

Bombes!

Night Vision

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
- Relancer une partie.....P.5

BUT DU JEU

Attention, une bombe menace de tout faire exploser, il reste peu de temps pour la désamorcer ! Plongé dans l'obscurité, deviens un super agent secret. Utilise astucieusement la lampe afin de faire apparaître les fils-lasers lumineux. Vite, faufile-toi à travers ce parcours piégé ! Mais attention, sois très prudent, si tu touches un fil-laser, le chrono s'accélère ! Récupère dans l'ordre chronologique 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 avec dérouleur de fil

Pince simple x4



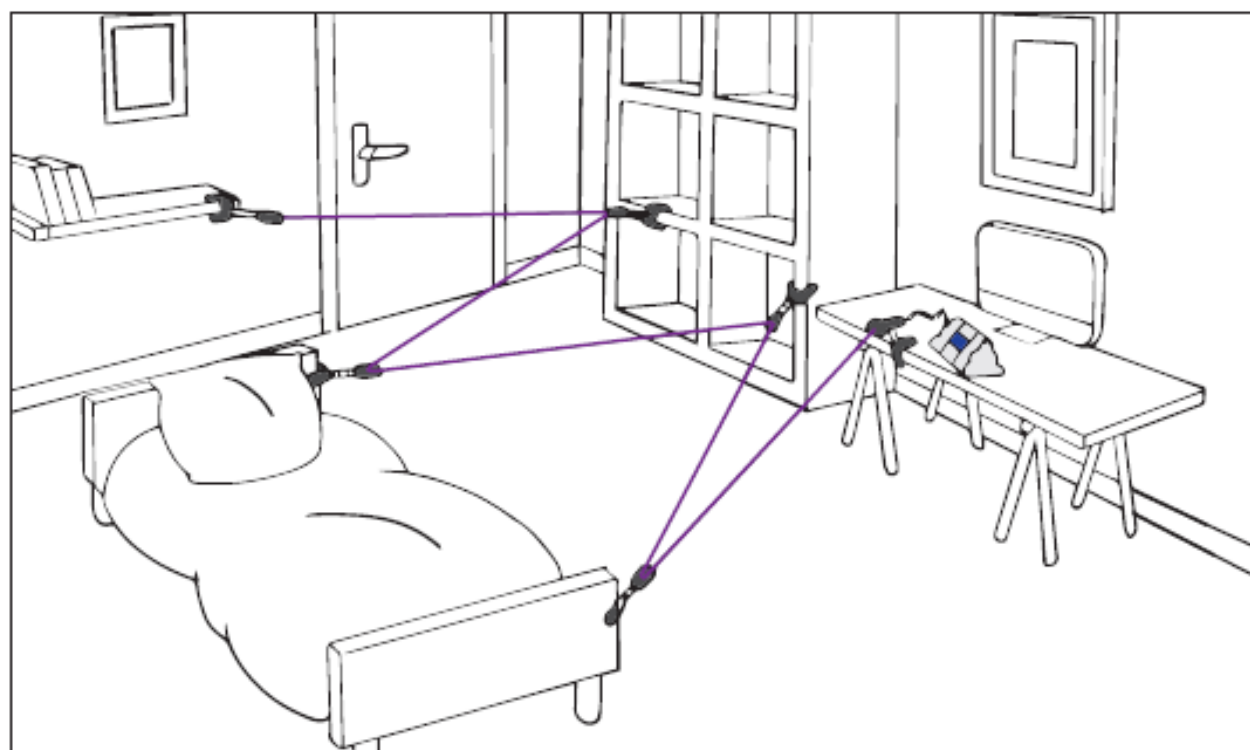
Lampe d'agent secret



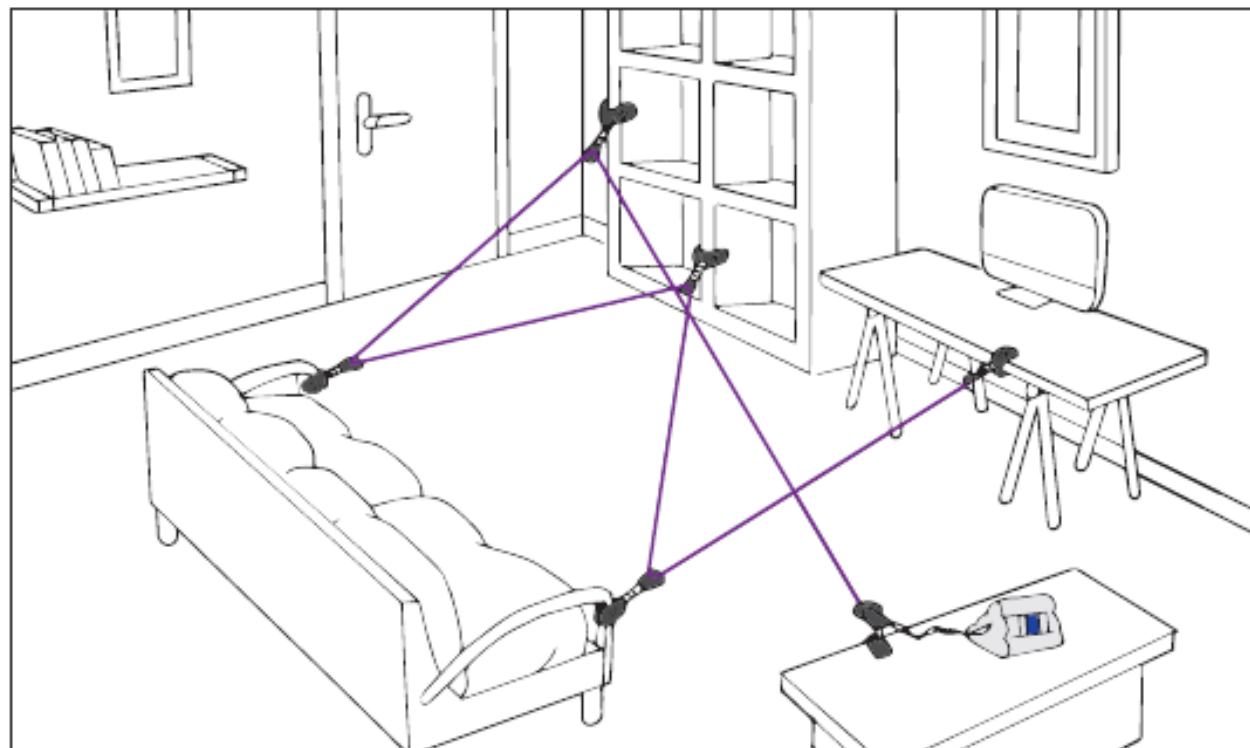
Cartes « objet » x10

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

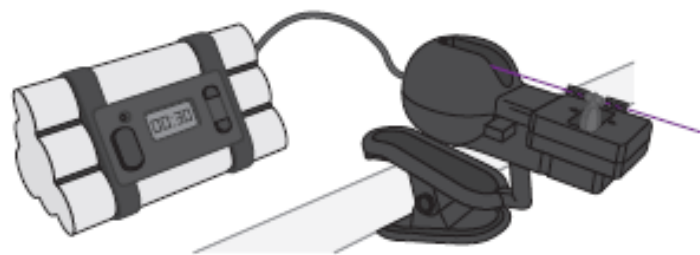
PRÉPARATION DU PARCOURS

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

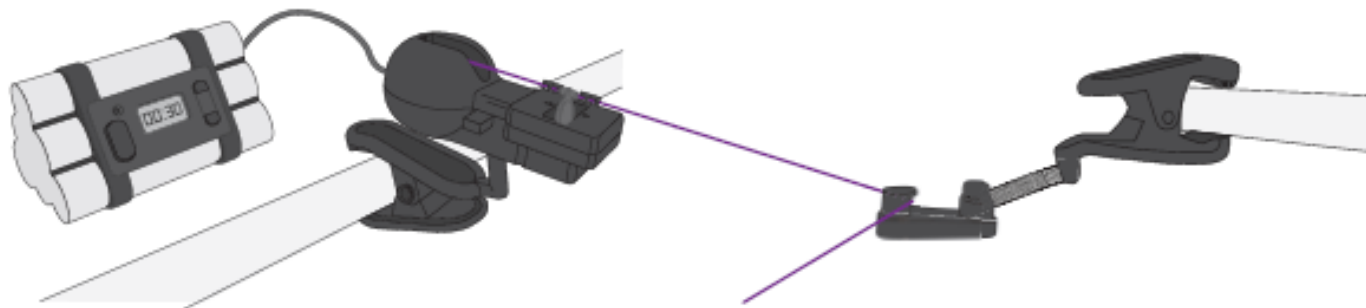
- 1 Emboîtez la pince à embout caoutchouc au capteur qui est relié à la bombe.



