



SIGNOS 2.0.





SIGNOS 2.0.

AVISO IMPORTANTE

Antes de usar el juego electrónico SIGNOS 2.0, lea las instrucciones cuidadosamente.

SIGNOS 2.0 ha sido totalmente controlado antes de su embalaje.

Sin embargo, puede requerir algunos ajustes menores como consecuencia de malos tratos y vibraciones.

Ante cualquier problema, controle su SIGNOS 2.0 de acuerdo con las siguientes indicaciones.

- 1 Si las luces y/o sonidos no funcionan, asegúrese de que:
 - a) Las pilas estén correctamente colocadas.
 - b) Las pilas no se han agotado.
 - c) Las pilas hacen el debido contacto.
- 2 Si las luces y/o los sonidos resultan inestables o confusamente perceptibles, es posible que las pilas necesiten reemplazo.
- 3 Si las luces y/o sonidos son débiles, es posible que se necesiten pilas nuevas.

Asegúrese que sus pilas están en perfectas condiciones; aún las nuevas pueden tener fallas. Use únicamente pilas alcalinas: son más durables y rendidoras.



Juegos para jugar y seguir jugando.

SIGNOS 2.0 es producido por Erekaese S.A.
Industria Argentina.

SIGNOS 2.0.

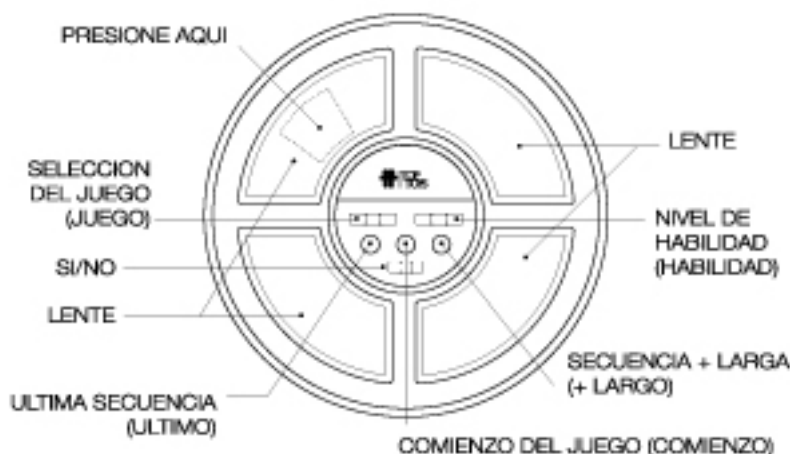
Para jugar de una a cuatro personas

¡Piense rápido! Siga las inteligentes luces y los sonidos de SIGNOS 2.0. Responda al desafío de SIGNOS 2.0: repita las señales cada vez más complejas que emite.

SIGNOS 2.0 tiene 3 juegos diferentes y 5 maneras de jugarlos; además, usted puede elegir el nivel de dificultad que prefiera.

En cualquier caso, disfrutará del reto y se divertirá durante horas con SIGNOS 2.0.

Figura 1



DESCRIPCION GENERAL:

SIGNOS 2.0 es un juego controlado por computadora, compuesto por una unidad con cuatro lentes de colores y un panel de control.

La figura 1 identifica las diferentes partes de la unidad, cuyas funciones se explican a continuación.

SI/NO. Enciende o apaga la unidad.

INTERRUPTOR DE SELECCION DEL JUEGO (JUEGO). Permite seleccionar la variante de juego que se desea 1, 2 ó 3.

INTERRUPTOR DE NIVEL DE HABILIDAD (HABILIDAD).

Permite elegir cuatro niveles distintos de dificultad: el 1º, que programa un juego de 8 secuencias; el 2º, con 14 secuencias; el 3º, con 20 secuencias; el 4º, con 30 secuencias.

BOTON DE COMIENZO DEL JUEGO (COMIENZO). Da comienzo al juego.

BOTON DE LA SECUENCIA + LARGA (+ LARGO). Si oprime este botón al término del juego, SIGNOS 2.0 repetirá la secuencia más larga que se jugó desde el comienzo. **Una vez apagada la unidad, esta secuencia se borrará.**

BOTON DE LA ULTIMA SECUENCIA (ULTIMO). Si oprime este botón al final de un determinado juego, SIGNOS 2.0 repetirá la última secuencia de ese juego en particular.

