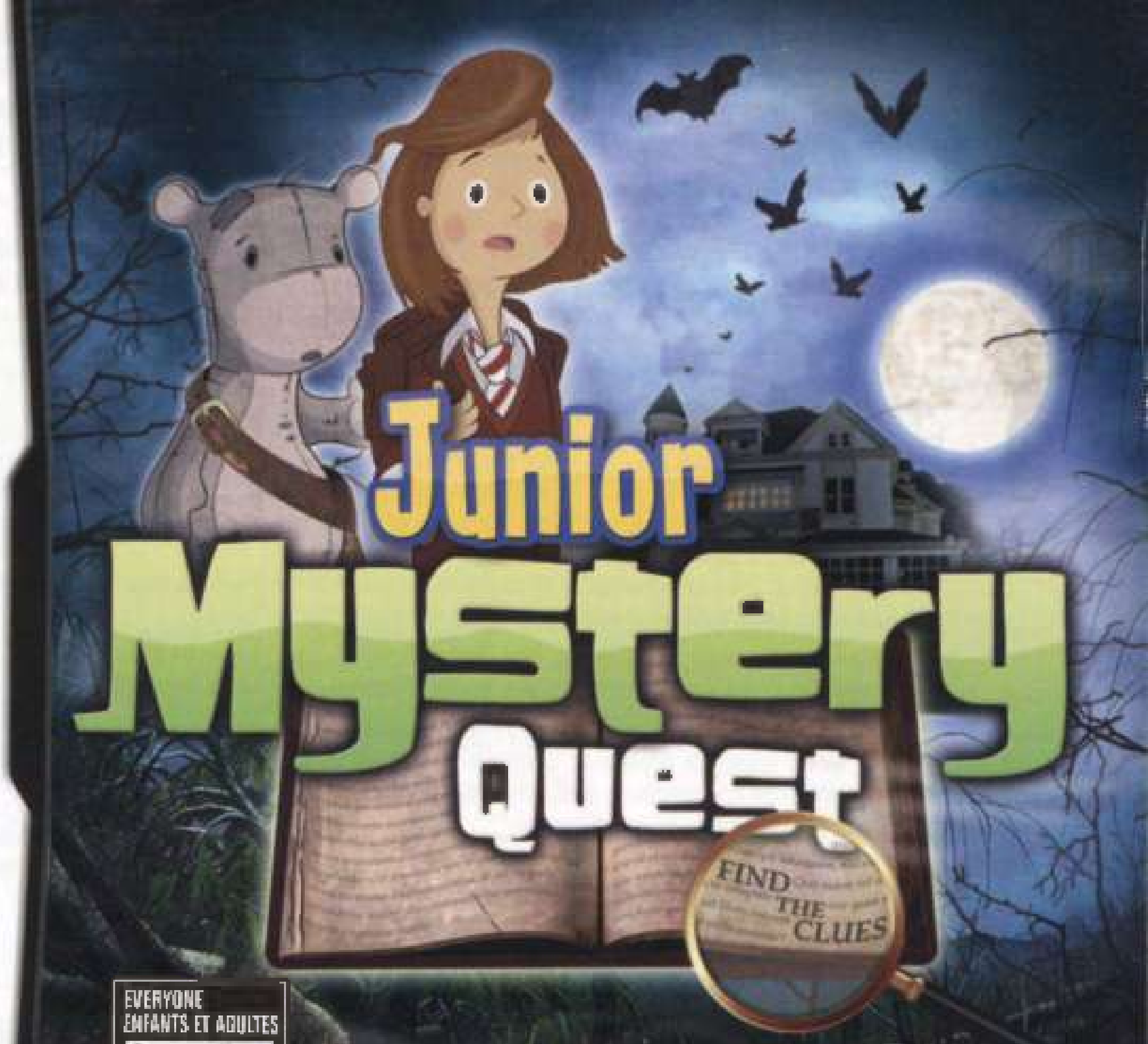
NINTENDO DS



EVERYONE
ENFANTS ET ADULTES

E

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

⚠WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

⚠ CAUTION - Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.

Licensed by

Nintendo

NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2009 NINTENDO.

Junior Mystery Quest

Contents

Getting Started 5

Controls 6

Background Story 7

Create a Player Profile 8

Main Menu 8

In-Game Display 9

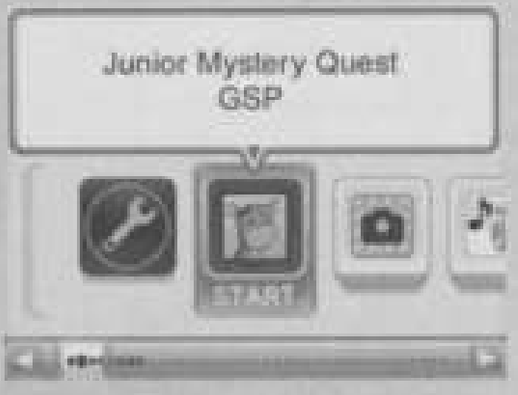
How to Play 10

Warranty and Technical Support 16

Getting Started

Make sure your Nintendo DS™ system is turned off. Insert the Junior Mystery Quest Game Card into the Game Card slot on the back of the Nintendo DS system and push until it clicks into place.