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

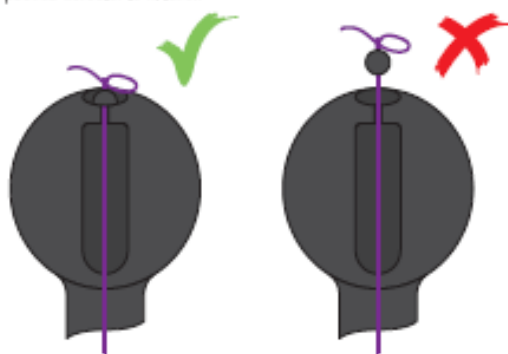
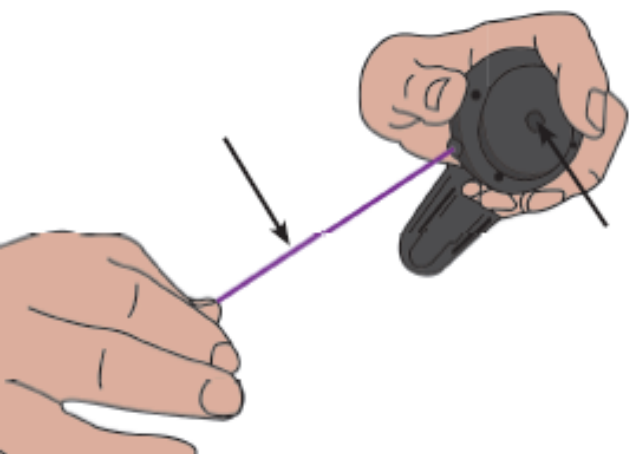


- 3 Fixez les pinces simples dans l'espace à des éléments de votre environnement (table, chaise, étagères...) de manière à créer un parcours original. Vous pouvez compliquer la mission à votre guise en fixant les pinces plus ou moins haut. Remarque : la première pince doit être placée à la même hauteur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

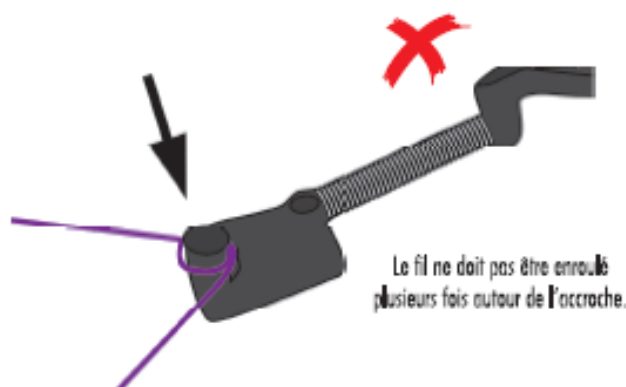
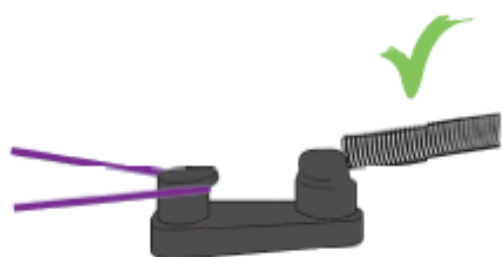


- 4 Munissez-vous de la pince dérouleur et placez la bille rouge dans l'encoche arrondie du détecteur. Une fois qu'elle est fixée, vous pouvez dérouler le fil.

- 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.

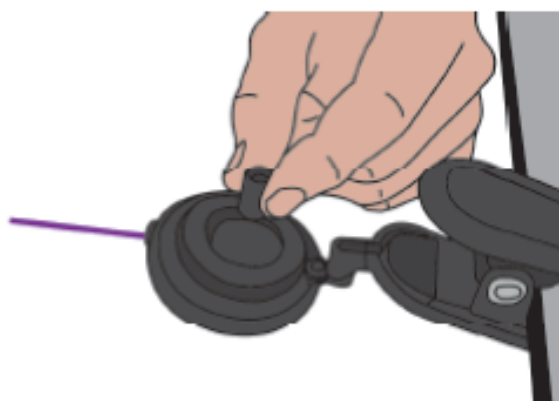


- 6** Vous pouvez désormais créer votre parcours en passant le filHaser dans les accroches de chaque pince simple.

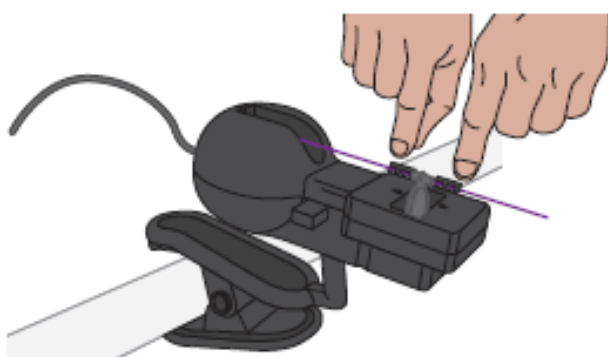


- 7** Accrochez la pince dérouleur de filHaser pour finir le parcours. Afin d'optimiser la sensibilité du filHaser, tournez la manivelle située sur le dessus du dérouleur pour ajuster la tension du filHaser.

