

Bombes Chrono!

RÈGLES DU JEU

1 JOUEUR ET PLUS - 7 +



Pour vous aider dans votre installation, une vidéo de démonstration est disponible en flashant le code ci-contre.

SOMMAIRE

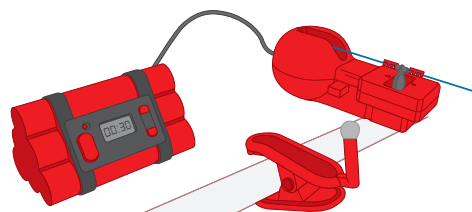
- But du jeu.....P.1
- Contenu.....P.1
- Exemples de parcours.....P.2
- Préparation du jeu.....P.3
- Deux modes de jeu.....P.4
- Bonus : la réalité augmentée.....P.5

BUT DU JEU

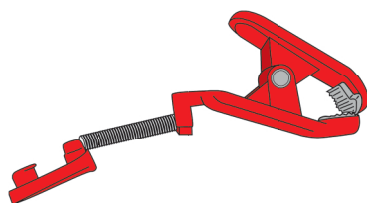
Attention, une bombe menace de tout faire exploser, il reste peu de temps pour la désamorcer ! Vite, deviens un super espion en te faufilant à travers le parcours piégé de fil-lasers. Sois très prudent, si tu touches un fil-laser, le chrono s'accélère. Récupère toutes les cartes « objet » sur ton passage et désamorce la bombe le plus rapidement possible !

Lis bien attentivement la notice d'installation pour une meilleure utilisation du jeu. L'aide d'un adulte peut être nécessaire pour les premières utilisations.

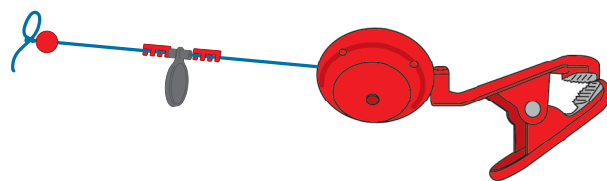
CONTENU :



