

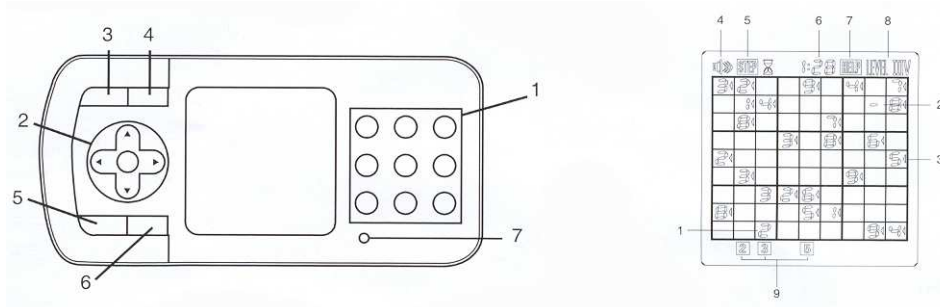
SudokuV2 GAME

SudokuV2 GAME ist ein beliebtes Zahlenpuzzle. Es geht bei SUDOKU darum, Ziffern in die Felder eines 9x9 Felder großen Spielfelds einzutragen. Das Spielfeld ist zusätzlich in 3x3 Felder große Unterquadrate aufgeteilt. In einigen Feldern sind am Anfang des Spiels schon Ziffern eingetragen ("vorgegeben"). Die restlichen Felder müssen so ausgefüllt werden, dass jede Ziffer nur einmal pro Zeile, nur einmal pro Spalte und nur einmal in einem Unterquadrat erscheint. SUDOKU ist ein unterhaltsames Spiel, mit dem man das Gedächtnis und die Denkausdauer trainieren kann. SudokuV2 GAME verfügt über eine umfassende Datenbank, in der SUDOKU-Lösungen gespeichert sind.

Das Spiel hat 4 Schwierigkeitsstufen und jede Stufe umfasst 100 000 Lösungen.

Zudem ermöglicht es der **"SET BOARD"-Modus** ein in einer Zeitschrift, im Internet oder an anderer Stelle veröffentlichtes SUDOKU-Problem mit Hilfe der Tastatur in das Gerät einzugeben und zu lösen.

Tasten



1	Zifferntastatur (1-9)	Eintragen von Ziffern im Spielfeld
2	4 Pfeiltasten	Verschieben des Cursors im Spielfeld Durchsuchen der Menüs und Einstellmöglichkeiten
3	ESC/ERASE	Löschen im Spielfeld eingetragener Ziffern Rückkehr zu vorangehendem Menü oder Verlassen des Menüs
4	ON/OFF	Ein-Ausschalter von SudokuV2 GAME
5	ENTER/START	Bestätigung eines in den Menüs gewählten Werts oder des ausgefüllten Spielfelds
6	MODE	Zugang zu verschiedenen Betriebsarten und Funktionsmenüs
7	RESET	Initialisierung von SudokuV2 GAME auf die Werkseinstellungen

Display (Spielfeld)

1	Ziffern
2	Cursor für Anwählen
3	Anzeige "vorgegebener" Ziffern
4	Ton-Anzeige
5	Spielzug-Anzeige (Step)
6	Abgelaufene Zeit
7	Hilfe-Anzeige (HELP)
8	Anzeige der Schwierigkeitsstufe
9	Anzeige möglicher Ziffern

Spiele mit SudokuV2 GAME

1. Das Gerät durch Drücken der Taste ON/OFF einschalten.
2. Auf MODE drücken, mit den Pfeiltasten im Menü die Option NEW GAME wählen und durch Drücken von ENTER/START bestätigen.
3. Mit den Pfeiltasten das Schwierigkeitsniveau wählen, L1 (Anfänger), L2 (mäßig), L3 (fortgeschritten) oder L4 (Könner), und durch Drücken von ENTER/START bestätigen.
4. Den Cursor mittels der Pfeiltasten auf dem Spielfeld verschieben und zum Eintragen der Ziffern in den Feldern jeweils die entsprechende Zifferntaste drücken. Falsch eingetragene Ziffern können durch Drücken von ESC/ERASE gelöscht werden.
5. Ist das Spielfeld ausgefüllt, so kann das Spiel durch Drücken von ENTER/START beendet werden. Wurde alles richtig ausgefüllt, so spielt das Gerät eine Melodie.
6. Beim Abschalten des SudokuV2 GAME wird der augenblickliche Spielstand gespeichert. Beim Wiedereinschalten des Geräts kann dann entschieden werden, ob das alte Spiel weitergeführt oder ein neues begonnen werden soll.
7. Jederzeit kann das begonnene Spiel aufgegeben und ein neues Spiel gestartet werden. Während des Spiels kann durch Drücken von MODE zur Menüwahl geschaltet werden. Nach Wahl von NEW GAME und des Schwierigkeitsniveaus wird zufallsbedingt ein neues Spiel vorgeschlagen.

"SET BOARD"-Modus

Zusätzlich zu den im Gerät gespeicherten Problemen können auch in Zeitschriften, im Internet oder anderswo veröffentlichte Probleme in das Gerät eingegeben und gelöst werden.

