** +

VERMELHO na ordem desejada.

Se premir os botões coloridos na ordem correcta, a luz ao lado dessa cor acende. Tem 4 tentativas para adivinhar. Ganha quando os 4 painéis luminosos acenderem. Para jogar novamente, prima um dos botões coloridos ou prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no menu de selecção de actividades.



DICA: O seu palpite é tão bom como o meu!

7. Memoriza as Luzes   1 Jogador 

Objectivo – Lembrar-se das luzes e das suas posições.

Para jogar – No início, ouvirá um som e o computador acende um dos números. Prima o botão **VERDE** sempre que esse número acender novamente. Se premir o botão **VERDE** na altura certa, o computador acrescenta mais uma luz, formando uma sequência de até 8 luzes. Com base na memória, volte a fazer a sequência para ganhar. Para jogar novamente, prima um dos botões coloridos ou prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no menu de selecção de actividades.

DICA: Utilize os números para se lembrar onde parar a luz.

8. Apanha a luz  1 Jogador 

Objectivo – Pare a luz e ganhe o jogo, parando a luz uma vez em cada secção de cor.

Para jogar – Prima o botão **AZUL** para parar a luz na secção azul.

Prima o botão **VERDE** para parar a luz na secção verde.


Prima o botão **AMARELO** para parar a luz na secção amarela.

Prima o botão **VERMELHO** para parar a luz na secção vermelha.

Apanhe a luz uma vez em cada nível de cada círculo para passar para o nível seguinte.

Para ganhar, apanhe a luz uma vez em cada secção, em todos os 4 níveis. Perde se premir o botão demasiado cedo. O jogo termina se perder as 3 vidas. Para jogar novamente, prima um dos botões coloridos ou prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no menu de selecção de actividades.

DICA: Não existe limite de tempo. Utilize mais tempo para ver o padrão e antecipe a posição da luz.

9. Vírus  1 Jogador 

Objectivo – Erradicar o vírus que se está a espalhar, destruindo-o.

Para jogar – Você é a luz localizada na parte da frente dos botões coloridos.



Prima o botão **VERMELHO** para disparar.

Prima o botão **AZUL** para mover a sua luz no sentido dos ponteiros do relógio.

Prima o botão **VERDE** para mover a sua luz no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio.

Deverá destruir o vírus que se encontra na secção oposta, por exemplo, disparar contra um vírus localizado na secção vermelha quando se encontrar na secção verde. Se esperar demasiado tempo numa posição, as armas ficam encravadas e não disparam. Para jogar novamente, prima um dos botões coloridos ou prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no menu de selecção de actividades.

DICA: Mova-se e tente não parar. Tem de estar na extremidade oposta do vírus para conseguir disparar contra este.

10. Volley  1 a 4 Jogadores 

Objectivo – Não deixar a bola cair no chão nas luzes [4], [8], [12] ou, [16].

Para jogar – Prima os botões coloridos para fazer a luz saltar (que representa a bola).

Evite que as luzes cheguem ao chão. Para jogar novamente, prima um dos botões coloridos ou prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no menu de selecção de actividades.

DICA: Tente manter as bolas no ar e prima cedo os botões.

11. Wrestling  2 a 4 Jogadores 

Objectivo – Ganhar, impedindo o seu adversário de chegar ao topo. As luzes vão subindo, dependendo da velocidade com que conseguir premir o seu botão.

Para jogar – Prima o botão colorido apropriado que representa o seu painel, o mais rápido possível, para vencer o seu adversário. Quanto mais rápido piscarem as luzes, mais perto fica de completar esse nível. O primeiro jogador a completar 4 níveis ganha. Para sair do jogo, prima o botão **ACTIVIDADE**.

DICA: Prima o botão o mais rápido possível.

12. O Tambor   1 Jogador Vários Níveis

Objectivo – Siga o ritmo tocado pelo computador. O computador toca algumas notas numa sequência num tambor. O jogador deverá seguir o ritmo.

Para jogar – Existem 20 bars numa canção, o computador toca um bar de cada vez. Cada bar consiste num número de batidas do tambor. O jogador deve seguir a batida da música. Para seguir a batida, o jogador deve tentar ser preciso no timing e no ritmo de batidas. Se o jogador repetir o ritmo correctamente, o computador acrescenta outro bar à sequência que o jogador tem de repetir.

O computador faz as luzes [1], [2], [3] e [4] piscar enquanto espera que o jogador prima um botão para escolher a música.

Escolha a música utilizando o número iluminado como indicador (como no modo de selecção de actividade).

Luz	Música	Luz	Música
01	Nível 1 - Marcha	02	Nível 1 - Batida
03	Nível 1 - 8 Batidas	04	Nível 2 - Batida
05	Nível 3 - Batida	06	Nível 2 - 8 Batidas
07	Nível 3 - Marcha	08	Nível 3 - Batida
09	Nível 3 - 8 Batidas	10	Nível 4 - Marcha
11	Nível 4 - Batida	12	Nível 4 - 8 Batidas

Prima o botão **VERMELHO** para confirmar a selecção e iniciar o jogo.

Quando escolher a música, as luzes [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] e [14], começam a piscar e, de seguida, o computador toca um bar da música.

As luzes [1], [2], [9] e [10] começam a piscar para indicar que a sequência terminou e que o jogador tem de repetir o ritmo. Para repetir a batida, o jogador tem de ter o timing correcto. Para um jogo mais

desafiante, o jogador também pode tentar utilizar os mesmos instrumentos de percussão que o computador.

[D1]	Tom (3)	AZUL + VERDE + AMARELO + VERMELHO	[D7] [D5]	AZUL + AMARELO
[D2]	Concha	AZUL + VERDE + AMARELO	[D7] [D6]	AZUL + VERMELHO
[D3]	Tambor metálico	VERDE	[D7] [D4]	AZUL + AMARELO + VERMELHO
[D4]	Acidente	AMARELO + VERMELHO	[D7] [D3]	AZUL + VERDE
[D5]	Hi Hit Aberto	AMARELO	[D3] [D5]	AMARELO + VERDE
[D6]	Hi Hat Fechado	VERMELHO	[D3] [D6]	VERDE + VERMELHO
[D7]	Tambor Baixo	AZUL	[D3] [D8]	VERDE + AMARELO + VERMELHO
[D8]	Cimbaló	AZUL + VERDE + AMARELO		

Se o jogador falhar, a sequência é repetida. Para sair do jogo, prima o botão **ACTIVIDADE**.

DICA: Oïça a batida, conte com a cabeça e lembre-se do ritmo.

13. Slot machine		1 Jogador	
------------------	---	-----------	---

Objectivo – O computador pode escolher aleatoriamente um padrão de 4 cores. O jogador deverá combinar este padrão, parando as quatro luzes em movimento na posição correcta.

Para jogar – O computador começa a piscar as luzes que são escolhidas aleatoriamente. Mal as luzes parem de piscar, ouvirá um efeito sonoro. De seguida, tal como as slot machines, as luzes começam a rodar.

Prima o botão **AZUL** para parar a luz na secção azul.

Prima o botão **VERDE** para parar a luz na secção verde.

Prima o botão **AMARELO** para parar a luz na secção amarela.

Prima o botão **VERMELHO** para parar a luz na secção vermelha.

O jogador deverá parar todas as quatro luzes na posição indicada para ganhar. Para jogar novamente, prima um dos botões coloridos ou prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no menu de selecção de actividades.

DICA: Tente parar as luzes enquanto estas se encontram a acelerar. Será mais difícil quando estas atingirem a velocidade máxima.

14. Compositor Conga			1 Jogador	Vários Níveis
----------------------	---	---	-----------	---------------

Objectivo – Componha uma batida e esta será gravada automaticamente.

Para jogar – O jogador tem de premir um botão qualquer ou uma combinação de botões e criar um ritmo.

Tom (3)	AZUL + VERDE + AMARELO + VERMELHO	Hi Hat Fechado	VERMELHO
Concha	AZUL + VERDE + AMARELO	Tambor Baixo	AZUL
Tambor metálico	VERDE	Cimbaló	AZUL + VERDE + VERMELHO
Acidente	AMARELO + VERMELHO	Repetição	AZUL + AMARELO
Hi Hit Aberto	AMARELO	Pause	VERDE + VERMELHO

Prima o botão **ACTIVIDADE** para sair desta actividade e voltar ao menu de selecção de actividades.

DICA: Mostre o seu talento com tambores!

15. Ténis		1 a 4 Jogadores	
-----------	---	-----------------	---

Objectivo – Jogue ténis: acerte na bola de modo a devolvê-la para o outro lado, premindo o botão colorido apropriado.

Para jogar – Os jogadores só podem acertar na bola quando esta chega às luzes [4], [8], [12] ou [16]. Esta é a área de jogo do jogador. Se um jogador premir o botão enquanto a bola ainda não estiver na área de jogo, o jogo termina para esse jogador. O último jogador a ficar em jogo é o vencedor. Os jogadores perdem se não acertarem na bola quando esta atingir a área de jogo. Para jogar novamente, prima um dos botões coloridos ou prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no menu de selecção de actividades.

DICA: Observe a luz. Prima o botão apenas quando esta atingir a última luz da sua área de jogo.

16. Joga a Seguir a Mim		2 Jogadores	
-------------------------	---	-------------	---

Objectivo – Este jogo é semelhante à Actividade 1, mas é o jogador quem cria a sequência.

Para jogar – Repare na diferença das luzes que piscam. São elas que ditam quem é a jogar.

Jogador 1 – as luzes [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] e [14] piscam.

Jogador 2 – as luzes [3], [4], [7], [8], [11], [12], [15] e [16] piscam. O jogador 1 joga primeiro, seguido do jogador 2. Se o jogador 2 não conseguir seguir a sequência ditada pelo jogador 1, será o jogador 1 o vencedor. Se o jogador 2 conseguir seguir com sucesso o jogador 1, mas o jogador 1 fizer um erro quando repetir a sequência, será o jogador 2 o vencedor.

Se o jogador 2 conseguir seguir com sucesso o jogador 1 durante as 16 notas, será o jogador 2 o vencedor. Para jogar novamente, prima um dos botões coloridos ou prima o botão **ACTIVIDADE** para entrar no menu de selecção de actividades.

DICA: Jogador 1, tente enganar o seu oponente criando combinações e batidas complicadas.

Jogador 2, a sua tarefa é mais difícil. Tente lembrar-se das combinações e toque as notas numa batida diferente para tentar desconcentrar o jogador 1.

MANUTENÇÃO

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente. Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor.

Não molhe a unidade. Não desmonte nem deixe cair a unidade. Retire as pilhas caso o produto não seja utilizado durante um longo período de tempo.

GARANTIA

NOTA: Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes.

Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos.

Para a utilização da garantia ou do serviço pós-venda, deverá dirigir-se ao seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inoportuna sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade...). Recomenda-se que guarde a caixa para uma futura referência.

Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa. Não aconselhado a crianças com menos de 36 meses de idade, devido às pequenas peças desmontáveis, susceptíveis de serem engolidas.

Referência: JG200 © 2005 LEXIBOOK®

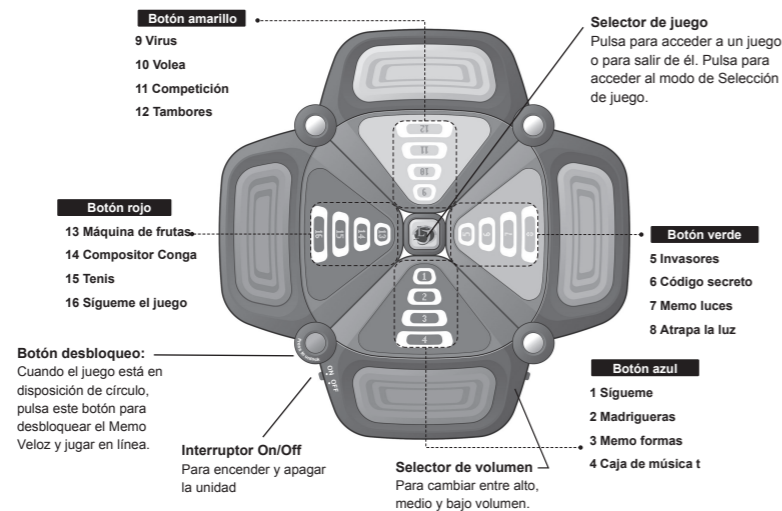
Español

Introducción

El Speed Memo es un conjunto entretenidísimo de 16 juegos relacionados con la memoria, los reflejos, la velocidad y la música. La mayoría de los juegos utilizan las 16 luces numeradas y los botones coloreados. Existe además un botón, "desbloquear", que permite al jugador alternar la disposición "circular" o "en línea" de los juegos. ¡En algunos juegos pueden participar hasta 4 jugadores! Lee con atención este manual hasta estar seguro de que entiendes el funcionamiento del equipo, y guárdalo en lugar seguro para poder consultarlo cuando sea necesario.

Puesta en funcionamiento en 5 pasos

- PASO 1 ▶ Enciende el Memo Veloz desplazando el interruptor de encendido ON/OFF a la posición ON.**
- PASO 2 ▶ Al encenderse la unidad oírás un sonido de presentación así como un juego de luces. Espera a que termine la secuencia de presentación o pulsa cualquier botón coloreado para pasar directamente al siguiente paso.**
- PASO 3 ▶ A continuación se ejecutará una secuencia de sonido y juego de luces antes de entrar en el modo de selección de juego. Espera a que termine la secuencia o pulsa cualquier botón coloreado para pasar al siguiente paso.**
- PASO 4 ▶ Una vez en el modo de selección de juego, la luz 1 quedará encendida. Utiliza la figura que se muestra a continuación y pulsa repetidamente el botón coloreado apropiado para la actividad que desees hasta que se ilumine la luz del número de esa actividad.**



- PASO 5 ▶ Pulsa el botón de actividad para confirmar la selección. Se ejecutará la secuencia de sonido y luces de Selección de juego. Espera a que termine la secuencia o pulsa cualquier botón para comenzar a jugar inmediatamente. ¡Ahora disfruta del juego!**

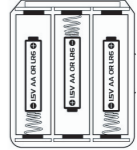
Lee los apartados que siguen para aprender más detalles sobre el uso del equipo y sobre las reglas de los diversos juegos.

Instalación de las pilas

El Speed Memo funciona con 3 pilas alcalinas de 1,5V 2.25Ah, de tipo AA (incluidas).

Este juego debe ser alimentado únicamente con las pilas específicas.

1. Retira la tapa del compartimento de las pilas situado debajo de la unidad.
2. Coloque las 3 pilas alcalinas de tipo LR6 o AA respetando la polaridad que se indica en el esquema del fondo del compartimento, como muestra la figura.
3. Cierra de nuevo el compartimento de las pilas.



No utilice pilas recargables. No intente recargar las pilas. Retire la batería del juguete antes de recargarla. La recarga de la batería debe llevarse a cabo bajo la supervisión de un adulto. No mezcle pilas o baterías de distinto tipo. Tampoco mezcle pilas o baterías usadas con pilas o baterías nuevas. Las pilas y las baterías deben instalarse respetando cuidadosamente la polaridad. Las pilas y baterías gastadas deben retirarse del juguete lo antes posible. No cortocircuite los terminales de las pilas o de las baterías. No arroje las pilas ni las baterías al fuego. Si prevé que el juguete no va a utilizarse durante un periodo largo de tiempo, retire las pilas. Cuando el sonido se hace débil o el juego no responde adecuadamente es señal de que debe sustituir las pilas.

ATENCIÓN: Si el aparato no funciona bien o recibe una descarga electrostática, apague la unidad y enciéndala de nuevo utilizando las teclas ON/OFF. Si esto no es efectivo, quite y vuelva a poner las pilas y/o realice el proceso Reset.