Bombe + Capteur + Pince avec embout en caoutchouc



Pince simple x4



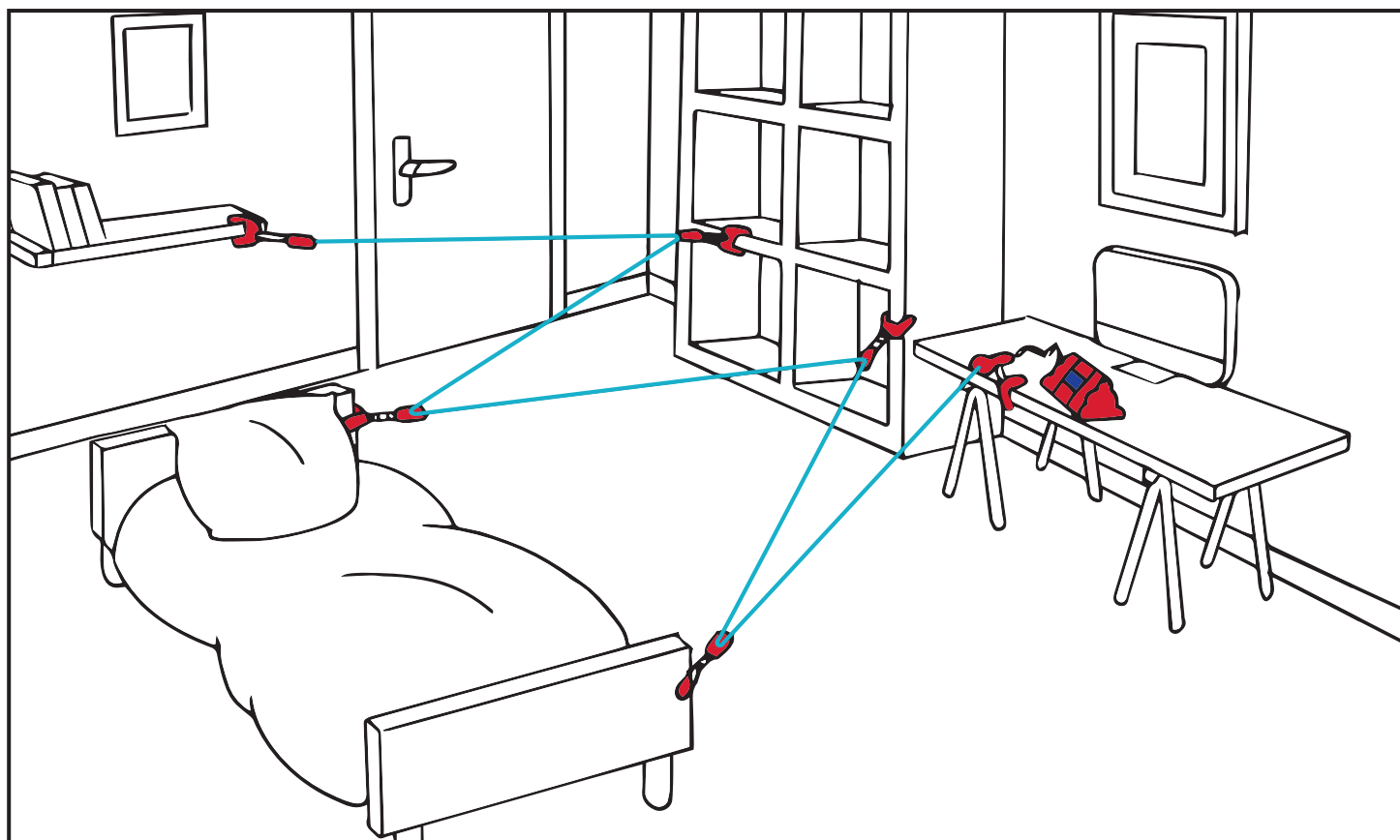
Pince avec dérouleur de fil



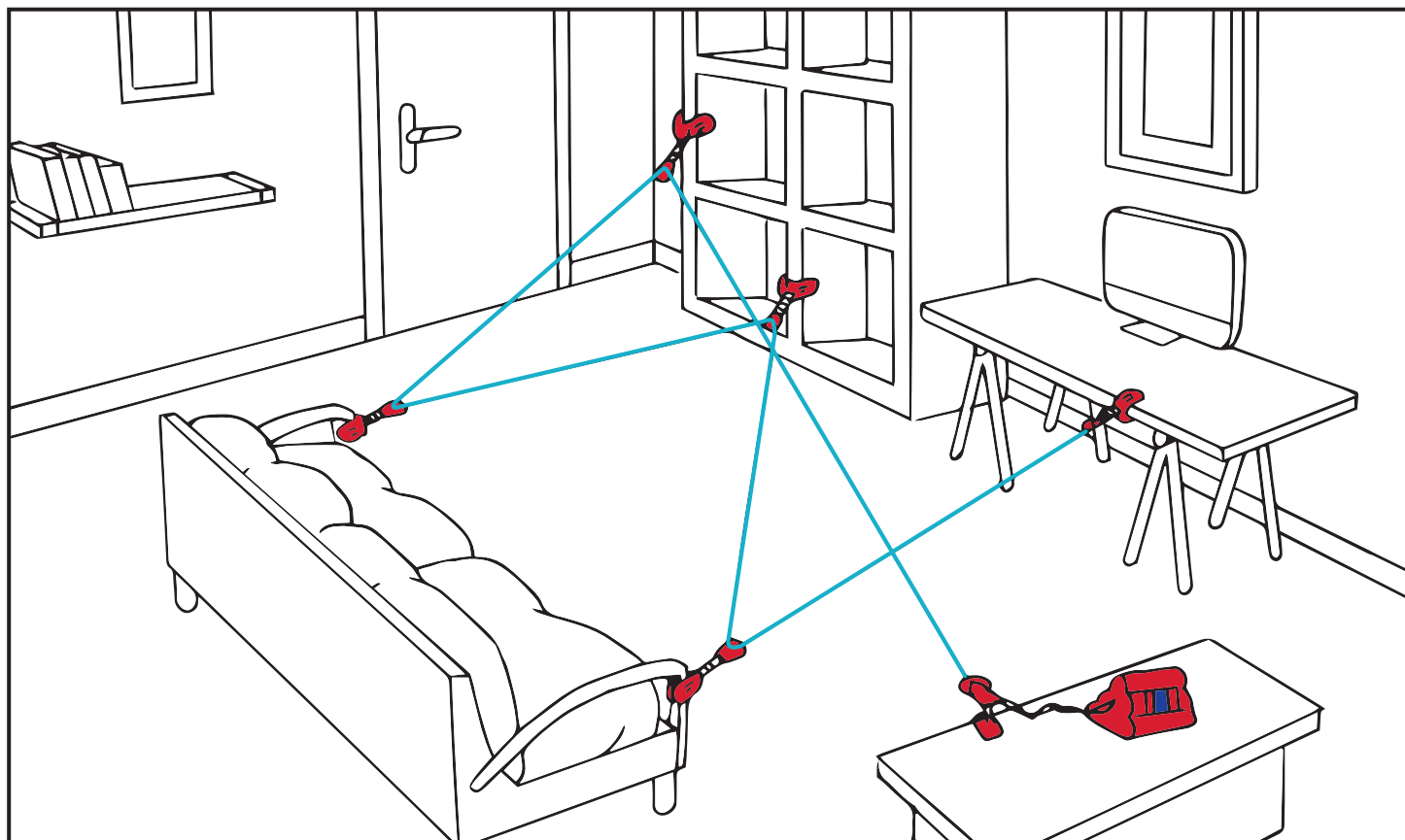
Cartes « objet » x10

EXEMPLES DE PARCOURS CHRONO BOMB'

Parcours 1



Parcours 2



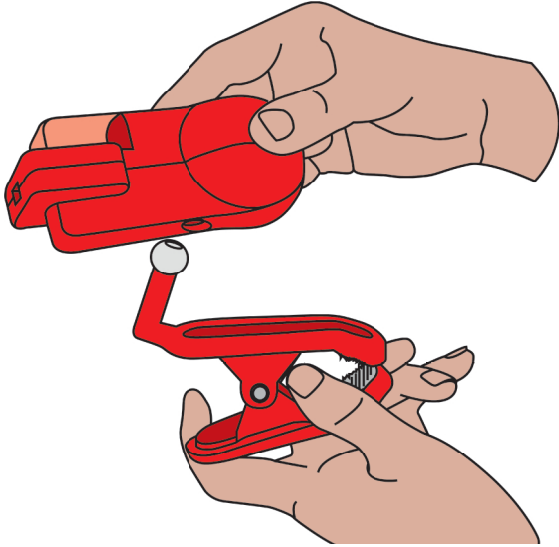
Attention ! Les fils ne doivent jamais se toucher, fixez les pinces sur des surfaces stables et non mobiles (porte...).
Aucun objet ne doit être en contact avec les fils.

PRÉPARATION DU JEU

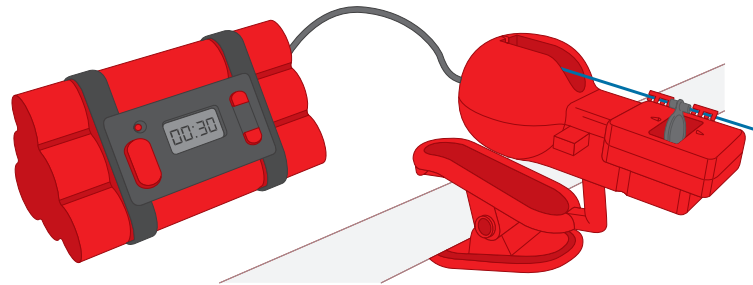
PRÉPARATION DU PARCOURS

Avant de se lancer dans l'aventure, préparez votre parcours d'espion ! Inventez des missions différentes et devenez de vrais agents secrets à chaque nouvelle partie !