1. Einmal die Taste MODE drücken, um zur Menüwahl zu schalten.
2. Mit den Pfeiltasten "SET BOARD" wählen und zur Bestätigung ENTER/START drücken.
3. Nach Anwählen der Felder mit den Pfeiltasten jeweils die "vorgegebenen" Ziffern eintragen.
4. Nach Eingabe aller "vorgegebenen" Ziffern die Taste ENTER drücken. Die vorgegebenen Ziffern werden als solche gekennzeichnet. Das Spiel kann beginnen.

Menü für Sonderfunktionen

Das Spiel SudokuV2 GAME verfügt über 9 Sonderfunktionen. Das diese Funktionen verwaltende Menü kann durch zweimaliges Drücken der Taste MODE während des Spiels zur Anzeige gebracht werden. Die Untermenüs können mit den Pfeiltasten oder durch Drücken der zugehörigen Zifferntaste aufgerufen werden. Zur Bestätigung der getroffenen Wahl ist die Taste ENTER/START zu drücken.

Funktionen SAVE und LOAD (SICHERN und RÜCKRUFEN)

Der aktuelle Spielstand kann jederzeit in einem der 8 Speicher gesichert werden. Es ist später dann jederzeit möglich, ihn zurückzurufen und weiterzuspielen. Der Speicherinhalt wird auch bei Abschalten des SudokuV2 GAME oder bei Beginn eines anderen Spiels bewahrt. Im Menü der Sonderfunktionen 1 SAVE wählen, worauf SAVE angezeigt wird. Die Speicherstelle wählen, an der das Spiel abgelegt werden soll. Ist dort bereits ein Spiel abgelegt, so wird dieses durch den neuen Spielstand ersetzt. Zum Rückrufen eines Spiels 2 LOAD im Menü der Funktionen wählen, worauf LOAD zur Anzeige kommt. Das rückzurufende Spiel wählen.

Funktion HINT (VORSCHLÄGE)

Die Funktion HINT kann bei der Lösung des Spiels helfen, indem sie die auf der jeweiligen Zeile oder Spalte oder im jeweiligen Unterquadrat eingetragenen falschen Ziffern anzeigt. Die Funktion HINT muss vor Spielbeginn aktiviert oder deaktiviert werden, da sie erst nach Beenden des

aktuellen Spiels oder Laden eines anderen Spiels geändert werden kann. Im Menü der Sonderfunktionen HINT und dann zur Aktivierung dieser Funktion ON wählen. Es kommt HINT zur Anzeige. Steht in diesem Fall die gleiche Ziffer zweimal in Linie, Spalte oder Unterquadrat, so blinkt diese Ziffer und es kann in den verbleibenden Feldern keine neue Ziffer eingetragen werden, ohne zuvor die fehlerhafte Ziffer zu korrigieren oder zu löschen.

Funktion COUNTER (ZÄHLER)

SudokuV2 GAME kann die zur Lösung des Spiels benötigte Zeit oder Anzahl von Spielzügen zählen. Im Menü der Sonderfunktionen 4 COUNTER und dann zur Aktivierung der Stoppuhr TIME ON wählen. Auf dem Display kommt oben die abgelaufene Spielzeit zur Anzeige. Zur Inbetriebnahme des Spielzug-Zählers STEP ON wählen. Zur Abschaltung der Stoppuhr OFF wählen.

Funktion SOUND (TON)

Im Menü der Sonderfunktionen 5 SOUND wählen und durch ON/OFF den TON aktivieren oder deaktivieren. Bei Wahl von ON ist das Ton-Symbol auf dem Display angezeigt.

Funktion SOLUTION (LÖSUNG)

Mittels der Funktion SOLUTION kann die Lösung des aktuellen Spiels angezeigt und dieses verlassen werden. Im Menü der Sonderfunktionen 6 SOLUTION und dann zur Durchführung dieser Funktion YES wählen.

Funktion CURSOR (ZEIGER)

Zur schnelleren Eingabe von Ziffern kann der Cursor so eingestellt werden, dass er beim Verschieben auf dem Spielfeld "vorgegebene" Ziffern überspringt. Zur Aktivierung dieser Funktion im Menü der Sonderfunktionen zunächst CURSOR und dann CURSOR 2 wählen. Zur Rückkehr zum Normalbetrieb auf CURSOR 1 umschalten.

Funktion CLUE (HINWEIS)

Die Funktion CLUE hilft bei der Lösung des Spiels indem sie Ziffern vorschlägt, die in einem Feld eingefügt werden können. Sie verfährt durch Ausschließen bereit in Zeile, Spalte oder Unterquadrat der entsprechenden Stelle eingetragener Ziffern. Im Menü der Sonderfunktionen CLUE und dann zur Aktivierung ON wählen. Nach Wahl eines beliebigen Felds werden die möglichen Ziffern unter dem Spielfeld angezeigt.

Funktion CONTRAST (KONTRAST)

Der Kontrast des Bildschirms kann durch Wahl der Option CONTRAST im Menü der Funktionen und anschließende Wahl einer Kontraststufe eingestellt werden. L1 ist die hellste und L4 die dunkelste Stufe.

Durch Drücken von RESET kann SudokuV2 GAME auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt werden.

EINSETZEN DER BATTERIEN:

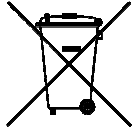
Den Deckel des Batteriefachs durch vorsichtiges Anheben öffnen und die leeren Batterien entnehmen. 2 neue 1,5-V-Batterien der Größe AA unter Beachtung der Polungsangaben (+) (-) im Innern des Batteriefachs einlegen.

