

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



### Pour 4 joueurs :

1. Appuyez sur .
2. Appuyez sur la touche rose pour sélectionner SIMON DIT ELIMINATION.
3. Appuyez sur  et choisissez un niveau de difficulté.
4. Chaque joueur choisit une touche de couleur différente.
5. Appuyez sur . SIMON émettra un signal. Si c'est la touche de votre couleur, répétez le signal.
6. SIMON répétera le premier signal et en ajoutera un autre. Répétez ces deux signaux, dans le bon ordre, mais souvenez-vous, vous ne devez appuyer que sur la touche de votre couleur.
7. Si vous ne parvenez pas à appuyer sur la touche de votre couleur dans la bonne séquence, ou si vous mettez plus de 3 secondes, SIMON émettra un bourdonnement. La touche de votre couleur est éliminée du jeu et vous ne pouvez plus jouer.
8. SIMON commencera automatiquement une nouvelle séquence par les couleurs restantes. Ceux qui restent en jeu continuent de jouer.
9. Le dernier joueur en jeu gagne la partie ! SIMON émettra un bourdonnement à l'attention du dernier joueur éliminé et il saluera le vainqueur.
10. Si vous battez SIMON, vous serez salué par six courts signaux émis avec la dernière touche de couleur sur laquelle vous avez appuyé. Si vous battez SIMON au niveau de difficulté 4, vous serez félicité avec la mélodie spéciale de SIMON !

### Pour 3 joueurs :

- Suivez les étapes 1 à 3 ci-dessus.
- Appuyez sur  SIMON émettra un signal. Ne le répétez pas. Cette couleur a été éliminée du jeu.
- Suivez les étapes 4 à 10 (voir ci-dessus), en utilisant les 3 touches de couleurs encore en jeu.

### Pour 2 joueurs :

- Jouez de la même façon que pour 4 joueurs, mais choisissez 2 touches de couleurs.
- Si l'une de vos touches de couleurs est éliminée, continuez de jouer avec la touche de couleur restante.

### EN CAS DE PROBLEME

S'il y a un problème, ou si SIMON ne répond pas correctement, appuyez sur  pour réactiver le jeu. Si le problème persiste, enlevez puis réinsérez les piles et appuyez sur  pour recommencer à jouer.



[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)

© 2005 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 / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in  
Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965  
Berikon. Tel. 056 648 70 99.

- JEUX -  
LES BONS VOYAGES

**MB**  
JEUX

060549000101



**Testez votre mémoire !**

**Contenu : Jeu électronique Simon.**

Insertion des piles : Après avoir inséré les piles, testez-les en appuyant sur  et SIMON allumera 3 lumières. Si ce n'est pas le cas, il se peut que les piles soient faibles ou mal insérées.

### IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes.

Les piles doivent être mises en place par un adulte.

### PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. 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).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.
8. Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.

### LES BOUTONS

-  Appuyez sur ce bouton pour changer de jeu pendant la partie – assurez-vous de ne pas appuyer dessus par accident pendant une partie car le jeu s'arrêtera et les séquences en mémoire seront effacées. SIMON s'éteindra tout seul au bout de 3 minutes. Pour le remettre en marche, appuyez sur le bouton .
-  Appuyez pour rejouer le même jeu.
-  Appuyez pour revoir la dernière séquence jouée.
- ☆ Appuyez pour revoir la plus longue séquence de ce jeu et ce niveau de difficulté. La plus longue séquence est effacée lorsque vous sélectionnez un nouveau jeu ou lorsque SIMON est éteint. Pour éteindre le son, appuyez sur  et ☆ en même temps. Appuyez de nouveau sur ces 2 boutons pour rallumer le son.
-  Appuyez pour choisir le niveau de difficulté. La longueur des séquences dépend du niveau de difficulté.
  - Touche jaune – niveau de difficulté 1, 8 signaux
  - Touche verte – niveau de difficulté 2, 14 signaux
  - Touche rose – niveau de difficulté 3, 20 signaux
  - Touche bleue – niveau de difficulté 4, 31 signaux

### DEROULEMENT DU JEU

#### 1. SIMON DIT

But du jeu : Répéter une séquence de signaux de plus en plus longue.