Cómo usar este manual

Esta es la descripción de los símbolos utilizados en este manual:

Botones coloreados	Disposición	Niveles	Clave
Botón azul = AZUL	En círculo =	= Nivel fácil con poca velocidad.	Selector actividad = ACTIVIDAD
Botón verde = VERDE		= Nivel intermedio con velocidad media.	
Botón amarillo = AMARILLO	En línea =	= Nivel difícil con velocidad rápida.	
Botón rojo = ROJO			

Modo demo

En el menú de selección de juego mantén pulsados los botones **AZUL** + **AMARILLO** + **VERDE** + **ROJO** a la vez, durante 3 segundos, para que comience la demo.

Modo Sleep y función Púlsame

Si el jugador no realiza ninguna acción durante 85 segundos, aproximadamente, la unidad apagará las luces y el sonido y entrará en modo Sleep.

Función Púlsame (en modo Sleep)

Si la unidad está en modo Sleep, pulsa **AZUL** para activar el modo demo.

Para entrar en modo juego (estando en modo Sleep)

Si la unidad está en modo Sleep, pulsa **ACTIVIDAD** para que comience desde la secuencia de encendido y entrar en el modo de selección de juego.

Modo de selección de juego

Utiliza el modo de selección de juego para seleccionar un juego. Se puede acceder a él de las siguientes maneras:




1. Pon el interruptor ON/OFF en la posición ON, espera a que transcurra la secuencia de encendido (o saltatela pulsando cualquier botón coloreado), y la unidad estará en el menú de selección de juego.
2. Pulsa el botón **ACTIVIDAD** cuando la unidad está en modo Sleep, para que comience la secuencia de encendido.
3. Pulsa el botón **ACTIVIDAD** mientras estás en cualquier juego para abandonar ese juego y entrar en el modo de selección de juego.

Cómo acceder a una actividad:

Para elegir un juego debes iluminar la luz correspondiente. La luz 1 corresponde al juego 1, y así sucesivamente. Pulsa repetidamente el botón coloreado apropiado hasta que el número del juego deseado se ilumine. Pulsa entonces el botón **ACTIVIDAD** para comenzar el juego.

Por ejemplo: Para jugar a Invasores, juego 05 ▶ Pulsa el botón **VERDE** una vez y pulsa luego **ACTIVIDAD** para comenzar el juego. Para jugar a Tambores, juego 12 ▶ Pulsa el botón **AMARILLO** 4 veces y pulsa luego **ACTIVIDAD** para empezar el juego.




LISTA DE JUEGOS

1. Sígueme			1 Jugador	
------------	---	---	-----------	---

Objetivo – Seguir la secuencia de la máquina

Cómo se juega - La máquina hace sonar una nota musical y enciende una luz; el jugador debe acordarse de la luz que se ha encendido para pulsar, en su turno, el botón correspondiente. Si acierta, la máquina hace sonar la nota anterior y otra más, encendiendo ahora dos luces, una para cada nota. El jugador debe ser capaz de repetir la secuencia. El juego continúa de esta forma hasta que el jugador falla, o hasta que se alcanza una secuencia de 16 notas musicales, en cuyo caso el jugador gana. Para jugar de nuevo, pulsa uno de los botones de colores o el botón **ACTIVIDAD** para acceder al menú de selección de juego.

CONSEJO: Recuerda las notas; tararear las notas te ayudará a recordarlas.

2. Madriguera			1 Jugador	
---------------	---	---	-----------	---

Objetivo – Ganar todos los paneles de color.

Cómo se juega - Observa la secuencia de luces en el panel de luces. La máquina habrá seleccionado una determinada secuencia. Pulsa el botón coloreado apropiado cuando las luces están encendidas, pero ten cuidado: hay trampas. Tienes tres vidas. Para seguir con el juego, deberás pulsar el botón coloreado apropiado cuando la luz esté en uno de los números [4], [8], [12] o [16]. Perderás una vida cuando pares la luz en uno de los números [1], [5], [9], [13], [3], [7], [11] o [15]. Perderás inmediatamente el juego si paras la luz en uno de los números [2], [6], [10] o [14]. Para jugar de nuevo, pulsa uno de los botones de colores o el botón **ACTIVIDAD** para acceder al menú de selección de juego.

CONSEJO: Debes reaccionar con rapidez. Apréndete el patrón que siguen las luces; así te anticiparás a la luz.


3. Memo formas		1 Jugador	
----------------	---	-----------	---

Objetivo – Recordar la secuencia de formas generada por la máquina. Se irá repitiendo la misma secuencia, añadiendo una forma cada vez, mientras el jugador sea capaz de reproducirla (hasta alcanzar una secuencia de 16 formas). Hay 6 formas distintas: cuadrado grande, cuadrado pequeño, rombo 1, rombo 2, línea 1 y línea 2.

Cómo se juega - Al comenzar el juego, oirás un sonido y aparecerán dos formas.

Las formas se muestran una después de otra. Pulsa el botón **VERDE** para seleccionar la forma cuando aparezca. Recuerda que debes seleccionar las formas en el orden en que se han mostrado. Si seleccionas una forma equivocada, deberás repetir la toda la secuencia de formas (a menos que desees salir del juego, en cuyo caso debes pulsar **ACTIVIDAD**).

CONSEJO: Tómate tu tiempo para aprender las formas y dominarás el juego.

4. Caja de música		1 Jugador	Varios niveles
-------------------	---	-----------	----------------

Objetivo – Componer una melodía que se guardará automáticamente.

Cómo se juega - Utiliza los siguientes botones para componer la música:

Do ▶	AZUL	La ▶	AMARILLO + ROJO
Re ▶	AZUL + VERDE	Si ▶	ROJO
Mi ▶	VERDE	Do ▶	AZUL
Fa ▶	VERDE + AMARELLO	Para oír las notas almacenadas: ▶	AZUL + AMARILLO
Sol ▶	AMARILLO	Para terminar de introducir notas: ▶	VERDE + ROJO

Pulsa **ACTIVIDAD** para salir del juego.

CONSEJO: ¡Exprésate a ti mismo en el piano!

5. Invasores		1 Jugador	
--------------	---	-----------	---

Objetivo – Evita a los invasores que descienden desde las luces [1], [5], [9] y [13] hacia las luces [4], [8], [12] y [16]. Ganas el juego si logras sobrevivir sin ser capturado.

Cómo se juega - Mueve tu "luz" de jugador situada en las luces [4], [8], [12] y [16] para evitar que desciendan los invasores.

Pulsa **AZUL** para moverte a la zona azul desde la zona verde o roja.




Pulsa **VERDE** para moverte a la zona verde desde la zona azul o amarilla.

Pulsa **AMARILLO** para moverte a la zona amarilla desde la zona verde o roja.




Pulsa **ROJO** para moverte a la zona roja desde la zona amarilla o azul.

El juego termina inmediatamente si eres capturado por los invasores o entras en su terreno. Para jugar de nuevo pulsa uno de los botones coloreados o pulsa el botón **ACTIVIDAD** para acceder al menú de selección de juego.

CONSEJO: No permanezcas mucho tiempo en el mismo sitio; busca espacios libres a los que no acudirá el enemigo.

6. Código secreto   1 Jugador 

Objetivo – Encontrar la combinación secreta de colores
 Cómo se juega -Adivina la combinación de 4 colores pulsando los botones **AZUL** + **AMARILLO** + **VERDE** + **ROJO** en el orden que desees.
 Si pulsas uno de los colores en el orden correcto, se encenderá la luz siguiente a ese color. Tienes 4 intentos para adivinar. Ganas el juego cuando se enciendan los 4 paneles. Para jugar de nuevo pulsa uno de los botones coloreados, o pulsa **ACTIVIDAD** si quieres ir al menú de selección de juego.
CONSEJO: ¡Vete tú a saber!

7. Memo luces   1 Jugador 

Objetivo – Recordar las luces y sus posiciones.
 Cómo se juega -Al comienzo del juego, la máquina emitirá un sonido e iluminará uno de los números. Pulsa el botón **VERDE** en el momento en que ese número se vuelva a encender. Si pulsas el botón **VERDE** en el momento preciso, la máquina añadirá una luz más, formando así una secuencia de hasta 8 luces. Para ganar deberás intentar memorizar la secuencia para luego recrearla. Para jugar de nuevo pulsa uno de los botones coloreados, o bien pulsa el botón **ACTIVIDAD** para acceder al menú de selección de juegos.
CONSEJO: Utiliza los números para recordar dónde debes detener la luz.

8. Atrapa la luz  1 Jugador 

Objetivo – Parar la luz en cada una de las zonas de color.
 Cómo se juega -Pulsa **AZUL** para parar la luz en la zona azul.
 Pulsa **VERDE** para parar la luz en la zona verde.
 Pulsa **AMARILLO** para parar la luz en la zona amarillo.
 Pulsa **ROJO** para parar la luz en la zona roja.
 Atrapa la luz una vez en cada zona para pasar al siguiente nivel. Para ganar deberás atrapar la luz una vez en cada zona y en los 4 niveles. Perderás una vida si pulsas el botón demasiado pronto. El juego se termina cuando pierdes 3 vidas. Para jugar de nuevo pulsa uno de los botones coloreados, o bien pulsa el botón **ACTIVIDAD** para acceder al menú de selección de juegos.
CONSEJO: No hay límite de tiempo. Dedica algo de tiempo a observar el movimiento de la luz para poder anticipar su posición.

9. Virus  1 Jugador 

Objetivo – Erradicar la infección de virus eliminándolos.
 Cómo se juega -Tu posición es la indicada por la luz situada enfrente de los botones coloreados.
 Pulsa **ROJO** para disparar
 Pulsa **AZUL** para mover tu luz en el sentido de las agujas del reloj.
 Pulsa **ROJO** para mover la luz en sentido contrario a las agujas del reloj.

Debes disparar al virus desde la zona opuesta, es decir, si está en la zona roja, deberás colocarte en la zona verde para poder dispararle. Si estás demasiado tiempo en una posición, el arma se atascará y no disparará. Para jugar de nuevo pulsa uno de los botones coloreados, o bien pulsa el botón **ACTIVIDAD** para acceder al menú de selección de juegos.

CONSEJO: Mantente en movimiento y procura no parar. Recuerda que debes estar enfrente del virus para poder dispararle.

10. Volea  1 ~ 4 Jugadores 

Objetivo – No dejar caer la pelota al suelo (luzes [4], [8], [12] y [16]).
 Cómo se juega -Pulsa los botones coloreados para hacer rebotar la luz (que representa la pelota). Evita que la luz llegue al suelo. Para jugar de nuevo pulsa uno de los botones coloreados, o bien pulsa el botón **ACTIVIDAD** para acceder al menú de selección de juegos.

CONSEJO: Intenta mantener la pelota en el aire y pulsa el botón con rapidez.

11. Competición   2 ~ 4 Jugadores 

Objetivo – Subir más alto que tus contrincantes. Cuanto más rápido pulses tu botón, más alto subirán las luces.
 Cómo se juega -Pulsa el botón coloreado correspondiente a tu panel tan rápido como puedas para ganar a tus contrincantes. Cuanto más rápido parpadeen las luces, más cerca estarás de completar el nivel actual. Gana el jugador que complete antes los 4 niveles. Para salir del juego pulsa el botón **ACTIVIDAD**.

CONSEJO: Simplemente pulsa el botón tan rápido como puedas.

12. Tambores   1 Jugador Varios niveles

Objetivo – Seguir el ritmo que marca la máquina. Escucharás una secuencia de unas pocas notas de tambor. Deberás seguir el ritmo.
 Cómo se juega -Hay 20 segmentos de una melodía. La máquina hará sonar un segmento cada vez. Cada segmento está compuesto por un conjunto de golpes de tambor; el jugador debe seguir el ritmo de la melodía. Para ello debe ajustarse lo más posible a la cadencia y ritmo de la máquina. Si el jugador repite el ritmo correctamente, la máquina añade otro segmento a la secuencia y la reproduce para que el jugador la repita.

Las luces [1], [2], [3] y [4] parpadearán esperando a que el jugador pulse un botón para seleccionar una melodía. Selecciona la melodía utilizando el número de luz como indicador (como en el modo de selección de juego).

Luz	Melodía	Luz	Melodía
01	Nivel 1 - Marcha	02	Nivel 1 - Bounce
03	Nivel 1 - 8 Ritmo	04	Nivel 2 - Marcha
05	Nivel 2 - Bounce	06	Nivel 2 - 8 Ritmo
07	Nivel 3 - Marcha	08	Nivel 3 - Bounce
09	Nivel 3 - 8 Ritmo	10	Nivel 4 - Marcha
11	Nivel 4 - Bounce	12	Nivel 4 - 8 Ritmo

Pulsa **ROJO** para confirmar la selección y comenzar el juego.

Una vez seleccionada la melodía las luces [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] y [14] comenzarán a parpadear, y la máquina reproducirá un segmento de la melodía. Las luces [1], [2], [9] y [10] parpadearán indicando que ha terminado la reproducción y que el jugador debe repetir secuencia. Para ello, el jugador deberá ajustarse al compás de la secuencia escuchada.

El juego se hace aún más desafiante si el jugador intenta utilizar también el mismo instrumento de percusión que la máquina.

[D1]	Timbal (3)	AZUL + VERDE + AMARILLO + ROJO	[D7] [D5]	AZUL + AMARILLO
[D2]	Borde	AZUL + VERDE + AMARILLO	[D7] [D6]	AZUL + ROJO
[D3]	Caja	VERDE	[D7] [D4]	AZUL + AMARILLO + ROJO
[D4]	Platillo	AMARILLO + ROJO	[D7] [D3]	AZUL + VERDE
[D5]	Charles abierto	AMARILLO	[D3] [D5]	AMARILLO + VERDE
[D6]	Charles cerrado	ROJO	[D3] [D6]	VERDE + ROJO
[D7]	Bombo	AZUL	[D3] [D8]	VERDE + AMARILLO + ROJO
[D8]	Platillo "ride"	AZUL + VERDE + ROJO		

Si el jugador falla, la secuencia se repetirá. Para salir del juego pulsa **ACTIVIDAD**.

CONSEJO: Escucha el compás, cuenta mentalmente y recuerda el ritmo.



13. Máquina de frutas

1 Jugador



Objetivo – El ordenador seleccionará al azar un patrón de 4 luces. El jugador debe detener las luces en movimiento cuando estén en la posición correcta.

Cómo se juega -La máquina hará parpadear las luces que ha seleccionado al azar. En el momento en que dejen de parpadear se oír un sonido y las luces comenzarán a girar como en una máquina de frutas.

Pulsa el botón **AZUL** para detener la luz en la sección azul.


Pulsa el botón **VERDE** para detener la luz en la sección verde.

Pulsa el botón **AMARILLO** para detener la luz en la sección amarilla.

Pulsa el botón **ROJO** para detener la luz en la sección roja.

Para ganar, el jugador debe parar las 4 luces en la posición indicada por la máquina al comienzo. Para jugar de nuevo pulsa uno de los botones coloreados, o bien pulsa el botón **ACTIVIDAD** para acceder al menú de selección de juegos.


CONSEJO: Intenta parar las luces mientras están acelerando. Te resultará difícil detenerlas cuando alcancen su máxima velocidad.



14. Compositor Conga

1 Jugador

Varios niveles




Objetivo – Inventa un compás que será almacenado automáticamente.

Cómo se juega -El jugador deberá pulsar un botón o una combinación de ellos para crear el compás.

Timbal (3)	AZUL + VERDE + AMARILLO + ROJO	Charles cerrado	ROJO
Borde	AZUL + VERDE + AMARILLO	Bombo	AZUL
Caja	VERDE	Platillo "ride"	AZUL + VERDE + ROJO
Platillo	AMARILLO + ROJO	Repetición	AZUL + AMARILLO
Charles abierto	AMARILLO	Pause	VERDE + ROJO


Pulsa **ACTIVIDAD** para abandonar el juego y volver al menú de selección de juegos.

