

# Chrono

ZAG  
HEROES

# Miraculous

## RÈGLES DU JEU

1 joueur et plus - 6 +



Chrono Miraculous s'inscrit dans la gamme de jeux Chrono Bomb'. Pour vous aider dans l'installation de votre parcours, une vidéo de démonstration est à votre disposition sur le site Chrono Bomb' : <http://www.chronobomb.fr>

Vous devez juste l'adapter à la version Chrono Miraculous mais le principe du parcours est le même.

### BUT DU JEU

Vite, faufile-toi à travers le parcours sans toucher les fils et atteint ton yoyo pour libérer l'akuma du mal !

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

### CONTENU :

- 1 yoyo de Lady Bug
- 2 papillons
- 3 élastiques
- 1 capteur
- 6 pinces dont :
  - 4 pinces simples
  - 1 pince avec dérouleur de fil (10 mètres de fil)
  - 1 pince avec embout en caoutchouc
- 8 cartes « Aventures »
- 1 masque de Lady Bug
- 1 masque de Chat Noir



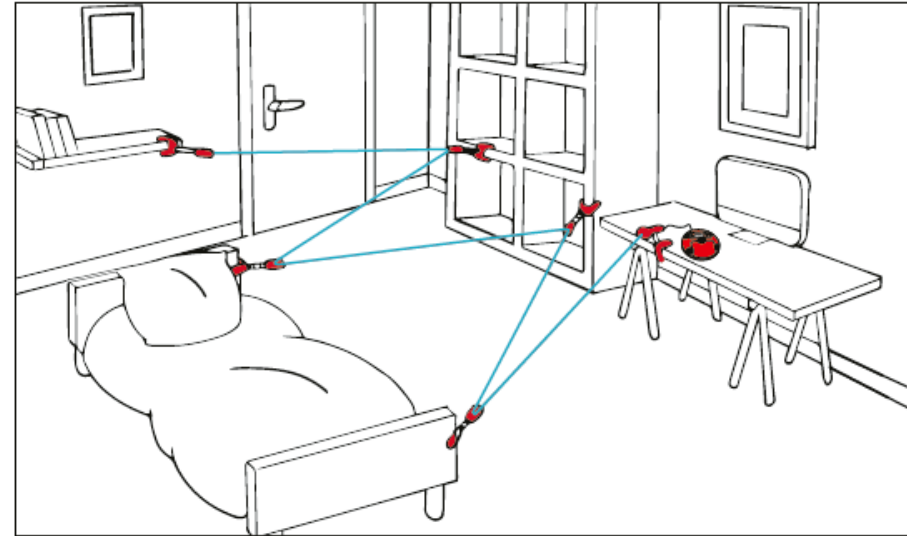
Cartes « Aventures » x8



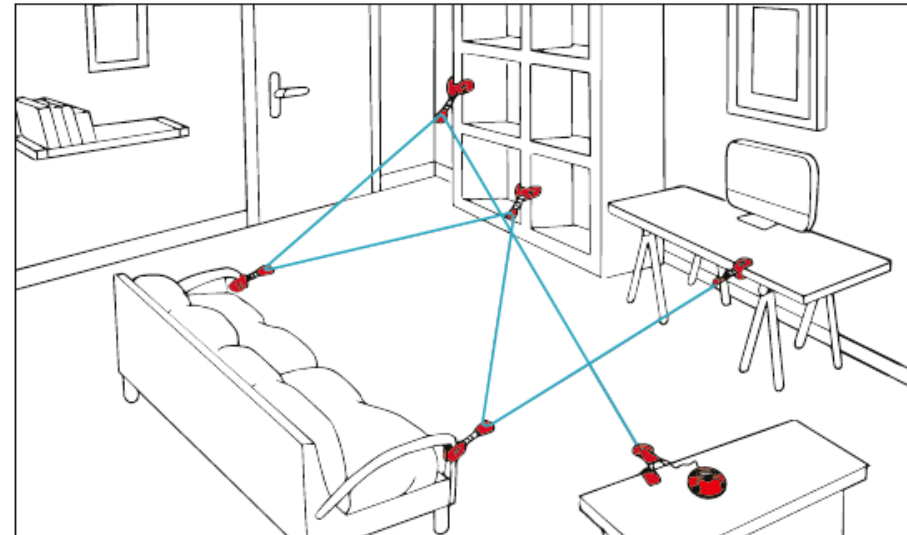
1

### EXEMPLES DE PARCOURS CHRONO MIRACULOUS

Parcours 1



Parcours 2



**Attention !** Les fils ne doivent jamais se toucher.

2

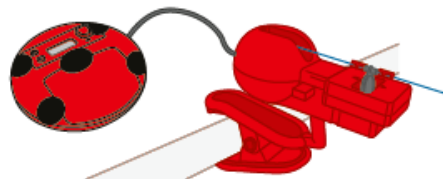
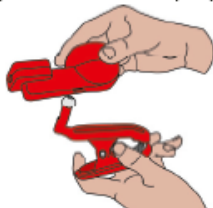
## PRÉPARATION DU JEU

### Préparation du parcours

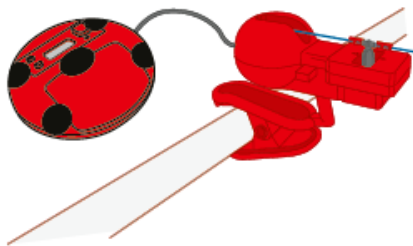
Les joueurs réalisent eux-mêmes leur parcours, ils peuvent inventer des aventures différentes à chaque fois.

