



BRAIN TRAINER

Gebruiks en spelaanwijzingen



1. Inhoudsopgave

1.	Inhoudsopgave	2
2.	Belangrijke informatie	4
2.1	Veiligheidsinstructies	4
2.1.1.	Hanteren van de batterijen	5
2.1.2.	Plaatsen van de batterijen	6
2.2.	Reiniging en behandeling	7
2.3.	Inhoud productverpakking	7
3.	Beschrijving apparaat	8
3.1.	Behuizing, display en functionaliteit.....	8
4.	Spelen met het apparaat	9
4.1.	Instellen van het apparaat	9
4.2.	Toets functionaliteit in detail	10
4.2.1.	Contrast, backlight en geluid	10
4.2.2.	Escape icoon ESC	10
4.2.3.	Help menu?.....	11
4.2.4.	Timer icoon ⌚ & spel pauzeren ..	11
4.2.5.	Spelregel beschrijving 123.....	12
4.2.6.	Score systeem ☺	12
4.2.7.	Gebruikersnaam menu ABC.....	14
4.2.8.	Taalkeuze ☞	15
4.2.9.	Reset knop.....	16
4.3.	Spel keuze	17
5.	Beschrijving van de spellen	17
5.1.	Logica opdrachten	17
5.1.1.	SuDoku-9	17
5.1.2.	SuDoku-6	18
5.1.3.	Latijns vierkant	18
5.1.4.	8-Puzzel	18
5.1.5.	Hanoi.....	19

5.1.6.	Code	20
5.1.7.	Ruilen	21
5.2.	Wiskunde opdrachten	21
5.2.1.	Reeksen	21
5.2.2.	Wiskunde test	21
5.2.3.	Piramide	22
5.2.4.	Maken	22
5.2.5.	Groter	22
5.2.6.	Regendruppels	22
5.2.7.	Factor	23
5.2.8.	= 100	23
5.3.	Geheugen opdrachten	23
5.3.1.	Fives	23
5.3.2.	Pelmanism	24
5.3.3.	Symbolen	25
5.3.4.	Patronen	25
5.3.5.	Één meer	25
5.3.6.	Hoeveel?	25
5.3.7.	Volg mij	26
5.4.	Snelheidsopdrachten	27
5.4.1.	3 kaarten	27
5.4.2.	Vind het	27
5.4.3.	Vang het	28
5.4.4.	Reuzen	28
5.4.5.	Bubbels	28
5.4.6.	Sterren	29
5.4.7.	Kat of hond?	29
5.4.8.	Oneven of even?	30
6.	Verwijdering	31
7.	Garantie en service	32

2. Belangrijke informatie

Voordat je het apparaat gaat gebruiken eerst de volgende veiligheids en bedieningsinstructies lezen, volg deze op en houd ze bij het apparaat voor toekomstige raadpleging. Mocht je het apparaat doorgeven aan een andere gebruiker, geef hem dan de instructies erbij.

2.1 Veiligheidsinstructies

- Voorzichtig! Graag nota van nemen dat dit product geen speelgoed is (volgens de definitie van richtlijn 2009/48/EC). Als je je kinderen toestaat dit product te gebruiken, instrueer ze dan dienovereenkomstig en zorg ervoor dat ze het product gebruiken waar het voor bestemd is.
- Houd alsjeblieft zakken en folie uit de nabijheid van baby's en kleine kinderen – gevaar voor verstikking!
- Stel het apparaat niet bloot aan te veel warmte, zoals bovenop radiatoren of in direct zonlicht, of aan wat voor soort vochtigheid dan ook, om beschadiging van het apparaat te voorkomen.
- Gebruik het apparaat niet bovenop of erg dichtbij apparaten die magnetische velden of elektromagnetische straling genereren, zoals televisietoestellen, luidsprekers, mobiele telefoons, WLAN toestellen enz. omdat deze zijn werking zou kunnen verstoren.
- Onder geen enkele omstandigheid dit apparaat proberen te openen omdat het geen onderdelen

bevat die onderhoud nodig hebben. Mocht het apparaat niet goed werken neem dan contact op met het service adres wat meegestuurd is.