CONSEJO: ¡Expresate mediante el ritmo del tambor!



15. Tenis

1 ~ 4 Jugador



Objetivo – Jugar a tenis: golpea la bola pulsando el botón coloreado apropiado.

Cómo se juega -Los jugadores solo pueden golpear la bola cuando ésta haya alcanzado las luces [4], [8], [12] o [16]. Esta es la zona de juego de cada jugador.

Si un jugador pulsa el botón cuando la bola no está dentro de su área, el juego se termina para él. Gana el jugador que quede sin eliminar. Un jugador pierde también si no golpea la bola en el momento en que entra en su área. Para jugar de nuevo pulsa uno de los botones coloreados, o bien pulsa el botón **ACTIVIDAD** para acceder al menú de selección de juegos.

CONSEJO: Presta atención a la luz. No pulses el botón hasta que haya alcanzado la última luz de tu área de juego.



16. Sígueme el juego

2 Jugadores



Objetivo – Este juego es similar al juego 1, pero ahora es el jugador 1 el que inventa la secuencia.

Cómo se juega -Observa la diferencia en las luces que parpadean para indicar qué jugador tiene el turno. Jugador 1 - luces [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] y [14] parpadean. Jugador 2 – luces [3], [4], [7], [8], [11], [12], [15] y [16] parpadean. El primero es el jugador 1, luego el 2. Si el jugador 2 no puede seguir la secuencia propuesta por el jugador 1, gana el jugador 1. Si el jugador 2 sigue correctamente la secuencia del jugador 1, pero el jugador 1 comete un error al repetir la secuencia, gana el jugador 2. Si el jugador 2 sigue correctamente la secuencia propuesta por el jugador 1, hasta llegar a formar una secuencia de 16 notas, gana el jugador 2. Para jugar de nuevo pulsa uno de los botones coloreados, o bien pulsa el botón **ACTIVIDAD** para acceder al menú de selección de juegos.

CONSEJO: El jugador 1 debe intentar despistar al jugador 2 con combinaciones complicadas. El jugador 2 tiene una tarea más difícil. Deberá intentar recordar las combinaciones y hacer sonar las notas con diferente ritmo para desbaratar la concentración del jugador 1.

Mantenimiento

Para limpiar el juguete, utilice únicamente un paño suave humedecido en agua. No utilice ningún producto detergente. No exponga el juguete a la acción directa de los rayos del sol ni a ninguna otra fuente de calor. No mojar el juguete. No desmonte o deje caer el juguete. Retire las pilas del juguete si no va utilizarlo durante largos periodos de tiempo.

Garantía

NOTA: Conserve este manual de instrucciones ya que contiene informaciones de importancia. Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años. Para cualquier reclamación bajo la garantía o petición de servicio post venta deberá dirigirse a su revendedor y presentar su comprobante de compra. Nuestra garantía cubre los defectos de material o montaje que sean imputables al fabricante, con la excepción de todo aquel deterioro que sea consecuencia de la no observación de las indicaciones indicadas en el manual de instrucciones o de toda intervención impropia sobre este aparato (como por ejemplo el desmontaje, exposición al calor o a la humedad...). Se recomienda conservar el embalaje para cualquier referencia futura. En nuestro constante afán de superación, podemos proceder a la modificación de los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje. Este juguete no está recomendado para niños menores de 36 meses, ya que contiene piezas que podrían desprenderse y tragarse. Referencia: JG200 © 2005 LEXIBOOK®

Italiano

Introduzione

Il vostro nuovo Speed Memo è un gioco eccitante dotato di 16 attività di memoria, riflessi, velocità e musica. La maggior parte dei giochi vengono visualizzati a display servendosi delle 16 luci numerate e premendo i pulsanti colorati. L'apparecchio Speed Memo è dotato inoltre di un tasto di bloccaggio/sbloccaggio che permette al giocatore di cambiare lo schema di gioco da 'circolare' a 'lineare'. Numerose attività offrono perfino l'opportunità di giocare in 4! Leggere attentamente il manuale per comprendere appieno il funzionamento dell'apparecchio, e conservarlo per eventuali riferimenti futuri.

Impostazione in 5 fasi

FASE 1 ▶ Accendere lo Speed Memo facendo scorrere l'interruttore di alimentazione su ON.

FASE 2 ▶ Seguono una suoneria d'introduzione all'accensione ed un effetto luminoso.

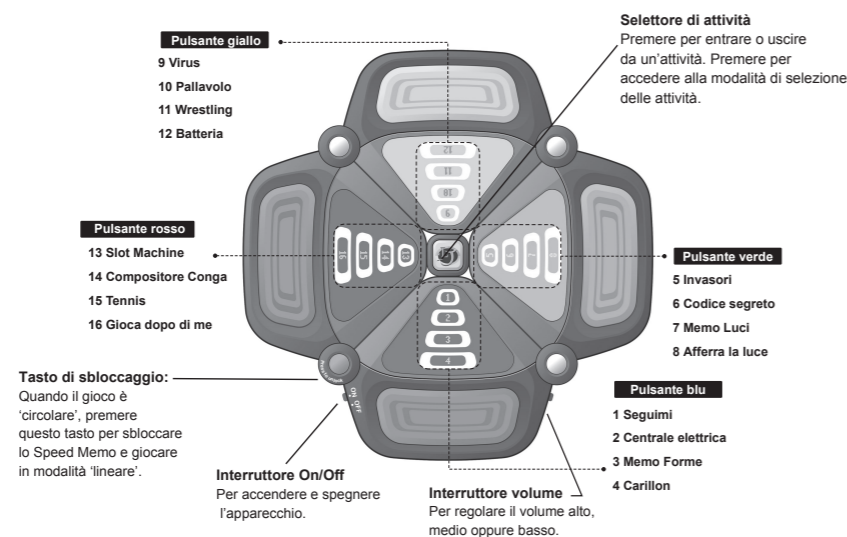
Attendere che la sequenza sia terminata OPPURE passare oltre premendo uno qualsiasi dei pulsanti colorati.

FASE 3 ▶ Seguono la suoneria della modalità di selezione delle attività ed effetti luminosi.

Attendere che la sequenza sia terminata OPPURE passare oltre premendo un tasto qualsiasi.

FASE 4 ▶ Una volta entrati in modalità di selezione delle attività, la luce n. 1 sarà accesa.

Seguire l'immagine sottostante e premere ripetutamente il giusto pulsante colorato fino a evidenziare la luce dell'attività desiderata.



FASE 5 ▶ Premere il tasto attività per confermare la scelta.

Seguono la suoneria della modalità di selezione delle attività ed effetti luminosi.

Attendere che la sequenza sia terminata OPPURE passare oltre premendo un tasto qualsiasi. Buon divertimento! Il gioco inizia immediatamente!

Per ulteriori dettagli sull'uso del gioco e su come utilizzare le varie attività, vedi i paragrafi seguenti.

Alimentazione

Il Speed Memo funziona con 3 batterie alcaline da 1,5V 2,25 Ah di tipo AA (fornite).

Questo gioco deve essere alimentato solamente usando le batterie specificate.

1. Aprire il coperchio dello scomparto batterie situato nella parte inferiore del gioco.
2. Installare le 3 batterie alcaline di tipo LR6 o AA osservando attentamente la polarità indicata sulla base del comparto batterie ed in base al diagramma mostrato di fronte.
3. Richiudere lo scomparto batterie.



Non usare batterie ricaricabili. Non ricaricare le batterie. Rimuovere il pacco batteria dal gioco prima di ricaricarlo. Il pacco batteria deve essere ricaricato esclusivamente sotto la supervisione di un adulto. Non mischiare tipi diversi di batterie o di pacchi batteria. Similmente, non mischiare batterie nuove o pacchi batteria nuovi con altri usati. Le batterie e i pacchi batteria devono essere installati osservando attentamente la polarità. Le batterie o i pacchi batteria usurati non devono essere lasciati nel gioco. Rimuoverli. Non cortocircuitare i terminali delle batterie o la batteria. Non buttare le batterie nel fuoco. Rimuovere le batterie se non si usa il gioco per molto tempo. Sostituire le batterie quando il suono diventa debole o il gioco non funziona.

ATENCIÓN: Si el aparato no funciona bien o recibe una descarga electrostática, apague la unidad y enciéndala de nuevo utilizando las teclas ON/OFF. Si esto no es efectivo, quite y vuelva a poner las pilas y/o realice el proceso Reset.

Come servirsi di questo manuale

Ecco una descrizione dei simboli impiegati in questo manuale:

Pulsanti colorati	Schema	Livelli	Tasto
Pulsante blu = BLU	Circolare =	= Livello facile, a ritmo lento.	Selettore di attività = ATTIVITÀ
Pulsante verde = VERDE		= Livello intermedio, a ritmo moderato.	
Pulsante giallo = GIALLO	Lineare =	= Livello difficile, a ritmo veloce	
Pulsante rosso = ROSSO			

Modalità di dimostrazione (demo)

Dal menu di selezione delle attività, premere contemporaneamente **BLU + GIALLO + VERDE + ROSSO** per 3 secondi per avviare la demo.

Modalità di "riposo" e funzione "premimi"

Se il giocatore non compie azioni per circa 85 secondi, l'apparecchio spegnerà luci e suoni ed entrerà in modalità di 'riposo'. Funzione "premimi" (dalla modalità di riposo)

Se l'apparecchio è in modalità di riposo, premere il pulsante **BLU** per attivare la demo.

Modalità di gioco (dalla modalità di riposo)

Se l'apparecchio è in modalità di riposo, premere il pulsante **ATTIVITÀ** per partire dalla sequenza di avvio ed entrare nel menu di selezione delle attività.

Modalità di selezione delle attività

Servirsi della modalità di selezione delle attività per selezionare un gioco. È possibile accedervi nei seguenti modi:




1. Portare l'interruttore di alimentazione su 'ON', attendere oppure interrompere i suoni e gli effetti sonori dell'accensione premendo uno dei pulsanti colorati; successivamente, l'apparecchio passa automaticamente al menu di selezione delle attività.
2. Premere il tasto **ATTIVITÀ** in modalità di riposo, per avviare una sequenza di alimentazione.
3. Premere il tasto **ATTIVITÀ** durante qualsiasi gioco per passare alla modalità di selezione delle attività e uscire dal gioco.

Come accedere ad un'attività:

Per scegliere un'attività, bisogna evidenziare la luce corrispondente; l'attività n. 1 corrisponde alla luce n. 1 e così via. Premere ripetutamente il giusto pulsante colorato fino a evidenziare il numero desiderato e premere **ATTIVITÀ** per far iniziare il gioco.

Ad esempio, Per giocare all'attività 05, Invasori ▶ Premere una volta il pulsante **VERDE** e premere **ATTIVITÀ** per entrare nel gioco. Per giocare all'attività 12, Drum Machine ▶ Premere 4 volte il pulsante **GIALLO** e premere **ATTIVITÀ** per entrare nel gioco.

ELENCO DELLE ATTIVITÀ




1. Seguimi   1 giocatore 

Scopo – Seguire l'esempio del computer

Per giocare – Il computer suona una nota musicale; Il giocatore deve guardare le luci e seguire la sequenza.

Se il giocatore segue correttamente la sequenza dettata dal computer, questo risuonerà la sequenza precedente aggiungendovi una nota alla fine. Se il giocatore è in grado di seguire il computer per 16 note, la partita è vinta. Per giocare di nuovo, premere uno dei pulsanti colorati oppure il tasto **ATTIVITÀ** per accedere al menu di selezione delle attività.

SUGGERIMENTO: ricorda le note; prova a canticchiarle per aiutarti a ricordarle.

2. Centrale elettrica   1 giocatore 

Scopo – Vincere tutti i pannelli luminosi

Per giocare – Guardare la sequenza delle luci sul pannello. I pannelli vengono selezionati in una sequenza predeterminata. Premere il giusto pulsante colorato quando le luci sono accese, ma attenzione alle trappole! Vi sono tre vite a disposizione.

Per avanzare nel gioco, premere il giusto pulsante colorato quando le luci [4], [8], [12] oppure [16] sono accese. Si perde una vita fermando la luce su [1], [5], [9], [13], [3], [7], [11] & [15].

Si perde istantaneamente la partita fermando la luce su [2], [6], [10] & [14]. Per giocare di nuovo, premere uno dei pulsanti colorati oppure il tasto **ATTIVITÀ** per accedere al menu di selezione delle attività.

SUGGERIMENTO: devi agire prontamente. Impara gli schemi luminosi per poter anticipare la luce.

3. Memo-Forme  1 giocatore 

Scopo – Ricordare le forme e le sequenze visualizzate. La stessa sequenza viene ripetuta fino a quando il giocatore non ricorda correttamente tutte e 16 le forme. Vi sono 6 forme differenti: quadrato grande, quadrato piccolo, diamante 1, diamante 2, linea 1 e linea 2.

Per giocare – Quando la partita inizia, si sentirà un effetto sonoro e verranno visualizzate a display 2 forme.

Le forme vengono visualizzate una dopo l'altra: premere **VERDE** per selezionare la forma quando appare.

Ricordarsi di selezionare le forme nell'ordine in cui appaiono.

Se viene selezionata la forma sbagliata, è necessario ripetere la stessa sequenza di forme oppure premere

ATTIVITÀ per uscire dal gioco.

SUGGERIMENTO: prenditi del tempo per imparare le forme e potrai padroneggiare il gioco.

4. Carillon  1 giocatore Vari livelli



Scopo – Comporre un motivetto: sarà registrato automaticamente.

Per giocare – Servirsi dei seguenti tasti per suonare:

Do ▶	BLU	La ▶	GIALLO + ROSSO
Re ▶	BLU + VERDE	Si ▶	ROSSO
Mi ▶	VERDE	Do ▶	BLU
Fa ▶	VERDE + GIALLO	Per ascoltare le note registrate: ▶	BLU + GIALLO
Sol ▶	GIALLO	Per interrompere la lettura: ▶	VERDE + ROSSO

Premere **ATTIVITÀ** per uscire dal gioco.

SUGGERIMENTO: esprimi te stesso con il pianoforte!

5. Invasori  1 giocatore 

Scopo – Evitare gli invasori che scendono dalle luci [1], [5], [9] & [13] verso [4], [8], [12] & [16]. La partita è vinta se si sopravvive senza essere catturati.

Per giocare – Spostare la 'luce' del giocatore situata sulle luci [4], [8], [12] & [16] per evitare gli invasori che scendono.

Premere **BLU** per passare alla sezione blu da quella rossa o verde.




Premere **VERDE** per passare alla sezione verde da quella blu o gialla.

Premere **GIALLO** per passare alla sezione gialla da quella verde o rossa.

Premere **ROSSO** per passare alla sezione rossa da quella gialla o blu.




La partita è persa istantaneamente se si viene catturati dagli invasori o se si scontra un invasore. Premere uno dei pulsanti colorati per giocare di nuovo, oppure **ATTIVITÀ** per passare al menu di selezione delle attività.

SUGGERIMENTO: non restare fermo nello stesso punto troppo a lungo; cerca gli spazi nei quali i nemici non andranno.

6. Codice segreto   1 giocatore 

Scopo – Trova la combinazione di colori segreta
 Per giocare – Indovina la combinazione di 4 colori premendo i pulsanti **BLU** + **GIALLO** + **VERDE** + **ROSSO** nell'ordine desiderato.
 Se uno dei pulsanti colorati viene premuto nell'ordine esatto, la luce accanto a quel colore si accenderà. Avete a disposizione 4 tentativi. La partita è vinta quando i 4 pannelli luminosi si accendono. Per giocare di nuovo, premere uno dei pulsanti colorati oppure premere **ATTIVITÀ** per accedere al menu di selezione delle attività.