Turn the power on. The **Health and Safety Screen** shown to the right will appear. Once you have read it, tap the Touch Screen with your Nintendo DS stylus to continue.



When using a Nintendo DSi™ system, simply touch the Junior Mystery Quest icon to start the game.

When using a Nintendo DS/Nintendo DS Lite™ system, touch the Junior Mystery Quest Panel to start the game. If the Nintendo DS/Nintendo DS Lite system's **Start-up Mode** is set to AUTO MODE, this step will not be necessary. For details, refer to the Instruction Booklet for your Nintendo DS/Nintendo DS Lite system.

NOTE: "Nintendo DS system" is a catch-all term which is used to refer to the original Nintendo DS, the Nintendo DS Lite and Nintendo DSi systems.

Controls

Use the Stylus to navigate the Search Screen

Use the +Control Pad to navigate the Search Screen

Nintendo DSi™

Press the Y Button for hints

Press START to pause the game/view in-game menu

Background story

Deep in the South American jungle, an intrepid explorer named Albert is in search of the ancient Mayan village, Tikaca, long believed a myth. After several years of searching for Tikaca with no success, Albert is ready to abort his travels and head home. However, one hazy morning while walking through the jungle, Albert stumbles upon a clearing and there, right before his eyes, stands the ancient temple of Tikaca!

Albert searches for signs of civilization within the temple. However, his only discoveries are a large, round, stone tablet and an old doll that looks like it once belonged to a child. Excited by his findings and wanting to share his elation with his exploration team, Albert removes the tablet and doll from the temple, unaware of the repercussions this will later cause ...

Create a Player Profile

- To create a new player profile, select an empty profile box and enter your name. Click the OK button to continue.
- If you have already created a player profile click your existing profile to continue to the game.
- To delete a player profile, tap on the 'X' icon next to player profile name.

Main Menu

Chapters - View all chapters in the game

Play - Begin your Junior Mystery Quest adventure

Mini Games - Play mini-games unlocked in Adventure Mode

Options - Adjust the volume of background music and sound effects

In-Game Display

UPPER SCREEN

List of hidden objects to find

Total time left to find objects

Press the A Button to view a full list of hidden objects

Hint timer - Once the crystal ball has turned blue, press the Y Button to receive a hint

Tap on the hidden objects with your Stylus

Use the +Control Pad/Stylus to move around the Search Screen

LOWER SCREEN

Hidden-Object Search Screens

Complete hidden-object puzzles within various rooms of the manor house.

The top screen will display a list of the items that you will need to find in the hidden-object puzzle. Once you have found an item off the list it will be removed.

Some hidden-object scenes will require you to find one of the 20 missing tablet pieces. Once the tablet pieces have been located they will be added to the Tablet board. Once you have found all 20 pieces your mission is complete.

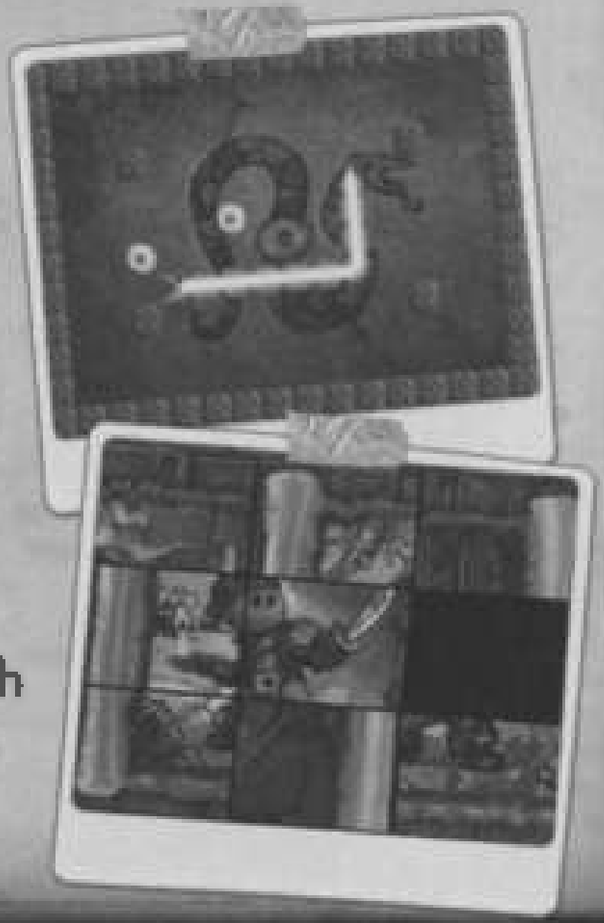
Unlockable Mini-Games There are 16 mini-games to unlock while completing your Junior Mystery Quest adventure:

Lock Pick

To open the door, slide the lock to the bottom of the screen. Move the bolts horizontally and vertically to allow the lock to move.