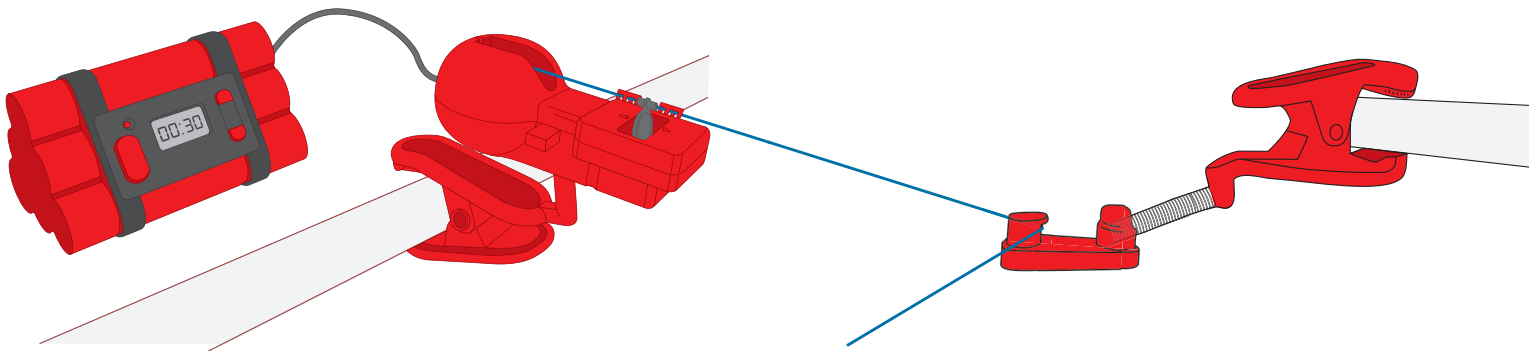
- 1 Emboîtez la pince à embout caoutchouc au capteur qui est relié à la bombe.



- 2 Fixez la pince capteur et posez la bombe sur une surface stable.

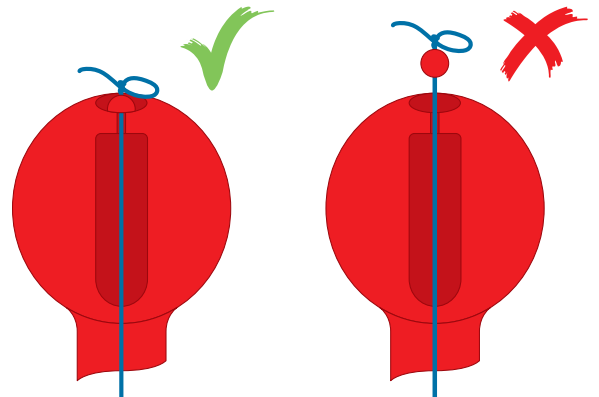
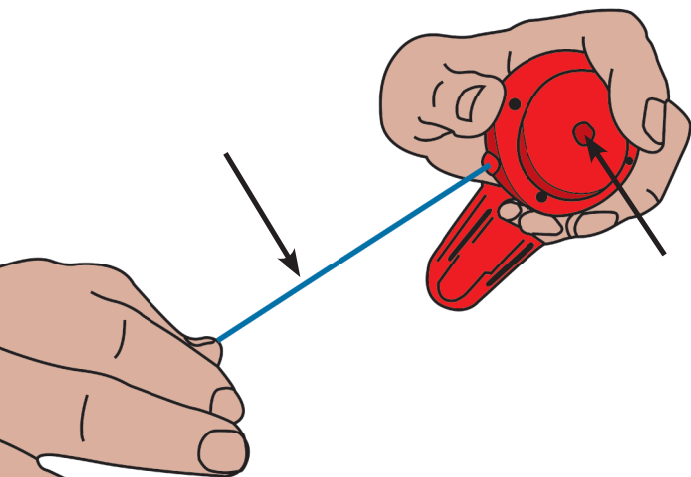


- 3 Fixez les pinces simples dans l'espace à des éléments de votre environnement (table, chaise, étagères...) de manière à créer un parcours original. Vous pouvez compliquer la mission à votre guise en fixant les pinces plus ou moins haut. Remarque : la première pince doit être placée à la même hauteur que la bombe et le capteur.

