

# Bomben! Chrono!

## SPIELANLEITUNG



### INDEX

- Ziel des Spiels ..... 1
- Inhalt ..... 1
- Vorbereiten des Laserparcours ..... 2
- Beispiel für einen Laserparcours ..... 3

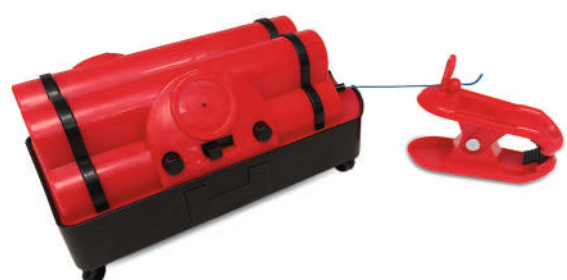
- Starten des Spiels ..... 3
- Spielmodi ..... 4
- Hinweise zum Umgang mit Batterien .. 5

### ZIEL DES SPIELS

Bewege dich durch den Laserparcours, ohne das Seil zu berühren, sammle alle **Objektkarten** auf deinem Weg ein und **entschärfe die Bombe!**

Lies die Anleitung sorgfältig durch. Möglicherweise ist die Hilfe eines Erwachsenen erforderlich.

### INHALT



Bombe + Sensorlasche  
+ Klemme für den Startbereich  
des Laserparcours + 4 Räder



Saugnapf



4 einfache Klemmen



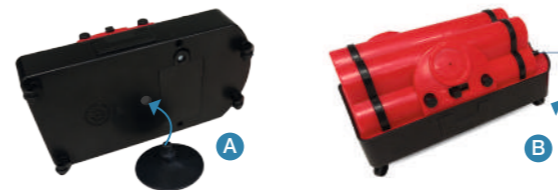
8 Objektkarten

### SPIELVORBEREITUNG

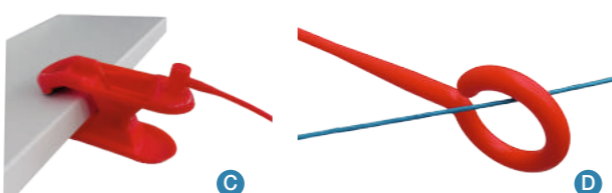
#### • Vorbereiten des Laserparcours

Bevor du dich auf dieses Abenteuer einlässt, bereitest du den Laserparcours für Spione vor! Erfinde verschiedene Missionen und werde nach und nach ein echter Geheimagent!

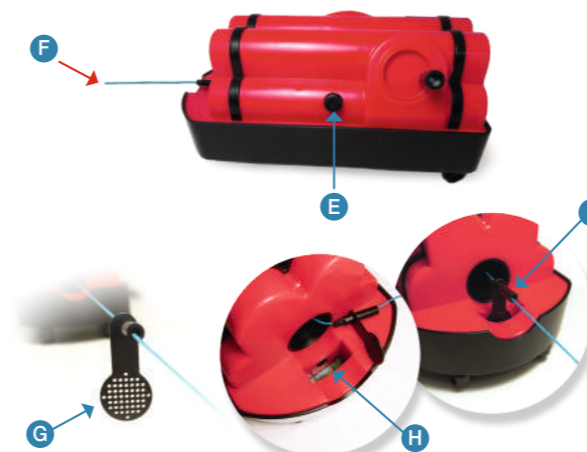
**1** Stecke den Saugnapf in das Loch (A) und die 4 Räder an der Unterseite der Bombe und stelle sie so auf den Tisch, dass sie sich nicht bewegt (B).



**2** Befestige die vier Klemmen nach Belieben irgendwo Raum und kreierte deinen Laserparcours. Befestige sie an Gegenständen wie Tische, Stühle, Regale usw. (C) Beachte dabei, dass das Seil durch jede Klemme geführt werden muss. (D) **Achtung: Die Bombe und die erste Klemme müssen sich auf gleicher Höhe befinden.**



**3** Während du den Knopf auf der Rückseite der Bombe (E) drückst, ziehst du so lange am Seil (F), bis es lang genug für deinen Parcours ist. Achte darauf, dass der Sensor sich nicht mit dem Seil verschiebt. Wenn er verrutscht, musst du ihn wieder korrekt platzieren.