#### Pour 1 joueur :

1. Appuyez sur .
2. Appuyez sur la touche jaune pour choisir SIMON DIT.
3. Appuyez sur  et choisissez un niveau de difficulté.
4. Appuyez sur . SIMON émettra un signal. Répétez ce signal.
5. SIMON répétera le premier signal et en ajoutera un. Répétez ces deux signaux, dans le bon ordre.
6. SIMON continuera d'ajouter un signal. Continuez de jouer aussi longtemps que vous le pouvez – plus le jeu avance, plus SIMON accélère.
7. Si vous n'arrivez pas à répéter une séquence dans l'ordre, ou si vous prenez plus de 3 secondes, SIMON émettra un bourdonnement. Désolé, vous avez perdu la partie !
8. Répétez le plus de signaux possible et SIMON vous saluera en émettant six courts signaux avec la dernière touche sur laquelle vous avez appuyé. Si vous répétez les 31 signaux du niveau de difficulté 4, SIMON vous félicitera avec une mélodie spéciale !

#### Pour 2 joueurs ou plus :

- Le plus jeune commence la partie.
- Jouez comme ci-dessus mais en répétant chacun votre tour les signaux de SIMON.
- Les joueurs peuvent s'allier contre SIMON ou se confronter les uns les autres.

### 2. LE JOUEUR AJOUTE

But du jeu : Créer une séquence de signaux de plus en plus longue.

#### Pour 1 joueur :

1. Appuyez sur .
2. Appuyez sur la touche verte pour sélectionner LE JOUEUR AJOUTE.
3. Appuyez sur  et choisissez un niveau de difficulté.
4. Appuyez sur . SIMON émettra un signal.
5. Répétez ce signal et ajoutez-en un autre de votre choix.
6. Répétez les deux premiers signaux, dans le bon ordre, et ajoutez-en un autre de votre choix. Continuez de jouer aussi longtemps que vous le pouvez.
7. Si vous ne parvenez pas à répéter une séquence correctement, ou si vous mettez plus de 3 secondes, SIMON émettra un bourdonnement. Désolé, vous avez perdu la partie !
8. Répétez le maximum de signaux et SIMON vous saluera en émettant six courts signaux avec la dernière touche sur laquelle vous avez appuyé. Si vous répétez les 31 signaux du niveau de difficulté 4, SIMON vous félicitera avec une mélodie spéciale !

#### Pour 2 joueurs ou plus :

- Le plus jeune commence la partie.
- Jouez comme indiqué ci-dessus mais chacun votre tour en répétant les signaux des joueurs précédents et en ajoutant un signal de votre choix.
- Si SIMON émet un bourdonnement, vous êtes éliminé. Appuyez sur  pour commencer une nouvelle séquence avec les joueurs restants.
- Le dernier en jeu gagne la partie !

### 3. SIMON DIT ELIMINATION

But du jeu : Montrez-vous plus malin que vos adversaires en répétant la séquence la plus longue.

# SIMON

## Règle du jeu

### CONTENU

1 unité de jeu

Simon se compose de 4 grosses touches (différenciables tactilement) et d'une série d'interrupteurs et de boutons en son centre.

Placez Simon face à vous de telle sorte que les interrupteurs soient disposés de façon horizontale face à vous, l'interrupteur tout seul vers le bas.

L'interrupteur en haut à gauche est le Sélecteur de jeu avec lequel vous pouvez choisir entre les trois jeux.

L'interrupteur en haut à droite est le Niveau de difficulté:

Niveau 1 : 8 séquences

Niveau 2 : 14 séquences

Niveau 3 : 20 séquences

Niveau 4 : 31 séquences

Ensuite vient une rangée de 3 petits boutons.

Celui de gauche (Précédent) : appuyez pour répéter la dernière séquence du jeu.

Celui du milieu (Début).

Celui de droite : appuyez ici pour répéter la séquence la plus longue depuis que le jeu est allumé.

L'interrupteur seul en-dessous de cette rangée indique la

marche ou l'arrêt. S'il est sur la position de gauche, Simon est à l'arrêt. S'il est sur la position de droite, Simon est allumé.

Lorsque Simon est ainsi placé face à vous, les couleurs de touches sont disposées comme suit :

en haut à gauche : ROUGE;

en haut à droite : BLEU;

en bas à gauche : VERT;

en bas à droite : JAUNE.

Attention : appuyez bien sur le milieu de la touche.

## LE JEU

### JEU 1 : DIALOGUE AVEC SIMON

Pour un joueur ou plus

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

#### Jeu pour un joueur

Mettez les deux interrupteurs (Sélecteur de jeu et niveau de difficulté à) sur les positions 1.

Appuyez sur le bouton début, Simon vous donnera le premier signal. Répétez ce signal en appuyant sur la touche de la même couleur.

Simon va répéter le premier signal et va en ajouter un autre. Répétez ces signaux en appuyant sur les touches dans le bon ordre.

Simon va répéter les précédents signaux et en rajouter un à chaque fois. Continuez à jouer jusqu'à ce que vous ne puissiez plus répéter les signaux de Simon. Simon ira automatiquement plus vite à partir du cinquième, du

neuvième et du treizième signal.