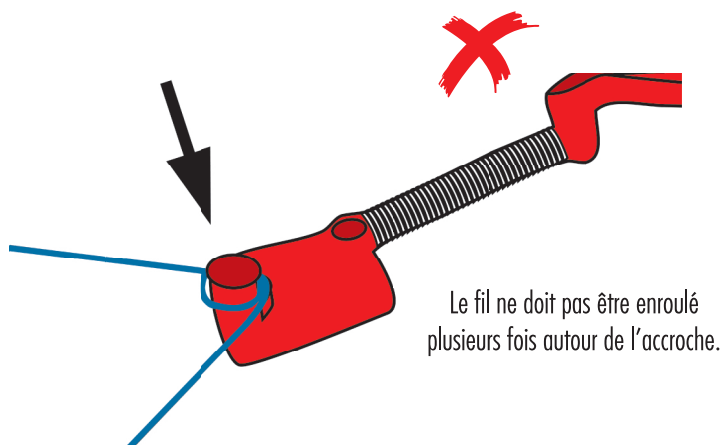
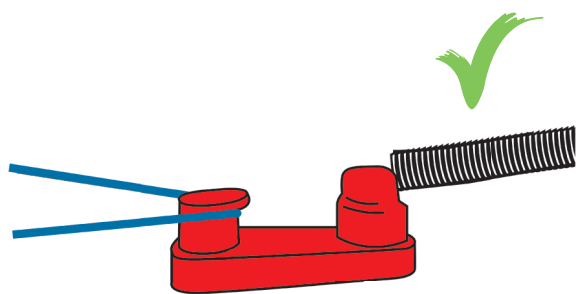


- 4 Munissez-vous de la pince dérouleur et placez la bille rouge dans l'encoche arrondie du détecteur. Une fois qu'elle est fixée, vous pouvez dérouler le fil-Laser.

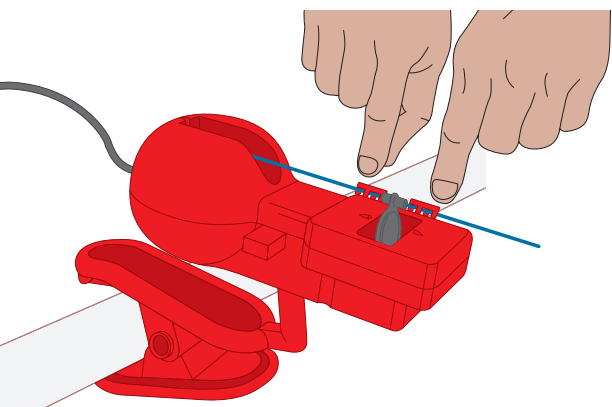
- 5 Le dérouleur est muni d'un frein qui bloque le fil-Laser. Pour dérouler le fil, appuyez sur le bouton situé derrière la pince dérouleur et tirez-le délicatement.



6 Vous pouvez désormais créer votre parcours en passant le fil-laser dans les accroches de chaque pince simple.

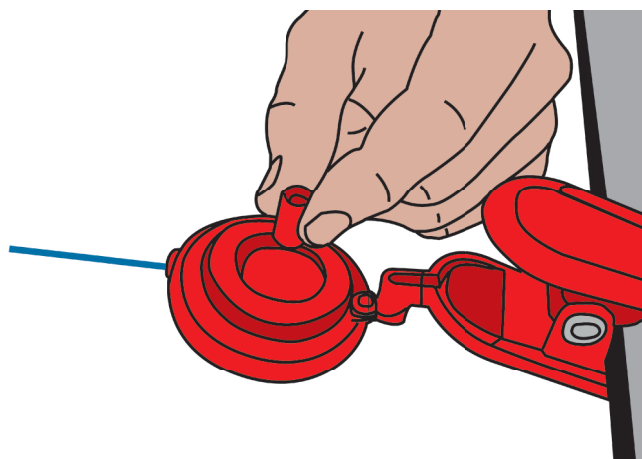


8 Contrôlez la languette : la languette noire doit être placée dans l'espace « détection de mouvements ». Pour cela, ajustez sa position grâce aux embouts rouges de chaque côté de la languette.

