



De 7 años de edad en adelante
1 ó más jugadores

CONTENIDO

Unidad de juego Simon, placa con el nombre, 2 tapas plásticas de los interruptores, 4 patas de goma, etiquetas

ECHEMOS UN VISTAZO A TU JUEGO SIMON

La figura 1 muestra las piezas del juego que necesitarás conocer a medida que aprendes a jugar con Simon.

FIGURA 1

Interruptor Selector de juego/Off (Desconectar)

Muévelo hacia un lado o hacia el otro para conectar o desconectar el juego y para seleccionar uno de los tres juegos (consulta las páginas 3 y 4 donde encontrarás las instrucciones de cómo se juega).

Botón LAST

(Última secuencia)

Presiónalo al final del juego para repetir la última secuencia del juego que acabas de terminar.

Lentes de color

Hay 4 lentes de color. Cuando los presiones, se encienden y emiten diferentes tonos.

Interruptor Skill Level (Nivel de destreza)

Controla la longitud de la secuencia.

El Level 1 (nivel 1) tiene 8 secuencias.

El Level 2 (nivel 2) tiene

14 secuencias.

El Level 3 (nivel 3) tiene

20 secuencias.

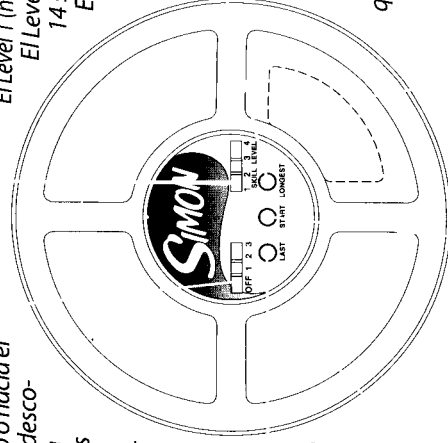
El Level 4 (nivel 4) tiene

31 secuencias.

Botón LONGEST

(Secuencia más larga)

Presiónalo al terminar el juego para repetir la secuencia más larga (a partir del momento en que se inició el juego).



Presiona aquí

No perfores ni pinches los lentes.

Botón START (Comenzar)

Para ensamblar el juego por primera vez

Placa con el nombre y tapas de los interruptores

Despegue la parte de atrás de la placa con el nombre. Coloque la placa sobre la unidad del juego, presionando, tratando de alinear la muesca con la tecla y que los botones caigan dentro de los orificios. Entonces, presionando, coloque las tapas de los interruptores en cada una de las dos clavijas, como se muestra en la figura 2.

Etiquetas

Despegue las cuatro etiquetas de la hoja en que se suministran y con cuidado colócalas en la ranura por el costado del juego. Coloque las etiquetas de una punta a la otra, para cubrir toda el área lateral como se muestra en la figura 3.

Patas y pilas

1. Coloque el juego boca abajo sobre una superficie blanda. Coloque una pata de goma en cada uno de los 4 orificios situados en la parte de abajo del juego.

2. Retire la tapa del compartimento de las pilas presionando las dos lengüetas de ajuste, y entonces levante la tapa.

3. Coloque las cuatro pilas alcalinas tamaño "C" en el compartimento para pilas, prestando atención de que coincidan con los símbolos "+" y "-", como muestra la figura 4. Entonces coloque de nuevo la tapa del compartimento de las pilas hasta que las lengüetas de ajuste caigan en su lugar.

PRECAUCIÓN: Para evitar que las pilas se descarguen

- Asegúrate de colocar las pilas correctamente y de seguir siempre las instrucciones de los fabricantes del juego y de las pilas.
- No mezcles pilas nuevas con pilas viejas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (de carbón-zinc) o recargables (de níquel-cadmio).
- Retira siempre las pilas descargadas o débiles de carga del producto.

2

Cómo se juega

1 ó más jugadores

OBJETIVO: Repetir correctamente una secuencia cada vez más larga de señales.

Juego para 1 jugador

1. Mueve el interruptor Selector de juego/Off hasta el "1" y el interruptor Skill Level hasta 1, 2, 3 ó 4.

2. Presiona el botón START. Simon dará la primera señal. Repite la señal presionando el lente del mismo color.

3. Simon duplicará la primera señal y añadirá otra. Repite estas dos señales presionando los lentes del mismo color, en el mismo orden.