Si vous faites une erreur ou si vous mettez plus de 5 secondes à répéter un signal, Simon va vous répondre par un son « RAZZ ». Cela signifie que vous avez perdu et que la séquence se termine.

Si vous avez réussi à répéter totalement la séquence du niveau de difficulté que vous aviez choisi, Simon vous applaudira en faisant entendre six signaux courts.

### Jeu pour deux joueurs ou plus

Les joueurs peuvent se mettre en équipe contre Simon, ou au contraire rivaliser les uns contre les autres.

Décidez qui commence le jeu.

Jouez de la façon indiquée ci-dessus, mais cette fois, les joueurs répètent les signaux de Simon chacun leur tour.

## **JEU 2 : SUR LE SIGNAL DE SIMON**

Pour un joueur ou plus

But du jeu : créer une séquence de plus en plus longue.

Simon ne donnera que le premier signal, ensuite vous devez créer et répéter votre propre séquence ! La seule chose que Simon émettra à partir de ce moment-là sera un « RAZZ » ou un signe de victoire.

### Jeu pour un joueur

Mettez l'interrupteur pour la sélection de jeu sur la position 2 et choisissez le niveau de difficulté (de 1 à 4).

Appuyez sur le bouton début. Simon ne donnera que le premier signal.

Répétez le signal de Simon et ajoutez-en un aussitôt. Simon n'émet plus de signaux.

Répétez les deux premiers signaux et ajoutez-en un autre. Continuez à jouer en répétant toujours la séquence

précédente et en ajoutant toujours un nouveau signal. Essayez d'atteindre la plus longue séquence qui est de 31 signaux. Si vous y parvenez, Simon vous applaudira !

Si vous faites une erreur ou si vous mettez plus de 5 secondes pour reproduire un signal, alors Simon vous répondra par un son « Razz ». Cela signifie que la partie est terminée.

Appuyez sur le bouton « précédent » et comptez le nombre de signaux alors que Simon rejoue la dernière séquence, c'est-à-dire la plus longue. C'est votre score. Rejouez pour améliorer votre score ou pour atteindre le nombre magique de 31 !

### Jeu pour deux joueurs ou plus

Suivez les étapes 1 et 2 indiquées ci-dessus.

Le joueur 1 répète le premier signal et en ajoute 1.

Le joueur 2 répète les deux premiers signaux et en ajoute un autre.

Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur répétant les signaux de la séquence précédente et ajoutant un autre signal.

N'importe quel joueur qui commet une erreur ou met plus de cinq secondes à jouer entend un signal « RAZZ » et est éliminé. Appuyez sur le bouton « début » pour commencer une nouvelle séquence avec les joueurs restants.

Le dernier joueur gagne la partie.

## **JEU 3 : LE CHOIX DE VOTRE COULEUR**

De 2 à 4 joueurs

But du jeu : Répéter correctement la séquence la plus longue.

### Jeu pour quatre joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et n'appuiera que sur la

touche de cette couleur durant la partie.

Choisissez la position 3 de l'interrupteur de sélection de jeu. Appuyez sur le bouton « début ». Simon vous donnera le premier signal.

Le joueur qui a choisi cette couleur répète ce signal.

Le jeu continue comme décrit dans le jeu 1, à l'exception que chaque joueur ne répète que le son correspondant à sa couleur et ce, dans le bon ordre.

Si vous appuyez sur votre couleur alors que ce n'était pas à vous, ou si vous mettez plus de cinq secondes à jouer, vous entendrez un son « RAZZ » et votre couleur sera éliminée du jeu.

Simon commencera automatiquement une nouvelle partie avec les couleurs restantes. Le dernier joueur de la partie est le gagnant ! Simon applaudira le vainqueur en émettant six tonalités courtes dans la couleur du vainqueur. La séquence la plus longue possible est de 31 signaux.

### Jeu pour trois joueurs

Suivez l'étape 1 ci-dessus.

Appuyez sur le bouton « début ». Quand Simon fait entendre le premier signal, ne le répétez pas ! Cette couleur va être éliminée.

Maintenant, chaque joueur choisit une couleur parmi les trois restantes.

Après un son « RAZZ », Simon vous donnera le signal du départ que le joueur de cette couleur répétera. Le jeu continue ensuite comme une partie à quatre joueurs.

### Jeu pour deux joueurs

Jouez comme décrit dans le jeu pour quatre personnes, mais chaque joueur choisit deux couleurs. Si une de vos couleurs est éliminée, continuez à jouer avec votre couleur restante.