2.1.1. Hanteren van de batterijen

Bij het hanteren van de batterijen graag de volgende punten in gedachten houden:

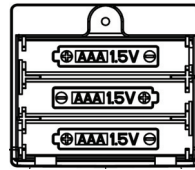
- Probeer niet-oplaadbare batterijen niet op te laden. Gevaar voor explosie!
- Oplaadbare batterijen mogen alleen worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.
- Oplaadbare batterijen moeten eerst uit het speelgoed gehaald worden voordat ze opgeladen kunnen worden.
- Wanneer nieuwe batterijen gebruikt worden, gebruik dan het voorgeschreven type, gebruik geen verschillende types of oude en nieuwe door elkaar en vervang altijd tegelijkertijd alle batterijen.
- Gebruik geen alkali, normale (zinkkoolstof) en oplaadbare batterijen door elkaar.
- Houd batterijen weg van kleine kinderen, gooi ze niet in het vuur, niet kortsluiten of uit elkaar halen.
- Indien nodig, de contacten van de batterijen en het apparaat schoonmaken vóór het plaatsen van de batterijen.
- De aansluitklemmen van de batterijen mogen niet kortgesloten worden.

- Let op de juiste polariteit bij het plaatsen van de batterijen.
- Stel de batterijen niet bloot aan extreme omstandigheden, zoals radiatoren en direct zonlicht! Verhoogt gevaar voor lekkage!
- Haal alle lege batterijen onmiddellijk uit het apparaat. Verhoogt gevaar voor lekkage!
- Vermijd contact met de huid, ogen en slijmvliezen. Als je in contact gekomen bent met de batterijvloeistof, spoel dan de betreffende plek met veel water af en raadpleeg onmiddellijk een arts.
- Als je het apparaat voor langere tijd niet gebruikt, haal dan de batterijen er uit.
- Batterijen behoren alleen geplaatst te worden door een volwassene.

2.1.2. Plaatsen van de batterijen

Uw Brain Trainer heeft 3 LR3 (AAA) batterijen nodig. Open met een schroevendraaier de deksel van het batterijvakje aan de achterkant van het apparaat en plaats de batterijen er in. Let op de + en – polen. Voor een optimale prestatie raden wij alkali batterijen aan. Sluit de deksel weer.

Mocht het display niet werken als je de batterijen geplaatst hebt, is het misschien nodig dat je het apparaat RESET. Steek een dunne stift of iets



dergelijks in het reset gaatje aan de achterkant van het apparaat.

Opmerking: Wanneer je de batterijen vervangt zult je het huidige spel, de scores en de gebruikersnamen kwijtraken.

2.2. Reiniging en behandeling

Indien nodig, de buitenkant van het apparaat schoonmaken met een enigszins vochtige doek en zorg ervoor dat er geen vocht in het apparaat komt. Gebruik geen oplos of schuurmiddelen omdat deze de buitenkant of het display kunnen beschadigen.

Behandel het display met zorg en, indien nodig, het alleen schoonmaken met een droge microvezel doek.

2.3. Inhoud productverpakking

De doos bevat de volgende onderdelen:

1 Brain Trainer en stift

3 batterijen type AAA

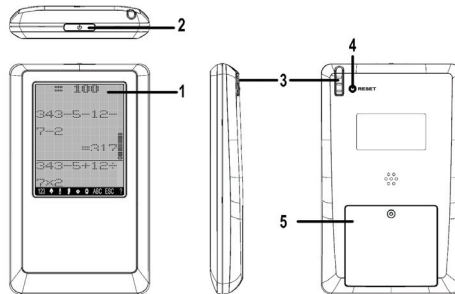
1 kopie van de Gebruiks en spelaanwijzingen plus een garantie kaart

Alstublieft controleren of uw levering compleet is en of er niets beschadigd is tijdens transport. In het geval van klachten graag contact opnemen met de handelaar waar je het product gekocht hebt.

3. Beschrijving apparaat

Je BRAIN TRAINER daagt je uit in 30 verschillende verrichtingen, in wiskunde, logica, snelheid en geheugen. Elke verrichting wordt automatisch moeilijker terwijl je bekwaamheden verbeterd. Je scoort punten voor elke opdracht naar gelang je succesvol bent in de opdracht, zijn moeilijkheidsniveau, en hoe lang je er over deed. Tot vier mensen kunnen het product gebruiken en wedijveren door te proberen de beste score te halen.







3.1. Behuizing, display en functionaliteit



Hardware functies:

- 1 Aanraakscherm
- 2 Aan/uit schakelaar
- 3 Schrijfstift voor bediening aanraakscherm
- 4 Reset knop
- 5 Batterijvakje

Aanraakscherm iconen:

	Timer icon: Laat de resterende tijd zien voor het oplossen van de opdracht
123	Regel: De spelregels opzoeken
	Contrast: Stel het contrastniveau in
	Backlight/Achtergrondverlichting: Schakel LCD SCHERM verlichting aan en uit
	Geluid: Schakel het geluid aan en uit
	Taal: Voer een taalkeuze in
	Hersen quotiënt: Bekijk uw score
ABC	Gebruikersnaam: Wijzig huidige gebruiker
ESC	Escape: Het spel of het submenu verlaten
?	Help: Help functies voor de spellen

4. Spelen met het apparaat

4.1. Instellen van het apparaat

Wanneer je het apparaat voor de eerste keer aanzet zal je gevraagd worden de systeemtaal te kiezen. Regels, menu's en opdrachten worden nu in deze taal getoond. Kies je taal door deze aan te raken met de schrijfstift.

