

Joc de memorie – Brainbolt (EI-8435)

Include

- Jocul BrainBolt™
- Instrucțiuni

Configurație joc



Buton pentru 1 singur jucător



Repetare



Buton pentru 2 jucători



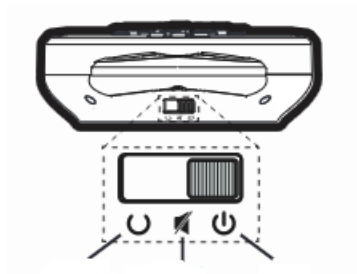
Modul de joc avansat



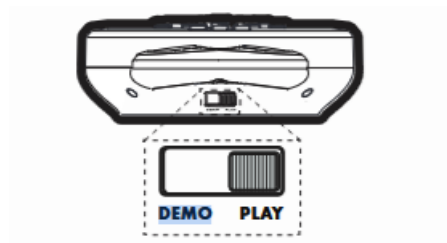
Joc cronometrat



Buton cel mai mare scor



Oprit Fără sunet Pornit



Joc demo Joc obisnuit

Obiectivul jocului

Jucătorii încearcă să completeze tabla identificând și apăsând fiecare nouă piesă care luminează din serie! Dacă apasă o piesă greșită, luminile se sting. Dacă jucătorii reușesc să identifice fiecare piesă nouă din secvență, câștigă.

Pregătirea pentru joc

Glisează butonul de la DEMO la PLAY. Tabla va ilumina de trei ori, însoțită de sunet. Modul implicit este 1 singur Jucător: Mod Standard. Jucătorii trebuie mai întâi să selecteze modul de joc pe care doresc să îl joace.

1 Singur Jucător: Joc Standard

Apasă butonul pentru 1 jucător. Toate piesele vor lumina de trei ori, urmate de trei bipuri. O piesă va rămâne luminată și acum ești gata de joc.

Apasă această primă piesă luminată pentru a o identifica și a progresa în secvența de joc . După ce ai apăsă, toate piesele luminoase vor clipi din nou, de această dată rămânând două piese luminoase (prima piesă luminată și una nouă). Trebuie să apeși această a doua piesă luminată pentru a o identifica ca fiind cea nouă din secvență și tot așa. Continuă până când toate piesele luminoase sunt aprinse și jocul este câștigat.

PIERDEREA JOCULUI

Dacă un jucător apasă o piesă greșită din secvență, se va auzi un sunet de eroare și toate piesele vor clipi. Tabla va indica piesa corectă pe care jucătorul trebuia să o apese printr-o lumină intermitentă. Jocul se termină, iar scorul va fi afișat timp de 5 secunde.

CÂȘTIGAREA JOCULUI

Dacă jucătorii finalizează corect întreaga secvență, câștigă. Un sunet de victorie, însoțit de un model de lumini care se aprind pe toată tabla va fi afișat.

SCORUL

O piesă se aprinde (începând din colțul din stânga jos) pentru fiecare buton luminos apăsă și identificat corect. Pentru scoruri mai mari de 21, scorul este indicat printr-un flash al tuturor luminilor, iar apoi tabla afișează restul, începând din colțul din stânga jos.

1 Singur Jucător: Joc Avansat

Jocul continuă într-un mod similar cu Jocul Standard pentru 1 Singur Jucător, dar când mai rămân doar patru piese luminoase în secvență, modelul de joc se schimbă.

Acum, la fiecare tură, o piesă luminoasă se va stinge și o piesă luminoasă nouă se va aprinde. Jucătorul trebuie să identifice piesa luminoasă nouă în același mod. Jocul continuă nelimitat până când jucătorul face o greșeală. Dacă un jucător apasă o piesă luminoasă greșită, se va auzi un sunet de eroare, iar apoi jocul va dezvălui piesa corectă pe care jucătorul trebuia să o apese. Scorul total va fi afișat după aceea.

Jocul cronometrat

Modul de joc cronometrat este indicat de piesele de pe marginea tablei care se aprind în sensul acelor de ceasornic, începând de la poziția 12. În acest mod, jucătorul (doar la varianta pentru 1 singur jucător) are un timp limitat de 45 de secunde pentru a finaliza întreaga tablă. Jucătorului i se va da un semnal de avertizare de 10 secunde. Când timpul expira, se va auzi un sunet de alarmă. După aceea, scorul va fi afișat.

2 Jucători: Joc Standard

Modul pentru Doi Jucători este indicat prin luminatul alternativ a jumătăților tablei. O margine va lumina pentru a indica care jucător începe primul. În acest mod, jucătorul advers va primi un punct atunci când oponentul face o greșeală și încheie un joc.

Un nou joc va începe automat după 5 secunde, în timp ce scorul fiecărui jucător este afișat. O piesă luminoasă de-a lungul fiecărei laturi a tablei jucătorului va fi aprinsă pentru fiecare punct câștigat de fiecare jucător. Primul jucător care ajunge la 5 puncte (5 lumini pe partea sa de tablă) este câștigătorul. Un sunet de victorie va răsună și luminile vor clipi pentru a indica jucătorul câștigător.

2 Jucători: Joc Avansat

Jocul și scorul sunt identice cu cele dintr-un joc standard pentru 2 jucători, dar secvența de lumini sunt aceleași ca în modul avansat pentru 1 singur jucător.

Repetare

Modul Repetare le permite jucătorilor să repete aceeași secvență jucată anterior, doar în modul pentru 1 singur jucător.

Cel mai mare scor

Butonul afișează cel mai mare scor obținut în timpul jocului. Scorul maxim este resetat de fiecare dată când închizi și deschizi jocul.

Instalarea bateriilor

1. Deschide compartimentul bateriilor prin slăbirea cu grijă a șurubului cu o șurubelniță.

2. Instalează trei baterii noi AAA urmând ilustrația din interiorul compartimentului bateriilor.

- Nu utiliza baterii reîncărcabile.
- Nu reîncărca baterii care nu sunt reîncărcabile.
- Nu amesteca baterii vechi cu cele noi.
- Nu amesteca tipuri diferite de baterii: alcaline, standard (zinc-carbon) sau reîncărcabile (nichel-cadmiu).
- Folosește doar baterii de același tip sau echivalente cu cele recomandate.
- Inserează bateriile cu polaritatea corectă.
- Scoate bateriile epuizate din unitate.
- Nu scurtcircuita bornele de alimentare.
- Pentru a preveni coroziunea și eventualele daune produsului, recomandăm să scoți bateriile din unitate dacă nu va fi folosită timp de mai mult de două săptămâni.

3. Închide ușa compartimentului și strânge șurubul.