

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



SIMON FLASH

ÉLECTRONIQUE

AGE
8+



CONTENU :

- 4 Cubes électroniques
- 1 Étui de rangement
- 1 Réglette de rappel des règles

■ LA MISE EN MARCHÉ

Allumez les cubes : Alignez les cubes sur une surface plane en les accolant les uns aux autres et en vous assurant que le logo SIMON Flash soit à l'endroit, face à vous. Appuyez quelques secondes sur le dessus de chaque cube pour les allumer. Lorsque vous démarrez, le jeu est en Mode Menu et les cubes clignotent dans l'ordre suivant : rouge, jaune, bleu et vert.

■ LES CUBES

Les cubes "communiquent" entre eux lorsqu'ils sont accolés. Ils peuvent ainsi reconnaître où vous les avez placés et quand vous avez réussi une épreuve ! Lorsque vous jouez, il est important que les cubes soient alignés et que les côtés se touchent bien.

TOUJOURS ALIGNER LES CUBES DE CETTE FAÇON...



JAMAIS DE CETTE FAÇON...



■ LE MODE MENU



Lorsque le jeu est en Mode Menu, les cubes clignotent dans l'ordre suivant : rouge, jaune, bleu et vert. Pour choisir un des quatre jeux, appuyez sur l'un des cubes. Vous pouvez revenir en Mode Menu à n'importe quel moment en appuyant sur l'un des cubes jusqu'à ce qu'il émette un bip.

SIMON SHAKER

But du jeu : Réussir un maximum de fois à remettre les couleurs dans l'ordre initial.

1. Lorsque le jeu est en Mode Menu, appuyez brièvement sur le cube rouge pour commencer.
2. Une couleur différente va s'afficher sur chaque cube. Retenez bien dans quel ordre elles se sont affichées !
3. Les cubes vont ensuite changer de couleur et c'est à vous de jouer ! Remettez les cubes dans l'ordre que vous pensez être le bon. Alignez-les correctement pour savoir si vous aviez vu juste.
 - Si vous avez réussi, les cubes biperont une fois, clignoteront en vert et vous proposeront un nouvel ordre de couleur. Attention, restez bien concentré car plus vous avancez dans la partie, plus la vitesse de jeu augmente !

- Si vous avez fait une erreur, les cubes émettront un bip d'erreur et clignoteront deux fois en rouge pour indiquer la fin de la partie.

Score : Vous marquez un point pour chaque ordre retrouvé. Vos points s'affichent de la façon suivante :

- Le nombre de clignotement rouge de tous les cubes à la fois indique les dizaines.
- Puis, le nombre de clignotement rouge d'un seul cube indique les unités.

Par exemple : si vous avez fait 26 points, tous les cubes vont clignoter en rouge deux fois, puis un seul cube va clignoter en rouge six fois.

SIMON BLACK-OUT

But du jeu : Réussir un maximum de fois à aligner les cubes de façon à ce qu'ils soient tous éteints.

1. Lorsque le jeu est en Mode Menu, appuyez brièvement sur le cube jaune pour commencer. Ensuite, modifier l'ordre des cubes, alignez-les et découvrez si un ou plusieurs cubes s'éteignent.
2. Chaque cube ne s'éteindra que sur un seul emplacement. Lorsque vous avez trouvé la bonne position d'un cube, ne le bougez plus et continuez à jouer avec les cubes qui sont encore allumés.
3. Lorsque vous avez réussi à aligner les cubes de façon à ce qu'ils soient tous éteints, les cubes biperont deux fois, clignoteront en vert et se rallumeront tous pour rejouer. Continuez à jouer et trouvez un maximum de "black-out" avant la fin de la partie. Chaque partie dure 90 secondes.

EXEMPLE



Vous avez trouvé la position correcte d'un cube et il s'est éteint. Laissez-le en troisième position en partant de la gauche et continuez à jouer en déplaçant les autres cubes.

Score : Vous marquez un point à chaque fois que vous avez réussi à aligner les cubes de façon à ce qu'ils soient tous éteints. Le cube jaune clignote autant de fois qu'il y a de points marqués.

SIMON SECRET COLOUR

But du jeu : Réussir un maximum de fois à aligner les cubes de façon à ce qu'ils affichent tous la même couleur pour découvrir la couleur secrète !

1. Lorsque le jeu est en Mode Menu, appuyez brièvement sur le cube bleu pour commencer. Ensuite, modifiez l'ordre des cubes et alignez-les. Les cubes affichent une couleur différente selon la position dans laquelle ils se trouvent.
2. Vous avez deux cubes de même couleur ? Pour savoir s'il s'agit de la couleur secrète, ne modifiez plus la position de ces deux cubes et intervertissez les deux autres cubes.
 - Si les quatre cubes n'affichent pas la même couleur : c'est qu'il ne s'agissait pas de la couleur secrète. Continuez à mélanger les cubes afin d'obtenir une ligne de quatre cubes de même couleur.
 - Si les quatre cubes affichent la même couleur : vous avez découvert la couleur secrète ! Continuez à jouer pour découvrir un maximum de couleur secrète avant la fin de la partie. Chaque partie dure 2 minutes.