Je kunt nu een gebruikersnaam invoeren. Als je de enige bent die het product gebruikt kan je het invoeren van een naam overslaan en direct op START drukken. Als je het product met andere personen wilt gebruiken, gaag je naam invoeren zodat je scores goed opgeslagen worden. Tot 4 verschillende personen kunnen het apparaat gebruiken. Alsjeblieft hoofdstuk

4.2.7 Lezen. Na het invoeren van je naam, START aanraken.

Je Brain Trainer is klaar voor gebruik.

4.2. Toets functionaliteit in detail

4.2.1. Contrast, backlight en geluid

Contrast icoon ❖

Het op elk willekeurig moment aanraken van ❖ toont het huidige niveau van het display contrast op een schaal van 1 tot 10. Raak nu MORE (MEER) of LESS (MINDER) aan om het contrastniveau te veranderen, en raak dan OK aan om een nieuw contrastniveau in te stellen.

Backlight icoon Ⓔ

Het op elk willekeurig moment aanraken van Ⓔ schakelt de backlight aan of uit.

Geluid icoon 🗋

Het op elk willekeurig moment aanraken van 🗋 schakelt het geluid aan of uit.

4.2.2. Escape icoon ESC

Het op elk willekeurig moment aanraken van ESC toont het volgende menu in rangorde. Bijvoorbeeld, als ESC aangeraakt wordt wanneer je met een verrichting bezig bent, zie je het Activities (Verrichtingen) menu (waarbij de huidige verrichting knippert); enzovoort.

4.2.3. Help menu?

Het op elk willekeurig moment aanraken van ? als je met een verrichting bezig bent, laat dan het help menu zien. Er zijn de volgende opties:

"RULES"(REGELS) toont de regels van de verrichting.
"WHAT TO DO" (WAT TE DOEN) toont hoe je die specifieke verrichting moet uitvoeren.

"TIMES" (TIJDEN) toont de tijdslimieten voor de verrichtingen in seconden, op het gemakkelijkste en moeilijkste niveau.

In verrichtingen is er, waar van toepassing, ook een "HINT" optie, die je zal helpen de volgende stap te vinden in de oplossing (niet in alle verrichtingen beschikbaar – de meeste logica verrichtingen hebben dit, en ook piramide en fives).

Druk nogmaals? om terug te gaan naar het Help hoofdmenu, druk op ESC om terug te gaan naar w verrichting.

Wanneer je in het taalkeuze of spelkeuze menu zit, heeft het ? icoon geen uitwerking.

4.2.4. Timer icoon ⌚ & spel pauzeren

In de opdrachten ziet je de timer icoon ⌚ en een verticale "timer bar" ("timer balk") aan de rechterkant van het display, die je laat zien hoeveel tijd je al gebruikt hebt. Elke verrichting heeft een tijdslimiet, afhankelijk van de verrichting en zijn dan geldend moeilijkheids niveau.

Je kan een verrichting pauzeren door het aanraken van de timer balk of het ⌚ icoon. Je kunt dan de

verrichting opnieuw opstarten door één van deze weer aan te raken.

4.2.5. Spelregel beschrijving 123

Als je een opdracht probeert uit te voeren en je wilt de regels van die opdracht weten, raak dan het 123 icoon aan en je zult de regels getoond zien. Het aanraken van de Esc icoon zal je terugbrengen naar de opdracht.

4.2.6. Score systeem ☺

Je score is een schatting van je "brain quotient". (hersens quotiënt) Wanneer de batterijen vervangen worden of er op RESET gedrukt is, worden alle hersens quotiënt scores op 100 gezet. Dit komt overeen met het gemiddelde hersens quotiënt op een schaal van 0-200.

Het score systeem van je BRAIN TRAINER onthoudt de scores van elke verrichting en van elke gebruiker. De scores die het onthoudt zijn:

CURRENT (HUIDIG) – Je prestatie maatstaf tot op heden voor die verrichting in de huidige sessie.

ALL (ALLES) – Je totale prestatie maatstaf voor die verrichting sinds de batterijen zijn vervangen of RESET ingedrukt was.

