

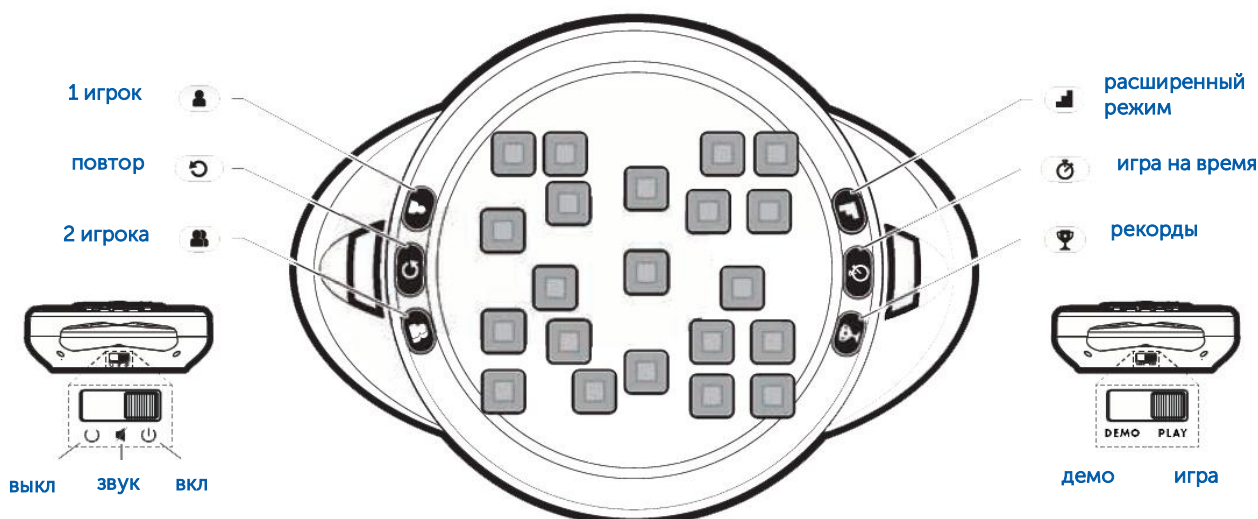
## **EI-8435 Развивающая игрушка "Поймай лишний" (электронная для развития памяти)**

С игрушкой «Поймай лишний» ребенок с удовольствием будет развивать память, запоминая последовательность включающихся лампочек. Игра портативная, поэтому вы всегда можете взять ее с собой и играть в любом месте.

В наборе

- электронная игра на батарейках

### **Как играть**



Цель игры - игроки запоминают последовательности и, нажимая на плитки, воспроизводят их. Если игрок нажмет не ту плитку, свет погаснет. Если игроки правильно воспроизведут последовательности, они выигрывают.

### **Перед началом игры**

Сдвиньте переключатель питания с демо-версии на игру. Плитки загорятся три раза, при этом будут сопровождаться звуком. Режим по умолчанию – 1 игрок: Стандартный режим.

Игроки должны сначала выбрать режим игры, в который они хотят играть.

## **1 игрок: Стандартный режим**

Нажмите кнопку 1 игрок. Все плитки будут мигать три раза, а затем последует 3 звуковых сигнала. Одна плитка останется гореть, и теперь вы готовы играть.

Нажмите на эту первую включенную плитку, чтобы распознать ее и завершить последовательность. После нажатия все световые плитки снова вспыхнут, на этот раз оставив две плитки (первую зажженную плитку и новую). Вы должны нажать на эту вторую включенную плитку, чтобы распознать ее как новую в последовательности и так далее. Продолжайте до тех пор, пока не загорятся все световые плитки. Если вы воспроизведете все последовательности верно, вы выиграете.

### **Проигрыш**

Если игрок нажимает неправильную световую плитку в последовательности, воспроизводится звук ошибки, и все плитки мигают.

На панели загорится правильная плитка, которую игрок должен был нажать с мигающей лампочкой. Игра заканчивается, в течение 5 секунд будет отображаться счет.

### **Выигрыш**

Если игроки правильно завершают всю последовательность, они выигрывают. На экране появится победная фанфара, сопровождаемая мигающим световым рисунком по всей панели.

### **Счет**

Одна световая плитка подсвечивается (начиная с нижнего левого угла) для каждой правильной световой кнопки, нажатой и идентифицированной.

Если вы наберете больше 21 балла, то загорятся все огни, а затем на панели отображается остаток, начиная с нижнего левого угла.

## **1 игрок: расширенный режим**

Игра продолжается так же, как и в стандартном режиме 1 игрока, но, когда в последовательности остаются только четыре световые плитки, схема игры меняется.

