



## MANUEL D'UTILISATION SUDOKU

### Présentation

Wit Eden est un jeu de puzzle pour les petits comme pour les grands. Le joueur peut s'entraîner et améliorer sa logique cérébrale raisonnante et son habileté au jugement par la pensée, tout en se relaxant de manière récréative. Les capacités de mémoire, l'intelligence du plan ainsi que l'arithmétique du jeu aident à éveiller et à développer la capacité de pensée ainsi que l'envie d'apprendre des enfants. Les techniques de jeu peuvent aider à augmenter l'agilité des doigts.

### Caractéristiques :

- 1. Jeux de puzzle multiples : Sudoku, Memory Master, Number Hunter, Black & White Chess, Memory Match, et Cube Magique
- 2. Différentes sélections de niveaux et changements multiples de type de puzzle
- 3. Multiples effets de son et animations de jeux, par exemple, Démarrage, Arrêt, Victoire, Défaite, Incorrect, et d'autres
- 4. Vérification de jeu et fonction vérification de réponse
- 5. Fonction aide
- 6. Mode économie d'énergie et arrêt automatique

### Définition des touches :

RESET : Réinitialisation

ON/OFF : Démarrage/Arrêt

SOUND : Démarrage ou arrêt du son

HAUT : Touche « haut »

BAS : Touche « bas »

GAUCHE : Touche « Gauche »

DROITE : Touche « Droite »

NUMBER : Touche de saisie de nombre ou d'accélération

STAR/Submit : Touche de démarrage de jeu ; utilisée aussi pour proposer une réponse ou exécuter la fonction de vérification dans le jeu « 6+6 »

MODE/PAUSE : Touche de mise en pause de jeu ou de paramètres de jeu

Liste des commandes :

Commande	Sudoku	Memo ry Master	Number Hunter	Black & White Chess	Memo ry Match	Cube Magique
On/Off	Allumer ou éteindre	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
Sound	Contrôle du son	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
Haut	Bouger en haut	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
Bas	Bouger en bas	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
Gauche	Bouger à gauche	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
Droite	Bouger à droite	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
Number	Entrer des données de 1 à 6	Confirmer	Vérifier les chiffres	Confirmer	Tourner la carte	Faire tourner le chiffre
Start	1 : Fonction vérification 2 : Pressez 2 secondes pour résoudre le puzzle	—	—	Pressez 2 secondes pour démarrer une nouvelle partie	—	Pressez 2 secondes pour démarrer une nouvelle partie
Help/Clear	Aide à la résolution	—	—	—	—	—
Pause	1 : Pause 2 : Pressez 2	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem

	secondes pour retourner au menu					
--	---------------------------------	--	--	--	--	--

Contenu des jeux :

Jeu 1 : 6\*6 Sudoku :

Règles : Utilisez les nombres de 1 à 6 pour remplir toutes les colonnes et les rangées et les carrés. Chaque chiffre n'apparaît qu'une seule fois par ligne, par colonne et par carré.

1. Un puzzle est donné au hasard et une ligne de base « \_ » apparaît. Les blancs dans les cases indiquent que le joueur doit entrer un nombre correct dans la case.
2. La ligne clignotante « \_ » dans un carré indique où se trouve le curseur. Vous pouvez utiliser les flèches directionnelles pour bouger le curseur.
3. Entrez les nombres. Appuyez sur SET pour sélectionner un nombre 1 à 6. Appuyez sur CLEAR pour effacer les nombres.
4. Pendant le jeu, vous pouvez appuyer sur SUBMIT pour vérifier si vous avez rentré un nombre de manière incorrecte. Ici, le nombre incorrect clignotera, accompagné par un son et une animation. Si toutes les cases sont remplies correctement, un son synonyme de victoire ainsi qu'une animation apparaîtront.
5. Pendant que vous remplissez les nombres, vous avez le droit à 3 aides de la part du jeu. Bougez le curseur à l'endroit désiré et appuyez sur HELP. Une fois que vous aurez utilisé vos 3 aides, la fonction d'aide ne sera plus disponible dans cette partie.
6. Si vous n'avez pas rempli toutes les cases dans le temps imparti, la partie est perdue et vous pouvez recommencer.
7. L'appareil peut sauvegarder automatiquement le record du joueur.

8. La solution du puzzle apparaîtra en pressant et maintenant la touche STAR pendant 2 secondes. Presser et appuyez sur CLEAR pendant 2 secondes pour effacer tous les nombres remplis. Pressez et maintenez la touche PAUSE pendant 3 secondes pour revenir à la sélection du mode.

Jeu 2 : Memory Master

Règles : Un puzzle est donné au hasard. Le joueur doit mémoriser toutes les positions où se trouve un H. Les nombres disparaissent en 10 secondes. Vous devez retrouver toutes les positions initiales de la lettre « H ». Vous démarrez avec 30 points. Une fois que le jeu a commencé, vous gagnez 4 points chaque fois que vous trouvez un « H ». Vous perdrez 2 points à chaque fois que vous vous tromperez. Quand votre score est à 0, la partie est perdue.

#### Jeu 3 : Number Hunter :

Règles : Un puzzle résolu est donné au hasard dans le coin supérieur droit de l'écran. Le joueur doit faire tomber les nombres conformément à la réponse en utilisant la touche SET. Le joueur obtient 2 points à chaque fois qu'il fait une bonne réponse. Lorsque le joueur se trompe, un bruit de type « DiDi » est entendu. Si le joueur se trompe 3 fois, la partie est terminée.

Le niveau 1 est pour des puzzles de 2 à 9 nombres. Lorsque le joueur atteint 100 points, il passe au niveau 2 avec des puzzles de 10 à 19 nombres. Le niveau 3 correspond à des puzzles de 20 à 29 nombres.

#### Jeu 4 : Black & White chess :

Règles : Le joueur utilise son intelligence pour prévoir un chemin afin d'éliminer les pièces noires. Le but est d'éliminer les pièces noires et de les changer en pièces blanches. Le joueur bouge le curseur grâce aux touches directionnelles. Une fois que la touche NUMBER est pressée, le « 0 » de base qui entoure le curseur deviendra blanc, tandis que le blanc deviendra « 0 ». Le joueur doit changer toutes les positions avec un « 0 » en blanc sur l'écran pour gagner le jeu.

Pendant le jeu, appuyez et maintenez la touche STAR pendant 2 secondes pour recommencer.

#### Jeu 5 : Memory Match :

Règles : Le joueur découvre tout d'abord un nombre et le mémorise. Ensuite, il faut trouver le même nombre à différents endroits.

1. Le score de démarrage est de 30 points. Le joueur gagne 4 points quand il découvre 2 nombres identiques. 2 points sont déduits en cas d'erreur.
2. Il y a 6 paires différentes au niveau 1, 9 paires au niveau 2 et 18 au niveau 3.

#### Jeu 6 :

Règles : Mettez les mêmes nombres dans un carré de 9\*9. Pressez l'une des touches directionnelles pour bouger le curseur et le carré de 9\*9 clignote. Ensuite, appuyez sur SET pour bouger les nombres. Le joueur doit réunir les mêmes nombres ensemble pour gagner le jeu.