4. Simon duplicará estas dos primeras señales y añadirá otra.

5. Continúa jugando mientras puedas repetir cada secuencia de señales correctamente.

Después de la quinta, la novena y la decimotercera señal de una secuencia, Simon automáticamente irá más rápido.

6. Si fallas al tratar de repetir una secuencia con exactitud o si demoras más de 5 segundos en repetir una señal, Simon responce con un sonido de burla, que quiere decir que has perdido, con lo que termina la secuencia de señales.

Cómo ganar

Repite el número de secuencias para los niveles de destreza 1, 2, 3 ó 4 y Simon te felicitará con seis señales breves a partir del momento en que presiones el último lente.

Juego para 2 ó más jugadores

Los jugadores pueden agruparse contra Simon o competir unos contra otros.

1. Decidan quién juega primero.
2. El juego se juega como se indicó arriba con la excepción de que los jugadores se turnan para repetir las señales de Simon.

3

1 ó más jugadores

OBJETIVO: Crear una secuencia cada vez más larga de señales.

Importante: En este juego, Simon emite solamente la primera señal. Después de eso, tienes que crear y repetir tu propia secuencia.

Después de la primera señal, lo único que escucharás de Simon es el sonido de burla o la felicitación por la victoria.

Juego para 1 jugador

1. Mueve el interruptor Selector de juego/Off hasta el "2" y el interruptor Skill Level a 1, 2, 3 ó 4.

2. Presiona el botón START. Simon emitirá solamente la primera señal.

3. Repite la señal de Simon e inmediatamente añade otra. En este juego, ¡no esperes a Simon para repetir las señales!

4. Repite las primeras dos señales y añade otra más.

5. Continúa repitiendo las señales de la secuencia anterior y aumentando la secuencia de una en una. ¡Intenta alcanzar la secuencia más larga de 31 señales!

6. Si cometes un error o te demoras más de 5 segundos en repetir cualquier señal, escucharás el sonido de burla, lo que quiere decir que ha terminado el juego.

7. Presiona el botón LAST y cuenta el número de señales a medida que escuches la última secuencia, que es, además, la más larga. Este es tu puntaje.

8. Para volver a jugar, repite los pasos 2 al 7. Si logras llegar a 31, Simon te felicitará con seis señales breves.

Juego para 2 ó más jugadores

1. Sigue los pasos 1 y 2 anteriores.
2. El jugador 1 repite la primera señal y añade otra.
3. El jugador 2 repite las primeras dos señales y añade otra.
4. El juego continúa de derecha a izquierda. Cada jugador repite las señales de la secuencia anterior y añade una más.
5. Cualquier jugador que cometa un error o que se demore más de 5 segundos en repetir una señal, escuchará un sonido de burla, lo que indica que queda fuera del juego. Presiona el botón **START** para comenzar una nueva secuencia con los jugadores restantes.
6. ¡El último jugador que quede es el ganador!

De 2 hasta 4 jugadores

OBJETIVO: Repetir correctamente la secuencia más larga de señales.

Juego para 4 jugadores

1. Mueve el interruptor Selector de juego/Off hasta el "3" y el interruptor **Skill Level** hasta el "4". La secuencia más larga posible es de 31 señales.
2. Cada jugador selecciona un lente de color y presionará solamente ese lente de color durante el juego.
3. Presiona el botón **START**. Simon emitirá la primera señal.
4. El jugador que seleccionó ese color repetirá la señal.
5. El juego continúa como se describió en el Juego 1, excepto que cada jugador presiona solamente el color que seleccionó en el orden apropiado.

6. Si presionas tu color fuera de orden o si te demoras más de 5 segundos en presionarlo, escucharás el sonido de burla, lo que indica que tu color queda fuera del juego.
7. Simon automáticamente comienza un nuevo juego, sólo con los colores restantes.

Cómo ganar

¡El último jugador en el juego es el ganador! Simon lo felicitará con seis señales breves en el color del ganador.