BEWAHREN SIE DIESE ANLEITUNG ZUR SPÄTEREN EINSICHTNAHME BITTE AUF.

ACHTUNG: Das ausgediente Gerät nicht zum Haushaltsmüll geben.

Ein von den Behörden eingerichtetes selektives Sammelsystem ist zur Aufnahme solcher Produkte vorgesehen. Erkundigen Sie sich bei Ihrer Gemeindeverwaltung über den Standort entsprechender Sammelstellen.

Nicht selektiv behandelte Elektronikprodukte können auf Grund der in ihnen enthaltenen Schadstoffe für die Umwelt und die menschliche Gesundheit schädlich sein.



■ Dieses Gerät ist mit dem Symbol zur selektiven Behandlung von Elektro- und Elektronikausstattungen gekennzeichnet. Es zeigt eine durchgestrichene Mülltonne auf Rädern.

Vermarktung durch EUROTOPS VERSAND GMBH D-40764 LANGENFELD

Importiert von
Imported by

PRODIS

Interdit aux enfants de moins de 36 mois.
Not suitable for children under 36 months.
Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Proibição às crianças com menos de 36 meses.
Prohibición a los niños menores de 36 meses.
Verbod aan de kinderen van minder dan 36 maanden.
Förbjudet till barnen av mindre en 36 månaden.

Informationen bitte aufbewahren
Information to be kept



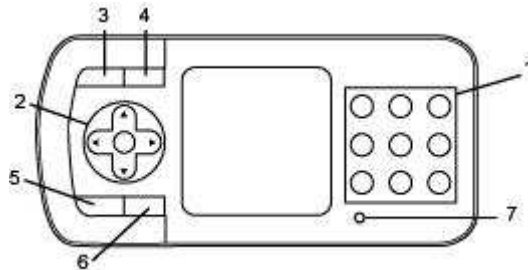
SudokuV2 GAME

SudokuV2 GAME features the popular logic-based placement puzzle – SUDOKU. The objective of SUDOKU is to enter a number from 1 through 9 in each cell of a 9×9 grid made up of 3×3 subgrids (called "regions"), starting with various numbers given in some cells (the "givens"). Each row, column and region must contain only one instance of each number, and each puzzle has only one unique solution. SUDOKU brings fun to you and trains your logical thinking and patience.

SudokuV2 GAME has a large built-in database of SUDOKU puzzles. There are 4 difficulty levels, and each level has 100,000 puzzle.

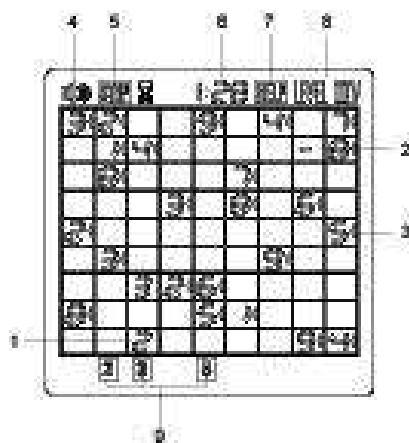
Bonus challenging mode you can also use "set board" to store and solve any 9 x 9 SUDOKU puzzles seen in magazines, newspaper, web or elsewhere, by entering them into the device.

Keys:



1	Number pad (1-9):	* Enter numbers on the puzzle
2	4 way navigation keys (↑, ↓, ←, →):	* Move the cursor on the puzzle * Navigate through menus and settings
3	ESC/ERASE key:	* Remove entered numbers on the puzzle * Return to the previous menu level or exit the menu
4	ON/OFF key:	* Switch SudokuV2 GAME on and off
5	ENTER/START key:	* Make selection in the menus * Submit the completed puzzle
6	MODE key:	* Access the mode-selection and function menus
7	RESET:	* Reset SudokuV2 GAME to original factory settings

Display:



1. Numbers
2. Selection cursor
3. "Givens" indicator (◀)
4. Sound indicator
5. STEP indicator
6. Elapsed time
7. HELP indicator
8. Level indicator
9. Possible number indicators

Play SudokuV2 GAME:

1. Switch on SudokuV2 GAME by pressing the ON/OFF key.
2. Press MODE once and select 'NEW GAME' in the mode menu by using the 4-way navigation keys and confirm by pressing ENTER/START key.
3. Select difficulty: L1 (novice), L2 (intermediate), L3 (advanced), L4 (master), by using the 4-way navigation keys and confirm by pressing ENTER/START key.
4. Use the 4-way navigation keys to move the selection cursor on the puzzle, and press the number keys to enter numbers onto it. Use the ESC/ERASE key to erase an entered number for correction
5. After completing the puzzle, press ENTER/START key to the answer. A melody will be played if you solve it correctly.
6. The current puzzle progress will be automatically saved when SudokuV2 GAME is switched off. You can choose to continue the last puzzle or not when you turn it on again.
7. You can always leave the current puzzle and start a new one. During the game, press MODE once to access the mode-selection menu. Select 'NEW GAME' and then choose the puzzle difficulty, and a new puzzle will be randomly selected.

SET BOARD MODE

Apart from the built-in puzzle stored in the device, you can also solve any 9x9 Sudoku puzzles seen in magazines, newspaper, web or elsewhere, by entering them into the device.