Mise en place du parcours :

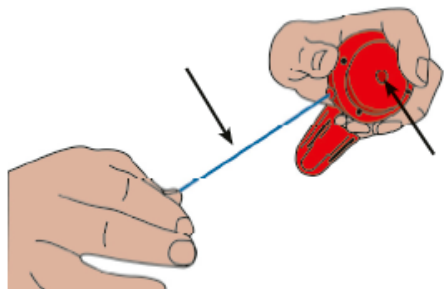
1. Embotez la pince à embout caoutchouc au capteur qui est relié au yoyo.
2. Fixez la pince capteur et posez le yoyo sur une surface stable.



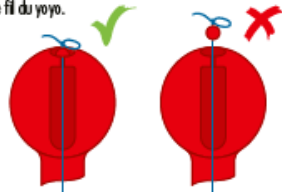
3. Fixez les pinces simples dans l'espace à des éléments de votre environnement (table, chaise, étagères...) de manière à créer un parcours original. Vous pouvez compliquer l'aventure à votre guise en fixant les pinces plus ou moins haut. Remarque : la première pince doit être placée à la même hauteur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



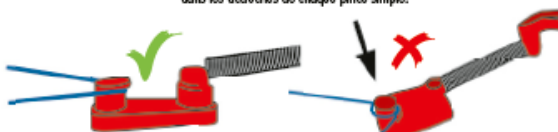
5. Le dérouleur est muni d'un frein qui bloque le fil. Pour dérouler le fil, appuyez sur le bouton situé derrière la pince dérouleur et tirez-le délicatement.



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 du yoyo.



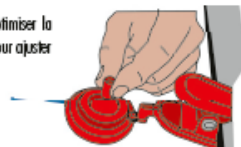
6. Vous pouvez désormais créer votre parcours en passant le fil du yoyo dans les accroches de chaque pince simple.



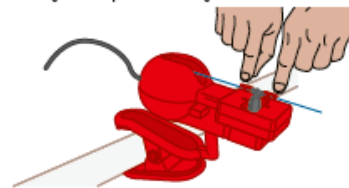
Le fil ne doit pas être enroulé plusieurs fois autour de l'accroche.

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

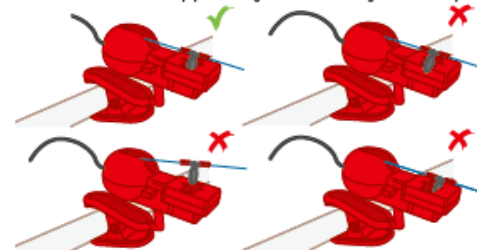
**Attention !** le fil ne doit pas être trop tendu.



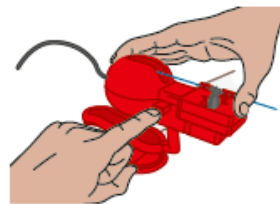
8. Contrôlez la languette : la languette noire doit être placée dans l'espace « détection de mouvements ». Pour cela, ajustez sa position grâce aux embouts rouges de chaque côté de la languette.



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 du yoyo 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.

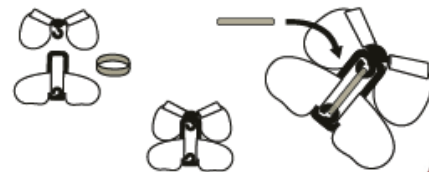


11. Placez des cartes « Aventures » tout au long du parcours pour augmenter la difficulté du jeu. composez vos propres histoires ou suivez les aventures proposées aux pages 5 et 6. Le joueur devra suivre les indications des aventures.



### Installation du Papillon

1. Assemblez les deux parties du papillon puis insérez l'élastique à l'aide des deux crochets dans le papillon.



2. Tournez 20 fois la tête du papillon tout en maintenant son corps fixe. Maintenez bien la tête du papillon quand vous tournez au risque de libérer le mécanisme et de devoir recommencer.



3. Maintenez l'élastique enroulé en pinçant avec votre pouce et votre index à la fois la tête et le corps du papillon. Insérez le papillon dans la fente du yoyo en faisant rentrer la tête du papillon en dernier.



**Attention !** il n'est pas nécessaire que la trappe soit ouverte pour insérer le papillon. Pour faciliter l'insertion et le fait que le papillon soit bien bloqué, la trappe doit être fermée pour passer le papillon par la fente créée à cet effet.

**NB :** Lorsque vous avez fini votre partie, ne laissez pas le papillon avec l'élastique enroulé dans le yoyo. Il risquerait de se fragiliser plus rapidement !

### Mise en route

1. Vérifiez que le fil de la pince « capteur » et le yoyo sont bien connectés.
2. Avant de jouer, vérifiez que le parcours est bien installé. Pour cela :
  - Mettez le bouton à l'arrière du yoyo en position « Single » et appuyez sur le bouton START à l'avant du yoyo.
  - Touchez le fil à plusieurs endroits du yoyo :
    - Si le yoyo sonne, c'est OK, le parcours est bien installé. Vous pouvez alors choisir votre mode de jeu.
    - Si le yoyo ne sonne pas quand vous touchez le fil, vérifiez que vous avez bien suivi toutes les instructions d'installation. Votre fil est peut-être trop tendu, ou pas assez. Ajustez votre parcours et testez à nouveau.
3. Choisissez le mode de jeu grâce au bouton à l'arrière du yoyo.

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