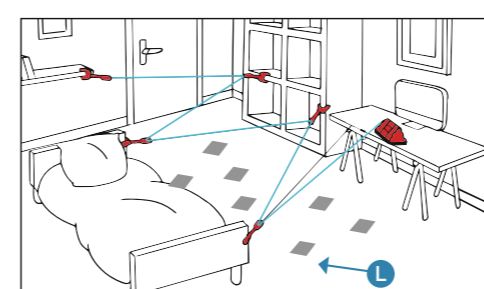
**WICHTIG:** Die Sensorlasche (G) muss gut im Sensorschlitz (H) der Bombe positioniert sein. Sie muss sich in der Mitte befinden und darf die Wände nicht berühren (I). Aus diesem Grund muss die erste Klemme auf der gleichen Höhe angebracht werden, damit das Seil gerade verläuft, ohne die Bombe zu berühren.

**4** Führe das Seil durch alle Klemmen, um deinen Parcours zu erstellen.

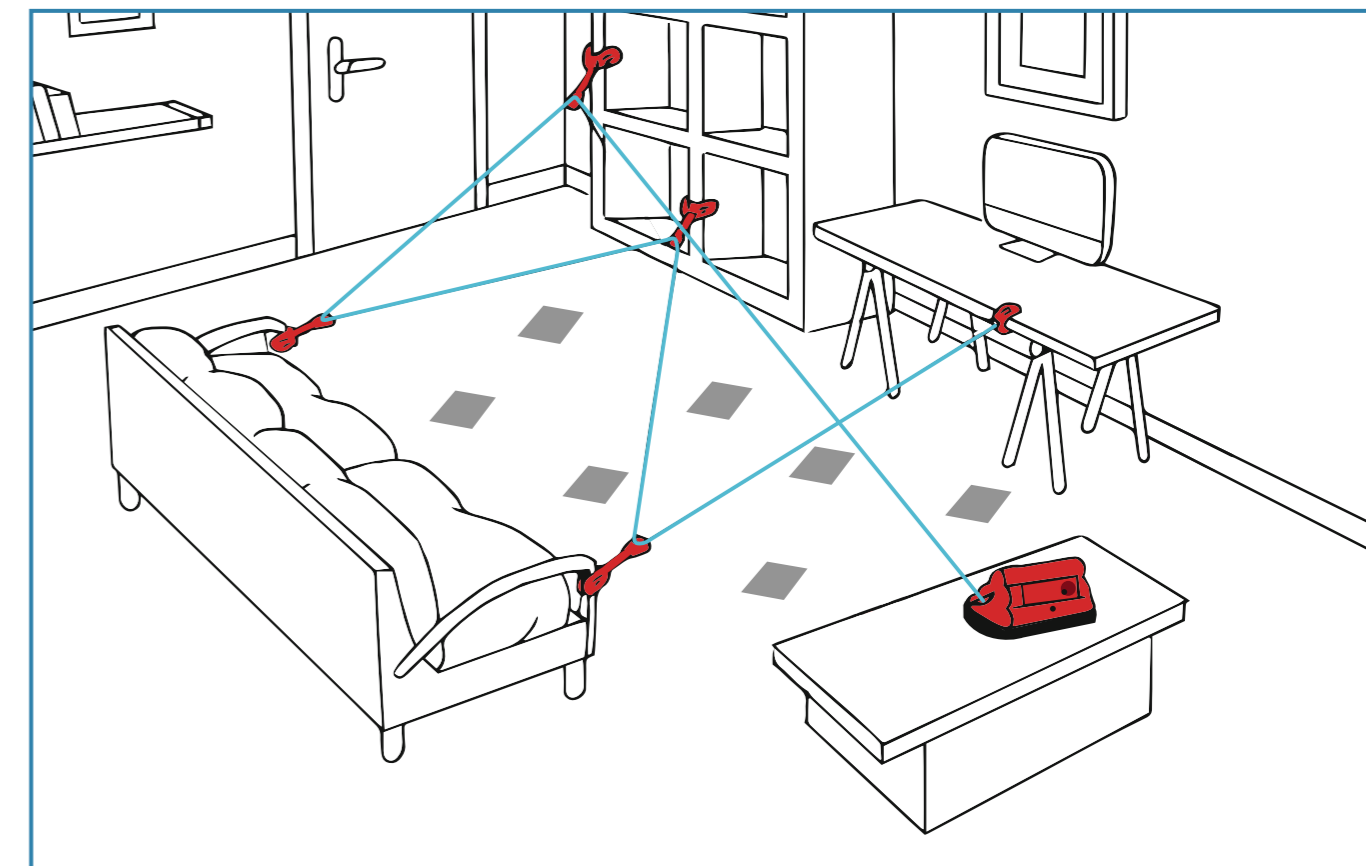
**5** Sobald die letzte Klemme des Parcours positioniert ist (J) spannst du das Seil mithilfe der Kurbel auf der Rückseite der Bombe. (K) Dabei muss diesmal der Knopf nicht gedrückt werden.