1. Press MODE once to enter the mode selection menu.
2. Select "SET BOARD" by using the 4-way navigation keys and confirm by pressing ENTER/START key.
3. Input the givens using the 4-way navigation keys and number keys.
4. Press "ENTER" after finishing entering all the givens, and the "Givens" indicators (◀) are shown next to the given numbers. You can start solving the puzzle.

Special functions menu:

SudokuV2 GAME features 9 special functions. You can access the menu of these functions by pressing the MODE button *twice* during the game. Use the navigation keys or press the corresponding number to access the submenus. Confirm your selection by pressing ENTER/START key.

** SAVE and LOAD functions:*

You can store the current game progress into any of the 8 memory slots, so that you can retrieve and continue the game at any time. The contents in the memories are kept even when SudokuV2 GAME is switched off or when you are playing another puzzle.

Select '1.SAVE' in the function menu. SAVE indicator is shown. Choose the slot you want to save the game in. If the slot has a previously saved game, it will be overwritten with the new one.

Select '2.LOAD' in the function menu. LOAD indicator is shown. Choose the game you would like to retrieve.

** HINT function:*

HINT function can assist you to solve the puzzle by showing the invalid numbers you have entered, which is already present in the corresponding row, column or region. You need to turn on/off the HINT function before the game start, and it cannot be changed until the puzzle is solved or a new game is started. Select 'HINT' in the function menu and choose ON to enable the HINT function. HINT indicator is shown. When there is duplication of the numbers in the row, column or region, the corresponding numbers blink, and you cannot enter number in the remaining cells unless you delete or change the invalid number.

** COUNTER function:*

SudokuV2 GAME can count the time you spend or count the step you use on solving the puzzle. Select '4.COUNTER' in the function menu and choose time "TINE" ON to enable the timer. The elapsed time is

shown on the top choose "STEP" counter ON to enable the step you use. Choose OFF to disable the timer.

** SOUND function:*

Select '5. SOUND' in the function menu and choose ON/OFF to turn on/off the sound. The sound indicator is shown when it is ON.

** SOLUTION function:*

You can check the solution of the current puzzle and leave the game by using the SOLUTION function. Select '6.SOLUTION' in the function menu and select YES to access the function.

** CURSOR function:*

To speed up the input process, you can make the cursor to skip the 'given' numbers when you move the cursor with the navigation keys. To activate this function, select 'CURSOR' in the function menu and choose 'CURSOR 2' . To make the cursor move without skipping, choose 'CURSOR 1'.

** CLUE function:*

CLUE function can assist you to solve the puzzle by providing possible numbers that can enter the cell. It works by ruling out the numbers present in the row, column and region. Select 'CLUE' in the function menu and choose ON. Select any cells and the possible numbers are shown at the bottom of the puzzle.

** CONTRAST function:*

You can adjust the contrast of the screen by selecting 'CONTRAST' in the function menu and choose the desire contrast level. L1 is the brightest and L4 is the darkest.

Press RESET button to reset SudokuV2 GAME to the original factory settings.

IMPORTANT BATTERY INFORMATION

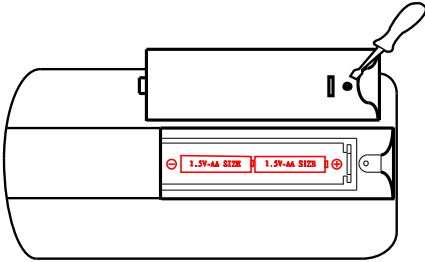
- Requires two (2) AA batteries not included.
- Battery installation and removal should be performed by an adult.
- Use only batteries recommended in this instruction manual.
- Be careful to install the batteries with the correct polarity as indicated.
- Do not use old and new batteries.
- Remove all batteries when replacing.
- Do not use alkaline, standard, rechargeable or different types of batteries.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Non rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision (if removable).
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Remove exhausted batteries.
- CAUTION: Do not dispose of battery in fire. Battery may explode or leak.
- Under the environment with electrostatic discharge, the sample may malfunction and memory of score loss. It requires user to reset the sample.

Power required: 2 AA batteries

REMARKS: Changing batteries may lose memory

BATTERY INSTALLATION:

Lift open the battery cover and remove old or worn batteries.
Install 2 new "AA" size 1.5V batteries in the proper (+) (-)
positions as indicated inside the battery compartment.



PLEASE RETAIN THESE DETAILS FOR FUTURE REFERENCE.

WARNING: You should not dispose of this device with your household waste.

A selective collection system for this type of product is implemented by your local authorities. Please contact your local authorities to find out how and where collection takes place.

These restrictions apply because electrical and electronic devices contain dangerous substances that have harmful effects on the environment or on human health and must be recycled.



■ This symbol indicates that electrical and electronic devices are collected selectively. The symbol shows a waste container crossed out with an X symbol.