LENTES. Cada una de estas cuatro lentes se enciende y emite un sonido diferente cuando SIGNOS 2.0 las activa o cuando los jugadores las oprimen. **No golpee las lentes: presiónelas firmemente en el área indicada en la figura 1.**

PREPARACION DEL JUEGO

SIGNOS 2.0 funciona con 2 pilas chicas AA (no incluidas).

Conviene usar pilas alcalinas, más durables y rendidoras.

1.- Cuidadosamente, coloque la

unidad boca abajo, sobre un paño suave para proteger los lentes.

Verá un compartimiento para las pilas.

Figura 2



2.- Introduzca suavemente el borde de una moneda en la ranura del compartimiento para sacar la tapa, como se indica en la figura 2.

3.- Ubique las pilas en el compartimiento correspondiente, según el dibujo que aparece en la base y vuelva a taparlo.

ADVERTENCIA

Apague la unidad cuando no la use. Si la deja encendida, SIGNOS 2.0 le avisará con un sonido, a intervalos de aproximadamente un minuto.

COMO JUGAR

JUEGO 1: SIGNOS 2.0 MANDA (para uno o más jugadores)

Objetivo: repetir correctamente la secuencia de señales, cada vez más larga, que SIGNOS 2.0 emite.

A) Para un solo jugador

- 1.- Ponga el interruptor SI / NO en SI.
- 2.- Ponga el interruptor de SELECCION DEL JUEGO en el número 1.
- 3.- Ponga el interruptor de NIVEL DE HABILIDAD en el número 1, 2, 3 ó 4, según el grado de dificultad que desee.
- 4.- Oprima el botón de COMIENZO y SIGNOS 2.0 le dará la primera señal.
- 5.- Repita esa señal presionando la lente de la que procedió.
- 6.- SIGNOS 2.0 duplicará la primera señal y agregará una nueva.
- 7.- Repita esas señales, presionando las lentes de las que procedieron.
- 8.- SIGNOS 2.0 repetirá sus señales anteriores y agregará siempre una más.
- 9.- Siga el juego de la misma manera, repitiendo las órdenes de SIGNOS 2.0.
- 10.- Observe que después de la quinta, la novena y la decimotercera señal, SIGNOS 2.0 acelera su ritmo.
- 11.- Si usted se equivoca o demora más de 5 segundos en repetir una secuencia SIGNOS 2.0 se lo señala con un PRRR... Usted pierde y la secuencia que estaba siguiendo termina.

Cuando se gana

Si logra repetir todas las secuencias de cualquiera de los niveles de habilidad 1, 2, 3 ó 4, SIGNOS 2.0 lo felicitará con seis cortas señales desde la última lente que usted oprimió.

B) Para dos o más jugadores

Pueden formar equipos para jugar contra SIGNOS 2.0, o competir entre sí.

- 1.- Se decide quien comienza.
- 2.- Se juega según las instrucciones ya conocidas, pero los jugadores se turnan para repetir las señales de SIGNOS 2.0.

JUEGO 2: EL JUGADOR AGREGA (para 1 ó más jugadores)

En este juego usted programa tanto las señales como el orden en que quiere jugar. Las únicas respuestas de SIGNOS 2.0 serán: la primera señal, el terrible PRRR... cuando se equivoque, o la felicitación si usted ganó.

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

A) Para un solo jugador.

- 1.- Ponga el interruptor SI / NO en SI.
- 2.- Ponga el interruptor de SELECCION DE JUEGO en el número 2.
- 3.- Ponga el interruptor de NIVEL DE HABILIDAD en el número 4.
- 4.- Oprima el botón de COMIENZO y SIGNOS 2.0 le dará la primera señal.
Recuerde que SIGNOS 2.0 no repetirá ninguna de sus próximas señales.
- 5.- Repita la primera señal y agregue una.
- 6.- Repita las señales anteriores y agregue una más.
- 7.- Siga el juego de la misma manera, repitiendo las señales anteriores y agregando una más a cada repetición.
- 8.- Si usted se equivoca o demora más de 5 segundos en repetir la secuencia, SIGNOS 2.0 se lo señalará con su PRRR... Usted pierde, y su secuencia termina.
- 9.- Oprima el botón de ULTIMO y SIGNOS 2.0 repetirá la última secuencia de su juego. El número de señales emitidas en esa secuencia será su puntaje.