Xylo

Touch the scrolling musical notes as they cross the silver line. Pay attention to the rhythm bar at the top!



Snake

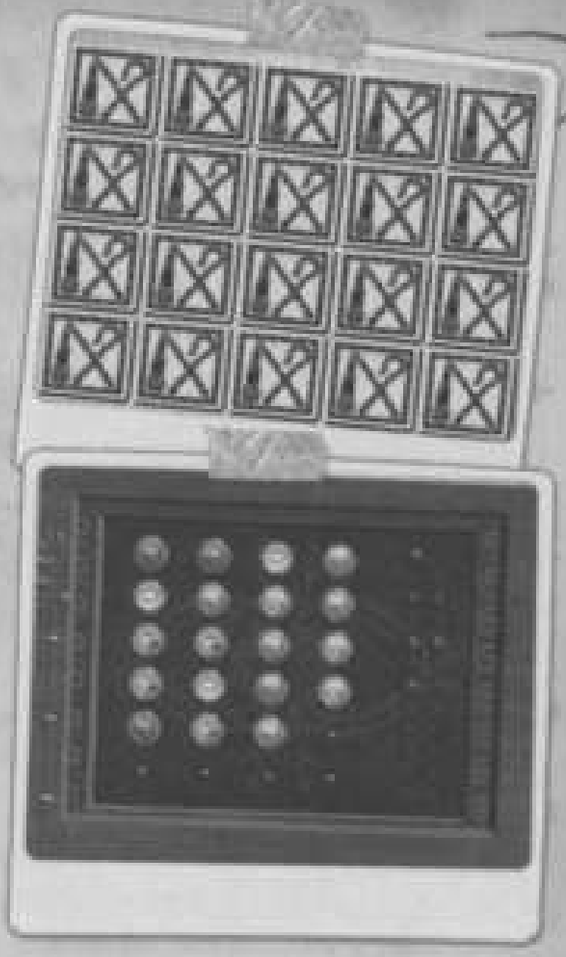
Move the snake to eat the sweets. The snake will grow bigger the more he eats. Make sure the snake does not bump into his own tail or the walls. Use the +Control Pad to move the snake.

Sliding Tiles

Un-jumble the tiles in the Bottom Screen to match the picture in the Top Screen. Touch the pieces with the Stylus to move them.

Memory

Match up the pictures on the cards so that they make a pair. Touch the cards with the Stylus to view the pictures. Can you match all the cards?



Mastermind

Select the colored counters to find the correct color combination. The dots at the side of the screen indicate whether the combination is correct or not: one green dot (or more) means that one (or more) of the 4 counters is placed correctly. One red dot (or more) means that one (or more) of the colors is correct but the counter is not placed correctly. An empty dot indicates that the selected colored counters are not used in the combination.

Butterfly

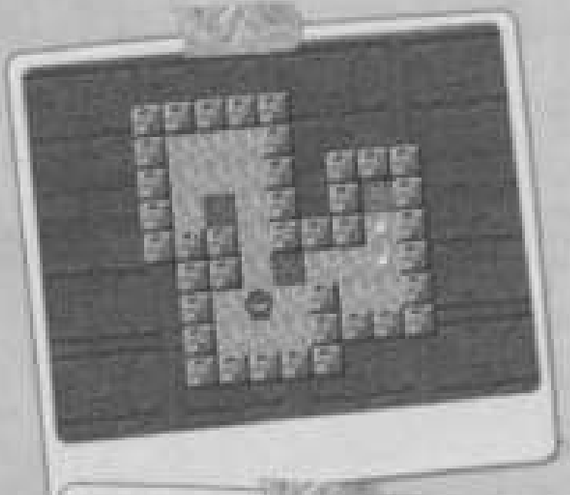
Help Butterfly find his way back to the Greenhouse. Navigate his path using the Stylus or the +Control Pad while avoiding the ladybugs, dragonflies and flying fish.

Island Defense

Defend your island from the pirates by firing cannon balls at their ships. Move the cannon with the Stylus in the direction you wish to shoot.

Jigsaw

Put the jigsaw pieces back together in the Bottom Screen. Drag and drop the jigsaw pieces with the Stylus.



Sokoban

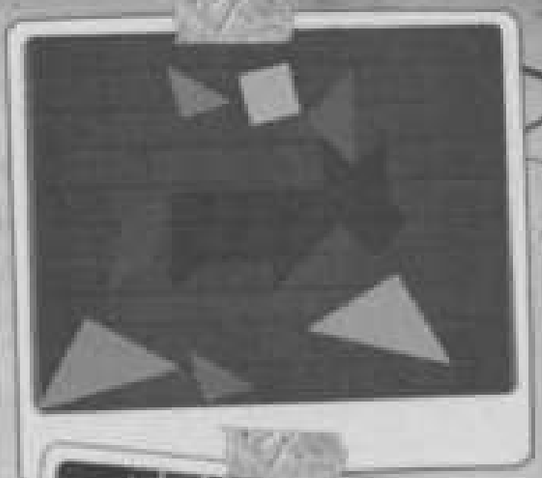
Move the barrels onto the designated yellow dots. Only one barrel can be moved at a time, and must be pushed and cannot be pulled.