Juego para 3 jugadores

1. Sigue el paso 1 anterior.
2. Presiona el botón **START**. Cuando Simon emita la primera señal, no la repitas. De esa manera, ese lente de color quedará eliminado del juego.
3. Ahora cada jugador selecciona un color de los tres restantes que presionará durante el desarrollo del juego.
4. Simon emitirá entonces la primera señal, que el jugador que seleccionó ese color debe repetir. El juego continúa igual que el juego para 4 jugadores.

Juego para 2 jugadores

Juega como si fuera el juego para 4 jugadores, salvo que cada uno de los jugadores selecciona dos lentes de color. Si uno de tus colores queda eliminado, continúa jugando con el otro color.

Para cambiar las bombillas

Cambia las bombillas como se explica más adelante. Si necesitas más bombillas de 2,5 voltios T3 1/4 con base en forma de cuña, te enviaremos los repuestos con gusto. Envía \$3.00 para un juego de 4 bombillas, lo que cubre el costo de las bombillas, los gastos de envío y manipulación.

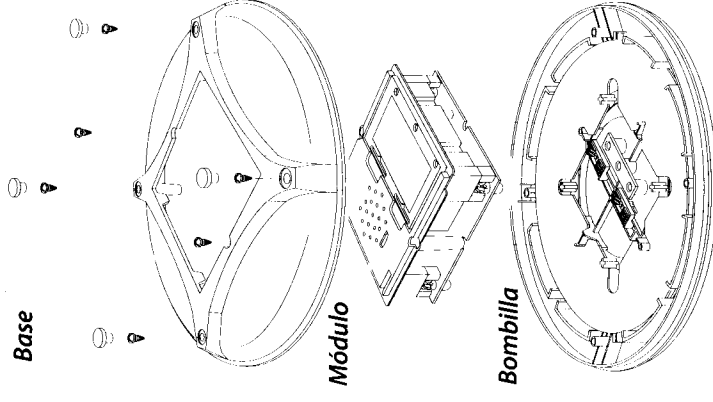
Escríbenos a:

Milton Bradley Company
Attn: Consumer Sales
443 Shaker Road
East Longmeadow, MA 01028, EE.UU.

1. Coloca el juego boca abajo sobre una superficie suave con la información sobre las pilas mirando hacia ti como se muestra en la figura 5. Retira las cuatro patas de goma y, con un destornillador de cabeza Phillips, los seis tornillos.

2. Levanta la base del juego. Entonces, recordando cuál es la bombilla que hay que

FIGURA 5



cambiar, cuidadosamente retira el módulo y colócalo boca arriba.

3. Con cuidado extrae la bombilla vieja y coloca en su lugar una nueva.
4. Coloca el módulo sobre el lado derecho de nuevo. Con la información sobre las pilas mirando hacia ti, coloca con cuidado el módulo alineando las dos muescas y colocando en los orificios los dos postes. Entonces coloca la base, los seis tornillos y las cuatro patas de goma en su lugar, como se muestra en la figura 5.

DECLARACIÓN DE FCC

Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de frecuencia radial. De no utilizarse de acuerdo con las instrucciones puede provocar una interferencia perjudicial a la recepción televisiva y radial. Ha sido probado y se ha determinado que cumple con los parámetros de un dispositivo digital Clase B, conforme a la Sección 15 de las regulaciones FCC. Estos parámetros han sido diseñados para brindar una protección razonable contra interferencia perjudicial en una instalación residencial. Sin embargo, no hay garantía alguna de que no pueda producirse interferencia en una instalación en particular. Si este juego ocasiona una interferencia perjudicial a la recepción televisiva o radial, que pueda determinarse desconectando y conectando el equipo, recomendamos al usuario que intente solucionar la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Reorientación o reubicación de la antena receptora.
- Aumento de la separación entre el equipo y el receptor.
- Conexión del equipo a una toma o circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Consulte al distribuidor o a un técnico de radio y televisión con experiencia para que le ayude.

Advertencia: Los cambios o modificaciones a esta unidad que no hayan sido expresamente aprobados por la parte responsable de dar su consentimiento, pueden dejar sin efecto la autoridad del usuario para operar el equipo.