**6** Lege die Objektkarten (L) entlang des Parcours auf den Boden. Du musst sie alle einsammeln, bevor du die Bombe entschärfen kannst.



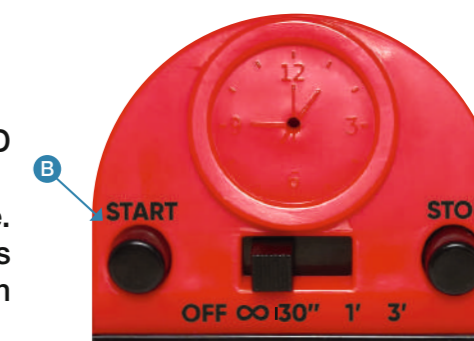
#### • Beispiel für einen Laserparcours



**Achtung!** Befestige die Klemmen an stabilen Gegenständen, die sich nicht leicht bewegen. Das Seil darf keine Gegenstände berühren. Achte darauf, dass du die Klemmen nicht in der vollständig geöffneten Position befestigst. Wenn das Objekt, an dem die Klemme befestigt ist, zu groß ist und die Klemme nicht greift, kann sie leicht abgerissen werden. Es sollten sich niemals zwei Segmente des Seils berühren.

#### • Starten des Spiels

**1.** Stelle den Schalter auf die Position ∞ (EINZELMODUS UND ÜBUNGSMODUS) (A), Es ertönt Musik. Drücke auf **START** (B) an der Vorderseite der Bombe. Ein rotes Licht blinkt: (Es wird Zeit, sich am Start des Parcours aufzustellen. Wenn das Licht aufhört zu blinken, ertönt ein Signalton und du kannst mit dem Spiel beginnen.



Teste zuerst, ob alles richtig funktioniert: Berühre das Seil an mehreren Stellen: Wenn die Bombe Signaltöne abgibt, ist alles richtig installiert! Wenn die Bombe keine Signaltöne abgibt, ist sie nicht richtig installiert. Überprüfe, ob du alle Installationsanweisungen korrekt befolgt hast. Dein Seil ist vielleicht zu straff oder nicht straff genug, oder der Sensor ist nicht richtig positioniert.

**2.** Wenn alles richtig funktioniert und du im EINZELMODUS UND ÜBUNGSMODUS getestet hast, wie das Spiel funktioniert, kannst du im CHRONO-Modus (C) mit einem Countdown spielen: 30" - 1' - 3' Danach drückst du auf **START**.

**Warnhinweis!** Vergiss nicht, danach die Bombe auszuschalten, um die Batterien zu schonen. Das System schaltet sich nach 24 Stunden automatisch aus.

