



### Dernière Séquence

Appuyez sur le bouton pour rejouer la dernière séquence réussie du jeu précédent.

### Rejouer

Appuyez pour rejouer le même jeu, avec les mêmes séquences.

### Séquence la plus longue

Appuyez et vous pourrez rejouer la séquence la plus longue depuis que vous avez allumé Super Simon.

## CHOIX DU JEU

Lisez bien les paragraphes a. à e. ci-dessous. Puis choisissez un des 6 jeux proposés dans la section "LE JEU". Vous êtes prêts maintenant à programmer le jeu choisi en suivant les instructions ci-après.

a. Poussez l'interrupteur **On/Off** sur la position **On**. Si Super Simon est déjà allumé, appuyez sur le bouton **Start** pendant 2 secondes jusqu'à ce que vous entendiez un « cliquetis ». Vous allez maintenant choisir des options de jeu.

b. Appuyez sur la touche correspondant au jeu que vous voulez jouer (touches 1 à 6). Reportez-vous à la section LE JEU pour en savoir plus. Si vous sélectionnez le jeu 5, passez directement au point d.

c. Quand vous entendez un roulement de tambour, appuyez sur la touche dont le numéro correspond au nombre de joueurs.

● Si vous êtes seul à jouer, après avoir entendu 2 sons "Boing", appuyez sur la touche 1, 2, 3 ou 4 pour choisir le niveau de difficulté.

● Pour 2 joueurs ou plus : si vous jouez aux jeux 1, 2, 4 ou 6, appuyez sur le bouton **Start** pour commencer à jouer.

● Si vous jouez au jeu 3, appuyez chacun votre tour sur une touche de couleur différente. Ce sera votre couleur pendant tout le jeu. Vous ne devez appuyer que sur cette touche, lorsque Simon vous le demandera.

d. Si vous voulez modifier une des options choisies avant de commencer à jouer, appuyez sur **Start** pendant 2 secondes jusqu'à ce que vous entendiez un cliquetis. Vous pourrez alors recommencer la sélection.

e. Si vous ne l'avez pas encore fait, appuyez sur **Start** pour commencer à jouer. Reportez-vous à la section LE JEU pour plus d'informations.

## FIN DU JEU

● Si vous vous trompez, la touche sur laquelle vous auriez dû appuyer s'allume et émet 3 bips. Super Simon vous jouera une mélodie pour vous encourager.

● Si vous battez Super Simon, il vous félicitera avec une mélodie spéciale !

● Lorsque le jeu est terminé, Super Simon passe en mode Veille. Si vous voulez jouer le même jeu, mais avec des séquences différentes, appuyez sur **Start**.

Si vous voulez choisir un autre jeu ou changer une option de jeu, appuyez sur **Start** pendant 2 secondes, jusqu'à entendre un cliquetis. Vous pouvez aussi appuyer sur **Dernière séquence**, **Rejouer** ou **Séquence la plus longue** (voir section SYMBOLES).

## FIN DU JEU

Lorsque vous avez fini de jouer, éteignez le jeu en poussant le bouton **On/Off** sur **Off**. Si vous oubliez, Super Simon s'éteindra automatiquement au bout de 3 minutes. Pour le rallumer, appuyez sur n'importe quelle touche.

## LE JEU

N'oubliez pas de vous reporter à la section CHOIX DU JEU avant de commencer chaque jeu!

### 1. La séquence

But du jeu : répéter une séquence de lumières de plus en plus longue.

Pour 1 joueur :

● Une touche s'allume et émet un bip. Appuyez sur cette touche.

● La même touche s'allume et bip, puis Super Simon ajoute une nouvelle touche. Appuyez sur ces deux touches l'une après l'autre.

● ... et ainsi de suite jusqu'à ce que vous vous trompiez, ou que vous battiez Super Simon !

Pour 2 joueurs ou plus :

Appuyez sur les touches chacun votre tour. Vous êtes éliminé si vous appuyez sur une mauvaise touche. Le jeu s'arrête si vous battez Super Simon, ou s'il ne reste plus qu'un seul joueur : le gagnant !

### 2. Créez une séquence

But du jeu : créer une séquence que Super Simon devra répéter.

Pour 1 joueur :

● Appuyez sur une touche : Super Simon allume la même touche après vous.

● Appuyez sur cette touche, puis une autre. Super Simon répète la même séquence.

● Le jeu s'arrête si vous appuyez sur une mauvaise touche ou si vous battez Super Simon !

Pour 2 joueurs ou plus :

Appuyez sur les touches chacun votre tour. Vous êtes éliminé si vous appuyez sur une mauvaise touche. Le jeu s'arrête si vous battez Super Simon, ou s'il ne reste plus qu'un seul joueur : le gagnant !