Теперь на каждом новом ходу одна световая плитка будет выключаться, а одна новая световая плитка будет включаться. Игрок должен распознать новую световую плитку таким же образом. Игра продолжается бесконечно, пока игрок не совершит ошибку. Если игрок нажмет неправильную световую плитку, раздастся звук ошибки, а затем игра покажет правильный свет, который игрок должен был нажать. Общий балл будет отображаться после.

## **Игра на время**

Временной режим обозначается светящимися плитками вокруг края по часовой стрелке от положения 12 часов. В этом режиме игрок (только 1 игрок) имеет ограничение по времени в 45 секунд, чтобы завершить всю последовательность. Игроку дается 10-секундный предупреждающий звук. Когда время истекло, прозвучит сигнал тревоги. Затем отображается счет.

## **2 игрока: стандартный режим**

Режим двух игроков обозначается чередующимися мигающими половинками панели. Один край будет мигать, чтобы указать, какой игрок ходит первым. В этом режиме игроку дается одно очко, когда противник совершает ошибку и заканчивает игру.

Затем новая игра автоматически начинается после 5-секундной задержки, при этом отображается счет каждого игрока. Одна световая кнопка вдоль каждой стороны панели игрока загорается за каждое набранное игроком очко. Первый игрок, набравший 5 очков (5 огней на его стороне панели), становится победителем. Прозвучит выигрышная мелодия и вспыхнут огни, указывающие на победившего игрока.

## 2 игрока: расширенный режим

Игра и подсчет очков идентичны стандартной игре для 2 игроков, но последовательность огней такая же, как и в расширенном режиме для 1 игрока.

## Режим повтора

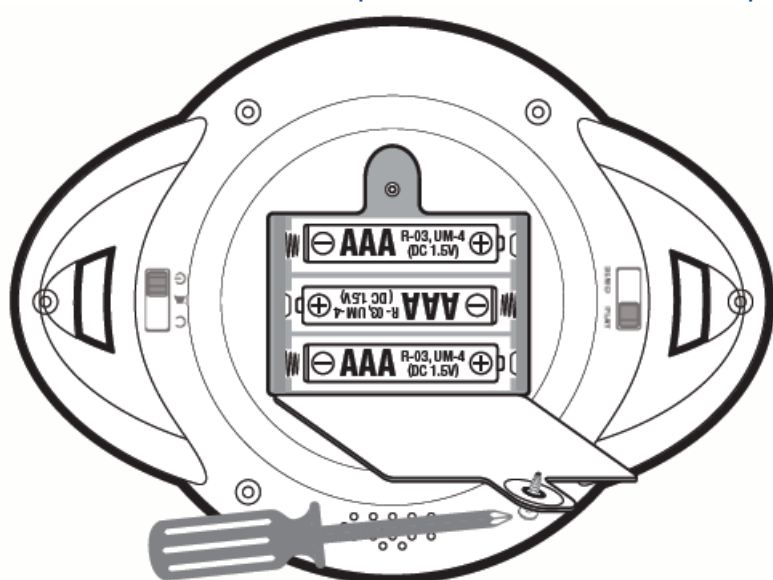
Режим повтора позволяет игрокам повторять ту же последовательность, что и ранее, только в режиме 1 игрока.

## Рекорд

Кнопка Рекорд отображает самый высокий заработанный балл во время игры. Рекорд сбрасывается каждый раз, когда вы выключаете и включаете игру.

## Установка батареек

1. Откройте дверцу батарейного отсека, осторожно ослабив винт отверткой.
2. Установите в батарейный отсек три новые батарейки типа AAA (входят в набор), как показано на рисунке.



- Не используйте перезаряжаемые батарейки.
- Не заряжайте неперезаряжаемые батарейки.
- Не смешивайте старые и новые батарейки.

- Не смешивайте различные типы батарей: щелочные, стандартные (углеродно-цинковые) или перезаряжаемые (никель-кадмиевые).
  - Используйте только батарейки того же или эквивалентного типа, как рекомендуется.
  - Вставьте батарейки с правильной полярностью.
  - Извлеките из устройства разряженные батарейки.
  - Не допускайте короткого замыкания клемм питания.
  - Во избежание коррозии и возможного повреждения изделия рекомендуется вынуть батарейки из устройства, если оно не будет использоваться более двух недель.
3. Закройте дверцу отсека и затяните винт.



### **Служба Заботы о Клиентах**

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: [help@LRinfo.ru](mailto:help@LRinfo.ru)

Наш сайт: [LRinfo.ru](http://LRinfo.ru)