SUGGERIMENTO: ne so quanto te!

7. Memo-luci   1 giocatore 

Scopo – Ricordare la posizione delle luci.
 Per giocare – All'inizio si udrà un suono e il computer accenderà uno dei numeri. Premere il pulsante **VERDE** ogni volta che quel numero viene acceso nuovamente.
 Premendo il pulsante **VERDE** al momento giusto, il computer aggiungerà una luce, formando una sequenza di massimo 8 luci. Basandosi sulla memoria, ricreare la sequenza per vincere la partita. Per giocare di nuovo, premere uno dei pulsanti colorati, oppure premere **ATTIVITÀ** per accedere al menu di selezione delle attività.

SUGGERIMENTO: usa i numeri per ricordarti dove fermare la luce.

8. Afferra la luce  1 giocatore 

Scopo – Fermare la luce: si vince fermando la luce una volta in ogni quadrante colorato.
 Per giocare – Premere **BLU** per fermare la luce nel quadrante blu.
 Premere **VERDE** per fermare la luce nel quadrante verde.
 Premere **GIALLO** per fermare la luce nel quadrante giallo.
 Premere **ROSSO** per fermare la luce nel quadrante rosso.

Afferrare la luce una volta in ciascun livello circolare per passare al livello successivo. Per vincere, afferrare la luce una volta in ciascun quadrante, in tutti e 4 i livelli. Premendo un tasto troppo presto, si perde una vita. La partita è persa se si perdono 3 vite. Per giocare di nuovo, premere uno dei pulsanti colorati oppure premere **ATTIVITÀ** per accedere al menu di selezione delle attività.

SUGGERIMENTO: non c'è un tempo limite, quindi osserva attentamente lo schema e anticipa la posizione della luce.

9. Virus  1 Spieler 

Scopo – Estirpare il virus che si sta diffondendo, sparando
 Per giocare – Il giocatore è la luce situata di fronte ai pulsanti colorati.
 Premere **ROSSO** per sparare
 Premere **BLU** per muovere la propria luce in senso orario
 Premere **VERDE** per muovere la luce in senso antiorario

Bisogna sparare al virus dal quadrante opposto: ad esempio, per sparare ad un virus situato nel quadrante rosso è necessario sparare da quello verde. Se si attende troppo a lungo in una determinata posizione, la pistola si incepperà e non farà fuoco. Per giocare di nuovo, premere uno dei pulsanti colorati oppure premere **ATTIVITÀ** per accedere al menu di selezione delle attività.

SUGGERIMENTO: continua a muoverti, e cerca di non fermarti. Per potergli sparare, devi trovarti dal lato opposto al virus.

10. Pallavolo  1 ~ 4 giocatori 

Scopo – Non lasciare che la palla tocchi terra sulle luci [4], [8], [12] o [16].
 Per giocare – Premere i pulsanti colorati per far rimbalzare la luce (che rappresenta la palla). Evitare che la luce tocchi terra. Per giocare di nuovo, premere uno dei pulsanti colorati oppure premere **ATTIVITÀ** per accedere al menu di selezione delle attività.

SUGGERIMENTO: cerca di tenere la palla in gioco e di premere il tasto presto.

11. Wrestling   2 ~ 4 giocatori 

Scopo – Vincere battendo l'avversario giungendo per primi in cima. Le luci saliranno a seconda di quanto rapidamente viene premuto il tasto.
 Per giocare – Premere il giusto pulsante colorato che rappresenta il quadrante di gioco il più velocemente possibile per battere l'avversario.
 Più la luce lampeggia velocemente, più si è prossimi a completare il livello in corso: il primo a completare i 4 livelli, vince. Per uscire dal gioco, premere **ATTIVITÀ**.

SUGGERIMENTO: premi il tasto il più rapidamente possibile.

12. Batteria   1 giocatore Vari livelli

Scopo – Seguire il ritmo suonato dal computer. Il computer suonerà alcune note da una sequenza di batteria: il giocatore deve seguire il ritmo.
 Per giocare – Ogni canzone è composta da 20 battute, il computer suonerà una battuta per volta, ciascuna battuta essendo composta da un certo numero di battiti della batteria; il giocatore deve seguire il ritmo (beat) della canzone. Per seguire il beat, il giocatore deve essere preciso nei tempi e nel ritmo dei battiti. Se il giocatore ripete il ritmo correttamente, il computer aggiunge una nuova battuta alla sequenza che il giocatore dovrà ripetere. Il computer farà lampeggiare le luci [1], [2], [3] & [4] nell'attesa che il giocatore prema un tasto per scegliere la canzone. Scegliere la canzone servendosi del numero della luce come indicatore (come in modalità di selezione delle attività).

Luce	Canzone	Luce	Canzone
01	Livello 1 - Marcia	02	Livello 1 - Battito
03	Livello 1 - 8 Beat	04	Livello 2 - Marcia
05	Livello 2 - Battito	06	Livello 2 - 8 Beat
07	Livello 3 - Marcia	08	Livello 3 - Battito
09	Livello 3 - 8 Beat	10	Livello 4 - Marcia
11	Livello 4 - Battito	12	Livello 4 - 8 Beat

Premere **ROSSO** per confermare la scelta e avviare la partita. Una volta selezionata la canzone, le luci [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] & [14], lampeggeranno; quindi, il computer suonerà una battuta della canzone. Le luci [1], [2], [9] & [10] lampeggeranno a indicare che la sequenza è terminata e che il giocatore deve ripetere il ritmo. Per fare ciò, il giocatore deve cogliere il giusto tempo. Per una partita più impegnativa, il giocatore può anche provare a usare gli stessi strumenti a percussione usati dal computer.

[D1] Tom (3)	BLU + VERDE + GIALLO + ROSSO	[D7] [D5] BLU + GIALLO
[D2] Rim	BLU + VERDE + GIALLO	[D7] [D6] BLU + ROSSO
[D3] Rullante	VERDE	[D7] [D4] BLU + GIALLO + ROSSO
[D4] Piatti	GIALLO + ROSSO	[D7] [D3] BLU + VERDE
[D5] Hi Hat Aperto	GIALLO	[D3] [D5] GIALLO + VERDE
[D6] Hi Hat Chiuso	ROSSO	[D3] [D6] VERDE + ROSSO
[D7] Basso	BLU	[D3] [D8] VERDE + GIALLO + ROSSO
[D8] Cimbalo	BLU + VERDE + ROSSO	

Se il giocatore sbaglia, la sequenza verrà ripetuta. Per uscire dal gioco, premere **ATTIVITÀ**
SUGGERIMENTO: ascolta il beat, conta tra te e te e ricorda il ritmo.

13. Slot machine
1 giocatore

Scopo – Il computer può selezionare uno schema casuale di 4 luci; il giocatore deve riprodurre lo schema fermando le 4 luci in movimento nella giusta posizione.
 Per giocare – Il computer farà lampeggiare le luci selezionate in maniera casuale; appena le luci smettono di lampeggiare si ode un effetto sonoro. Quindi, come nelle slot machine, le luci iniziano a ruotare.
 Premere **BLU** per fermare la luce nel quadrante blu.
 Premere **VERDE** per fermare la luce nel quadrante verde.
 Premere **GIALLO** per fermare la luce nel quadrante giallo.
 Premere **ROSSO** per fermare la luce nel quadrante rosso.

Il giocatore per vincere deve fermare le quattro luci nella posizione indicata. Per giocare di nuovo, premere uno dei pulsanti colorati oppure premere **ATTIVITÀ** per accedere al menu di selezione delle attività.
SUGGERIMENTO: cerca di fermare le luci in accelerazione, sarà più difficile quando avranno raggiunto la velocità massima.

14. Compositore Conga
1 giocatore
Vari livelli

Scopo – Comporre un ritmo: verrà registrato automaticamente.
 Per giocare – Il giocatore deve premere qualsiasi tasto o combinazione di tasti e creare un ritmo.

Tom (3)	BLU + VERDE + GIALLO + ROSSO	Hi Hat Chiuso	ROSSO
Rim	BLU + VERDE + GIALLO	Basso	BLU
Rullante	VERDE	Cimbali	BLU + VERDE + ROSSO
Piatti	GIALLO + ROSSO	Risuona	BLU + GIALLO
Hi Hat Aperto	GIALLO	Pausa	VERDE + ROSSO

Premere **ATTIVITÀ** per uscire da questa attività e tornare al menu di selezione delle attività.
SUGGERIMENTO: esprimi te stesso con la batteria!

15. Tennis
1 ~ 4 giocatore(i)

Scopo – Giocare a tennis: rimandare la pallina premendo il giusto pulsante colorato.
 Per giocare – giocatori possono colpire la pallina solo quando ha raggiunto le luci [4], [8], [12] oppure [16]. Questo è il campo di azione (portata) del giocatore.

Se un giocatore preme il pulsante quando la pallina è fuori dalla sua portata, la partita del giocatore stesso è persa. Il giocatore che rimane per ultimo è il vincitore. I giocatori perdono la partita se non colpiscono la pallina in tempo quando questa raggiunge la loro portata. Per giocare di nuovo, premere uno dei pulsanti colorati oppure premere **ATTIVITÀ** per accedere al menu di selezione delle attività.

SUGGERIMENTO: osserva la luce. Premi il tasto solo quando raggiunge l'ultima luce del tuo campo di gioco.

16. Gioca dopo di me
2 giocatori

Scopo – Simile all'attività 1, ma qui è il giocatore uno che detta la sequenza.
 Per giocare – Notare la differenza tra le luci lampeggianti che determinano il turno del giocatore.
 Giocatore 1 – le luci [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] e [14] lampeggiano.
 Giocatore 2 – le luci [3], [4], [7], [8], [11], [12], [15] e [16] lampeggiano.

Inizia il giocatore 1, seguito dal giocatore 2. Se il giocatore 2 non riesce a seguire la sequenza dettata dal giocatore 1, quest'ultimo vince la partita. Se il giocatore 2 segue correttamente la sequenza del giocatore 1, ma questi commette un errore nel ripetere la sequenza, il giocatore 2 vince la partita. Se il giocatore 2 segue correttamente la sequenza del giocatore 1 per 16 note, il giocatore 2 vince la partita. Per giocare di nuovo, premere uno dei pulsanti colorati oppure premere **ATTIVITÀ** per accedere al menu di selezione delle attività.

SUGGERIMENTO: giocatore 1, cerca di superare in astuzia il tuo avversario suonando combinazioni e ritmi difficili. Giocatore 2, il tuo compito è più difficile: cerca di ricordare le combinazioni e suona le note in un ritmo differente per far perdere la concentrazione al giocatore 1.

Manutenzione

Per pulire il giocattolo, servirsi unicamente di un panno morbido leggermente inumidito con acqua, evitando qualsiasi prodotto detergente. Non esporre il giocattolo alla luce diretta del sole né ad altre sorgenti di calore. Non bagnare. Non smontare il giocattolo e non lasciarlo cadere. Estrarre le batterie in caso di mancato utilizzo per un lungo periodo di tempo.

Garanzia

NOTA: conservare il presente libretto d'istruzioni in quanto contiene informazioni importanti. Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 2 anni.
 Per servirsi della garanzia o del servizio di assistenza post vendita, rivolgersi al negoziante muniti di prova d'acquisto. La nostra garanzia copre i vizi di materiale o di montaggio imputabili al costruttore a esclusione di qualsiasi deterioramento causato dal mancato rispetto delle istruzioni d'uso o di qualsiasi intervento inadeguato sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità...). Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro. Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi in quanto contiene piccole parti mobili che potrebbero essere ingoiate.

Riferimento: JG200 © 2005 LEXIBOOK®

Nederlands

Inleiding

Jouw nieuwe Speed Memo is een spannend spel met 16 activiteiten betreffende geheugen, reflexen, snelheid en muziek. De meeste spelletjes worden afgebeeld door middel van de 16 genummerde lichtjes en worden gespeeld door op de gekleurde plaatjes te drukken. Jouw Speed Memo bevat eveneens een vergrendel/ontgrendel-toets, hetgeen de speler toelaat de layout van het spel te veranderen tussen "cirkel" en "in-lijn". Verschillende activiteiten bieden ook de mogelijkheid tot het spelen met 4 spelers ! Gelieve deze handleiding grondig door te lezen om zeker te zijn dat je de werking van dit toestel begrijpt en bewaar het voor latere raadpleging.

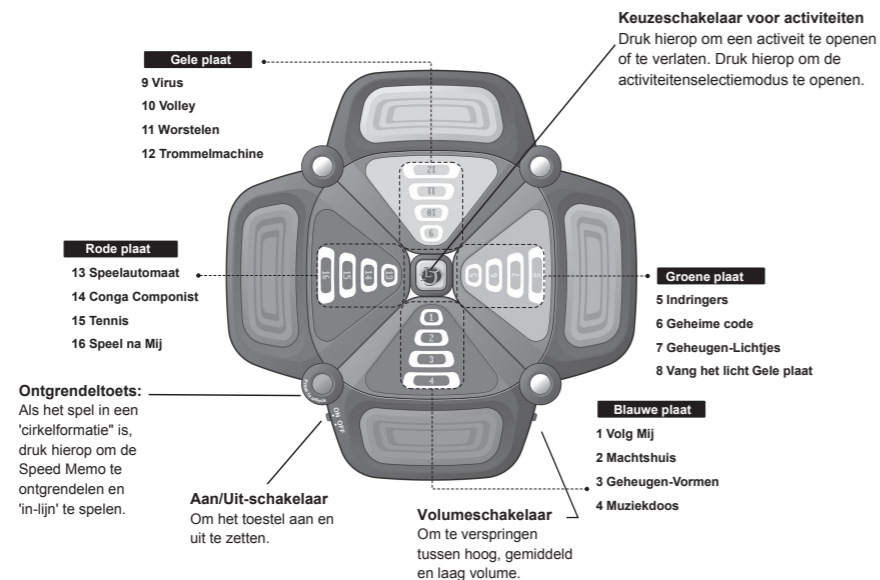
Startklaar maken in 5 stappen

STAP 1 ▶ Zet de Speed Memo aan door de stroomschakelaar in de AAN positie te schuiven.

STAP 2 ▶ Het inleidingsgeluid en lichteffect voor het aanzetten van de stroom, spelen nu. Wacht tot het einde van de sequentie OF sla dit over door op een gekleurd plaatje te drukken.

STAP 3 ▶ Het geluid en lichteffect van de activiteitselectiemodus spelen nu. Wacht tot het einde van de sequentie OF sla dit over door op een toets te drukken.

STAP 4 ▶ Eens je binnen de activiteitselectiemodus bent, brandt Licht 1. Volg de onderstaande tekening en druk herhaaldelijk op de passende gekleurde plaatjes tot het licht van de door jou gekozen activiteit, wordt aangeduid met highlights.



STAP 5 ▶ Druk op de activiteitentoets om de selectie te bevestigen. Het geluid en de lichteffecten van de activiteitselectiemodus, spelen nu. Wacht ofwel tot het einde van de sequentie of sla dit over door op een toets te drukken. Geniet van het spel, het zal dadelijk beginnen !

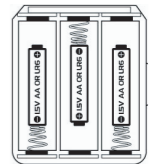
Voor meer details over het gebruik van dit spel en de manier van het spelen van deze activiteiten, kijk naar de onderstaande hoofdstukken.

Stroomtoevoer

Speed Memo werkt met 3 alkaline batterijen van het type AA 1.5V met een capaciteit van 2,25Ah (inbegrepen).

Dit spel mag alleen gebruikt worden met deze specifieke batterijen.

1. Open het deksel van het batterijvak, aan de onderkant van het spel.
2. Steek de 3 alkaline batterijen type LR6 of AA erin, rekening houdend met de polariteit aangeduid aan de onderkant van het batterijvak en zoals weergegeven op het diagram hiernaast.
3. Sluit het batterijvak opnieuw.