### 3. Multi-joueurs

But du jeu : répéter une séquence de lumières et de sons en jouant par équipe. Chaque joueur choisit une touche de couleur et il devra appuyer sur sa touche lorsque Super Simon le demandera.

Pour 2 joueurs ou plus uniquement :

● Super Simon allume une touche de couleur. S'il s'agit de la couleur que vous avez choisie en début de partie, appuyez sur cette touche ! (voir section "CHOIX DU JEU", paragraphe c, point 3).

● La même touche s'allume, puis une autre. Répétez cette séquence, en appuyant uniquement sur votre touche de couleur.

● Si vous vous trompez de touche, vous êtes éliminé et Super Simon commence une NOUVELLE séquence avec les couleurs restantes.

● Le jeu s'arrête si vous battez Super Simon, ou s'il ne reste plus qu'un seul joueur : le gagnant !

### 4. Sans lumières

But du jeu : répéter une séquence en appuyant sur les touches, mais sans lumières !

Pour 1 joueur :

● Super Simon allume 5 des 6 touches. Puis vous entendez un son qui est associé à la 6ème touche sans lumière.

● Appuyez sur la touche qui ne s'est pas allumée. Super Simon répète la séquence et en ajoute une autre.

● Continuez en appuyant uniquement sur les touches sans lumières.

● Le jeu s'arrête si vous vous trompez ou si vous battez Super Simon !

Pour 2 joueurs ou plus :

Appuyez sur les touches chacun votre tour. Vous êtes éliminé si vous appuyez sur une mauvaise touche. Le jeu

s'arrête si vous battez Super Simon, ou s'il ne reste plus qu'un seul joueur : le gagnant !

### 5. La séquence perdue

But du jeu : retrouver, en une minute, une séquence créée en secret par Super Simon.

Pour un joueur uniquement :

● Super Simon allume la première touche. Appuyez sur cette même touche et essayez de trouver quelle est la touche suivante, puis appuyez dessus.

● Si c'est la bonne touche, vous entendrez un bip. Continuez de jouer en essayant de trouver la touche suivante.

● Si ce n'est pas la bonne touche, vous entendrez un son. Vous devez reprendre depuis le début. Appuyez sur la première touche et essayez une autre touche. À chaque fois que vous vous trompez, vous devez reprendre la séquence du début, puis essayer de trouver une autre touche.

● Le jeu se termine si vous réussissez à trouver la séquence secrète ou si vous n'avez pas trouvé la séquence au bout d'une minute !

### 6. Double Trouble !

But du jeu : répéter une séquence de plus en plus longue, en appuyant sur deux touches à chaque fois !

Ce jeu est le même que le jeu "La Séquence". La seule différence est qu'au lieu de demander une touche à chaque fois, Super Simon en demande 2 à chaque fois. Pour jouer, suivez les mêmes règles que le jeu "La Séquence".

## NIVEAUX DE DIFFICULTE

Plus les séquences sont longues, plus les lumières de Super Simon clignotent rapidement. De plus, lorsque vous jouez seul, vous pouvez, à chaque jeu, choisir parmi 4 niveaux de difficulté. La liste ci-dessous vous montre, selon le niveau de difficulté, le nombre de touches sur lesquelles vous devez appuyer pour réaliser une séquence dans les jeux 1, 2, 4 and 6.

Niveau 1	10 touches
Niveau 2	20 touches
Niveau 3	30 touches
Niveau 4	40 touches

Le jeu 5 propose des niveaux de difficulté différents :

Niveau 1	6 touches
Niveau 2	7 touches
Niveau 3	8 touches
Niveau 4	9 touches

Si vous jouez à plusieurs, Super Simon commence automatiquement par le niveau 4.

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs ; ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., "t Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Laser de Classe 1 - conforme aux règles de sécurité



## T'AS LA MÉMOIRE QUI FLANCHE ? RÉVEILLE-LA EN MUSIQUE !

Contenu : Jeu électronique SUPER SIMON.

### IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

### PRECAUTIONS A PRENDRE :

- Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
- Enlever les piles usagées.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
- NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

Avant de commencer à jouer, familiarisez-vous avec les symboles de Super Simon.

## SYMBOLES



### On/Off

Poussez l'interrupteur pour mettre en route ou arrêter Super Simon.



### Son On/off

Poussez l'interrupteur pour mettre en route ou couper le son.



### Start

Maintenez ce bouton appuyé pendant 2 secondes, pour changer le mode de jeu. Appuyez pour commencer à jouer.



### Mode Veille

Lorsque la lumière n°4 clignote à la fin d'un jeu, cela signifie que Super Simon est en mode Veille. Seuls les 3 boutons suivants peuvent être utilisés en mode Veille :