### EINZELMODUS UND ÜBUNGSMODUS

In diesem Spielmodus kann der Spion ohne einen Countdown trainieren: Es gibt keine Zeitbegrenzung! Der Spion kann effektiver sein und bessere Ergebnisse erzielen.

- **Starten des Modus:** Stelle den Schalter auf die Position  $\infty$  (**EINZELMODUS UND ÜBUNGSMODUS**) (A). Überprüfe, ob die Sensorlasche richtig im Sensorschlitz sitzt, und drücke auf **START** (B). Stell dich an den Beginn deines Laserparcours. Du hast 10 Sekunden Zeit, dich vorzubereiten.

- **Spielablauf:** Du musst dir einen Weg zur Bombe bahnen, um sie zu entschärfen, indem du durch den Laserparcours schleichst, ohne das Seil zu berühren. Mach es wie ein echter Spion, indem du an einigen Stellen über das Seil steigst und an anderen darunter hindurch kriechst oder dich duckst. Wenn du das Seil berührst, piept die Bombe, um dich zu warnen.

Sei vorsichtig, wenn du das Seil zu stark berührst, kannst du bestraft werden! Die Bombe kann bis zu drei- oder viermal ertönen!

Vergiss nicht, die **Objektkarten** einzusammeln, die du unterwegs findest, damit die Mission gültig ist. Wenn du die Bombe erreichst, entschärfe sie, indem du auf **STOP** drückst.

- **Das Spiel ist vorbei:** Du gewinnst, wenn die **Bombe** entschärft ist und alle **Objektkarten** eingesammelt wurden.

Noch mehr Spaß mit dem **EINZELMODUS**: Platziere das Seil in deinem Zimmer, um das unerwünschte Betreten durch Eindringlinge zu verhindern. Wenn jemand dein Zimmer betritt und dabei das Seil berührt, piept die Bombe, um dich darauf aufmerksam zu machen.

### COUNTDOWN-MODUS

In diesem Modus zählt jede Sekunde! Der Spion muss geschickt und schnell sein, um die Bombe zu entschärfen, bevor der Countdown abgelaufen ist.

- **Starten des Modus:** Stelle den Schalter auf die Position 30" - 1' - 3' (**COUNTDOWN-MODUS**). Wähle die von dir gewünschte Zeitspanne aus. Bevor du auf **START** an der Vorderseite der Bombe drückst, um den Countdown zu starten, überprüfst du, ob die Sensorlasche richtig platziert ist und sich nicht bewegt. Drücke auf **START**, danach hast du 10 Sekunden Zeit, um dich vorzubereiten.

- **Spielablauf:** Beeil dich, jede Sekunde zählt! Jedes Mal, wenn das Seil berührt wird, ertönt ein PIEP, um auf den Fehler aufmerksam zu machen, und es werden 20 Sekunden von der Zeit abgezogen. Sei vorsichtig, wenn du das Seil zu stark berührst, kannst du bestraft werden! Während die Sekunden vergehen, wird das Tickgeräusch immer schneller.

Entlang des Laserparcours musst du alle **Objektkarten** einsammeln, die du findest. Um die Bombe zu entschärfen, drückst du auf **STOP**.

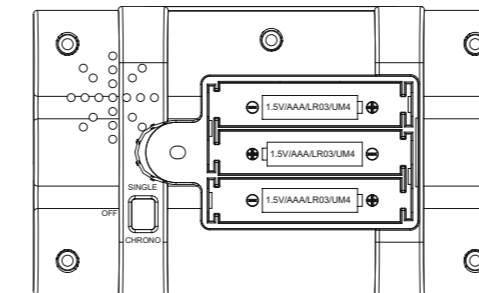
- **Das Spiel ist vorbei:** Du gewinnst, wenn du es schaffst, die Bombe zu entschärfen, bevor sie explodiert, und alle **Objektkarten** eingesammelt hast. Wenn du sie nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit entschärfst, explodiert sie!

Falls das passiert, ist die Mission verloren ...