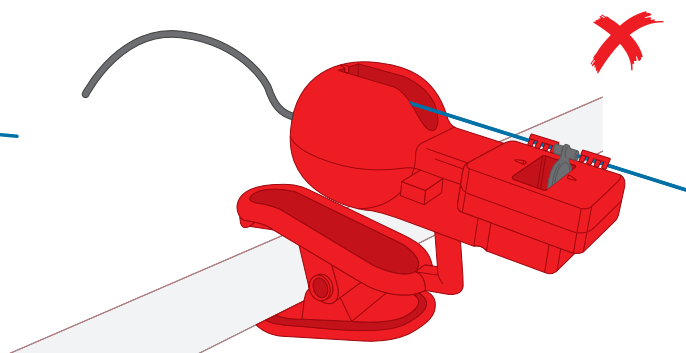
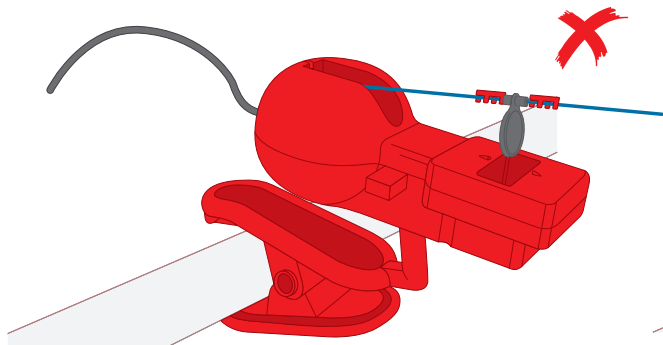
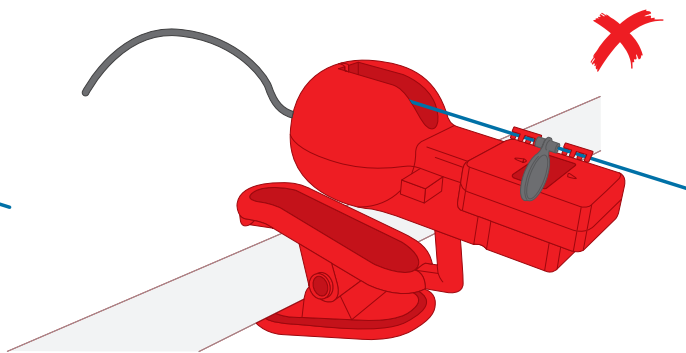
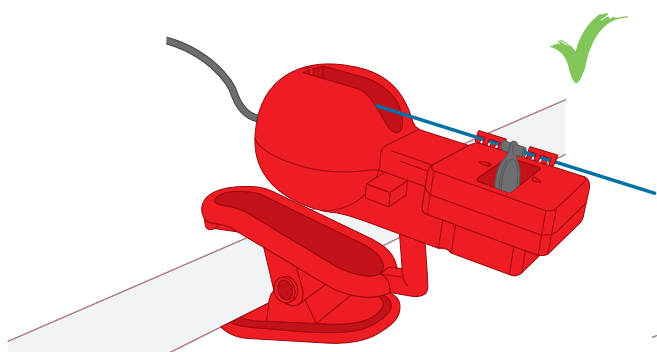


7 Accrochez la pince dérouleur de fil-laser pour finir le parcours. Afin d'optimiser la sensibilité du fil-laser, tournez la manivelle située sur le dessus du dérouleur pour ajuster la tension du fil-laser.