10.- Oprima otra vez el botón de COMIENZO para iniciar una nueva secuencia, y juegue como lo hizo anteriormente hasta que se equivoque o demore más de 5 segundos en la repetición. Pero ahora en lugar de oprimir el botón de ULTIMO, oprima el de + LARGO, y cuente el número de señales emitidas en ella para conocer su puntaje. **Si apaga la unidad, la secuencia más larga que jugó se borra.**

11.- Trate de ganar a SIGNOS 2.0 jugando una secuencia de 30 señales. Si lo logra, SIGNOS 2.0 lo felicitará.

B) Para dos o más jugadores

1.- Siga los cuatro primeros pasos ya indicados.

2.- El jugador 1 repite la primera señal emitida por SIGNOS 2.0, y agrega una.

3.- El jugador 2 repite las señales anteriores, y agrega una más.

4.- El jugador 3 repite las señales anteriores, y agrega una nueva.

El juego continuará de la misma manera, respetando el turno de cada jugador.

5.- Cuando un jugador se equivoca, o demora más de 5 segundos en repetir la secuencia, SIGNOS 2.0 lo elimina con su PRRR.... Oprima entonces el botón de COMIENZO para iniciar una nueva secuencia con los jugadores que aún quedan.

Cuándo se gana

El jugador que no cometió errores cuando todos los demás han sido eliminados es el ganador.

JUEGO 3: ELIJA SU COLOR (para 2, 3 ó 4 jugadores)

Objetivo: Repetir la secuencia más larga de señales.

A) Para cuatro jugadores

1.- Ponga el interruptor SI / NO en SI.

2.- Ponga el interruptor de SELECCION DE JUEGO en el número 3.

3.- Ponga el interruptor de NIVEL DE HABILIDAD en el número 4.

4.- Cada jugador elige un color, y solo juega con la lente correspondiente.

5.- Oprima el botón de COMIENZO y SIGNOS 2.0 le dará la primera señal.

6.- El jugador cuya lente se ha encendido repite esa señal.

7.- Los participantes continúan jugando como se indica en el JUEGO 1, con una diferencia: cada jugador debe oprimir sólo la lente que ha elegido y, con ella, seguir correctamente la secuencia, en el orden en que SIGNOS 2.0 la emita.

- 8.- Cuando un jugador oprime su lente fuera de la secuencia correcta, o demora más de 5 segundos en seguirla, SIGNOS 2.0 lo elimina con su PRRR...
- 9.- Automáticamente, SIGNOS 2.0 comienza un nuevo juego con las lentes restantes.

Cuándo se gana

El jugador que no cometió errores cuando todos los demás han sido eliminados, es el ganador, y SIGNOS 2.0 lo felicitará con seis cortas señales desde su lente. Recuerde que si logra seguir correctamente una secuencia de 30 señales, SIGNOS 2.0 se dará por vencido y lo felicitará.

B) Para tres jugadores

- 1.- Siga los tres primeros pasos ya indicados.
- 2.- Oprima el botón de COMIENZO y **espere**: cuando SIGNOS 2.0 le dé la primera señal no la repita; de esta manera, la lente correspondiente quedará eliminada y un nuevo juego comenzará con las restantes.
- 3.- Rápidamente, cada jugador elegirá una de las tres lentes restantes y la usará durante todo el juego.
- 4.- SIGNOS 2.0 dará otra vez la primera señal, y el jugador cuya lente se encienda la repetirá.
- 5.- Los participantes continuarán jugando como se indicó en el juego anterior.

C) Para dos jugadores

Hay una sola diferencia entre este juego y el de cuatro jugadores: cada jugador interviene con dos lentes, y si una de ellas es eliminada, sigue con la restante.