

MONSTER BUSTER

Les monstres n'ont qu'à bien se tenir, la revanche a sonné, tu vas avoir le plaisir de pouvoir les capturer !

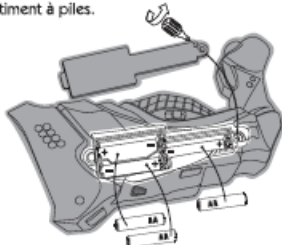
À l'aide du Monster Buster, attrape ces monstres !

Objectif :

Attraper 10 monstres dans le temps imparti !

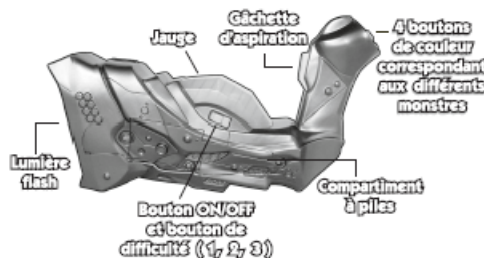
MISE EN ROUTE DU MONSTER BUSTER

Avant de commencer la partie, tu dois insérer des piles dans le Monster Buster (non fournies). Le Monster Buster requiert 3 piles « AA ». Demande de l'aide à un adulte pour ouvrir le couvercle du compartiment à piles.



Une fois les piles insérées et le couvercle refermé, la chasse aux monstres peut commencer !

DESCRIPTION DU MONSTER BUSTER



UTILISATION DU MONSTER BUSTER

1/ Sélectionner le niveau de difficulté

Pour commencer la chasse aux monstres, il faut d'abord sélectionner le niveau de difficulté. Le Monster Buster possède 3 niveaux de difficulté. Un conseil, commence par le niveau 1.

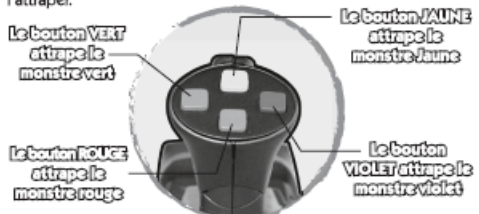


Glisse le bouton sur la position 1 pour jouer en mode FACILE, la position 2 correspond au niveau INTERMÉDIAIRE et la position 3 au niveau DIFFICILE.

Quand tu sélectionnes un niveau de difficulté, tu entends un son indiquant que l'appareil est en marche et qu'il est prêt à trouver et à attraper les monstres.

2/ Identifier les monstres

Pour être rapide et efficace, mémorise les positions des boutons de couleur sur le Monster Buster avant de te plonger dans la pénombre. Chaque monstre a sa propre couleur. Si tu vois un monstre ROUGE (Heebie Jeebie), appuie sur la gâchette ET le bouton de couleur EN MÊME TEMPS et AUSSI LONGTEMPS QU'IL APPARAÎT pour l'attraper.



Souviens-toi, pour attraper n'importe quel monstre tu devras toujours appuyer sur la gâchette + le bouton de couleur EN MÊME TEMPS et AUSSI LONGTEMPS QUE TU LE VOIS ! De même, reste bien IMMOBILE pendant que tu attrapes le monstre.

À chaque fois que tu attrapes un monstre, la vibration t'indique que le monstre est en train de se faire aspirer et une barre de la jauge s'allume.

1 monstre attrapé = 1 barre de la jauge s'allume

Si tu n'as pas réussi à attraper un monstre ou que tu as appuyé sur le mauvais bouton de couleur, tu entendas un rire de monstre qui s'enfuit.

Si tu fais cette erreur DEUX FOIS dans une même partie, tu entendas une sonnerie d'alarme et le monstre que tu avais attrapé précédemment s'échappera de ton Monster Buster ! La jauge verte diminuera alors d'une barre.



La figure A montre comment tu dois te déplacer dans l'obscurité, sans jamais t'arrêter pour partir à la recherche de ces créatures.

Fig. A

La figure B présente comment le Monster Buster a trouvé un monstre caché. Reste bien immobile lorsque tu captures une créature.



Fig. B

3/ Commencer une nouvelle partie

Si tu arrives à attraper les 10 monstres du niveau 1, un son annoncera que tu as gagné la partie. Tu pourras ensuite passer au niveau 2, puis au niveau 3.

Pour jouer une nouvelle partie, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton et tu entendras le son qui annonce que tu es prêt pour recommencer.