Marketed by EUROTUPS VERSAND GMBH D-40764 LANGENFELD

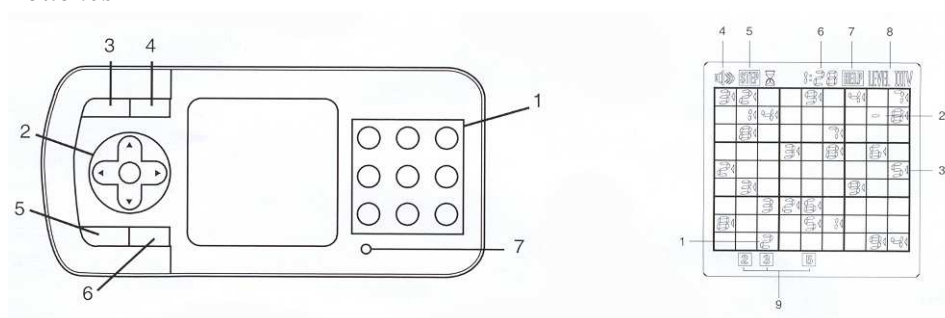
SudokuV2 GAME

Le **SudokuV2 GAME** est un jeu de logique populaire. L'objectif du SUDOKU est de placer un chiffre compris entre un et neuf dans chacune des cases d'une grille de 9 cases sur 9, divisée elle-même en sous-grilles de 3x3 cases (appelées « régions »), en s'aidant de quelques chiffres de départ (appelés « donnés ») déjà placés dans certaines cases. Chaque ligne, colonne ou région ne doit contenir qu'une seule occurrence de chaque chiffre et chaque grille n'a qu'une seule solution possible. SUDOKU est un jeu divertissant qui vous permet d'entraîner vos capacités de réflexion et votre patience. Le SudokuV2 GAME est doté d'une grande base de données où sont mémorisées les grilles de SUDOKU.

Il y a 4 niveaux de difficulté et chaque niveau comprend 100 000 grilles.

En prime, le **mode challenging** permet de mémoriser et de résoudre n'importe quelle grille de SUDOKU publiée dans une revue, un journal, sur Internet ou autre support, en la mémorisant dans l'appareil à l'aide du clavier.

Touches



1	Clavier numérique (1-9)	Insertion des chiffres dans la grille
2	4 Touches directionnelles	Déplacement du curseur dans la grille Navigation dans les menus et les réglages
3	ESC/ERASE	Effacement des chiffres insérés dans la grille Retour au menu précédent ou sortie du menu
4	Touche ON/OFF	Interrupteur marche/arrêt du SudokuV2 GAME
5	Touche ENTER/START	Sélection dans les menus Grille terminée proposée
6	Touche MODE	Accès aux différents modes et aux menus de fonctions
7	RESET	Réinitialisation du SudokuV2 GAME aux valeurs d'usine

Ecran

1	Chiffres
2	Curseur de sélection
3	Indicateur de chiffres « donnés »
4	Indicateur de son
5	Indicateur de coups (Step)
6	Temps écoulé
7	Indicateur d'aide (HELP)
8	Indicateur de niveau
9	Indicateur de chiffres possibles

Comment jouer avec votre SudokuV2 GAME

8. Mettre l'appareil en marche en appuyant sur la touche ON/OFF.
9. Appuyer sur la touche MODE, sélectionnez NEW GAME dans le menu à l'aide des touches de navigation (flèches) et confirmez en appuyant sur la touche ENTER/START.
10. Sélectionnez le niveau de difficulté : L1 (débutant), L2 (moyen), L3 (avancé), L4 (champion), en utilisant les 4 touches de navigation et confirmez en appuyant sur la touche ENTER/START.
11. Utilisez les quatre touches de navigation pour déplacer le curseur sur la grille et appuyez sur les touches numériques pour insérer les chiffres dans la grille. Effacer les chiffres non corrects à l'aide de la touche ESC/ERASE.
12. Lorsque la grille est terminée, appuyer sur la touche ENTER/START pour la valider. Si la grille a été correctement résolue, l'appareil émet une mélodie.
13. La situation courante de la grille est automatiquement enregistrée lorsque le SudokuV2 GAME est éteint. Vous pourrez choisir de continuer ou non la dernière grille lorsque vous remettrez l'appareil en marche.
14. Il est possible de quitter la grille en cours et de recommencer une nouvelle grille à tout moment. Pendant le jeu, appuyez sur la touche MODE pour accéder au mode de sélection des menus. Sélectionnez NEW GAME et choisissez le niveau de difficulté, une nouvelle grille est proposée de manière aléatoire.

MODE « SET BOARD »

Outre les grilles stockées dans la mémoire de l'appareil, il est également possible de résoudre des grilles publiées dans des revues, des journaux, sur Internet ou ailleurs, en les mémorisant dans l'appareil.

5. Appuyez une fois sur la touche MODE pour accéder au mode sélection de menu.
6. Sélectionnez « SET BOARD » à l'aide des touches de navigation et confirmez en appuyant sur ENTER/START.
7. Saisissez les chiffres « donnés » à l'aide des touches de navigation et du clavier numérique.
8. Lorsque tous les chiffres « donnés » ont été insérés, appuyez sur ENTER. Les indicateurs des « donnés » sont affichés à côté des chiffres donnés. Vous pouvez alors commencer à résoudre la grille.

Menu fonctions spéciales

Le SudokuV2 GAME est doté de 9 fonctions spéciales. Pour accéder au menu de ces fonctions appuyez deux fois sur la touche MODE pendant le jeu. Utilisez les touches de navigation ou appuyez sur la touche numérique correspondante pour accéder aux sous-menus. Confirmez votre sélection en appuyant sur la touche ENTER/START.