Gebruik geen oplaadbare batterijen. Laad de batterijen niet op. Verwijder het batterijpakket uit het toestel alvorens de batterijen op de laden. Het batterijpakket mag alleen onder toezicht van een volwassene opgeladen worden. Meng geen batterijen of batterijpakketten van verschillende types. Gebruik eveneens geen oude en nieuwe batterijen onderling met elkaar. Batterijen en batterijpakketten moeten voorzichtig ingestoken worden volgens hun polariteit. Lege batterijen of batterijpakketten mogen niet in het spel blijven zitten. Gelieve deze eruit te nemen. Veroorzaak geen kortsluiting aan de terminals van de batterijen. Gooi batterijen nooit in open vuur. Indien je het spel voor langere tijd niet zal gebruiken, neem de batterijen uit het spel. Wanneer het geluid verzwakt of het spel niet reageert, vervang dan de batterijen.

WAARSCHUWING: Indien het toestel slecht werkt of een elektrische schok ondergaat, schakel het toestel uit en terug aan door middel van de AAN/UIT-toets. Indien dit het probleem niet verhelpt, verwijder de batterijen en/of voer een Reset procedure uit.

Hoe deze handleiding gebruiken

Hier is een omschrijving van de symbolen die in deze handleiding worden gebruikt:

Gekleurde plaatjes	Layout	Niveau's	Toets
Blauwe plaat = BLAUW	In - cirkel =	= Gemakkelijk niveau met trage snelheid	Keuzeschakelaarvoor Activiteiten = ACTIVITEIT
Groene plaat = GROEN		= Intermediair niveau met gematigde snelheid.	
Gele plaat = GEEL	In - lijn =	= Moeilijk niveau met hoge snelheid	
Rode Plaat = ROOD			

Demonstratiemodus

In het activiteitselectiemenu, druk gelijktijdig op **BLAUW** + **GEEL** + **GROEN** + **ROOD** gedurende 3 seconden om de demo te starten.

Slaapmodus & Druk-op-mij eigenschap

Indien de speler geen actie uitvoert voor ongeveer 85 seconden, zal het toestel de lichten en geluiden uitschakelen en in slaapmodus overgaan.

Druk-op-mij eigenschap (vanuit de slaapmodus)

Indien het toestel in slaapmodus staat, druk op **BLAUW** om de demomodus te activeren.

Voor Speelmodus (vanuit slaapmodus)

Indien het toestel in slaapmodus staat, druk op **ACTIVITEIT** om te starten vanaf de stroom-aan sequentie en om het activiteitselectiemenu te openen.

Activiteitenselectiemodus

Gebruik de activiteitenselectiemodus om een spel te selecteren. Het kan op de volgende manieren worden uitgevoerd:




1. Druk de stroomschakelaar in de 'AAN'-positie, wacht of onderbreek het stroom-aan geluid en lichteffect door op een gekleurde plaat te drukken, waarna het toestel automatisch naar het activiteitenselectiemenu gaat.
2. Druk op de **ACTIVITEIT** toets tijdens de slaapmodus om de stroom-aan sequentie te starten.
3. Druk op de **ACTIVITEIT** toets tijdens eender welk spel om naar de activiteitenselectiemodus over te gaan en het spel te verlaten.

Hoe een activiteit openen:

Om een activiteit te kiezen, moet je het overeenstemmend licht highlichten; activiteit 1 is licht 1 en zo verder. Druk herhaaldelijk op de passende kleurplaat tot het nummer van jouw keuze met highlights is aangeduid en druk op **ACTIVITEIT** om het spel te beginnen.

Bijvoorbeeld, Om activiteit 05, Indringers, te spelen ▶ Druk eenmaal op het **GROEN** plaatje en druk op **ACTIVITEIT** om het spel te openen. Om activiteit 12, Trommelmachine, te spelen ▶ Druk 4 maal op het **GEEL** plaatje en druk op **ACTIVITEIT** om het spel te openen.

LIJST MET ACTIVITEITEN

1. Volg Mij			1 Speler	
-------------	---	---	----------	---

Doel – Volg de leiding van de computer.




Om te spelen – De computer speelt een muzieknoot; de speler moet kijken naar de lichten en luisteren naar de geluiden om de sequentie te volgen.

Als de speler de sequentie, opgelegd door de computer, juist volgt, zal de computer de voorgaande sequentie opnieuw spelen en op het einde een bijkomende noot toevoegen.

Als de speler erin slaagt om de computer voor 16 noten te volgen, is het spel gewonnen.

Om opnieuw te spelen, druk op een van de gekleurde platen of druk op **ACTIVITEIT** om het activiteitenselectiemenu te openen.

TIP: Onthou de noten; probeer de noten te neuriën om jou bij het onthouden ervan te helpen.

2. Machtshuis			1 Speler	
---------------	---	---	----------	---

Doel – Win alle lichtpanelen.

Om te spelen – Kijk naar de lichtsequentie voor het lichtpaneel. Panelen zijn gekozen via vooraf bepaalde sequenties. Druk op de passende kleurentoets wanneer de lichtjes branden, maar wees voorzichtig want er zijn vallen. Je hebt 3 levens.

Om in het spel verder te gaan, druk op de passende kleurenplaat wanneer de lichtjes [4], [8], [12] of [16] branden. Verlies een leven, wanneer je op het licht [1], [5], [9], [13], [3], [7], [11] & [15] stopt. Verlies onmiddellijk het spel, wanneer je stopt op het licht [2], [6], [10] & [14].

Om opnieuw te spelen, druk op een kleurentoets of druk op **ACTIVITEIT** om het activiteitenselectiemenu te openen.

TIP: Je moet snel zijn om te reageren. Leer de lichtpatronen, dan kan je het licht vóór zijn.

3. Geheugen-Vormen		1 Speler	
--------------------	---	----------	---

Doel – Onthou de vormen en sequentie die werden afgebeeld. Dezelfde sequentie van vormen wordt herhaald tot de speler met succes alle 16 vormen herinnert. Er zijn 6 verschillende vormen: groot vierkant, klein vierkant, ruit 1, ruit 2, lijn 1 en lijn 2.

Om te spelen – Wanneer de spelronde begint, zal je een geluidseffect horen en zullen 2 vormen worden afgebeeld. Vormen worden de een na de ander afgebeeld, druk op **GROEN** om de vorm te kiezen als het verschijnt. Vergeet niet dat je de vormen moet selecteren in de volgorde waarin ze zijn afgebeeld.

Als je de verkeerde vorm kiest, moet je dezelfde sequentie van vormen herhalen of druk je op **ACTIVITEIT** om het spel te verlaten.

TIP: Neem je tijd om de vormen te leren en dan kan je het spel overheersen.

4. Muziekdoos		1 Speler	Variabele niveau's
---------------	---	----------	--------------------

Doel – Componeer een melodie, het zal automatisch worden opgenomen.

Om te spelen – Gebruik de volgende toetsen om muziek te spelen:

Do ▶	BLAUW	La ▶	GEEL + ROOD
Re ▶	BLAUW + GROEN	Ti ▶	ROOD
Mi ▶	GROEN	Do ▶	BLAUW
Fa ▶	GROEN + GEEL	Om de opgenomen noten te beluisteren: ▶	BLAUW + GEEL
Sol ▶	GEEL	Om de lezing te stoppen: ▶	GROEN + ROOD

Druk op **ACTIVITEIT** om het spel te verlaten.

TIP: Druk jezelf uit met de piano!

5. Indringers		1 Speler	
---------------	---	----------	---

Doel – Blijf uit de buurt van de indringers die via de lichtjes [1], [5], [9] & [13] naar beneden komen naar [4], [8], [12] & [16] toe. Je wint als je overleeft zonder gevangen te worden.

Om te spelen – Beweeg jouw speler-'licht' op de lichtjes [4], [8], [12] & [16] in alle richtingen om uit de buurt van de afdalende indringers te blijven.

Druk op **BLAUW** om het blauwe deel te verschuiven vanuit rood of groen.




Druk op **GROEN** om het groene deel te verschuiven vanuit blauw of geel

Druk op **GEEL** om het gele deel te verschuiven vanuit groen of rood

Druk op **ROOD** om het rode deel te verschuiven vanuit geel of blauw.




Dit spel stopt onmiddellijk als je wordt gevangen of als je op een indringer aanloopt. Druk op een van de gekleurde toetsplaatjes om opnieuw te spelen of druk op **ACTIVITEIT** om het activiteitenselectiemenu te openen.

TIP: Blijf niet te lang op een plaats staan; zoek naar openingen waar de vijanden niet zullen gaan.

6. Geheime Code   1 Speler 

Doel – Vindt de geheime kleurencombinatie
 Om te spelen – Raadt de combinatie van 4 kleuren door te drukken op **BLAUW** + **GEEL** + **GROEN** + **ROOD** in de gewenste volgorde. Als je een gekleurd plaatje in de juiste orde indrukt, zal het licht naast die kleur branden. Je hebt 4 pogingen om te raden. Je wint als het paneel met 4 lichtjes brandt. Om opnieuw te spelen, druk je op een van de gekleurde toetsenplaatjes of druk je op **ACTIVITEIT** om het activiteitenselectiemenu te openen.

TIP: Jouw gissing is net zo goed als die van mij!

7. Geheugen-lichtjes   1 Speler 

Doel – Onthou de lichtjes en hun posities.
 Om te spelen – Bij het begin zal je een geluid horen en zal de computer een van de getallen belichten. Druk op **GROEN** wanneer dat nummer opnieuw wordt belicht. Als je het **GROEN** plaatje op het juiste moment indrukt, zal de computer een tweede lichtje doen branden, om zodoende een sequentie te vormen van 8 lichtjes. Gebaseerd op het geheugen, stel die sequentie opnieuw samen om te winnen. Om opnieuw te spelen, druk op een van de gekleurde toetsplaatjes of druk op **ACTIVITEIT** om het activiteitenselectie menu te openen.

TIP: Gebruik de getallen om te herinneren waar het licht stopt.

8. Vang het licht  1 Speler 

Doel – Stop het licht, win door het licht één keer te stoppen op elke kleurensctie
 Om te spelen – Druk op **BLAUW** om het licht in de blauwe sectie te stoppen.
 Druk op **GROEN** om het licht in de groene sectie te stoppen.
 Druk op **GEEL** om het licht in de gele sectie te stoppen.
 Druk op **ROOD** om het licht in de rode sectie te stoppen.
 Op elk cirkelniveau, vang het licht eenmaal, om naar het volgende niveau over te gaan. Om te winnen, vang het licht eenmaal op elke sectie voor alle 4 de niveau's. Je verliest een leven als je een toets te vroeg indrukt. Het spel is over wanneer je 3 levens verliest. Druk op een gekleurde toetsplaat om opnieuw te spelen of druk op **ACTIVITEIT** om het activiteitenselectiemenu te openen.

TIP: Er is geen tijdslimiet, neem je tijd om het patroon te bekijken en de positie van het licht vóór te zijn.

9. Virus  1 Speler 

Doel – Vernietig de spreidende virus door hem neer te schieten.
 Om te spelen – Jij bent het licht vóó de gekleurde plaatjes.
 Druk op **ROOD** om te schieten
 Druk op **BLAUW** om jouw licht met de klok mee te bewegen
 Druk op **GROEN** om jouw licht tegen de klok in te bewegen
 Je moet naar de virus schieten vanuit de tegenovergestelde sectie; bijvoorbeeld om te schieten naar de virus in de rode sectie, moet je schieten vanuit de groene sectie. Als je te lang op een plaats wacht,

zullen de pistolen blokkeren en niet kunnen schieten. Om opnieuw te spelen, druk op een van de gekleurde toetsenplaatjes of druk op **ACTIVITEIT** om het activiteitenselectiemenu te openen.

TIP: Blijf bewegen en probeer niet te stoppen. Je moet in de tegenovergestelde richting zijn om naar de virus te kunnen schieten.

10. Volley  1 ~ 4 Speler(s) 

Doel – Laat de bal niet op de grond vallen op de lichtjes [4], [8], [12] of, [16].
 Om te spelen – Druk op de gekleurde plaatjes om het licht te laten kaatsen (het stelt een bal voor). Zorg ervoor dat de lichtjes de grond niet raken. Om opnieuw te spelen, druk op een van de gekleurde toetsenplaatjes of druk op **ACTIVITEIT** om het activiteitenselectiemenu te openen.

TIP: Probeer de ballen in de lucht te houden en druk vroegtijdig op de toets.

11. Worstelen   2 ~ 4 Speler(s) 

Doel – Win door je tegenspeler te verslaan bij het bereiken van de top. De lichtjes zullen omhoog klimmen, afhankelijk van jouw snelheid bij het drukken van de toetsen.
 Om te spelen – Om te spelen – Druk zo snel je kan op het passende kleurenplaatje, dat jouw speelpaneel vertegenwoordigt, om jouw tegenspeler te verslaan. Hoe sneller het licht flinkt, hoe dichter je bij het voltooien van het huidig niveau bent. De eerste speler die alle 4 niveau's voltooit, wint. Om het spel te verlaten, druk op **ACTIVITEIT**.

TIP: Druk gewoon op de toetsen zo snel je maar kan.

12. Trommelmachine   1 Speler Variabele niveau's

Doel – Volg het ritme dat door de computer wordt gespeeld. De computer speelt enkele noten van een trosselsequentie, de speler moet het ritme ervan volgen.
 Om te spelen – Er zijn 20 maatstrepen in een lied, de computer zal een maatstreek per keer spelen, elke maatstreek bestaat uit een aantal trosselslagen; de speler moet de beat van het lied volgen. Om de beat te volgen, moet de speler proberen nauwkeurig te zijn met de timing en ritme van de slagen. Als de speler het ritme correct herhaalt, voegt de computer een andere maatstreek toe aan de sequentie, die de speler dan opnieuw moet herhalen. De computer zal de lichtjes [1], [2], [3] & [4] laten flinkeren om aan te duiden dat hij wacht op de speler om op een toets te drukken en een lied te selecteren. Selecteer het lied door het lichtnummer als indicator te gebruiken (zoals in de activiteitenselectiemodus).

Licht	Lied	Licht	Lied
01	Niveau 1 - Mars	02	Niveau 1 - Verende beat
03	Niveau 1 - 8 Beat	04	Niveau 2 - Mars
05	Niveau 2 - Verende beat	06	Niveau 2 - 8 Beat
07	Niveau 3 - Mars	08	Niveau 3 - Verende beat
09	Niveau 3 - 8 Beat	10	Niveau 4 - Mars
11	Niveau 4 - Verende beat	12	Niveau 4 - 8 Beat

Druk op **ROOD** om de selectie te bevestigen en start het spel. Eens het lied is geselecteerd, zullen de lichtjes [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] & [14] fllikkeren, daarna speelt de computer 1 maatstrep. Lichtjes [1], [2], [9] & [10] zullen fllikkeren om aan te duiden dat de sequentie gedaan is en de speler moet dan het ritme herhalen. Om de beat te herhalen, moet de speler de timing juist hebben. Voor een meer uitdagend spel, kan de speler ook proberen om dezelfde slaginstrumenten als de computer te gebruiken.

[D1]	Tom-tom(3)	BLAUW + GROEN + GEEL + ROOD	[D7] [D5] BLAUW + GEEL
[D2]	Bekken	BLAUW + GROEN + GEEL	[D7] [D6] BLAUW + ROOD
[D3]	roffeltrom	GROEN	[D7] [D4] BLAUW + GEEL + ROOD
[D4]	Zweepslag	GEEL + ROOD	[D7] [D3] BLAUW + GROEN
[D5]	Hi Hat Open	GEEL	[D3] [D5] GEEL + GROEN
[D6]	Hi Hat Dicht	ROOD	[D3] [D6] GROEN + ROOD
[D7]	Bas trommel	BLAUW	[D3] [D8] GROEN + GEEL + ROOD
[D8]	Cymbaal	BLAUW + GROEN + ROOD	

Als de speler fout is, zal de sequentie herhaald worden. Om het spel te verlaten, druk op **ACTIVITEIT**
TIP: Luister naar de beat, tel in je hoofd en onthoudt het ritme.

