

TRESOR DETECTOR

RÈGLES DU JEU

1 JOUEUR ET PLUS – Dès 7 ans

Embarque avec tes amis dans la plus grande chasse au trésor des temps modernes !



Découvrez tout l'univers de Trésor Detector en flashant le code ci-contre.

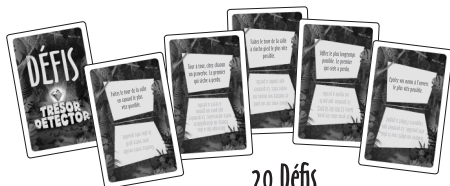
CONTENU



1 Détecteur et 2 Clés



1 Trésor et son Diamant



20 Défis

BUT DU JEU

Une équipe cache les clés et le trésor ! L'autre équipe doit les retrouver grâce au détecteur et clipser le diamant dessus avant qu'il ne soit trop tard... Vite, le chrono tourne !

AVANT LA PREMIÈRE UTILISATION

- Collez les stickers sur les éléments du jeu : le détecteur, les clés et le trésor.
- Insérez les piles dans le détecteur, les deux clés, et le trésor (Voir instructions en page 4).

PRÉPARATION DU JEU

- Le jeu se joue à deux joueurs ou deux équipes. Choisissez ceux qui vont cacher le trésor et les clés et ceux qui vont partir à leur recherche !
- Mettez le bouton au dos de chaque élément sur ON (les deux clés et le trésor).

Attention : il ne faut pas oublier de les allumer, sinon ils ne pourront pas être détectés par le détecteur.

DÉROULEMENT DU JEU

- Pendant que le joueur ou l'équipe cache le trésor et les clés, les autres ne doivent pas regarder ni écouter ce qu'il se passe.
- Une fois les trois éléments cachés, le joueur ou l'équipe qui cherche se munit du détecteur, choisit son mode de jeu et... C'est parti !

MODE A : COMPTE À REBOURS « Trouve le trésor avant qu'il ne soit trop tard ! »

- Au dos du détecteur, mettez le bouton sur la position « A ».
- Sélectionnez la durée du jeu de 2 à 15 minutes en appuyant sur le bouton TIME sur la face avant du détecteur. Chaque pression sur le bouton TIME ajoute 1 minute au compteur.
- Appuyez sur START pour démarrer le compte à rebours.

1 - LA RECHERCHE DES CLÉS !

Le détecteur capte d'abord les deux clés. Suivez les indications sur l'écran du détecteur pour les retrouver et reconstituer le détecteur.

- Les barres qui apparaissent sur l'écran indiquent si l'on se rapproche ou si l'on s'éloigne des clés. Plus le nombre de barres augmente, plus on se rapproche de l'une des clés. À l'inverse, plus on s'éloigne, plus le nombre de barres diminue.

Astuce : N'hésitez pas à vous stabiliser car les barres de réception varient en fonction de votre position.

- Lorsque vous êtes suffisamment proche d'une des clés, le détecteur se met alors à biper : plus la sonnerie est rapide, plus on se rapproche !
- Dès que le joueur ou l'équipe trouve une clé, il doit la clipser sur le détecteur. Il faut alors se lancer dans la recherche de la 2^{ème} clé et la clipser au détecteur.

2- LA RECHERCHE DU TRÉSOR !

Les deux clés sont fixées sur le détecteur ? Ça y est, la recherche du diamant est activée ! Le joueur ou l'équipe doit vite partir à sa recherche !

Attention : Avant cette étape, le diamant est comme endormi ! Il est impossible de le retrouver avec le détecteur. Mais si par hasard le joueur ou l'équipe qui cherche le trouvait avant les clés, il gagne la partie !

3- FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque le joueur ou l'équipe qui cherche a trouvé et clipé le diamant avant la fin du compte à rebours. Maintenant les deux équipes peuvent échanger les rôles et voir qui trouvera le trésor le plus rapidement possible, avant la fin du compte à rebours !

Attention : Quand vous avez fini de jouer, veillez à bien éteindre chacun des éléments du jeu en les mettant sur la position OFF. Le système s'éteindra de lui-même au bout de 30 minutes.

MODE B : CHRONOMÈTRE « Sois le plus rapide à trouver le trésor ! »

Avec ce mode, tu peux battre ton record et celui de tes amis en réalisant le meilleur temps pour retrouver le Trésor !

- Au dos du détecteur, mettez le bouton sur la position « B ».
- Appuyer sur le bouton START sur la face avant du détecteur.
- Le chronomètre démarre, la chasse au trésor est lancée !
- La partie s'achève lorsque le joueur ou l'équipe qui cherche a trouvé les clés et clipé le diamant.

BONUS : DES DÉFIS POUR PIMENTER LA PARTIE !

En bonus : Vous pouvez ajouter des défis pour pimenter la partie ! Vous pourrez vous affronter deux fois : À chaque fois qu'une clé est trouvée et clipée au détecteur, c'est le moment de relever un défi.

- Appuyez sur le bouton DÉFIS
- Piochez une carte DÉFIS. C'est le moment de s'affronter !
- Si le joueur ou l'équipe qui cherche GAGNE, c'est bon ! Vous pouvez remettre le chono en route et poursuivre la recherche du trésor !
- Sinon, remettez le chrono en route et... attendez 10 secondes avant de repartir !
- Un faux départ ? Une fausse manipulation ? Pour recommencer le défi, il vous suffit de reclipser la clé et d'appuyer à nouveau sur DÉFIS.

Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

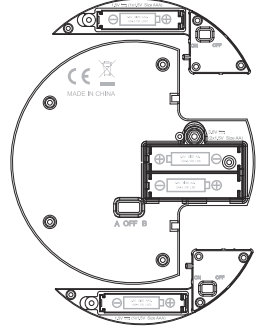
PILES – INSTRUCTIONS

Installation des piles

Attention : le détecteur, les clés et le coffre à trésor fonctionnent avec des piles (non fournies).

Parents, retirez le couvercle des piles situé au dos de chaque élément à l'aide d'un tournevis et insérez le nombre de piles nécessaires, en suivant les indications situées ci-contre.

- Détecteur : 2 piles alcalines AA (LR6) de 1,5v.
- Clé 1 : 1 pile alcaline AAA (LR03) de 1,5v.
- Clé 2 : 1 pile alcaline AAA (LR03) de 1,5v.
- Coffre : 2 piles alcalines AAA (LR03) de 1,5v.



Vérifiez que vous insérez correctement les piles et revissez le couvercle de chaque élément du jeu.

Ensuite, endentez le bouton au dos des clés et du coffre sur ON pour qu'ils puissent être détectés par le détecteur. Faites un test afin de vérifier qu'ils sont détectables : si les barres de détection du détecteur sont au maximum, alors vous pouvez démarrer en choisissant le mode de jeu choisi.

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 le détecteur, les deux clés et le coffre en les 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 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 ils ne sont pas jetés 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. Ne pas placer les éléments du jeu proche d'un routeur wifi, micro-ondes, téléphone portable ou encore proche d'un signal de radiofréquence. Ne pas placer les éléments du jeu proche d'objets métalliques ou dans un contenant métallique. Pour une meilleure détection, évitez de placer les éléments du jeu directement au sol. Ne pas dissimuler les éléments du jeu sur soi.

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. © 2016 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 – Entrepôt A4 – 33610 CESTAS – France.

Siret : 320 660 970 00049

SAV : savdujardin@tf1.fr



Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois : petits éléments.