BEST (BESTE)- Je beste prestatie maatstaf voor die verrichting in elke voorafgaande sessie.

Wanneer je het ☺ icoon aanraakt zal het “Scores” menu getoond worden, waardoor je een groep van verrichtingen kunt selecteren waar je de scores van wilt zien: Logica, wiskunde, geheugen of snelheid, of het gemiddelde van deze vier scores.

Bijvoorbeeld, raak de logica scores aan, je zult het scores menu zien voor de logica verrichtingen: SuDoku 9, SuDoku 6, Latijns vierkant, enz. (OPMERKING: Dit tonen van de scores voor een verrichting is ook te zien wanneer je net een stel opdrachten voltooid hebt met die verrichting.)

Het aanraken van een van de verrichtingen in dit menu roept een nieuw scherm op, die de scores toont voor die verrichting.

Je kunt drie menu opties meer vinden op dit scherm:

OTHERS (ANDEREN) toont de scores van de andere spelers (als er meer dan één gebruikersnaam ingevoerd is in de database van de spelers);

CHANGE (WIJZIGEN) verandert het display om de scores te laten zien van een andere verrichting in deze groep;

CONTINUE (DOORGAAN) haalt je uit het scores display en terug naar de verrichting waar je mee bezig was.

4.2.7. Gebruikersnaam menu ABC

Dit menu laat je tot vier namen invoeren, zodat je BRAIN TRAINER de scores van meer dan één gebruiker zal onthouden. Het display zal vier lijnen tonen zoals deze:

en of OK of START.

Gebruikersnaam invoeren of veranderen

Selecteer één van de 4 ruimtes door een lijn aan te raken. Deze zal gaan knippen.

Raak dezelfde lijn een tweede keer aan en de letters van het alfabet verschijnen waardoor je een nieuwe naam kunt invoeren of de bestaande naam kunt veranderen. Raak nu de letters aan op het onderste gedeelte van het display om een naam tot 9 letters in te voeren.

Gebruik de ← in de hoek rechtsonder van het display om enkele letters te wissen. Wanneer je klaar bent met het invoeren of veranderen van een naam, wordt de naam opgeslagen na het aanraken van OK.


Als je geen of maar één naam ingevoerd hebt, dan veronderstelt de BRAIN TRAINER dat alle score en hersen quotiënt berekeningen alleen maar voor één persoon van toepassing zijn.

Start het spel voor een bepaalde gebruiker

Om het spel voor een bepaald persoon te starten, de overeenkomstige gebruikersnaam aanraken. Hij begint nu te knipperen. Druk nu op START om de gebruikersnaam te bevestigen en ga terug naar de verrichtingen.

Onthoud dat alle naam informatie en scores gewist worden uit het geheugen van de Brain Trainer als de batterijen vervangen worden of RESET ingedrukt wordt.

4.2.8. Taalkeuze

Het op elk willekeurig moment aanraken van het  icoon toont het taalmenu, dat je een keuze uit 22 talen biedt. Wanneer het taalmenu zichtbaar wordt, knippert de op dat moment geselecteerde taal. Raak de pijlen aan om omhoog en omlaag te scrollen. Raak een taal aan om hem te selecteren en alle tekst verschijnt in de taal die je gekozen hebt.

De lijst van beschikbare talen is als volgt:

	Taal	Display
1.	Duits	Deutsch
2.	Engels	English
3.	Nederlands	Nederl
4.	Frans	Français
5.	Fins	Suomi
6.	Zweeds	Svenska
7.	Noors	Norsk
8.	Deens	Dansk

9. Pools	Polski
10. Tsjechisch	čeština
11. Slowaaks	Slovensky
12. Hongaars	magyar
13. Sloveens	Slovensko
14. Spaans	Español
15. Italiaans	Italiano
16. Portugees	Português
17. Kroaats	Hrvatski
18. Roemeens	Română
19. Bulgaars	Български
20. Grieks	ΕΛΛΗΝΙΚΑ
21. Russisch	Русский
22. Turks	Türkçe

4.2.9. Reset knop

Computers werken soms niet goed door elektrostatische ontladingen, andere elektrische interferenties of als de batterijen eenmaal geplaatst zijn. Mocht dit gebeuren duw dan een dun voorwerp in de RESET opening aan de achterkant van de spelcomputer en druk deze gedurende 1 seconde in. Hierdoor wordt de computer gereset, het geheugen gewist en gaat hij terug naar zijn normale werking. RESET zet de computer terug in zijn standaard toestand brengen. Gebruik deze functie bij onverklaarbare problemen.

4.3. Spel keuze

De BRAIN TRAINER biedt je 30 verschillende spellen, gesorteerd in 4 categorieën: Logica, wiskunde, geheugen en snelheid.