13. Speelautomaat
1 Speler

Doel – De computer kan willekeurig een patroon van 4 lichtjes kiezen; de speler moet dit patroon namaken door de 4 bewegende lichtjes in de juiste positie te doen stoppen.
Om te spelen – De computer zal de willekeurig gekozen lichtjes doen fllikkeren, van zodra de lichtjes stoppen met fllikkeren, zal een geluid hoorbaar zijn. Daarna beginnen de lichtjes te draaien net zoals in een speelautomaat.
 Druk op **BLAUW** om het licht in de blauwe sectie te laten stoppen.
 Druk op **GROEN** om het licht in de groene sectie te laten stoppen.
 Druk op **GEEL** om het licht in de gele sectie te laten stoppen.
 Druk op **ROOD** om het licht in de rode sectie te laten stoppen

De speler moet alle vier de lichtjes in de vooropgestelde positie doen stoppen om het spel te winnen. Om opnieuw te spelen, druk op een van de gekleurde toetsplaatjes of druk op **ACTIVITEIT** om het activiteitenselectiemenu te openen.

TIP: Probeer de lichtjes te stoppen terwijl ze net beginnen te versnellen, het zal moeilijker zijn om dit te doen als ze op topsnelheid bewegen.

14. Conga Componist
1 Speler Variabele niveau's

Doel – Componeer een beat, het zal automatisch worden opgenomen.
Om te spelen – De speler moet op een toets drukken of op combinaties van toetsen en zodoende een ritme creëren

Tom - tom (3)	BLAUW + GROEN + GEEL + ROOD	Hi Hat Dicht	ROOD
Bekken	BLAUW + GROEN + GEEL	Bas trommel	BLAUW
roffeltrom	GROEN	Cimbalen	BLAUW + GROEN + ROOD
Zweepslag	GEEL + ROOD	Terug spelen	BLAUW + GEEL
Hi Hat Open	GEEL	Pauze	BLAUW + ROOD

Druk op **ACTIVITEIT** om deze activiteit te verlaten en terug te keren naar het activiteitenselectiemenu.
TIP: Druk jezelf uit met trommels!

15. Tennis
1 ~ 4 Speler(s)

Doel – Speel tennis: sla de bal terug door op de passende kleurentoets te drukken.
Om te spelen – De spelers kunnen alleen op de bal slaan als deze de lichtjes [4], [8], [12] of [16] heeft bereikt. Dit is het slagbereik van de speler. Indien de speler een toets indrukt terwijl de bal niet binnen het slagbereik is, dan is het spel voor deze speler over. De laatste overgebleven speler is de winner. De spelers verliezen als ze de bal niet tijdig raken wanneer het zich in slagbereik bevindt. Om opnieuw te spelen, druk op een van de gekleurde toetsplaatjes of druk op **ACTIVITEIT** om het activiteitenselectiemenu te openen.

TIP: Kijk naar het licht. Druk alleen op de toets als het het laatste licht in jouw speelveld heeft bereikt.

16. Speel na Mij
2 Spelers

Doel – Bijna hetzelfde als activiteit 1, maar het is speler 1 die de sequentie dicteert.
Om te spelen – Let op het verschil in de fllikkerende lichtjes die bepalen welke speler aan de beurt is.
 Speler 1 - lichtjes [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] en [14] fllikkeren.
 Speler 2 - lichtjes [3], [4], [7], [8], [11], [12], [15] en [16] fllikkeren.
 Speler 1 gaat eerst, gevolgd door speler twee. Indien speler twee de sequentie, gedikteerd door speler 1, niet kan herhalen, dan wint speler 1. Als speler twee met succes speler 1 volgt, maar speler 1 maakt een fout bij het herhalen van de sequentie, dan wint speler twee. Als speler twee met succes speler 1 volgt gedurende 16 noten, dan wint speler twee. Om opnieuw te spelen, druk op een van de gekleurde toetsplaatjes of druk op **ACTIVITEIT** om het activiteitenselectiemenu te openen.

TIP: Speler 1, probeer je tegenstander te slim af te zijn door moeilijke combinaties en beats te spelen. Speler 2, jouw rol is moeilijker, probeer de combinaties te herinneren en speel de noten in een andere beat om de concentratie van speler 1 te verwarren.

Onderhoud

Om het speelgoed te reinigen, gebruik je alleen een zachte, licht vochtige doek. Alle detergents zijn verboden. Stel het spel niet bloot aan direct zonlicht of eender welke hittebron. Maak het spel niet nat. Haal het niet uit elkaar en laat het niet vallen.
 Indien je het spel voor langere tijd niet gebruikt, haal de batterijen eruit.

Garantie

OPMERKING: gelieve deze handleiding te bewaren aangezien het belangrijke informatie bevat. Het product is gedekt door onze 2 jaar garantie.
 Voor alle herstellingen tijdens de garantie of naverkoopsdienst, moet je je richten tot de verkoper met een aankoopbewijs. Onze garantie geldt voor al het materiaal en de montage van de fabrikant, exclusief alle schade veroorzaakt door het niet repsecteren van onze gebruiksaanwijzing (zoals uit elkaar halen, blootstellen aan hitte of vochtigheid...). Wij raden aan de verpakking te bewaren voor enige referentie in de toekomst.
 In onze poging voor constante verbetering, is het mogelijk dat kleuren en details van dit product lichtjes verschillen van deze op de verpakking. Niet geschikt voor kinderen onder 36 maanden daar er kleine losse onderdeeljes aanwezig zijn.
 Referentie : JG200 © 2005 LEXIBOOK®

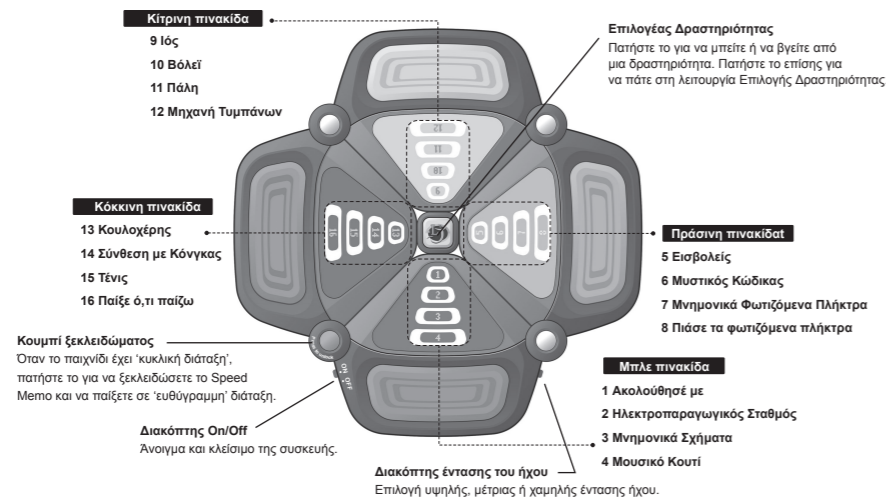
Ελληνικά

Εισαγωγή

Το νέο σας Speed Memo είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι με 16 δραστηριότητες σχετικές με τη μνήμη, τα αντανακλαστικά, την ταχύτητα και τη μουσική. Τα περισσότερα από τα παιχνίδια εμφανίζονται στην οθόνη χρησιμοποιώντας τα 16 αριθμημένα φωτιζόμενα πλήκτρα, και παίζονται πατώντας τις χρωματιστές πινακίδες. Το Speed Memo έχει επίσης ένα κουμπί κλειδώματος/ξεκλειδώματος που επιτρέπει στον παίκτη να αλλάζει τη διάταξη του παιχνιδιού από 'κυκλική' σε 'ευθύγραμμη', και αντίστροφα. Σε πολλές από τις δραστηριότητες μπορούν να παίξουν μέχρι 4 παίκτες! Παρακαλούμε διαβάστε προσεκτικά αυτό το εγχειρίδιο, ώστε να είστε σίγουροι ότι έχετε καταλάβει καλά τη λειτουργία αυτής της συσκευής, και φυλάξτε το ως μελλοντικό βοήθημα.

Ξεκίνημα με 5 βήματα


- ΒΗΜΑ 1** ▶ Ανοίξτε το Speed Memo μετακινώντας τον συρόμενο διακόπτη τροφοδοσία στη θέση ON.
- ΒΗΜΑ 2** ▶ Ακούγεται ο ήχος και εμφανίζονται τα Φωτιστικά Εφέ της Εισαγωγής Εκκίνησης Λειτουργίας. Περιμένετε να τελειώσει αυτή η λειτουργία ή παρακάμψτε την, πατώντας οποιαδήποτε χρωματιστή πινακίδα.
- ΒΗΜΑ 3** ▶ Ακούγεται ο ήχος και εμφανίζονται τα Φωτιστικά Εφέ της Επιλογής Δραστηριότητας. Περιμένετε να τελειώσει αυτή η λειτουργία ή παρακάμψτε τη, πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο
- ΒΗΜΑ 4** ▶ Όταν μπείτε στη λειτουργία Επιλογής Δραστηριότητας, ανάβει το Φωτιζόμενο Πλήκτρο 1. Σύμφωνα με την παρακάτω εικόνα, πατήστε την κατάλληλη χρωματιστή πινακίδα μέχρι να ανάψει το φωτιζόμενο πλήκτρο αριθμού της δραστηριότητας που έχετε διαλέξει.

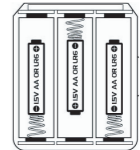


- ΒΗΜΑ 5** ▶ Πατήστε το κουμπί της Δραστηριότητας για να επιβεβαιώσετε την επιλογή. Ακούγεται ο ήχος και εμφανίζονται τα Φωτιστικά Εφέ της Λειτουργίας Επιλογής Δραστηριότητας. Περιμένετε να τελειώσει αυτή η λειτουργία ή παρακάμψτε την, πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο. Απολαύστε το παιχνίδι που

αρχίζει αμέσως! Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη χρήση αυτής της συσκευής και πώς να παίξετε τις διάφορες δραστηριότητες, δείτε τις παρακάτω ενότητες.

Τροφοδοσία

Speed Memo λειτουργεί με 3 αλκαλικές μπαταρίες 1.5V  2.25 Ah τύπου LR6 ή AA (συμπεριλαμβάνονται). Για την τροφοδότηση ενέργειας αυτού του παιχνιδιού πρέπει να χρησιμοποιηθούν μόνο οι καθορισμένες μπαταρίες.





1. Ανοίξτε το καπάκι του διαμερίσματος μπαταριών που βρίσκεται στο κάτω μέρος της συσκευής.
2. Τοποθετήστε τις 3 αλκαλικές μπαταρίες τύπου LR6 ή AA, φροντίζοντας να τηρήσετε την πολικότητα, όπως δείχνει το κάτω μέρος του διαμερίσματος των μπαταριών, και σύμφωνα με το διπλανό διάγραμμα.
3. Κλείστε πάλι το διαμέρισμα μπαταριών.

Μη χρησιμοποιήσετε επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. Μην επαναφορτίσετε τις μπαταρίες. Πριν την επαναφόρτιση, βγάξτε το συγκρότημα των μπαταριών από το παιχνίδι. Η φόρτιση του συγκροτήματος των μπαταριών θα πρέπει να γίνεται μόνο κάτω από την επίβλεψη ενήλικου ατόμου. Μην βάζετε μαζί μπαταρίες ή συγκροτήματα μπαταριών διαφορετικού τύπου. Επίσης, μη βάζετε νέες μπαταρίες ή συγκροτήματα μπαταριών μαζί με μεταχειρισμένες. Στην τοποθέτηση των μπαταριών και των συγκροτημάτων μπαταριών θα πρέπει να τηρείται η πολικότητά τους. Οι πεσμένες μπαταρίες ή συγκροτήματα μπαταριών δεν θα πρέπει να παραμένουν μέσα στο παιχνίδι. Βγάξτε τις. Προσέξτε να μη γίνει βραχυκύκλωμα των ακροδεκτών των μπαταριών. Μην πετάτε τις μπαταρίες σε φωτιά. Βγάξτε τις μπαταρίες αν δεν πρόκειται να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για μεγάλο χρονικό διάστημα. Όταν πέσει η ισχύς των μπαταριών, θα μειωθεί η ένταση της κόκκινης φωτεινής ένδειξης στο μηχάνη. Φροντίστε τότε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες. Παρόμοια, όταν ο ήχος εξασθενήσει ή το παιχνίδι δεν αποκρίνεται, φροντίστε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Αν η μονάδα δεν λειτουργεί καλά ή δεχτεί ηλεκτροστατικό φορτίο, κλείστε και ανοίξτε πάλι τον διακόπτη λειτουργίας. Αν αυτό δεν έχει αποτέλεσμα, βγάλτε τις μπαταρίες και/ή εκτελέστε τη διαδικασία Επαναφοράς.

Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτό το εγχειρίδιο

Περιγραφή των συμβόλων που χρησιμοποιούνται σε αυτό το εγχειρίδιο:

Χρωματιστές πινακίδες	Διάταξη	Επίπεδα	Πλήκτρα
Μπλε πινακίδα = ΜΠΛΕ	Κυκλική = 	 = Εύκολο επίπεδο, με αργή κίνηση.	Επιλογέας Δραστηριότητας = ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ
Πράσινη πινακίδα = ΠΡΑΣΙΝΟ		 = Ενδιάμεσο επίπεδο, με μέτριας ταχύτητας κίνηση.	
Κίτρινη πινακίδα = ΚΙΤΡΙΝΟ	Ευθύγραμμη = 	 = Δύσκολο επίπεδο, με γρήγορη κίνηση	
Κόκκινη πινακίδα = ΚΟΚΚΙΝΟ			

Λειτουργία Επίδειξης

Από το μενού επιλογής δραστηριότητας, πατήστε **ΜΠΛΕ** + **ΚΙΤΡΙΝΟ** + **ΠΡΑΣΙΝΟ** + **ΚΟΚΚΙΝΟ** μαζί για 3 δευτερόλεπτα, για να ξεκινήσει η επίδειξη.

Λειτουργία Αναμονής και Λειτουργία "Πάτησέ με"

Αν ο παίκτης δεν κάνει καμία ενέργεια για περίπου 85 δευτερόλεπτα, τα φωτιζόμενα πλήκτρα θα σβήσουν και ο ήχος θα διακοπεί αυτόματα, και η συσκευή θα μπει σε λειτουργία Αναμονής.

Λειτουργία "Πάτησέ με" (από τη λειτουργία Αναμονής)

Αν η συσκευή είναι σε λειτουργία Αναμονής, πατήστε **ΜΠΛΕ** για να ενεργοποιήσετε τη λειτουργία επίδειξης. Για τη λειτουργία Παίξε (από τη λειτουργία Αναμονής)

Αν η συσκευή είναι σε λειτουργία Αναμονής, πατήστε **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να ξεκινήσετε από τη διαδικασία εκκίνησης λειτουργίας και να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

Λειτουργία Επιλογής Δραστηριότητας

Χρησιμοποιήστε τη λειτουργία Επιλογής Δραστηριότητας για να επιλέξετε ένα παιχνίδι. Αυτό μπορεί να γίνει με τους εξής τρόπους:

1. Σπρώξτε τον Διακόπτη Τροφοδοσίας στη θέση 'ON', περιμένετε ή διακόψτε τον ήχο και το φωτιστικό εφέ της εκκίνησης λειτουργίας πατώντας μία από τις χρωματιστές πινακίδες, οπότε ο υπολογιστής σας πάει αυτόματα στο μενού επιλογής δραστηριότητας.
2. Πατήστε το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** στη διάρκεια της λειτουργίας Αναμονής, για να ξεκινήσετε τη διαδικασία εκκίνησης λειτουργίας.
3. Πατήστε το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** στη διάρκεια οποιουδήποτε παιχνιδιού, για να μεταπηδήσετε στη λειτουργία Επιλογής Δραστηριότητας και να βγείτε από το παιχνίδι.