Differences

Compare the two pictures shown on the Top and Bottom Screens to find the differences. Mark each difference by touching it with the Stylus.

Tangram

Put the 7 pieces together so they match the shape on the Bottom Screen. Touch the pieces with the Stylus to move them. The pieces can be turned by holding the corner of the piece with the Stylus and turning in a clockwise position. Double-tap a piece to flip it.



Space Race

Help the spaceship to fly by navigating its way through space. Collect the bonus stars, but be careful to avoid the flying satellites and ships that are in the way. Use the Stylus to make the ship fly.

Pipemania

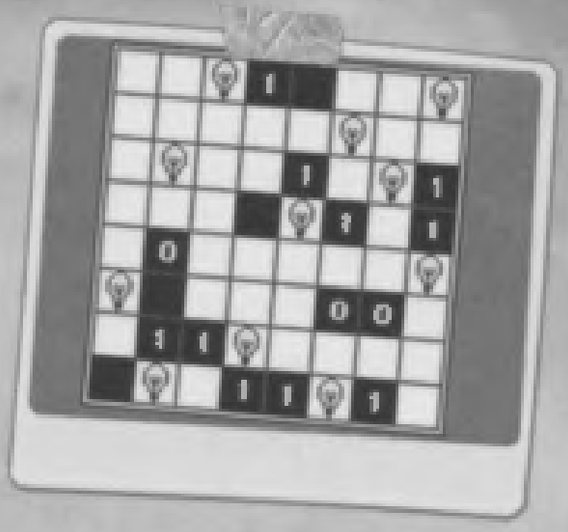
Use the path pieces shown on the Top Screen to build a pipe for the water to flow through.

Colors

Remove the colored stones to complete the game. Stones can be removed in groups of two or more by touching on the stones with the Stylus. Remove 90% of the stones or more to finish the game.

Light Up

Place the bulbs on the grid to light up all the boxes. The figures indicate the number of bulbs that can be placed in adjacent boxes. Bulbs cannot be placed on the same horizontal or vertical line unless seperated by a black box.



Press **START** at any time while playing a mini-game to end the game, start the game again or continue with your current game. While playing the mini-games in Adventure Mode, you can skip the game by tapping the 'skip' icon.

LIMITED WARRANTY

Maximum Family Games warrants to you, the original purchaser of this game medium and software within ("Game"), that under normal use the Game will perform substantially as described in the accompanying manual for a period of ninety (90) days from date of purchase ("Warranty Period"). The warranty shall be void if the defect in this Game has arisen through neglect, abuse or any attempt to use the Game other than specified in the manual.

Exclusive Remedy

Warranty Claims must be made to the retailer from whom you purchased the Game. You must return the Game to your retailer during the Warranty Period, together with a copy of the original sales receipt and an explanation of the defect(s). At its option, the Retailer may repair or replace the Game. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original Warranty Period or thirty (30) days), whichever is longer. Maximum Family Games and its supplier's entire liability and your exclusive remedy shall be, at the retailer's option, the repair or replacement of the Game that does meet this Limited Warranty and is property returned to the retailer. Outside the United States, neither of these remedies nor any product support services are available without proof of purchase from an authorized international source.

NO OTHER WARRANTIES, CONDITIONS OR DUTIES

TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, Maximum Family Games AND ITS LICENSORS AND SUPPLIERS DISCLAIM ANY AND ALL OTHER WARRANTIES, CONDITIONS AND DUTIES, WHETHER EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE, NON-INFRINGEMENT, OR NON-MISAPPROPRIATION OF INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS OF THIRD PARTIES.

Customer/Technical Support:

Please contact Customer Service by email at:
help@maximumfamilygames.com
or by Telephone at (925) 297-4707

Visit Maximum Family Games online at
http://www.maximumfamilygames.com

Maximum Family Games
1547 Palos Verdes Mall #275
Walnut Creek, CA 94597

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL DE PRÉCAUTIONS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ INCLUS AVEC CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NINTENDO®, VOS CARTES DE JEU OU VOS ACCESSOIRES. CE MANUEL CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	**Tics oculaires ou musculaires**	**Perte de conscience**
Problèmes de vision	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques à proximité, incluant les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas le Nintendo DS à moins de 23 cm d'un stimulateur cardiaque lorsque la fonction sans fil est activée.
- Si vous possédez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical implanté, n'utilisez pas la fonction sans fil du Nintendo DS avant d'avoir consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil médical.
- Respectez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou provoquer un dysfonctionnement, ce qui pourrait causer des blessures ou des dommages matériels.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la batterie

Le Nintendo DS contient une batterie rechargeable au lithium-ion. L'écoulement des ingrédients contenus dans la batterie ou la combustion de ces ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre Nintendo DS. Si l'écoulement du liquide de la batterie survient, évitez tout contact avec la peau. Dans le cas d'un contact avec la peau, lavez immédiatement et abondamment la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas d'un contact du liquide de la batterie avec les yeux, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.
Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des liquides ou à des vibrations et des chocs excessifs.
- Ne désassemblez pas la batterie et ne tentez pas de la réparer ou de la déformer.
- Ne jetez jamais la batterie dans le feu.
- Ne touchez pas aux bornes de la batterie et ne causez pas de court-circuit entre ces points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

Informations légales importantes

NEV-E

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, jeux et d'autres produits connexes.

Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.®

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DSi™.

⚠ AVERTISSEMENT - Utilisation du stylet

Pour éviter la fatigue et l'inconfort lors de l'utilisation du stylet, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas trop fort sur l'écran. Gardez les doigts, la main, le poignet et le bras détendus. Des mouvements amples, réguliers et doux sont tout aussi efficaces que des mouvements rapides, secs et saccadés.

Sous Licence De

Nintendo

NINTENDO, NINTENDO DS ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DEPOSEES DE NINTENDO.
© 2009 NINTENDO. TOUT DROITS RESERVES.

Junior Mystery Quest

Contenu

Commencer 19

Contrôles 20

Histoire 21

Créer un profil de joueur 22

Menu principal 22

Affichage dans le jeu 23

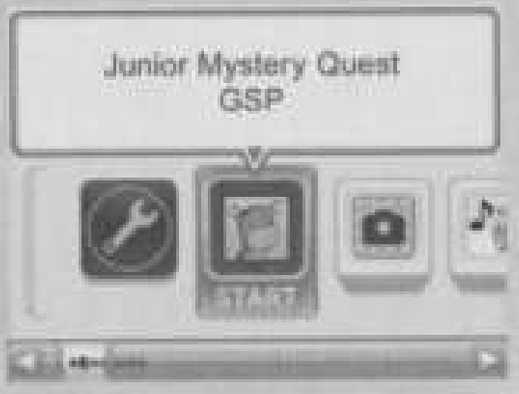
Comment jouer 24

Garantie et soutien technique 30

Commencer

Assurez-vous que votre système Nintendo DS™ est éteint. Insérez la carte de jeu Junior Mystery Quest dans la fente à carte de jeu à l'arrière du système Nintendo DS™ et poussez-la jusqu'à ce qu'elle clique en place.

Allumez la console. **L'écran de santé et sécurité** (à droite) s'affichera. Une fois que vous avez lu le texte, touchez l'écran tactile à l'aide de votre stylet Nintendo DS pour continuer.



Si vous utilisez une console Nintendo DSi™, il suffit de toucher l'icône Junior Mystery Quest pour commencer à jouer.

Si vous utilisez une console Nintendo DS ou Nintendo DS Lite™, touchez le panneau Junior Mystery Quest pour commencer à jouer. Si la console Nintendo DS ou Nintendo DS Lite est en **mode de démarrage automatique**, cette étape n'est pas nécessaire. Pour plus de détails, consultez le livret d'instructions de votre console Nintendo DS ou Nintendo DS Lite.

REMARQUE: Le terme "console Nintendo DS" est un terme générique utilisé pour faire référence à la console Nintendo DS de première génération, à la console Nintendo DS Lite et à la console Nintendo DSi.

Contrôles

Utilisez le stylet pour naviguer dans l'écran Recherche

Utilisez la croix directionnelle pour naviguer dans l'écran Recherche

Nintendo DSi™

Appuyez sur le bouton Y pour des indices

Appuyez sur le bouton Y pour des indices

Histoire

Profondément dans la jungle de l'Amérique du Sud, un explorateur intrépide du nom d'Albert recherche un ancien village maya, Tikaca, longtemps considéré comme un mythe. Après des années à avoir cherché Tikaca sans succès, Albert est prêt à abandonner ses voyages et retourner à la maison. Par contre, un matin brumeux lors d'une marche dans la jungle, Albert tombe sur une clairière et là, devant ses yeux, se tient l'ancien temple de Tikaca!

Albert cherche des signes de civilisation à l'intérieur du temple. Par contre, ses seules découvertes sont une ancienne tablette de pierre ronde et une vieille poupée qui semble avoir appartenu à un enfant. Excité par ses trouvailles et voulant partager sa joie avec son équipe d'exploration, Albert retire la tablette et la poupée du temple, inconscient des répercussions que cela causera plus tard...

Créer un profil de joueur

- Pour créer un nouveau profil de joueur, sélectionnez une case de profil vide et entrez votre nom. Touchez le bouton OK pour continuer.
- Si vous avez déjà créé un profil de joueur, touchez votre profil existant pour continuer la partie.
- Pour supprimer un profil de joueur, touchez l'icône "X" à côté du nom du profil.