EXEMPLE



Vous avez deux cubes verts. Intervertissez les deux autres cubes et...



S'ils deviennent verts, c'est gagné ! Sinon... continuez à mélanger les cubes !

Score : Vous marquez un point à chaque fois que vous avez réussi à découvrir la couleur secrète. Le cube bleu clignote autant de fois qu'il y a de points marqués.

SIMON CLASSIQUE

But du jeu : Comme dans la version classique de SIMON, vous devez répéter sans vous tromper une séquence de couleur de plus en plus longue.

Utilisation de l'étui : Dans ce jeu, vous devrez appuyer sur les cubes mais vous n'aurez pas besoin de les mélanger. Placez les cubes dans l'étui afin qu'ils restent bien alignés. (Vous pouvez aussi n'utiliser que le haut ou le bas de l'étui) Assurez-vous que les cubes sont bien alignés, le logo Simon Flash face à vous.



1. Lorsque le jeu est en Mode Menu, appuyez brièvement sur le cube vert pour commencer. Un des cubes de couleur va clignoter. Répétez la séquence de couleur en appuyant sur ce cube. Le premier cube va clignoter de nouveau, suivi d'un second (il peut s'agir du même cube). Répétez cette nouvelle séquence de couleur en appuyant, dans l'ordre, sur les deux cubes qui viennent de clignoter.
2. À chaque fois que vous répétez une séquence de couleur correctement et dans les temps, les cubes

rejoueront cette séquence en y ajoutant une couleur (un clignotement) supplémentaire. Attention, restez bien concentré car plus vous avancez dans la partie, plus la vitesse de jeu augmente !

3. Continuez à jouer jusqu'à ce que vous ne réussissiez pas à répéter une séquence correctement ou dans les temps. Les cubes émettront un bip d'erreur et la partie sera terminée.

Score : À la fin de la partie, les cubes rejouent la dernière séquence de couleurs. Comptez le nombre de bip pour connaître votre score.

Jeu pour 4 joueurs : Chaque joueur choisit la couleur sur laquelle il appuiera. A chaque erreur commise, le joueur concerné prend 1 point de pénalité. Le dernier joueur à avoir 0 point de pénalité a gagné !

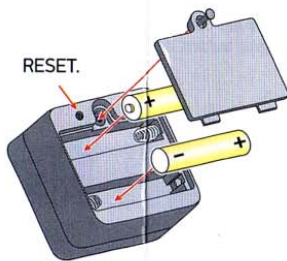
Jeu pour 2 joueurs : Chaque joueur choisit deux couleurs sur lesquelles il appuiera. A chaque erreur commise, le joueur concerné prend 1 point de pénalité. Le premier joueur à avoir 2 points de pénalité a perdu et c'est l'autre joueur qui remporte la partie !

8 PILES INCLUSES

Fonctionne avec 8 piles alcalines de 1,5V "AAA" ou LR03. Tournevis cruciforme nécessaire (non inclus) pour remplacer les piles.

POUR REMPLACER LES PILES

Pour chaque cube : dévissez la vis située au dos du cube et ôtez le couvercle. Insérez correctement 2 piles alcalines 1,5V "AAA" ou LR03, en respectant les signes + et -. Remplacez le couvercle, revissez la vis et appuyez sur le bouton RESET.



IMPORTANT:

LES PILES DOIVENT ÊTRE REMPLACÉES PAR UN ADULTE. VEUILLEZ CONSERVER CES INFORMATIONS POUR POUVOIR VOUS Y RÉFÉRER PLUS TARD.



PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles

est avalée, prévenir un médecin immédiatement.

2. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et - .
3. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
4. Enlever les piles usagées.
5. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
6. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
7. 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).
8. ACCUMULATEURS: Ne jamais mélanger des accumulateurs

FINI DE JOUER ?

Alignez les cubes en les accolant les uns aux autres et appuyez quelques secondes sur un des cubes. (Vous pouvez aussi éteindre chaque cube individuellement.) Si, dans les 30 secondes qui suivent, vous décidez de rejouer, appuyez quelques secondes sur un des cubes.

Au bout de trois minutes sans manipulation, les cubes s'éteignent automatiquement.

Lorsque vous ne les utilisez pas, rangez les cubes dans leur étui de rangement.

MODE CHAMPIONNAT

Vous pouvez également jouer à chacun des quatre jeux à plusieurs, en mode championnat ! Après avoir achevé un jeu, notez votre score et passez les cubes au joueur suivant. Lorsque tous les joueurs ont joué, comparez vos scores : le joueur qui a obtenu le plus de points remporte le championnat !

MODE SILENCIEUX :

Appuyez quelques secondes sur les deux derniers cubes en même temps pour couper le son. (Les nouveaux joueurs trouveront le jeu plus facile lorsque le son est activé.)

(rechargeables) avec tout autre type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.



Les piles doivent être jetées séparément auprès de votre centre local de recyclage des déchets. Ne les jetez pas avec vos déchets ménagers.

© 2010 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH

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

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

www.hasbro.fr

041132730101

