

LIGHTS OUT

ENGLISH

THE GAME

Based on the electronic game created by Tiger in 1996, the objective of the game is simple. You have to turn off all the red lights on each level. When you select a tile, the light turns off if it is on or turns on if it is off. The problem is that the same goes for the adjacent tiles. Can you complete each of the 44 levels in the fewest moves?

HOW TO PLAY

At main screen, use the following keys (invert Q/A on QWERTY keyboard):

J	Start the game from the first level
S	Choose a level to train
Q	Quit the game

WHILE PLAYING

Use the cursor keys to move your pointer on the level and the spacebar to select a tile. The minimum number of moves is indicated and decreases each time you select one. If the counter goes more than 10 moves into the negative, you cannot go to the next level! To complete the game you have to start from the first level.

You can press the following keys (invert Q/A on QWERTY keyboard):

A	Discover the 2 first moves of the 25 first levels. Each help cost 1 move.
J	Restart the current level.
Q	Quit the game and return to game menu.

A little bit of help to start? Here is the solution for the first level. Number the tiles from 1 to 25 starting at the top left and click in this order: 16 / 18 / 20 / 25 / 21 / 23.

FRANÇAIS

LE JEU

Basé sur le jeu électronique créé par Tiger en 1996, l'objectif du jeu est simple. Il faut éteindre toutes les lumières rouges de chaque tableau. Lorsque vous sélectionnez une dalle, sa lumière s'éteint si elle est allumée ou s'allume si elle est éteinte. Le problème, c'est qu'il en va de même pour les dalles adjacentes. À vous de terminer chacun des 44 tableaux en un minimum de coups.

COMMENT JOUER

Sur l'écran d'accueil, utilisez les touches suivantes :

J (Jouer)	Commencer la partie à partir du 1er tableau
S (Sélectionner)	S'entraîner sur un tableau au choix
Q (Quitter)	Quitter le jeu

PENDANT LA PARTIE

Utilisez les touches de curseur pour déplacer votre pointeur sur le tableau et la barre d'espacement pour sélectionner une dalle. Le nombre minimum de coups est inscrit et il diminue à chaque fois que vous en sélectionnez une. Si le compteur descend dans le négatif de plus de 10 coups, vous ne pouvez plus accéder au tableau suivant ! Pour terminer le jeu, vous devez commencer depuis le premier tableau.

Vous pouvez presser les touches suivantes :

A (Aide)	Vous pouvez découvrir les 2 premiers coups des 25 premiers tableaux. Chaque aide coûte 1 coup.
J (Joker)	Recommencer le tableau en cours
Q (Quitter)	Quitter la partie et retourner au menu

Un peu d'aide pour démarrer ? Voici la solution du premier tableau. Numérotez les dalles de 1 à 25 en démarrant en haut à gauche et sélectionnez-les dans cet ordre : 16 / 18 / 20 / 25 / 21 / 23.