Πώς να πάτε σε μια δραστηριότητα:




Για να διαλέξετε μια δραστηριότητα, πρέπει να ανάψετε το αντίστοιχο φωτιζόμενο πλήκτρο: Το φωτιζόμενο πλήκτρο 1 είναι για τη δραστηριότητα 1, κ.οκ. Πατήστε επανειλημμένα την κατάλληλη χρωματιστή πινακίδα μέχρι να ανάψει ο αριθμός της επιλογής σας, και μετά πατήστε το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

Για παράδειγμα,

Για να διαλέξετε τη δραστηριότητα 05, Εισβολείς ▶ Πατήστε **ΠΡΑΣΙΝΟ** μία φορά και μετά το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να μπει στο παιχνίδι.

Για να διαλέξετε τη δραστηριότητα 12, Μηχανή Τυμπάνων ▶ Πατήστε **ΚΙΤΡΙΝΟ** 4 φορές και μετά το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να μπει στο παιχνίδι.

ΛΙΣΤΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

1. Ακολουθήσέ με			1 Παίκτης	
------------------	---	---	-----------	---

Σκοπός – Να ακολουθήσετε τις παραδείγματα που σας δίνει ο υπολογιστής
Πώς παίζεται – Ο υπολογιστής παίζει μια μουσική νότα. Ο παίκτης πρέπει να παρακολουθήσει τα φωτιζόμενα πλήκτρα και να ακούσει τους ήχους για να αναπαραγάγει την ακολουθία. Αν ο παίκτης αναπαραγάγει με επιτυχία την ακολουθία, ο υπολογιστής θα ξαναπαίξει την προηγούμενη ακολουθία και θα προσθέσει μία ακόμη νότα, στο τέλος. Αν ο παίκτης είναι σε θέση να ακολουθήσει πιστά τα παραδείγματα του υπολογιστή για 16 νότες, τότε κερδίζει το παιχνίδι.

Για να παίξετε πάλι, πατήστε μία από τις χρωματιστές πινακίδες ή το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Να θυμάστε τις νότες. Θα σας βοηθήσει αν προσπαθήσετε να τις τραγουδάτε από μέσα σας.

2. Ηλεκτροπαραγωγικός Σταθμός			1 Παίκτης	
-------------------------------	---	---	-----------	---


Σκοπός – Να κερδίσετε σε όλα τα πλαίσια φωτιζόμενων πλήκτρων.
Πώς παίζεται – Παρακολουθήστε την ακολουθία των φώτων σε κάθε πλαίσιο φωτιζόμενων πλήκτρων. Τα πλαίσια επιλέγονται με μια προκαθορισμένη ακολουθία. Πατήστε την κατάλληλη χρωματιστή πινακίδα όταν τα φωτιζόμενα πλήκτρα είναι αναμμένα, αλλά έχετε το νου σας, γιατί υπάρχουν παγίδες. Έχετε τρεις ζωές. Για να προχωρήσετε στο παιχνίδι, πατήστε την κατάλληλη χρωματιστή πινακίδα όταν είναι αναμμένο το φωτιζόμενο πλήκτρο [4], [8], [12] ή [16]. Χάνετε μία ζωή, όταν σταματήσετε τα αναμμένα φωτιζόμενα πλήκτρα [1], [5], [9], [13], [3], [7], [11] και [15]. Χάνετε αμέσως το παιχνίδι, όταν σταματήσετε τα αναμμένα φωτιζόμενα πλήκτρα [2], [6], [10] και [14].
Για να παίξετε πάλι, πατήστε μία από τις χρωματιστές πινακίδες ή το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Πρέπει να αντιδράτε γρήγορα. Μάθετε τα μοτίβα των φωτιζόμενων πλήκτρων, ώστε μετά να μπορείτε να προβλέψετε το άναμά τους.

3. Μνημονικά σχήματα		1 Παίκτης	
----------------------	---	-----------	---

Σκοπός – Να θυμηθείτε σχήματα και την ακολουθία με την οποία αυτά εμφανίζονται. Η ίδια ακολουθία σχήματα/σχημάτων επαναλαμβάνεται μέχρις ότου ο παίκτης μπορέσει να θυμηθεί με επιτυχία και τα 16 σχήματα. Υπάρχουν 6 διαφορετικά σχήματα: μεγάλο τετράγωνο, μικρό τετράγωνο, ρόμβος 1, ρόμβος 2, γραμμή 1 και γραμμή 2.
Πώς παίζεται – Όταν αρχίσει ο γύρος του παιχνιδιού, θα ακούσετε ένα ηχητικό εφέ και α εμφανιστούν 2 σχήματα. Τα σχήματα εμφανίζονται το ένα μετά το άλλο και πρέπει να πατήσετε **ΠΡΑΣΙΝΟ** για να επιλέξετε το σχήμα όταν αυτό εμφανιστεί. Θυμηθείτε ότι πρέπει να επιλέγετε τα σχήματα με τη σειρά που αυτά εμφανίζονται. Αν επιλέξετε λάθος σχήμα, πρέπει να επαναλάβετε την ίδια ακολουθία σχημάτων ή να πατήσετε το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να βγείτε από το παιχνίδι.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Αφιερώστε λίγο χρόνο για μάθετε τα σχήματα, ώστε μετά να έχετε έλεγχο πάνω στο παιχνίδι.

4. Μουσικό Κουτί		1 Παίκτης	Μεταβλητός αρ. επιπέδων
------------------	---	-----------	-------------------------

Σκοπός – Να συνθέσετε μια μελωδία, που ηχογραφείται αυτόματα.
Πώς παίζεται – Χρησιμοποιήστε τα παρακάτω πλήκτρα για να παίξετε μουσική:

ΝΤΟ ▶	ΜΠΛΕ	ΛΑ	▶ ΚΙΤΡΙΝΟ + ΚΟΚΚΙΝΟ
ΡΕ ▶	ΜΠΛΕ + ΠΡΑΣΙΝΟ	ΣΙ	▶ ΚΟΚΚΙΝΟ
ΜΙ ▶	ΠΡΑΣΙΝΟ	ΝΤΟ	▶ ΜΠΛΕ
ΦΑ ▶	ΠΡΑΣΙΝΟ + ΚΙΤΡΙΝΟ	Για να ακούσετε τις ηχογραφημένες νότες:	▶ ΜΠΛΕ + ΚΙΤΡΙΝΟ
ΣΟΑ ▶	ΚΙΤΡΙΝΟ	Για να σταματήσετε την ηχογράφιση:	▶ ΠΡΑΣΙΝΟ+ ΚΟΚΚΙΝΟ

Πατήστε το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να βγείτε από το παιχνίδι.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Εκφραστείτε μουσικά, με πιάνο!

5. Εισβολείς



1 Παίκτης



Σκοπός – Να αποφύγετε τους εισβολείς που πέφτουν από τα φωτιζόμενα πλήκτρα [1], [5], [9] και [13] προς τα [4], [8], [12] και [16]. Κερδίζετε αν έχετε επιβιώσει χωρίς να αιχμαλωτιστείτε.

Πώς παίζεται – Κινήστε το 'φωτιζόμενο πλήκτρο'-παίκτη σας που βρίσκεται γύρω από τα φωτιζόμενα πλήκτρα [4], [8], [12] και [16], για να αποφύγετε τους εισβολείς που πέφτουν.

Πατήστε **ΜΠΛΕ** για να μετακινηθείτε στην μπλε ενότητα, από την κόκκινη ή την πράσινη.

Πατήστε **ΠΡΑΣΙΝΟ** για να μετακινηθείτε στην πράσινη ενότητα, από την μπλε ή την κίτρινη.

Πατήστε **ΚΙΤΡΙΝΟ** για να μετακινηθείτε στην κίτρινη ενότητα, από την πράσινη ή την κόκκινη.

Πατήστε **ΚΟΚΚΙΝΟ** για να μετακινηθείτε στην κόκκινη ενότητα, από την κίτρινη ή την μπλε.

Το παιχνίδι τελειώνει αμέσως όταν αιχμαλωτιστείτε από τους εισβολείς ή μπειτε ανάμεσά τους. Πατήστε μία από τις χρωματιστές πινακίδες για να παίξετε πάλι ή το **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Μη μένετε για πολύ ώρα σε ένα σημείο. Κοιτάξετε να βρείτε κενά, εκεί που δεν πάνε οι εχθροί.

6. Μυστικός Κώδικας



1 Παίκτης



Σκοπός – Να βρείτε τον μυστικό συνδυασμό χρωμάτων

Πώς παίζεται – Μαντέψτε τον συνδυασμό 4 χρωμάτων πατώντας τις πινακίδες **ΜΠΛΕ** + **ΚΙΤΡΙΝΟ** + **ΠΡΑΣΙΝΟ** + **ΚΟΚΚΙΝΟ** με την σειρά που χρειάζεται.

Αν πατήσετε μία από τις χρωματιστές πινακίδες που είναι στη σωστή σειρά, θα ανάψει το φωτιζόμενο πλήκτρο δίπλα σε εκείνο το χρώμα. Μπορείτε να κάνετε μέχρι 4 προσπάθειες για να μαντέψετε. Κερδίζετε όταν ανάψουν τα 4 πλαίσια φωτιζόμενων πλήκτρων.

Για να παίξετε πάλι, πατήστε μία από τις χρωματιστές πινακίδες ή το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Ό, τι ξέρετε, ξέρω!

7. Μνημονικά Φωτιζόμενα πλήκτρα



1 Παίκτης



Σκοπός – Να θυμηθείτε τα φωτιζόμενα πλήκτρα και τις θέσεις τους.

Πώς παίζεται – Στην αρχή, θα ακούσετε έναν ήχο και ο υπολογιστής θα ανάψει έναν από τους αριθμούς. Πατήστε **ΠΡΑΣΙΝΟ** όταν ανάψει πάλι εκείνος ο αριθμός.

Αν πατήσετε **ΠΡΑΣΙΝΟ** τη σωστή στιγμή, ο υπολογιστής θα προσθέσει ένα ακόμη φωτιζόμενο πλήκτρο, σχηματίζοντας μια ακολουθία που θα περιέχει μέχρι 8 φωτιζόμενα πλήκτρα.

Βασισμένοι στη μνήμη σας, δημιουργήστε πάλι την ακολουθία για να κερδίσετε.

Για να παίξετε πάλι, πατήστε μία από τις χρωματιστές πινακίδες ή το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποιήστε τους αριθμούς για να θυμηθείτε πού πρέπει να σταματήσετε το φωτιζόμενο πλήκτρο.

8. Πιάσε τα φωτιζόμενα πλήκτρα



1 Παίκτης



Σκοπός – Να σταματήσετε ένα φωτιζόμενο πλήκτρο, για να κερδίσετε σταματώντας το μί φορά σε κάθε ενότητα χρώματος.

Πώς παίζεται – Πατήστε **ΜΠΛΕ** για να σταματήσετε το φωτιζόμενο πλήκτρο μέσα στην μπλε ενότητα.

Πατήστε **ΠΡΑΣΙΝΟ** για να σταματήσετε το φωτιζόμενο πλήκτρο μέσα στην πράσινη ενότητα.

Πατήστε **ΚΙΤΡΙΝΟ** για να σταματήσετε το φωτιζόμενο πλήκτρο μέσα στην κίτρινη ενότητα.

Πατήστε **ΚΟΚΚΙΝΟ** για να σταματήσετε το φωτιζόμενο πλήκτρο μέσα στην κόκκινη ενότητα.

"Συλλάβετε" το φωτιζόμενο πλήκτρο μία φορά σε κάθε επίπεδο για να προχωρήσετε στο επόμενο. Για να κερδίσετε, "συλλάβετε" τα φωτιζόμενα πλήκτρα μία φορά σε κάθε ενότητα, και για τα 4 επίπεδα.

Χάνετε μία ζωή αν πατήσετε το κουμπί ένα πλήκτρο πολύ νωρίς. Το παιχνίδι τελειώνει αν χάσετε 3 ζωές. Πατήστε μία από τις χρωματιστές πινακίδες για να παίξετε πάλι ή το **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Δεν υπάρχει χρονικό όριο, και έτσι μπορείτε να αφιερώσετε λίγο χρόνο για να παρακολουθήσετε το μοτίβο και να προβλέψετε τη θέση του φωτιζόμενου πλήκτρου.

9. Ιός



1 Παίκτης



Σκοπός – Να εξαλείψετε τον ιό που εξαπλώνεται, καταρρίπτοντας τα σωματίδιά του.

Πώς παίζεται – Είστε το φωτιζόμενο πλήκτρο που βρίσκεται μπροστά στις χρωματιστές πινακίδες.

Πατήστε **ΚΟΚΚΙΝΟ** για να πυροβολήσετε

Πατήστε **ΜΠΛΕ** για να κινηθείτε δεξιόστροφα

Πατήστε **ΠΡΑΣΙΝΟ** για να κινηθείτε αριστερόστροφα

Πρέπει να πυροβολήσετε τον ιό από την απέναντι ενότητα, π.χ. για να καταρρίψετε ένα σωματίδιο που βρίσκεται στην κόκκινη ενότητα, πρέπει να πυροβολήσετε από την πράσινη ενότητα. Αν περιμένετε για πολύ ώρα σε μια θέση, τα όπλα θα πάθουν εμπλοκή και θα πυροβολούν. Για να παίξετε πάλι, πατήστε μία από τις χρωματιστές πινακίδες ή το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Συνεχίστε να κινείστε και προσπαθήστε να μη σταματήσετε. Πρέπει να βρίσκεστε είναι στην αντίθετη πλευρά του ιού για να τον πυροβολήσετε.

10. Βόλει



1 ~ 4 Παίκτες



Σκοπός – Να μην αφήσετε την μπάλα να πέσει στο έδαφος πάνω στα φωτιζόμενα πλήκτρα [4], [8], [12] ή [16].

Πώς παίζεται – Πατήστε τις χρωματιστές πινακίδες για να κάνετε το φωτιζόμενο πλήκτρο (που αντιπροσωπεύει μια μπάλα) να αναπηδήσει.

Μην αφήνετε τα φωτιζόμενα πλήκτρα να φτάσουν στο έδαφος. Για να παίξετε πάλι, πατήστε μία από τις χρωματιστές πινακίδες ή το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Προσπαθήστε κρατάτε τις μπάλες στο αέρα και πατάτε εγκαίρως το κουμπί.



11. Πάλη  2 ~ 4 Παίκτες 

Σκοπός – Να νικήσετε τον αντίπαλό σας και να φτάσετε στο πάνω μέρος. Τα φωτιζόμενα πλήκτρα ανέρχονται ανάλογα με το πόσο γρήγορα μπορείτε να πατήσετε το κουμπί σας.

Πώς παίζεται – Πατήστε την κατάλληλη χρωματιστή πινακίδα που αντιπροσωπεύει, το πλαίσιο από το οποίο αγωνίζεστε, όσο πιο γρήγορα μπορείτε, για να νικήσετε τον αντίπαλό σας.

Όσο πιο γρήγορα αναβοσβήνει το φωτιζόμενο πλήκτρο, τόσο πιο κοντά βρίσκεστε στην ολοκλήρωση του επιπέδου, και ο πρώτος που θα ολοκληρώσει και τα 4 επίπεδα, είναι ο νικητής. Για να βγείτε από το παιχνίδι, πατήστε το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ**.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Απλώς πατάτε το κουμπί όσο πιο γρήγορα μπορείτε.