Menu Principal

Chapitres - Voyez tous les chapitres du jeu

Jouer - Commencez votre aventure Junior Mystery Quest

Mini-jeux - Jouez aux mini-jeux déverrouillés dans le mode Aventure

Options - Ajustez le volume de la musique et des effets sonores

Affichage dans le jeu

ÉCRAN SUPÉRIEUR

Liste d'objets cachée à trouver

Temps total restant pour trouver les objets

Touchez les objets cachés avec votre stylet

Appuyez sur le bouton A pour voir une liste complète des objets cachée

Minuteur d'indice - Une fois que la boule de cristal devient bleue, appuyez sur le bouton Y pour recevoir un indice

Utilisez la croix directionnelle ou le stylet pour vous déplacer dans l'écran Recherche

ÉCRAN INFÉRIEUR

Écrans de recherche des objets cachés

Complétez les casse-têtes d'objets cachés dans les diverses pièces du manoir.

L'écran supérieur affichera une liste des objets que vous devez trouver dans le casse-tête d'objets cachés. Une fois que vous avez trouvé un objet de la liste, il sera retiré.

Certaines scènes d'objets cachés vous demanderont de trouver l'une des 20 pièces manquantes de la tablette. Une fois les pièces de la tablette trouvées, elles seront ajoutées au Tableau de la tablette. Une fois que vous avez trouvé les 20 pièces, votre mission est accomplie.

Mini-jeux déverrouillables Il y a 16 mini-jeux à déverrouiller en complétant votre aventure Junior Mystery Quest:

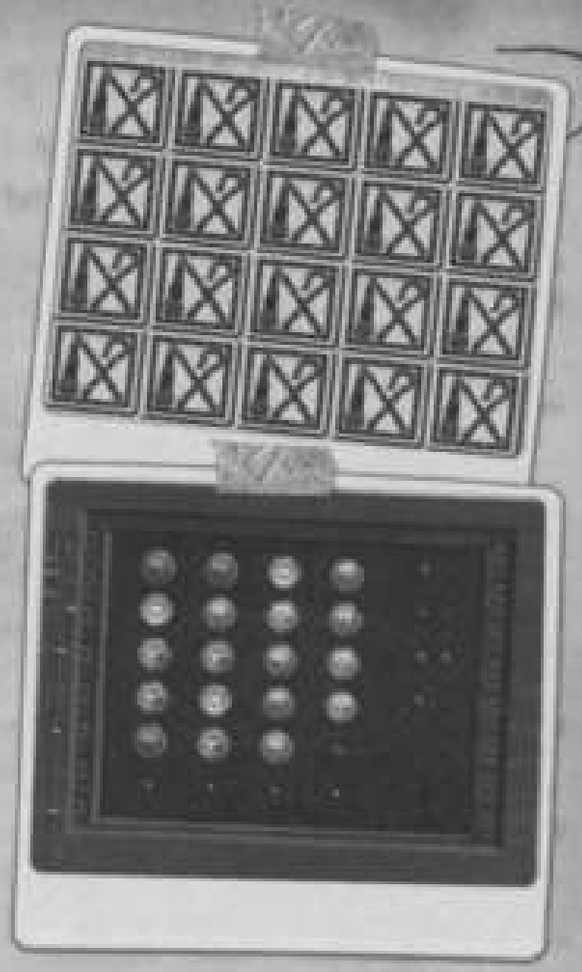
Crochetage de serrure Pour ouvrir la porte, glissez le loquet au bas de l'écran. Bougez les verrous à l'horizontale et la verticale pour permettre au loquet de bouger.

Xylophone Touchez les notes de musique qui défilent lorsqu'elles traversent la ligne argentée. Portez attention à la barre du rythme au sommet!

Serpent Bougez le serpent pour manger les sucreries. Plus le serpent mange, plus il grossit. Assurez-vous que le serpent ne fonce pas dans sa propre queue ou les murs. Utilisez la croix directionnelle pour faire bouger le serpent.

Tuiles glissantes Démêlez les tuiles de l'écran inférieur pour qu'elles correspondent à l'image de l'écran supérieur. Touchez les pièces avec le stylet pour les faire bouger.

Mémoire Faites correspondre les images des cartes de façon à ce qu'elles forment des paires. Touchez les cartes avec le stylet pour voir les images. Pouvez-vous faire correspondre toutes les cartes?



Mastermind Sélectionnez les pions de couleur pour trouver la bonne combinaison de couleurs. Les points sur le côté de l'écran indiquent si la combinaison est correcte ou non : un point vert (ou plus) signifie qu'un (ou plusieurs) des quatre pions est placé correctement. Un point vide signifie que les pions de couleur sélectionnés ne sont pas utilisés dans la combinaison.