Selecteer een categorie om een submenu in te gaan. Hier kan je de spellen zelf zien. Raak een spelnaam aan om het overeenkomstige spel te starten.

5. Beschrijving van de spellen

5.1. Logica opdrachten

5.1.1. SuDoku-9

Een 9x9 SuDoku puzzelraster wordt getoond. De onderkant van het LCD scherm toont de getallen 1-9, die je moet gebruiken om aan te geven welke getal je wilt plaatsen in de lege plek van het raster. Je kunt de ← en → gebruiken om heen en weer door de selecties heen te bewegen die je gemaakt hebt.

Om een getal te selecteren voor plaatsing in het raster, het getal aanraken en dan een lege plek aanraken in het puzzelraster, of eerst een leeg vierkant aanraken (met een ■ symbool op die plek) en dan het getal aanraken.

Je kunt een getal wissen die je al geplaatst hebt door dat getal in het puzzelraster aan te raken, waarna het gaat knipperen en dan verdwijnt. Het aanraken van één van de getallen die bij de start van de opdracht in het puzzelraster gegeven waren heeft geen effect.

Als je FINISHED (GEREED) aanraakt om aan te geven dat je denkt de puzzel voltooid te hebben of op wilt geven, krijgt je 1 punt voor elk juist getal dat je geplaatst hebt maar je verliest 2 punten voor elk incorrect getal wat je geplaatst hebt. (Je puntentotaal voor een opdracht kan niet minder zijn dan 0.)

5.1.2. SuDoku-6

Dit spel werkt op dezelfde manier als SuDoku-9, maar is sneller en eenvoudiger op te lossen.

5.1.3. Latijns vierkant

Deze vierkanten zitten op rasters van verschillende formaten: 3x3, 4x4 en 5x5. Sommige getallens worden bij het begin gegeven. Je opdracht is om de lege vierkanten van het raster in te vullen zodat elk getal van 1 tot het getal van het rasterformaat, in elke rij en elke kolom verschijnt.

De werking van dit spel is hetzelfde als van SuDoku-9 en SuDoku-6.

5.1.4. 8-Puzzel

Een raster bevat de getallen 1 tot en met 8 en een leeg vierkant. Je opdracht is om de getallen één voor één in het lege vierkant te schuiven totdat de gewenste opstelling bereikt is:

1	2	3
8		4
7	6	5

Om een getal naar de lege plek te bewegen gewoonweg een getal aanraken naast het lege vierkant. Je kunt de symbolen ← en → gebruiken om heen en terug te bewegen door de selecties die je gemaakt hebt. Je score voor de opdracht hangt af van de voortgang die je boekt met het oplossen van de puzzel en de tijd die het in beslag neemt.

5.1.5. Hanoi

Er zijn drie pennen, die elk een aantal schijven tussen nul en zes hebben. Je opdracht is om de schijven één voor één te verplaatsen, totdat ze allemaal samengebracht zijn op de meest rechtse pen. Zij moeten op die pen samengebracht worden in volgorde van grootte met de grootste schijf aan de onderkant. Grotere schijven mogen, wanneer dan ook tijdens de opdracht, niet bovenop kleinere geplaatst worden. Je kunt de symbolen ← en → gebruiken om heen en weer te bewegen door de selecties die je gemaakt hebt.

Om een schijf te bewegen eenvoudigweg de schijf of de pen waar hij op zit, aanraken. Als die schijf maar één toegestane zet heeft, zal uw BRAIN TRAINER die zet maken. Als de aangeraakte schijf twee toegestane zetten heeft gaat de schijf knippen totdat je één van de pennen aanraakt waar hij wel naar toe mag bewegen, waarop de schijf die beweging maakt. Het aanraken van een schijf die niet mag bewegen (volgens de regels) heeft geen effect.

Je score voor de opdracht is afhankelijk van de voortgang die je maakt in het oplossen van de puzzel en de benodigde tijd.

5.1.6. Code

Bi deze verrichting probeer je een drie letterige "code" te raden. Bij het begin van de opdracht toont het LCD scherm:

- - -

En de lagere rijen tonen een paar letters.

Om een schatting te maken, de letters in de lagere rijen aanraken. Bij het aanraken, verschijnen ze in de rij waar zij de - symbolen vervangen. Als je een schatting voltooid hebt toont het LCD scherm zoiets als dit:

✓ 1 = 2

Dit betekent dat één van de letters in uw schatting helemaal juist is, en twee van de letters in uw schatting ook in de code zitten maar niet op de plekken wat je geraden hebt.