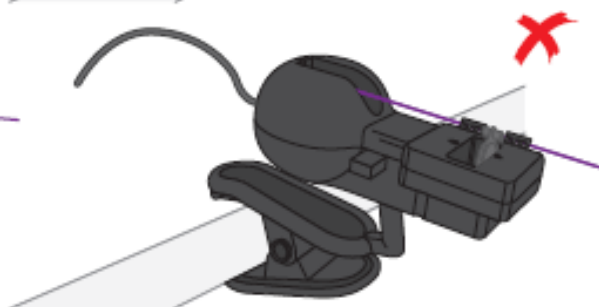
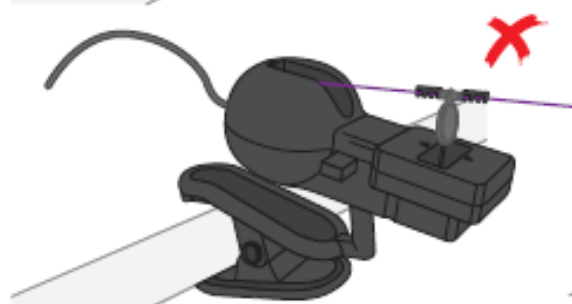
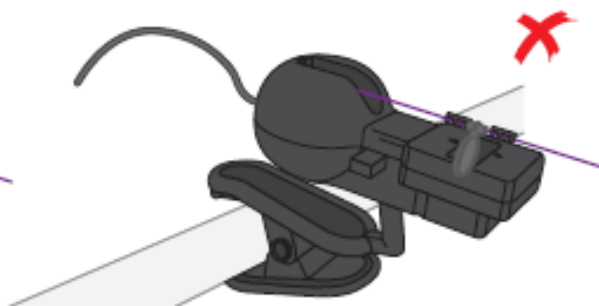
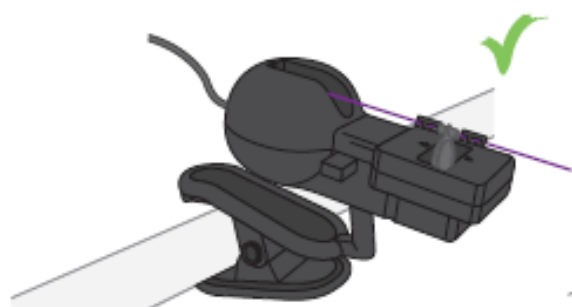
Attention ! Le fil ne doit pas être trop tendu.



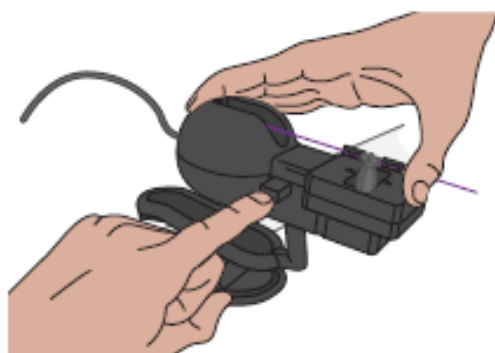
- 8** Contrôlez la languette : la languette noire doit être placée dans l'espace « détection de mouvements ». Pour cela, ajustez sa position grâce aux embouts rouges de chaque côté de la languette.



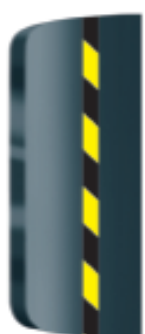
- 9** Contrôlez le capteur : la languette noire doit être positionnée dans l'espace « détection de mouvement ». La languette ne doit pas toucher les parois du détecteur. Le filHaser et la languette doivent être légèrement en suspension.



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 selon votre envie.



MISE EN ROUTE

Avant de démarrer la mission, l'agent secret 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.

UTILISATION DE LA LAMPE

1. Eteignez la lumière et mettez votre lampe en position allumée. La lampe projette de la lumière noire, qui va éclairer le parcours et la bombe.
2. Voir page 6 le schéma d'insertion des piles dans la lampe.