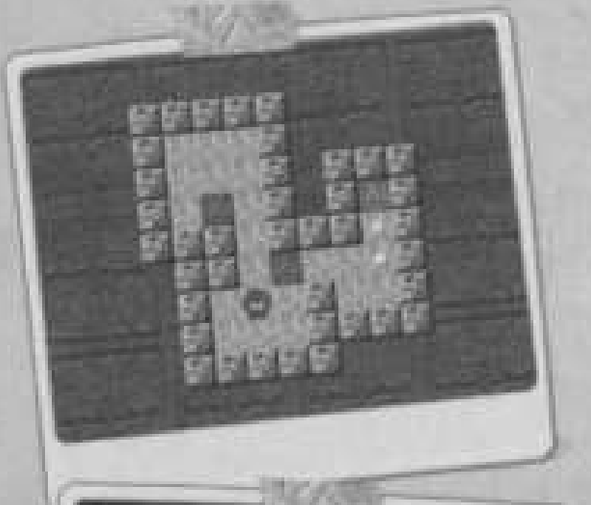
Papillon

Aidez Papillon à retrouver son chemin vers la serre. Naviguez son chemin en utilisant le stylet ou la croix directionnelle en évitant les coccinelles, les libellules et les poissons volants.

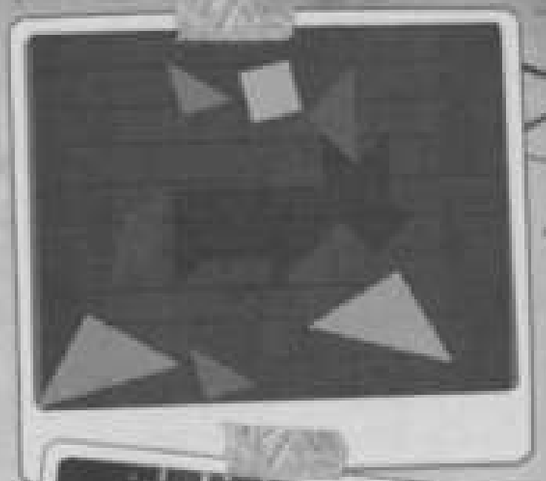
Defense de l'île Défendez votre île contre les pirates en tirant des boulets de canon sur leurs bateaux. Bougez le canon avec le stylet dans la direction vers laquelle vous désirez tirer.

Casse-tête Remettez les pièces du casse-tête ensemble dans l'écran inférieur. Déplacez les pièces du casse-tête avec le stylet.

Sokoban Bougez les barils sur les points jaunes désignés. Seulement un baril à la fois peut être bougé et il doit être poussé, non tiré.

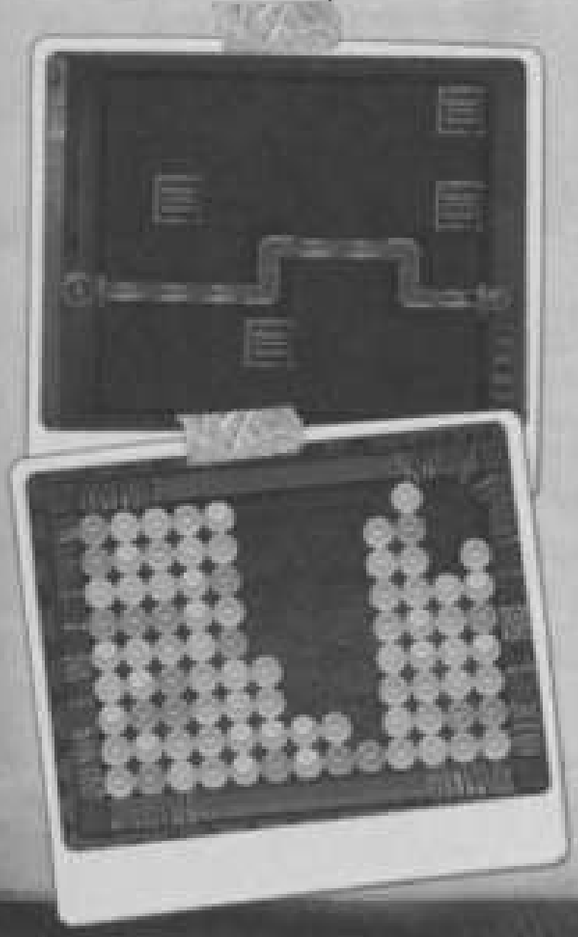


Différences Comparez les deux images montrées à l'écran supérieur et inférieur pour trouver les différences. Marquez chaque différence en la touchant avec le stylet.



Tangram Assemblez les 7 pièces ensemble pour qu'elles correspondent à la forme de l'écran inférieur. Touchez les pièces avec le stylet pour les bouger. Les pièces peuvent être tournées en tenant le coin de la pièce avec le stylet et en tournant dans le sens horaire. Touchez rapidement deux fois la pièce pour la retourner.

Course spatiale Aidez le vaisseau spatial à voler en navigant sa voie dans l'espace. Collectez les étoiles bonus, mais assurez-vous d'éviter les satellites et les vaisseaux qui sont dans le chemin. Utilisez le stylet pour faire voler le vaisseau.