**Einsetzen der Batterien.** Für Eltern: Entfernen Sie mit einem Schraubenzieher die Batterieabdeckung auf der Rückseite der Bombe und legen Sie 3 Alkalibatterien AAA (LR03) 1,5 V (nicht im Lieferumfang enthalten) ein, und zwar so, wie in der Abbildung gezeigt. Überprüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind, und schrauben Sie die Abdeckung wieder fest. Stellen Sie dann den Schalter an der Vorderseite der Bombe auf die Position **EINZEL** oder **CHRONO**, je nach gewünschtem Spielmodus. Wenn Sie **START** drücken, piept die Bombe. Ist dies nicht der Fall, sind die Batterien möglicherweise leer oder falsch eingelegt. Wenn Sie die Batterien überprüft haben und nicht spielen möchten, schalten Sie die Bombe aus, indem Sie den Schalter auf die Position **OFF** stellen.

### SICHERHEITSHINWEISE:

- Batterien sollten von einem Erwachsenen eingelegt und entfernt werden.
- Wenn Sie wiederaufladbare Batterien mit einem Ladegerät für Kinder verwenden, muss das Kind mindestens 8 Jahre alt sein.
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur den in dieser Bedienungsanleitung angegebenen oder einen gleichwertigen Batterietyp verwenden.
- Der auf der Innenseite des Batteriefachs schematisch dargestellte Polarität und den Polaritätsmarkierungen auf den Batterien folgen. Falsch herum eingelegte Batterien können entweder das Spielzeug beschädigen, zu einem Auslaufen der Batterien oder im schlimmsten Fall zu einer Explosion der Batterien führen.
- Es sollten keine wiederaufladbaren Batterien verwendet werden.
- Batterien dürfen nicht aufgeladen werden, da sie auslaufen oder explodieren können. Alle Batterien gleichzeitig auswechseln. Nicht wiederaufladbare. Keine neuen und alten Batterien zusammen verwenden. Keine unterschiedlichen Batterietypen (z. B. alkalische und Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Batterien (Nickel-Cadmium) zusammen verwenden.
- Batterien bei längerem Nichtgebrauch herausnehmen. Leere Batterien müssen immer aus dem Produkt entfernt werden. Auslaufende Batterieflüssigkeit und Korrosion können das Produkt beschädigen.
- Batteriepole nicht kurzschließen.
- Batterien nicht in der Nähe von Metallgegenständen aufbewahren.
- Wenn trotzdem wiederaufladbare Batterien verwendet werden: Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Spielzeug entfernt werden (sofern sie entfernt werden können).
- Batterien nicht verbrennen, da sie auslaufen oder explodieren können. Batterien niemals zerlegen.
- Wenn eine Batterie verschluckt wurde, einen Arzt oder eine medizinische Einrichtung konsultieren. Das Produkt sollte mitgenommen werden. Wenn Batteriesäure austritt und in Kontakt mit der Haut oder den Augen kommt, sofort mit viel Wasser spülen.



- Starke elektromagnetische Störungen können die normale Funktion des Produkts stören. In diesem Fall das Produkt einfach zurücksetzen, um den normalen Betrieb wieder aufzunehmen, wie in der Bedienungsanleitung beschrieben. Falls das Produkt trotzdem nicht funktioniert, das Produkt bitte an einem anderen Ort verwenden.
- Batteriebetriebene Produkte nicht in Flüssigkeiten tauchen. Zum Reinigen nur abwischen. Das Gerät vor direkter Sonneneinstrahlung schützen und von direkter Wärmequelle fernhalten.
- ELEKTROSCHROTT UND BATTERIEN SOLLTEN NICHT IM HAUSMÜLL ENTSORGT WERDEN. BITTE RECYCELN SIE, WO ENTSPRECHENDE EINRICHTUNGEN VORHANDEN SIND. INFORMIEREN SIE SICH ÜBER DAS RECYCLING BEI IHRER BEHÖRDE VOR ORT.



Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands  
© 2015-2024 Dujardin, S.A.S. A Jumbo Group company.  
jumboplay.com

Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

1110100248