Fonctions LOAD et SAVE (CHARGEMENT et ENREGISTREMENT)

Vous pouvez enregistrer la grille courante dans n'importe lequel des 8 emplacements mémoire pour pouvoir la rappeler et la continuer à tout moment. Le contenu de la mémoire est conservé même lorsque le SudokuV2 GAME est éteint ou lorsque vous jouez avec une autre grille. Sélectionnez 1 SAVE dans le menu des fonctions. L'indicateur SAVE est affiché. Choisissez l'emplacement dans lequel enregistrer la grille. Si cet emplacement contient déjà une grille, celle-ci sera remplacée par la nouvelle. Sélectionnez 2 LOAD dans le menu des fonctions. L'indicateur LOAD s'affiche. Choisissez la grille que vous souhaitez rappeler.

Fonction HINT (SUGGESTIONS)

La fonction HINT peut vous aider à résoudre la grille en montrant les mauvais chiffres que vous avez insérés dans la ligne, la colonne ou la région correspondante. Activez ou désactivez la fonction HINT avant de commencer la grille car celle-ci ne peut pas être modifiée tant que la grille en cours n'est pas terminée ou qu'une nouvelle grille n'est pas chargée. Sélectionnez HINT dans le menu des fonctions et choisissez ON pour activer la fonction HINT. L'indicateur HINT s'affiche. En cas de répétition d'un chiffre dans la même ligne, colonne ou région, le chiffre concerné clignote et il est impossible d'insérer un nouveau chiffre dans les cases restantes tant que ce chiffre erroné n'est pas corrigé ou effacé.

Fonction COUNTER (COMPTEUR)

Le SudokuV2 GAME peut décompter le temps écoulé ou le nombre de coups jusqu'à la résolution de la grille. Sélectionnez 4 COUNTER dans le menu des fonctions et choisissez TIME ON pour activer le chronomètre. Le temps écoulé est affiché en haut de l'écran. Choisissez STEP ON pour activer le compteur de coups. Sélectionnez OFF pour désactiver le chronomètre.

Fonction SOUND (SON)

Sélectionnez 5 SOUND dans le menu des fonctions et choisissez ON/OFF pour activer ou désactiver le SON. L'indicateur de son s'affiche lorsque le son est sur ON.

Fonction SOLUTION

Vous pouvez afficher la solution de la grille courante et quitter le jeu à l'aide de la fonction SOLUTION. Sélectionnez 6 SOLUTION dans le menu des fonctions, puis YES pour accéder à la fonction.

Fonction CURSOR (CURSEUR)

Afin d'accélérer le processus de saisie des chiffres il est possible de paramétrer le curseur de sorte que celui-ci « saute » les chiffres donnés pendant la navigation. Pour activer cette fonction, sélectionnez CURSOR dans le menu des fonctions et choisissez CURSOR 2. Pour revenir au mode normal, sélectionnez CURSOR 1.

Fonction CLUE (indice)

La fonction CLUE vous aide à résoudre la grille en proposant les chiffres pouvant être insérés dans la case. Elle procède par élimination des chiffres déjà insérés dans la ligne, la colonne ou la région concernée. Sélectionnez CLUE dans le menu des fonctions et choisissez ON. Sélectionnez n'importe quelle case et les chiffres possibles sont affichés en bas de la grille.

Fonction CONTRAST

Vous pouvez régler le contraste de l'écran en sélectionnant CONTRAST dans le menu des fonctions et en choisissant un niveau de contraste. L1 est le niveau le plus brillant et L4 le plus sombre.

Appuyez sur la touche RESET pour réinitialiser le SudokuV2 GAME aux valeurs d'usine.

INSTALLATION DES PILES :

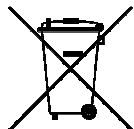
Ouvrir le couvercle du boîtier à piles en le soulevant légèrement et retirer les piles usées. Installer 2 piles AA de 1,5 V neuves en respectant le sens des polarités (+) (-) indiqués à l'intérieur du compartiment des piles.

CONSERVEZ CES INFORMATIONS POUR DE FUTURES CONSULTATIONS.

ATTENTION : Vous ne devez pas vous débarrasser de cet appareil avec vos déchets ménagers.

Un système de collecte sélective pour ce type de produit est mis en place par les communes, vous devez vous renseigner auprès de votre mairie afin d'en connaître les emplacements.

En effet, les produits électriques et électroniques contiennent des substances dangereuses qui ont des effets néfastes sur l'environnement ou la santé humaine et doivent être recyclés.



■ Ce symbole indique que les équipements électriques et électroniques font l'objet d'une collecte sélective, il représente une poubelle sur roues barrée d'une croix.

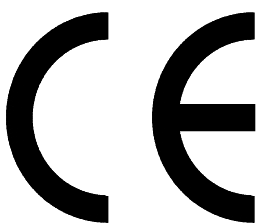
Importé par
Imported by

PRODIS

Interdit aux enfants de moins de 36 mois.
Forbidden to the children of less than 36 months.
Verbot an den Kindern unter 36 Monaten.
Proibição às crianças com menos de 36 meses.
Prohibición a los niños menores de 36 meses.
Verbod aan de kinderen van minder dan 36 maanden.
Förbjudet till barnen av mindre än 36 månaden.