Bijvoorbeeld, als de code ABC is en je raad ACB dan wordt je verteld dat een van de letters in je schatting helemaal juist is (de "A" is een juiste letter op de juiste plaats) en dat twee van de letters in je schatting ook in de code zitten maar niet op de plaatsen die je geraden hebt (omdat de "B" en "C" in je schatting de juiste letters wel zijn maar verkeerd om).

Na een pauze beweegt de informatie op het display twee rijen naar beneden en de - - - verschijnt weer aan de bovenkant. De symbolen ↑ en ↓ worden

gebruikt om de lijst van eerdere schattingen omhoog of omlaag te scrollen.

5.1.7. Ruilen

Bij deze verrichting wordt je een groep getallen getoond die je in paren moet ruilen. Om een paar getallen te ruilen eenvoudigweg beide getallen aanraken. Het doel van deze opdracht is om te eindigen met alle getallen in opklimmende volgorde.

5.2. Wiskunde opdrachten

5.2.1. Reeksen

Zeven getallen worden getoond in een reeks, inclusief ??? (knipperend) voor een ontbrekend getal. Raak het antwoord aan waarvan je denkt dat het ontbrekende getal is van de vier getoonde opties aan de onderkant van het display.

5.2.2. Wiskunde test

Een stel berekeningen wordt getoond in de bovenste rijen van het LCD scherm, eindigend op: = ???
Voer de berekeningen uit in de volgorde die gegeven wordt en raak dan het getal aan waarvan je meent dat het het juiste antwoord is. Let er op dat het aantal “?” symbolen hetzelfde is als het aantal cijfers in het juiste antwoord.

5.2.3. Piramide

Je zult een piramide zien van getallen en * symbolen. Elke plaats in de piramide (inclusief de * symbolen) heeft een getal dat berekend is uit de som van de twee getallen direct daaronder (één is naar beneden en naar links en één is naar beneden en naar rechts). Bereken het getal aan de top van de piramide.

5.2.4. Maken

Probeer een doelgetal te maken van een paar gegeven getallen en met de bewerkingen + - x en ÷ . Elk van de gegeven getallen mag éénmaal maar dan ook maar éénmaal gebruikt worden (zelfs als het doel bereikt kan worden zonder dit te doen). Nadat je begonnen bent kan je de nummers en symbolen terugnemen met het ←← symbool en kan je weer vooruitgaan met het →→ symbool.

5.2.5. Groter

Twee rekenkundige uitdrukkingen worden getoond. Je moet beslissen welke de grootste van de twee is.

5.2.6. Regendruppels

Verscheidene getallen worden getoond. Zij bewegen vrij snel naar beneden maar wanneer een getal verdwijnt aan de onderkant verschijnt het weer onmiddellijk aan de bovenkant. Dus alle getallen worden gedurende de opdracht getoond, maar ze zweven naar beneden zoals regendruppels. Je moet

proberen alle getallen op te tellen en hun totaal aan te geven.

5.2.7. Factor

Een "doel" getal wordt getoond in het midden van het LCD scherm. Je opdracht is om te beslissen welke van de vier opties (in de onderste rijen getoond) een factor is van het doelgetal, d.w.z. precies deelbaar is in het doelgetal.

5.2.8. = 100

Een rekenkundige uitdrukking wordt getoond, met een "?" in de plaats van elk + - x en ÷ symbool. Je opdracht is om te beslissen welk symbool elke ? Vervangt zodat het resultaat van de berekening precies 100 is. Nadat je een symbool geplaatst hebt kunt je het veranderen door het symbool aan te raken en dan een andere te kiezen.

5.3. Geheugen opdrachten

5.3.1. Fives

Een reeks getallen wordt getoond in groepen van vijf. Na enige tijd verdwijnen de getallen en je opdracht is om ze in volgorde te onthouden. Als je klaar bent om de getallen op te roepen voordat de normale display periode is voltooid, gewoonweg READY (KLAAR) aanraken.

Nadat de reeks is verdwenen, een getal van de onderste rijen aanraken om de volgende "-" in de reeks te vervangen. Je kunt een getal die in de antwoord ruimte al geplaatst is corrigeren door hem aan te raken zodat hij gaat knipperen. Als je dan een getal van de onderste rijen aanraakt vervangt het knipperende getal erboven.

Als je denkt de opdracht klaar te zijn voordat de tijdslimiet verlopen is dan moet je FINISHED (GEREED) aanraken.

Als je de gehele volgorde niet goed hebt onthouden, verschijnt de juiste volgorde weer maar dan knippert het eerste verkeerde getal.