Avec cette nouvelle version de Chrono Bombe, vous pouvez jouer dans le noir afin de complexifier votre mission. Mais rien ne vous empêche de jouer en plein jour ! Pour cela, il vous suffit de ne pas plonger la pièce dans l'obscurité. Même à la lumière, vous serez un super agent secret !

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

MODE SIMPLE - ENTRAÎNEMENT

Le mode « simple » permet à l'agent secret de s'entraîner sans compte à rebours : dans ce mode de jeu, il n'y a pas de notion de temps ! L'agent peut ainsi progresser pour 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.

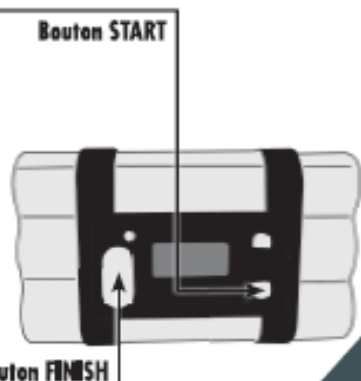
L'agent a 10 secondes pour se mettre en place et plonger la pièce dans l'obscurité.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans le noir, l'agent secret éclaire les fils-lasers grâce à sa lampe pour qu'ils deviennent lumineux. Il doit alors se faufiler à travers ce parcours piégé sans toucher les fils-lasers pour désamorcer la bombe. Chaque fois qu'il touche un fil-laser, un bip signale la faute. Attention, si l'agent touche le fil-laser lumineux trop fort, la bombe peut continuer de sonner jusqu'à 3 ou 4 fois ! Pour pouvoir arrêter la bombe, l'agent secret doit à l'aide de sa lampe torche récupérer toutes les cartes « objets » disposées au sol. Mais attention, il devra les récupérer dans l'ordre chronologique (en premier, la carte objet numéro 1, puis la numéro 2...). S'il n'a pas collecté toutes les cartes dans le bon ordre, l'agent ne valide pas sa mission !

FIN DE LA PARTIE

L'agent secret gagne lorsqu'il a désamorcé la bombe. Pour cela, il appuie sur le bouton FINISH.



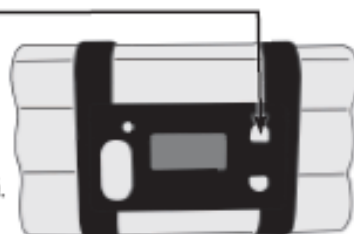
MODE COMPTE À REBOURS

Dans ce mode, chaque seconde compte ! L'agent secret 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 correctement placée dans l'espace de détection. Appuyez sur START et c'est parti !
- L'agent a 10 secondes avant que le chrono ne démarre pour se mettre en place et plonger la pièce dans l'obscurité.

Bouton TIME



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans le noir, l'agent secret édaire les fils-lasers grâce à sa lampe pour qu'ils deviennent lumineux. Il doit alors se faufiler à travers ce parcours piégé sans toucher les fils-lasers pour désamorcer la bombe. Chaque fois qu'il touche un fil-laser, un BIP signale 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 s'accélère encore. Pour pouvoir arrêter la bombe, l'agent secret doit à l'aide de sa lampe récupérer toutes les cartes « objets » disposées au sol. Mais, il devra les récupérer dans l'ordre chronologique (en premier, la carte objet numéro 1, puis la numéro 2...). S'il n'a pas collecté toutes les cartes dans le bon ordre, l'agent ne valide pas sa mission !

FIN DE LA PARTIE

L'agent secret gagne lorsqu'il a désamorcé la bombe. Pour cela, il appuie sur le bouton FINISH.

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.

Astuce ! Vous pouvez réaliser un défi : lequel de tes amis fera le meilleur temps ?

Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

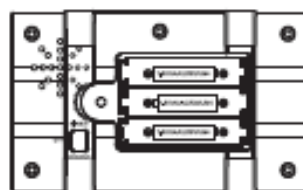
PILES – INSTRUCTIONS

Installation 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-dessous. Vérifiez que vous insérez correctement les piles, revissez le couvercle. Ensuite, orientez 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.

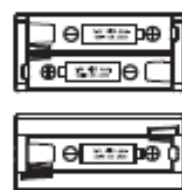
MISES EN GARDE :

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 usées ou des piles standard (sèches) 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 déréglé, 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.



Bombe



Lampe

Recyclage et traitement des piles usagées : respectez 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, contactez votre distributeur ou le maire 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. © 2017 DUJARDIN. Tous droits réservés. Dujardin est une filiale de TFI 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 Pét au Pin – Entrepôt A4 – 33610 CESTAS – France.

Site : 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.