Informations à conserver
Informations to be kept

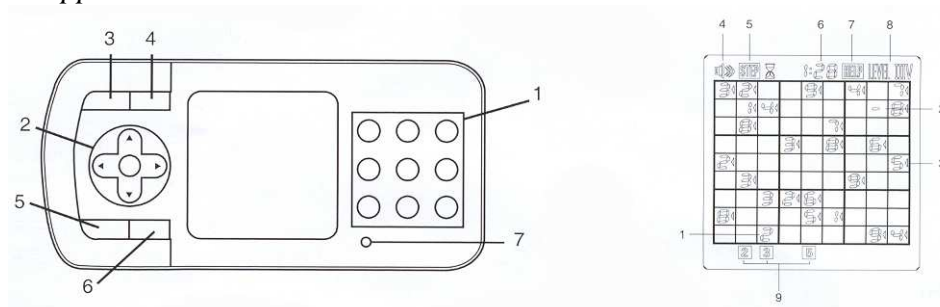
Commercialisé par EUROTOPS VERSAND GMBH D-40764 LANGENFELD



Spel SudokuV2

SudokuV2 GAME is een populair puzzelspel. Het is het doel van SUDOKU om een cijfer tussen 1 en 9 in alle hokjes van een rooster dat bestaat uit 9 bij 9 hokjes te plaatsen, en dat is onderverdeeld in een sub-rooster van 3 x 3 hokjes (die 'regio's' worden genoemd), waarbij je wordt geholpen door enkele cijfers die al in de hokjes zijn ingevuld ('gegeven' cijfers). Iedere lijn, kolom of regio mag slechts één keer hetzelfde cijfer bevatten en ieder rooster heeft slechts één juiste oplossing. SUDOKU is een leuk spel die je intellectuele capaciteiten en je geduld traint. SudokuV2 GAME heeft een database waarin de roosters van SUDOKU zijn opgeslagen. Het spel heeft 4 moeilijkheidsniveaus en ieder niveau bevat 100.000 roosters. De spelmodus '**SET BOARD**' maakt het mogelijk om elk rooster van SUDOKU dat in een tijdschrift, krant of op Internet of elders is gepubliceerd op te slaan en op te lossen, door het met het toetsenbord in het apparaat op te slaan.

Knoppen



1	Toetsenbord (1-9)	Plaatsen van cijfers op het rooster
2	4 Richtingstoetsen	Verplaatsen van de cursor over het rooster Navigatie in de menu's en de instelling
3	Toets ESC/ERASE	Wissen van geplaatste cijfers op het rooster Terug naar het vorige menu of het menu verlaten
4	Toets ON/OFF	aan-/uit-knop van SudokuV2 GAME
5	Toets ENTER/START	Keuze in de menu's Ingevuld rooster voorstellen
6	Toets MODE	Toegang tot de verschillende spelmoden en tot de functiemenu's
7	RESET	Restten van SudokuV2 GAME naar de fabriekswaarden

Scherm

1	Cijfers
2	Keuzecursor
3	Indicator van 'gegeven' cijfers
4	Geluidsindicator
5	Indicator van 'beurten'
6	Verstreken tijd
7	Indicator helpfunctie (HELP)
8	Indicator niveau
9	Indicator van mogelijke cijfers

Hoe je SudokuV2 GAME kunt spelen

15. Start het apparaat door op de toets ON/OFF (aan/uit) te drukken.
16. Druk op de toets MODE en kies met de richtingstoetsen (pijlen) NEW GAME (nieuw spel) in het menu en bevestig je keuze met de toets ENTER/START.
17. Kies het moeilijkheidsniveau met de 4 richtingstoetsen: L1 (beginner), L2 (gemiddeld), L3 (gevorderd), L4 (kampioen) en bevestig je keuze met de toets ENTER/START.
18. Met de 4 richtingstoetsen verplaats je de cursor in het rooster en druk je op de cijfertoetsen om de cijfers in het rooster te plaatsen. Wis de onjuiste cijfers met de toets ESC/ERASE (annuleren /wissen).
19. Als het rooster is ingevuld, druk je op de toets ENTER/START om het te bevestigen. Als het rooster goed opgelost, zal het apparaat een melodie spelen.
20. De situatie op het rooster wordt automatisch opgeslagen als SudokuV2 GAME wordt uitgezet. Je kunt er voor kiezen om wel of niet in het laatste rooster verder te spelen als je het apparaat aanzet.
21. Het is altijd mogelijk om het rooster dat je nu speelt te verlaten om aan een nieuw rooster te beginnen. Tijdens het spel druk je op de toets MODE om naar het scherm met de keuze van de menu's te gaan. Kies NEW GAME (nieuw spel) en kies het moeilijkheidsniveau, er wordt willekeurig een nieuw rooster voorgesteld.

SPELMODE 'SET BOARD'

Naast de roosters die in het geheugen van het apparaat zijn opgeslagen, is het tevens mogelijk om roosters op te lossen die in tijdschriften, kranten op Internet of elders zijn gepubliceerd, door deze op te slaan.

9. Druk op de toets MODE om naar het scherm met de keuze van de menu's te gaan.
10. Kies 'SET BOARD' (toetsenbord instellen) met de richtingstoetsen en bevestig je keuze met de toets ENTER/START.
11. Voer de 'gegeven' cijfers in met de richtingstoetsen en het toetsenbord.
12. Als alle 'gegeven' cijfers in zijn ingevoerd druk je op ENTER. De indicatoren van de 'gegeven' cijfers worden naast alle gegeven cijfers weergegeven. Je kunt nu beginnen de puzzel op te lossen.

Menu speciale functies

Het spel SudokuV2 GAME bestaat uit 9 speciale functies. Om naar het menu met deze functies te gaan druk je twee keer op de toets MODE terwijl je speelt. Met de richtingstoetsen of met de cijfertoetsen kun je naar de ondermenu's gaan. Bevestig je keuze door op de toets ENTER/START te drukken.