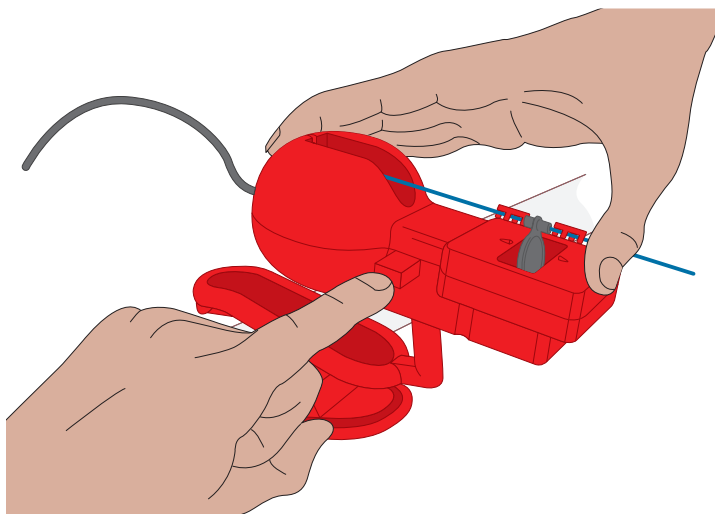
Attention ! le fil ne doit pas être trop tendu.



9 Contrôlez le capteur : la languette noire doit être positionnée dans l'espace « détection de mouvement ». La languette ne doit pas toucher les parois du détecteur. Le fil-laser et la languette doivent être légèrement en suspension.



10 Une fois que vous avez trouvé la bonne position du capteur, fixez-le grâce au bouton sur le côté.



11 Placez les cartes « objet » tout au long du parcours.

MISE EN ROUTE

Avant de démarrer la mission, l'espion doit contrôler que son parcours est bien installé et le bon fonctionnement des fils-lasers.

1. Mettre le bouton de la bombe en position « Single » et appuyez sur le bouton START à l'avant de la bombe. Touchez le fil-laser à plusieurs endroits.
 - Si la bombe sonne, c'est OK ! Vous pouvez vous lancer dans la mission en choisissant votre mode de jeu (ci-dessous)
 - Si la bombe ne sonne pas quand vous touchez le fil-laser, vérifiez que vous avez bien suivi toutes les instructions d'installation. Votre fil-laser est peut-être trop tendu, ou pas assez, la languette est peut-être mal positionnée.
2. Choisissez votre mode de jeu grâce au bouton à l'arrière de la bombe.

Attention ! N'oubliez pas d'éteindre la bombe pour garantir la longévité des piles. Le système s'éteindra de lui-même au bout de 24h.

DEUX MODES DE JEU : MODE SIMPLE OU MODE COMPTE À REBOURS

MODE SIMPLE - ENTRAÎNEMENT

Le mode « simple » permet à l'espion de s'entraîner sans compte à rebours : dans ce mode de jeu, il n'y a pas de notion de temps ! L'espion peut gagner en efficacité et être plus performant.

Astuce ! Avec ce mode, tu peux installer les fils-lasers dans ta chambre pour détecter les intrusions ! Dès que quelqu'un entre dans ta chambre, la bombe bip pour le signaler.

MISE EN ROUTE

Mettez le bouton au dos de la bombe en mode single. Vérifiez que la languette noire du capteur est bien immobile et correctement placée dans l'espace de détection. Ensuite, appuyez sur le bouton START.

L'espion a 10 secondes avant que le chrono ne démarre pour se mettre en place.

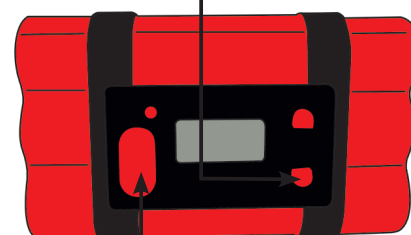
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'espion doit désamorcer la bombe en se faufilant à travers le parcours sans toucher les fils-lasers. Chaque fois qu'il est touché, un BIP signale la faute. Attention, si l'espion touche le fil-laser trop fort, la bombe peut continuer de sonner jusqu'à 3 ou 4 fois ! Pour pouvoir arrêter la bombe, l'espion doit être en possession de tous ses accessoires : les cartes « objet » disposées au sol. S'il n'a pas collecté toutes les cartes, l'espion ne valide pas sa mission !