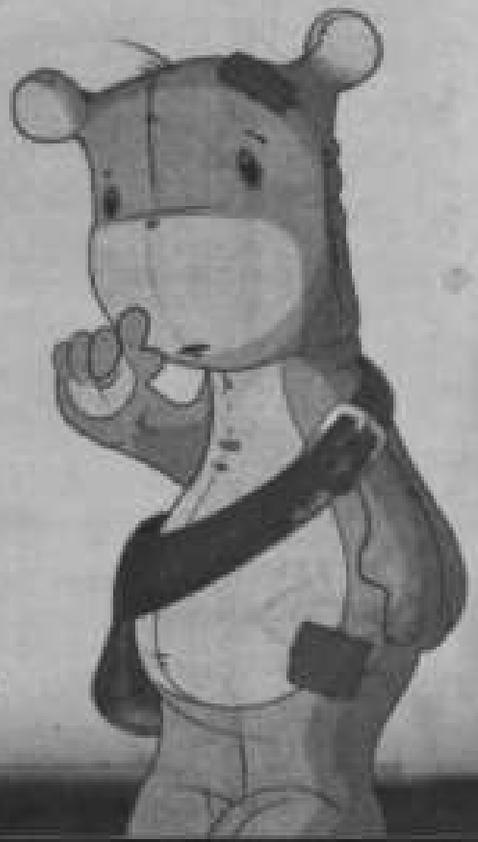
Pipe Mania Utilisez le chemin montré à l'écran supérieur pour construire un tuyau par lequel l'eau peut couler.

Couleurs Retirez les pierres de couleur pour compléter le jeu. Les pierres peuvent être retirées par groupe de deux ou plus en touchant les pierres avec le stylet. Retirez 90 % ou plus des pierres pour terminer la partie.

Illumination Placez les ampoules sur la grille pour allumer toutes les boîtes. Les figures indiquent le nombre d'ampoules qui doivent être placées dans les boîtes adjacentes. Les ampoules ne peuvent pas être placées sur la même ligne horizontale ou verticale à moins d'être séparées par une boîte noire.

Appuyez sur **START** à n'importe quel moment lorsque vous jouez à un mini-jeu pour terminer la partie, recommencer ou continuer votre partie en cours.

Lorsque vous jouez au mini-jeu dans le mode Aventure, vous pouvez sauter le jeu en touchant l'icône "sauter".



GARANTIE LIMITÉE

Maximum Family Games (MFG) garantit à l'acheteur original que ce logiciel ("Jeu") fonctionnera dans l'ensemble tel que décrit dans le manuel d'instructions, s'il est utilisé normalement et ce pour une durée de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat ("Période de garantie"). Cette garantie serait nulle si la défectuosité de ce jeu est causée par négligence, mauvais traitement, usure normale, utilisation déraisonnable, abus ou tout autre utilisation de ce jeu autre que spécifiée dans le manuel. Ce jeu est vendu « tel quel », sans garantie implicite ou expresse de tout genre et MFG ne sera pas tenu responsable de toute perte ou dommages résultant de l'utilisation de ce jeu.

Recours exclusif

Les retours de garantie doivent être effectué auprès du détaillant duquel vous avez acheté le jeu. Vous devez retourner le jeu dans les délais couverts par la garantie avec une copie de la facture originale et une explication de la (des) défectuosité (s). À sa discrétion, le détaillant peut réparer ou échanger le jeu. Le jeu échangé sera sous garantie pour la durée de la garantie originale ou trente (30) jours, quelle que soit la durée la plus longue. La responsabilité de MFG et de ses fournisseurs et votre recours exclusif sont, à la discrétion du détaillant, soit la réparation ou l'échange du jeu couvert par cette garantie limitée et retourné selon les termes au détaillant. Ce recours et le service à la clientèle ne sont pas offerts à l'extérieur des États-Unis sans preuve d'achat d'un détaillant international autorisé.

AUCUNE AUTRE GARANTIE, CONDITIONS OU OBLIGATION

DANS LA MESURE PERMISE PAR LES LOIS APPLICABLES, MFG ET SES CONCÉDANTS DE LICENCE ET FOURNISSEURS NE FOURNISSENT AUCUNE GARANTIE, CONDITIONS ET OBLIGATIONS, EXPRESSES OU IMPLICITES OU LÉGALE OU AUTRE, INCLUANT, MAIS SANS S'Y LIMITER À, LA GARANTIE DE VALEUR MARCHANDE, LA JUSTESSE POUR TOUT USAGE PARTICULIER, LE TITRE, L'ABSENCE DE CONTREFAÇON D'UN DROIT DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE OU D'UN DROIT D'UN TIERS. EN AUCUN CAS MFG N'ASSUMERA DE RESPONSABILITÉS QUANT AUX DOMMAGES INTÉRÊTS ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE JEU.

Service à la clientèle/Support technique:
help@maximumfamilygames.com
Visitez Maximum Family Games en ligne au
http://www.maximumfamilygames.com

Maximum Family Games
1547 Palos Verdes Mall #275
Walnut Creek, CA 94597
1 (925) 297-4707

Published under license from
Maximum Family Games
Publié sous licence
Maximum Family Games
1547 Palos Verdes Mall #275,
Walnut Creek, CA 94597

PRINTED IN USA/IMPRIMÉ AUX ETATS-UNIS
Part #120-1040