5.3.2. Pelmanism

Verscheidene "-" symbolen worden getoond, die elk een woord van het alfabet vertegenwoordigen. Je opdracht is om twee van deze symbolen tegelijk te "turn" ("draaien") door ze aan te raken, waarop zij kortstondig vervangen worden door hun letters. Als twee letters hetzelfde zijn dan wordt het letterpaar "collected" ("verzameld"). Zij verdwijnen van het display en je scoort 1 geheugenpunt. Als de gedraaide letters niet hetzelfde zijn dan worden de letters teruggedraaid naar "-" en moet je een ander paar proberen. Probeer binnen de tijdslimiet alle paren te verzamelen.

5.3.3. Symbolen

Een aantal verschillende symbolen verschijnen op het bovenste gedeelte van het LCD scherm en bewegen allemaal rond. Wanneer ze niet meer bewegen verdwijnen ze snel, dan verschijnen er vier getallen (de mogelijke antwoorden) in de onderste rijen. Je opdracht is om aan te tonen hoeveel verschillende symbolen er op het display waren. De grote uitdaging is hier het onthouden wanneer een symbool al eerder gezien is op een andere plaats op het LCD scherm – het is niet voldoende om alleen maar te tellen hoeveel symbolen er in totaal worden getoond.

5.3.4. Patronen

Je zult een paar seconden lang een patroon zien. Dat patroon verdwijnt dan en dan krijgt je vier opties voorgelegd. Kies het patroon waarvan je denkt dat het hetzelfde is als het originele.

5.3.5. Één meer

Een reeks letters verschijnt één voor één op het LCD scherm. Dan, na korte tijd, verdwijnen ze ineens allemaal en worden ze vervangen door een reeks met één nieuwe letter toegevoegd aan de originele reeks. Je opdracht is om de nieuwe letter aan te raken.

5.3.6. Hoeveel?

Een reeks letters verschijnt één voor één op het LCD scherm. Wanneer de reeks voltooid is toont het display, bijvoorbeeld:

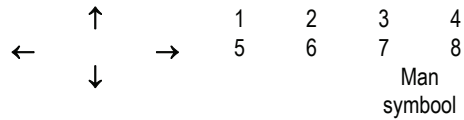
How many M ? (Hoeveel M ?)

Uw opdracht is om aan te geven, door het aanraken van één van de 4 mogelijke antwoorden, hoeveel keer de gevraagde letter in de reeks is verschenen.

5.3.7. Volg mij

Een stick-man verschijnt op het display en beweegt met regelmatige tussenpozen naar andere plaatsen. Tijdens elk stadium van het bewegingsproces, wordt de richting en het aantal stappen getoond.

De man knippert als hij zijn definitieve bestemming bereikt heeft, en hij verschijnt ook (niet knipperend) op zijn oorspronkelijke plaats terwijl jij je probeert te herinneren welk pad hij genomen heeft. Op hetzelfde moment toont het LCD scherm:



Je opdracht is om alle stappen, die de man op zijn pad naar zijn definitieve plaats gemaakt heeft, aan te geven. Om elke deel van zijn reis aan te geven moet je één van de vier richting symbolen selecteren en het aantal plaatsen wat er bewogen is (in elke willekeurige volgorde). Je raakt dan het Man symbool aan onder de getallen, waarop de man stap-voor-stap beweegt,

gelijk aan de richting en het aantal, dat je gekozen hebt. Als je een beweging goed hebt moet je op dezelfde manier de volgende zet van de man aangeven.

5.4. Snelheidsopdrachten

5.4.1. 3 kaarten

Drie "cards" ("kaarten") worden getoond. Één ervan heeft het symbool! En de andere twee hebben de letter X. Na een paar seconden worden de kaarten "turned over" ("omgedraaid") en een aantal keer omgeruild.

Wanneer alle omruilen voltooid zijn verschijnen er drie knipperende ? symbolen onder de drie kaarten en dan moet je één van de kaarten, of het ? symbool eronder, aanraken om aan te geven welke je denkt het! symbool te hebben. Je zult dan alle drie kaarten zien.

5.4.2. Vind het

Één of meer rijen van negen letters worden getoond. Één van de letters op het display wordt ook (knipperend) getoond op de onderste rij, bijvoorbeeld:

Vind H

Je moet in de rijen van negen letters proberen de corresponderende letter te vinden en zo snel mogelijk aan te raken .

5.4.3. Vang het

Symbolen worden op afwisselende plaatsen getoond door de bovenste rijen van het LCD scherm. Na een paar seconden verandert één van de symbolen kortstondig in een knipperend □ symbool. Je opdracht is om elk □ symbool aan te raken voordat het stopt met knipperen.