12. Μηχανή Τυμπάνων   1 Παίκτης Μεταβλητός αρ. επιπέδων

Σκοπός – Να ακολουθήσετε τον ρυθμό που παίζει ο υπολογιστής. Ο υπολογιστής θα παίζει μερικές νότες από μια ακολουθία τυμπάνου, και ο παίκτης θα πρέπει να ακολουθήσει τον ρυθμό.

Πώς παίζεται – Υπάρχουν 20 μέτρα σε ένα κομμάτι, και ο υπολογιστής παίζει ένα μέτρο κάθε φορά, και κάθε μέτρο αποτελείται από έναν αριθμό χτυπημάτων τυμπάνου. Ο παίκτης πρέπει να ακολουθήσει τον ρυθμό του κομματιού. Για να το πετύχει αυτό, πρέπει να είναι ακριβής ως προς τον χρόνο και τον αριθμό των χτυπημάτων. Αν ο παίκτης επαναλάβει τον ρυθμό σωστά, ο υπολογιστής προσθέτει στην ακολουθία ακόμη ένα μέτρο, που ο παίκτης πρέπει πάλι να επαναλάβει.

Τα φωτιζόμενα πλήκτρα [1], [2], [3] και [4] αναβοσβήνουν, περιμένοντας τον παίκτη να πατήσει το ένα πλήκτρο για να επιλέξει κομμάτι.

Επιλέξτε ένα κομμάτι, χρησιμοποιώντας ως ένδειξη τον αριθμό που έχει το φωτιζόμενο πλήκτρο (όπως και στη λειτουργία Επιλογής Δραστηριότητας).

Φωτιζόμενο πλήκτρο	Κομμάτι	Φωτιζόμενο πλήκτρο	Κομμάτι
01	Επίπεδο 1 - Εμβατήριο	07	Επίπεδο 3 - Εμβατήριο
02	Επίπεδο 1 - Πηδηχτός χορός	08	Επίπεδο 3 - Πηδηχτός χορός
03	Επίπεδο 1 - 8 Χρόνοι	09	Επίπεδο 3 - 8 Χρόνοι
04	Επίπεδο 2 - Εμβατήριο	10	Επίπεδο 4 - Εμβατήριο
05	Επίπεδο 2 - Πηδηχτός χορός	11	Επίπεδο 4 - Πηδηχτός χορός
06	Επίπεδο 2 - 8 Χρόνοι	12	Επίπεδο 4 - 8 Χρόνοι

Πατήστε **ΚΟΚΚΙΝΟ** για να επιβεβαιώσετε την επιλογή, και ξεκινήστε το παιχνίδι. Μόλις επιλεχθεί το κομμάτι, αναβοσβήνουν τα φωτιζόμενα πλήκτρα [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] και [14], και μετά ο υπολογιστής παίζει ένα μέτρο από το κομμάτι.


Τα φωτιζόμενα πλήκτρα [1], [2], [9] και [10] αναβοσβήνουν για να δείξουν ότι η ακολουθία έχει τελειώσει, και ο παίκτης πρέπει να επαναλάβει τον ρυθμό. Για να το πετύχει αυτό, ο παίκτης πρέπει χρησιμοποιήσει τον σωστό χρόνο. Για να γίνει παιχνίδι πιο ενδιαφέρον, ο παίκτης μπορεί να προσπαθήσει ακόμη και να χρησιμοποιήσει τα ίδια κρουστά με τον υπολογιστή.

[D1]	Τομ (3)	ΜΠΛΕ + ΠΡΑΣΙΝΟ + ΚΙΤΡΙΝΟ + ΚΟΚΚΙΝΟ	[D7] [D5] ΜΠΛΕ + ΚΙΤΡΙΝΟ
[D2]	Ριμ Σελ	ΜΠΛΕ + ΠΡΑΣΙΝΟ + ΚΙΤΡΙΝΟ	[D7] [D6] ΜΠΛΕ + ΚΟΚΚΙΝΟ

[D3]	Ταμπούρο	ΠΡΑΣΙΝΟ	[D7] [D4] ΜΠΛΕ + ΚΙΤΡΙΝΟ + ΚΟΚΚΙΝΟ
[D4]	Πιατίνια Κρας	ΚΙΤΡΙΝΟ + ΚΟΚΚΙΝΟ	[D7] [D3] ΜΠΛΕ + ΠΡΑΣΙΝΟ
[D5]	Πιατίνια Ανοιχτά	ΚΙΤΡΙΝΟ	[D3] [D5] ΚΙΤΡΙΝΟ + ΠΡΑΣΙΝΟ
[D6]	Πιατίνια Κλειστά	ΚΟΚΚΙΝΟ	[D3] [D6] ΠΡΑΣΙΝΟ + ΚΟΚΚΙΝΟ
[D7]	Μπάσσο Τύμπανο	ΜΠΛΕ	[D3] [D8] ΠΡΑΣΙΝΟ + ΚΙΤΡΙΝΟ + ΚΟΚΚΙΝΟ
[D8]	Πιατίνια Ράιντ	ΜΠΛΕ + ΠΡΑΣΙΝΟ + ΚΟΚΚΙΝΟ	

Αν ο παίκτης αποτύχει, η ακολουθία επαναλαμβάνεται. Για να βγείτε από το παιχνίδι, πατήστε το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ**.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Ακούστε προσεκτικά τους χρόνους, μετρήστε τους, και θυμηθείτε τον ρυθμό.

13. Κουλοχέρης  1 Παίκτης 

Σκοπός – Ο υπολογιστής επιλέγει τυχαία ένα μοτίβο 4 φωτιζόμενων πλήκτρων και ο παίκτης πρέπει να δημιουργήσει ένα παρόμοιο μοτίβο, σταματώντας τα 4 κινούμενα φωτιζόμενα πλήκτρα στη σωστή θέση.

Πώς παίζεται – Ο υπολογιστής αναβοσβήνει τα φωτιζόμενα πλήκτρα, που έχει επιλέξει τυχαία, και μόλις τα φωτιζόμενα πλήκτρα σταματήσουν να αναβοσβήνουν, ακούγεται ένα ηχητικό εφέ. Μετά όπως και με τους κουλοχέρηδες, τα φωτιζόμενα πλήκτρα αρχίζουν να περιστρέφονται.

Πατήστε **ΜΠΛΕ** για να σταματήσετε το φωτιζόμενο πλήκτρο μέσα στην μπλε ενότητα.

Πατήστε **ΠΡΑΣΙΝΟ** για να σταματήσετε το φωτιζόμενο πλήκτρο μέσα στη πράσινη ενότητα.

Πατήστε **ΚΙΤΡΙΝΟ** για να σταματήσετε το φωτιζόμενο πλήκτρο μέσα στην κίτρινη ενότητα.

Πατήστε **ΚΟΚΚΙΝΟ** για να σταματήσετε το φωτιζόμενο πλήκτρο μέσα στην κόκκινη ενότητα.

Για να κερδίσει, ο παίκτης πρέπει να σταματήσει και τα τέσσερα φωτιζόμενα πλήκτρα στην υποδεικνυόμενη θέση. Για να παίξετε πάλι, πατήστε μία από τις χρωματιστές πινακίδες ή το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Προσπαθήστε να σταματήσετε τα φωτιζόμενα πλήκτρα τη στιγμή που ειπαχύνονται, γιατί θα είναι δυσκολότερο όταν φτάσουν στη μεγαλύτερή τους ταχύτητα.

14. Σύνθεση με Κόνγκκας   Παίκτης Μεταβλητός αρ. επιπέδων



Σκοπός – Να συνθέσετε έναν ρυθμό, που ηχογραφείται αυτόματα.

Πώς παίζεται – Ο παίκτης πρέπει να πατήσει οποιοδήποτε κουμπί ή συνδυασμό κουμπιών και να δημιουργήσει έναν ρυθμό.

Τομ (3)	ΜΠΛΕ + ΠΡΑΣΙΝΟ + ΚΙΤΡΙΝΟ + ΚΟΚΚΙΝΟ	Πιατίνια Κλειστά	ΚΟΚΚΙΝΟ
Ριμ Σελ	ΜΠΛΕ + ΠΡΑΣΙΝΟ + ΚΙΤΡΙΝΟ	Μπάσσο Τύμπανο	ΜΠΛΕ
Ταμπούρο	ΠΡΑΣΙΝΟ	Πιατίνια Ράιντ	ΜΠΛΕ + ΠΡΑΣΙΝΟ + ΚΟΚΚΙΝΟ
Πιατίνια Κρας	ΚΙΤΡΙΝΟ + ΚΟΚΚΙΝΟ	Επανάληψη	ΜΠΛΕ + ΚΙΤΡΙΝΟ
Πιατίνια Ανοιχτά	ΚΙΤΡΙΝΟ	Παύση	ΠΡΑΣΙΝΟ + ΚΟΚΚΙΝΟ

Πατήστε το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να βγείτε από αυτή τη δραστηριότητα και να επιστρέψετε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Εκφραστείτε μουσικά, με τύμπανα!

15. Τένις  1 ~ 4 Παίκτες 

Σκοπός – Να παίξετε τένις: επιστρέψτε την μπάλα με χτύπημα, πατώντας το κατάλληλο χρωματιστό κουμπί.

Πώς παίζεται – Ο παίκτης μπορεί να χτυπήσει την μπάλα μόνο όταν αυτή έχει φτάσει στα φωτιζόμενα πλήκτρα [4], [8], [12] ή [16]. Αυτή είναι η περιοχή χτυπήματος του παίκτη.

Αν ένας παίκτης πατήσει το κουμπί όταν η μπάλα δεν βρίσκεται μέσα στην περιοχή χτυπήματος, το παιχνίδι τελειώνει για εκείνο τον παίκτη. Ο παίκτης που θα μείνει στο τέλος είναι ο νικητής.

Οι παίκτες χάνουν αν δεν χτυπήσουν την μπάλα εγκαίρως όταν αυτή φτάσει στην περιοχή χτυπήματος. Για να παίξετε πάλι, πατήστε μία από τις χρωματιστές πινακίδες ή το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Παρακολουθήστε το φωτιζόμενο πλήκτρο. Πατήστε το κουμπί μόνο όταν το φωτιζόμενο πλήκτρο φτάσει στο τελευταίο φωτιζόμενο πλήκτρο της περιοχής σας χτυπήματος.

16. Παίξε ό,τι παίζω



2 Παίκτες



Σκοπός – Παρόμοιος με τη Δραστηριότητα 1, αλλά ο παίκτης είναι εκείνος που υπαγορεύει την ακολουθία. Πώς παίζεται – Προσέξτε τη διαφορά στα φωτιζόμενα πλήκτρα που αναβοσβήνουν και που καθορίζουν το ποιος παίκτης έχει σειρά να παίξει.

Παίκτης 1 – αναβοσβήνουν τα φωτιζόμενα πλήκτρα [1], [2], [5], [6], [9], [10], [13] και [14].

Παίκτης 2 – αναβοσβήνουν τα φωτιζόμενα πλήκτρα [3], [4], [7], [8], [11], [12], [15] και [16].

Παίζει πρώτα ο παίκτης αρ. 1, και ακολουθεί ο παίκτης αρ. 2. Αν ο παίκτης αρ. 2 δεν μπορεί να επαναλάβει την ακολουθία που υπαγορεύει ο παίκτης αρ. 1, τότε κερδίζει ο παίκτης αρ. 1. Αν ο παίκτης αρ. 2 επαναλάβει με επιτυχία αυτό που έπαιξε ο παίκτης αρ. 1, αλλά ο παίκτης αρ. 1 κάνει λάθος όταν επαναλάβει την ακολουθία, τότε κερδίζει ο παίκτης αρ. 2. Αν ο παίκτης αρ. 2 επαναλάβει με επιτυχία αυτό που έπαιξε ο παίκτης αρ. 1 για 32 νότες, τότε κερδίζει ο παίκτης αρ. 2. Για να παίξετε πάλι, πατήστε μία από τις χρωματιστές πινακίδες ή το κουμπί **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ** για να πάτε στο μενού επιλογής δραστηριότητας.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Παίκτη αρ. 1, προσπάθησε "να του τη φέρεις" του αντίπαλού σου, παίζοντας έξυπνους συνδυασμούς και ρυθμούς. Παίκτη 2, η θέση σου είναι πιο δύσκολη. Προσπάθησε να θυμηθείς τους συνδυασμούς και να παίξεις τις νότες με διαφορετικό ρυθμό, για να μπερδέψεις τον παίκτη αρ. 1

ΥΝΤΗΡΗΣΗ

Για να καθαρίσετε το παιχνίδι, χρησιμοποιήστε μόνο ένα μαλακό πανί ελαφρά μουσκεμένο σε νερό. Μη χρησιμοποιήσετε κανένα απορρυπαντικό. Μην εκθέτετε το παιχνίδι στο φως του ήλιου ή σε οποιαδήποτε άλλη πηγή θερμότητας. Μην αφήσετε το παιχνίδι να βραχεί. Μην αποσυναρμολογήσετε ή αφήσετε να πέσει κάτω το παιχνίδι. Βγάψτε τις μπαταρίες αν το προϊόν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα.

ΕΓΓΥΗΣΗ

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Παρακαλούμε φυλάξτε αυτό το εγχειρίδιο οδηγιών γιατί περιέχει σημαντικές πληροφορίες

Αυτό το προϊόν καλύπτεται με 2ετή εγγύηση. Για οποιαδήποτε απαίτηση που προβλέπεται στην εγγύηση ή στην τεχνική υποστήριξη, παρακαλούμε επικοινωνήστε με τον διανομέα, παρουσιάζοντας μια έγκυρη απόδειξη αγοράς. Η εγγύησή μας καλύπτει οποιοδήποτε ελάττωμα ως προς τα κατασκευαστικά υλικά και την τεχνική αρτιότητα, με εξαίρεση οποιαδήποτε φθορά που προκύπτει από τη μη τήρηση των οδηγιών του εγχειριδίου ή οποιαδήποτε απρόσεκτη ενέργεια απέναντι σε αυτό το προϊόν (όπως αποσυναρμολόγηση, έκθεση σε ζεστό ή υγρό μέρος, κλπ.). Συνιστάται να φυλάξετε τη συσκευασία για οποιοδήποτε περαιτέρω πληροφορίες. Στην προσπάθειά μας της συνεχούς βελτίωσης των υπηρεσιών μας, πιθανώς να κάνουμε αλλαγές στα χρώματα και τις λεπτομέρειες του προϊόντος που φαίνονται στη συσκευασία.

Το προϊόν αυτό δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών, επειδή περιέχει μικρά αφαιρούμενα κομμάτια που τα μικρά παιδιά θα μπορούσαν να καταπιούν. Κωδικός αναφοράς: JG200 © 2005 LEXIBOOK®

Contactez-nous / Contact us

LEXIBOOK S.A
2,avenue de Scandinavie
91953 Courtaboeuf Cedex France
Assistante technique : 0821.23.3000

LEXIBOOK Electronica Lda
Quinta dos Loios
Praceta José Domingos dos Santos, 6B-8A
2835-343 Lavradio-Barreiro Portugal
Apoio Técnico : 212 039 600

LEXIBOOK Ibérica S.L
C/ de las Hileras 4, 4º 15
28013 Madrid Spain
Tél : +3491-548-89-32

LEXIBOOK Italia S.r.l
Via Eustachi, 45
20129 Milano Italia
Tel. : +39 02 20 40 49 59

Lexibook UK Limited
Wolfe Lodge
Farnham Road, Bordon
Hants, GU35 0NH United Kingdom
Freephone helpline: 0808 100 3015



<http://www.lexibookjunior.com>

Designed in Europe – Made in China

Conçu en Europe – Fabriqué en Chine

Ref : JG200IM0025