Shivers



Ce petit bonhomme vert se cache souvent sous les tapis, dans les tiroirs et même derrière les rideaux. C'est celui que l'on croise le plus souvent. Une proie facile pour les débutants !

Jumpy



Cette créature jaune saute d'un endroit à l'autre en faisant des grincements. Il est plus rapide que Shivers mais avec de l'entraînement, il ne sera plus un problème pour toi.

Haebie Jeebie



Ne te laisse pas avoir par cette boule de poils rouge au sourire attendrissant. Il est fourbe et rapide, donc ceux qui ont déjà attrapé plusieurs monstres pourront espérer le capturer. Y arriveras-tu ?

Shock



Shock est une créature laide et violette. Quand il apparaît, il est presque impossible de l'attraper (il n'apparaît que dans le niveau 3). Tu l'auras compris, c'est le monstre le plus difficile à capturer...

LES CHOSSES IMPORTANTES DONT IL FAUT SE SOUVENIR

ÊTRE TOUJOURS EN MOUVEMENT

Le Monster Buster a une lumière flash conçue pour trouver les monstres cachés dans le noir. Mais pour qu'il soit efficace, **TU DOIS TOUJOURS GARDER LE MONSTER BUSTER EN MOUVEMENT.**

BIEN RAPPROCHER LE MONSTER BUSTER

Les monstres se trouvent sur les murs, plafonds, rideaux... **Rapporte ton Monster Buster pour bien voir et identifier les monstres.**

ÊTRE DANS L'OBSCURITÉ

Souviens-toi que cette chasse aux monstres se joue mieux dans l'obscurité. Les créatures sont moins visibles à la lumière. **(Ce n'est pas par hasard que les monstres apparaissent toujours la nuit.)**

APPUYER SUR LA GÂCHETTE ET LE BOUTON DE COULEUR EN MÊME TEMPS

Une fois que le monstre est trouvé grâce à la lampe du Monster Buster, reste bien immobile : appuie sur la gâchette ET le bouton de couleur **EN MÊME TEMPS** jusqu'à ce que le monstre disparaisse.

Le Monster Buster n'a désormais plus de secrets pour toi ! Nous sommes sûrs que les monstres auront maintenant peur de toi !

La chasse aux monstres est ouverte !

Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

FILES - INSTRUCTIONS

Attention : le Monster Buster fonctionne avec des piles (non fournies).
Parents retirez le couvercle des piles situé sur le côté gauche du Monster Buster à l'aide d'un tournevis et insérez 3 piles AA (LR6) en suivant les indications du schéma ci-contre. Vérifiez que vous insérez correctement les piles et revérifiez le contact. Ensuite, enclenchez le bouton qui se trouve au-dessus sur 1, 2 ou 3 pour l'allumer. Si le fonctionnement pas, les piles peuvent être usées ou mal insérées. Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez le Monster Buster en basculant sur la position OFF.

Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou retirer les piles et les reposer).
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées :

respectez l'environnement !
- Les produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques et électroniques 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 déchets domestiques. Merci de déposer le produit usagé dans le centre de ramassage de déchets 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 déchets appropriés.
- Pour toute information sur les piles usées, consultez votre distributeur ou le magasin de votre quartier ou de votre ville.

ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce produit en dehors d'environnements secs, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution.

DISFONCTIONNEMENT

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, changez les piles plus rapidement. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

Un jeu de société développé par FOTIQRAMA et distribué par Dujardin. Dujardin est une filiale de 111 Entertainment. Dujardin adhère au programme éco-citoyenneté. Attention ! Ne contient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Le symbole de la pile rechargeable indique que le produit ou son emballage, indique que ce produit ne doit pas être traité avec des déchets ménagers. Il doit être remis à un point de collecte approprié pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. Fabriqué en Chine. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Visuels non contractuels. Conservez cette boîte pour toute référence ultérieure.

©2013 FOTIQRAMA. Tous droits réservés.
DUJARDIN, Z.A du Pôl au Pin, Entrepôt A4,
33610 Cailas - France.
SAV : savdujardin@111.fr

Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr !



MISE EN GARDE :
- Suivez les indications ci-dessous :
- Les piles doivent être mises en place par un adulte - le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement.
- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement, en respectant les signes « + » et « - ».
- Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés. - Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles.
- Retirer les accumulateurs avant de les recharger.
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (alkalines) et des piles alcalines.
- Retirer les accumulateurs avant de les recharger.
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (alkalines) 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.
- Éviter les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre ce produit à l'immersion d'une pile en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être affecté, l'éloigner des autres appareils électriques.