FIN DE LA PARTIE

L'espion gagne lorsqu'il a désamorcé la bombe avant qu'elle n'explose. Pour cela, il appuie sur le bouton FINISH.

Bouton START



Bouton FINISH

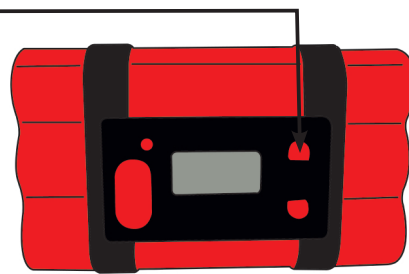
MODE COMPTE À REBOURS

Dans ce mode, chaque seconde compte ! L'espion doit faire preuve d'agilité et de rapidité pour désamorcer la bombe avant la fin du compte à rebours.

MISE EN ROUTE

- Mettez le bouton à l'arrière de la bombe sur la position « Chrono ».
- Sélectionnez la durée du parcours de 30 secondes à 10 minutes en appuyant sur le bouton TIME sur la face avant de la bombe. Chaque pression sur le bouton TIME ajoute 30 secondes au compteur.
- Avant d'appuyer sur START pour lancer le compte à rebours, vérifiez que la languette noire du capteur est bien immobile et placée dans l'espace de détection. Appuyez sur START et c'est parti ! L'espion a 10 secondes avant que le chrono ne démarre pour se mettre en place.

Bouton TIME



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'espion doit désamorcer la bombe en se faufilant à travers le parcours sans toucher les fils-lasers. Chaque fois qu'il est touché, un BIP signal la faute et 20 secondes sont décomptées du chronomètre de la bombe. 60 secondes avant la fin du chrono, le BIP s'accélère une première fois. 30 secondes avant la fin du chrono, le BIP accélère encore. S'il n'a pas collecté toutes les cartes l'espion ne valide pas sa mission !

FIN DE LA PARTIE

Le joueur a gagné s'il arrive à désamorcer la bombe avant la fin du chrono !

RELANCER UNE PARTIE

Une fois la partie finie, l'écran affiche le temps réalisé par le joueur. Pour relancer une partie, reprenez la démarche de mise en route. Tu peux défier tes amis pour réaliser le meilleur temps.

Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

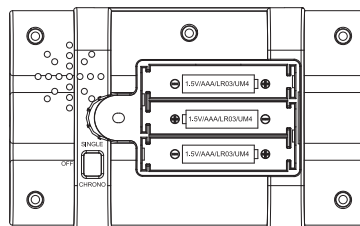
PILES – INSTRUCTIONS

Installations des piles : Parents, retirez le couvercle des piles situé au dos de la bombe à l'aide d'un tournevis et insérez 3 piles alcalines AAA (LR03) de 1.5V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-contre. Vérifiez que vous insérez correctement les piles, revissez le couvercle. Ensuite, enclenchez le bouton au dos de la bombe en position Single ou Chrono en fonction du mode de jeu choisi pour le mettre en marche. En appuyant sur START, la bombe émet un son. Si ce n'est pas le cas, les piles peuvent être usées ou mal insérées. Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez la bombe en la mettant sur la position OFF.

MISES EN GARDE :

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que des piles neuves.
- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.



Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.
- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile.

DYSFONCTIONNEMENT

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

Informations à conserver. Une création Dujardin, © 2015 DUJARDIN. Tous droits réservés. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Distribué par Dujardin – ZA du Pôt au Pin – Entreprêt A4 – 33610 CESTAS – France.

Siret : 320 660 970 00049

SAV : sav.dujardin@tf1.fr



Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois : petits éléments / longue corde. Danger de strangulation.