Functies LOAD (laden) en SAVE (opslaan)

Je kunt het rooster waarin je speelt opslaan in één van de 8 geheugenopeningen om er op ieder moment in verder te spelen. De inhoud van het geheugen wordt ook bewaard als je SudokuV2 GAME uitschakelt of als je aan een ander rooster begint. Kies 1 SAVE (opslaan) in het functiemenu. De indicator SAVE (opslaan) wordt weergegeven. Kies de plaats waarin je het rooster wilt opslaan. Als deze plaats al een rooster bevat, moet deze worden vervangen door het nieuwe rooster. Kies 2 LOAD (laden) in het functiemenu. De indicator LOAD (laden) wordt weergegeven. Kies het rooster dat je wilt laden.

Functie HINT (tip)

De functie HINT (tip) kan je helpen om een rooster op te lossen doordat het de verkeerde cijfers aanwijst die je in de lijn, de kolom of de regio hebt ingevuld. Activeer of deactiveer de functie

HINT (tip) voordat je het rooster begint want deze keuze kan niet worden veranderd zolang het begonnen rooster niet is voltooid of een nieuw rooster niet is geladen. Kies HINT (tip) in het functiemenu en kies ON (aan) om de functie HINT (tip) te activeren. De indicator HINT (tip) wordt weergegeven. In geval van een herhaling van een cijfer binnen dezelfde lijn, kolom of regio zal het betreffende cijfer gaan knipperen en wordt het onmogelijk om een nieuw cijfer in de overige hokjes te plaatsen zolang het betreffende cijfers niet is gecorrigeerd of gewist.

Functie COUNTER (teller)

SudokuV2 GAME kan de verstreken tijd of het aantal zetten tot aan het oplossen van het rooster weergeven. Kies 4 COUNTER (teller) in het functiemenu en kies TIME ON (tijd aan) om de weergave van de tijd te activeren. De verstreken tijd wordt boven in het scherm weergegeven. Kies STEP ON (zetten aan) om het tellen van de zetten te activeren. Kies OFF (uit) om de weergave van de tijd te deactiveren.

Functie SOUND (geluid)

Kies 5 SOUND (geluid) in het functiemenu en kies ON/OFF (aan/uit) om het geluid te activeren of te deactiveren. De geluidsindicator wordt weergegeven als het geluid op ON (aan) staat.

Functie SOLUTION (oplossing)

Je kunt de oplossing van het rooster weergeven en het spel verlaten met de functie SOLUTION (oplossing). Kies 6 SOLUTION (oplossing) in het functiemenu en kies YES (ja) om de functie te starten.

Functie CURSOR

Om het invoeren van de cijfers te versnellen is het mogelijk om de cursor in te stellen zodat deze tijdens de navigatie over de 'gegeven' cijfers springt. Om deze functie te activeren kies je CURSOR in het functiemenu en daar kies je CURSOR 2. Om terug te gaan naar de gewone modus, kies je CURSOR 1.

Functie CLUE (indicatie)

De functie CLUE (indicatie) helpt je een rooster op te lossen door cijfers voor te stellen die in een hokje kunnen worden geplaatst. Het werkt door de cijfers die al op een lijn, kolom of regio zijn ingevuld te elimineren. Kies CLUE (indicatie) in het functiemenu. Kies vervolgens een hokje waarna de mogelijke cijfers onder in worden weergegeven.

Functie CONTRAST

Je kunt het contrast van het scherm instellen door CONTRAST in het functiemenu te kiezen en een contrastniveau in te stellen. L1 is het meest heldere niveau en L4 het meest sombere.

Druk op de toets RESET om het spel SudokuV2 GAME terug te zetten naar de fabriekswaarden.

PLAATSEN VAN DE BATTERIJEN:

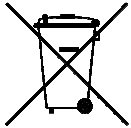
Open het deksel van het batterijencompartiment door het licht op te tillen waarna je de gebruikte batterijen er uit kunt halen. Installeer 2 nieuwe batterijen AA van 1,5 V waarbij je de in het batterijencompartiment weergegeven polariteit (+) (-) moet respecteren.

BEWAAR DEZE INFORMATIE OM DEZE LATER OPNIEUW TE KUNNEN RAADPLEGEN.

OPGELET: U dient dit apparaat niet weg te gooien met uw huisvuil.

Een selectief systeem voor afvalverzameling voor dit type product wordt door gemeentes ingesteld, vraag informatie in het gemeentehuis om de plaatsen te weten te komen.

Elektrische en elektronische producten bevatten gevaarlijke stoffen die schadelijke effecten hebben op het milieu of de menselijke gezondheid en deze moeten gerecycled worden.



■ Dit symbool geeft aan dat elektrische en elektronische apparaten via een selectief systeem voor afvalverzameling worden verzameld, het geeft een afvalbal weer op wieltjes waar een kruis boven staat.

Geïmporteerd door
Imported by

PRODIS



Interdit aux enfants de moins de 36 mois.
Forbidden to the children of less than 36 months.
Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Proibição às crianças com menos de 36 meses.
Prohibición a los niños menores de 36 meses.
Verbod aan de kinderen van minder dan 36 maanden.
Förbjudet till barnen av mindre en 36 månaden.

Bewaar deze informatie
Informations to be kept

Op de markt gebracht door EUROTOPS VERSAND GMBH D-40764
LANGENFELD