5.4.4. Reuzen

Vijf “men” (“mannen”) verschijnen op de onderste rij. Met regelmatige tussenpozen groeit iedere man in lengte.

Wanneer je het hoofd van man aanraakt, slinken zijn benen helemaal weg. Tegelijkertijd groeit iedere andere man één stap meer in lengte dan de normale groei. Één man ergens anders aanraken dan zijn hoofd heeft geen effect.

Probeer te voorkomen dat één van de mannen een reus wordt (de bovenkant van het LCD scherm kan bereiken).

Tijdens deze verrichting is er geen tijdsbalk.

5.4.5. Bubbels

Bij het begin van de opdracht zie je negen “bubbels” (“bubbels”) op het display. Met regelmatige tussenposen krimpt elke bubbel. Als je de binnenkant van een bubbel aanraakt, groeit die bubbel terug naar

zijn oorspronkelijke grootte. Elke tweede keer dat dit gebeurt krimpt elke andere bubbel op het display met twee keer de normale krimp. Je opdracht is om te voorkomen dat de bubbels tot niets krimpen.

Als een bubbel volledig verdwijnt, verschijnt er een nieuwe op zijn plaats.

Tijdens deze verrichting is er geen tijdsbalk.

5.4.6. Sterren

Een "star" ("ster") wordt kortstondig getoond in een willekeurig gekozen gedeelte van het LCD scherm. Je opdracht is om te proberen de ster aan te raken terwijl de ster nog zichtbaar is. Hij zal dan uiteenvallen. Na een pauze, ongeacht of het gelukt is met een ster, verschijnt er een nieuwe ster. Het proces wordt dan herhaald totdat 20 sterren getoond zijn.

5.4.7. Kat of hond?

De afbeelding van een kat of hond wordt kortstondig getoond op een willekeurig gekozen gedeelte van het LCD scherm. Als het een kat is moet je hem aan proberen te raken voordat hij verdwijnt. Als het een hond is moet je vermijden dat je hem aanraakt.

Dit proces wordt herhaald totdat 20 katten en 20 honden getoond zijn .

Je wint 1 snelheidspunt voor elke kat die je aanraakt maar je verliest 1 snelheidspunt voor elk hond die je aanraakt. (Je totaal aantal snelheidspunten kunnen niet negatief worden).

5.4.8. Oneven of even?

Een getal verschijnt kortstondig op een willekeurige plaats van het LCD scherm. Afhankelijk of het een oneven of even getal is moet je proberen het word ODD (ONEVEN) of het woord EVEN (EVEN) aan te raken voordat het nummer verdwijnt.

Dit proces wordt herhaald totdat 20 getallen getoond zijn.

Je wint 1 snelheidspunt voor elk juist woord dat je aanraakt maar je verliest 1 snelheidspunt voor elk onjuist woord. (Je totaal aantal snelheidspunten kan niet negatief worden).

6. Verwijdering



Alle verpakkingsmaterialen verwijderen op een milieuvriendelijke wijze, waarbij zoveel mogelijk gerecycled wordt.



Batterijen moeten niet weggegooid worden bij het normale huisvuil. Alstublieft gebruikte batterijen naar verzamelpunten in de winkels of naar een afval recyclingsbedrijf brengen.



Volgens de EU richtlijn 2002/96 moet het apparaat aan het einde van zijn levensduur op de juiste manier verwijderd worden. Alle herbruikbare materialen moeten gerecycled worden, waardoor er schade aan het milieu voorkomen wordt. Je plaatselijke gemeentebestuur of afval verwerkingsbedrijf zal meer informatie kunnen verstrekken.

Ontwikkeling, ontwerp & distributie:

MILLENNIUM 2000 GmbH
Heisenbergbogen 1 D-85609 Aschheim-Dornach

Bezoek onze website:
www.millennium2000.de

7. Garantie en service

De garantievoorwaarden, afhandeling van de garantie evenals verdere service informatie kan gevonden worden op een aparte garantietaart die met dit apparaat is meegestuurd. In geval van klachten graag contact opnemen met het serviceadres wat meegestuurd is. Als je de garantietaart kwijtgeraakt bent graag contact opnemen met ons kantoor in Duitsland, of telefonisch of via onze website:

Telefoon: 0049 – 89 – 29 00 35 0
Website: www.millennium2000.de

Service adres: Millennium 2000 GmbH
– Service-Abteilung –
Heisenbergbogen 1
D-85609 Aschheim
Duitsland

Dit product voldoet aan de eisen van de EU richtlijn 2004/108/EG (EMC-Directive).

Technische product specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving veranderd worden.