

# Chrono Bomb!

## INSTRUCCIONES



### OBJETIVO DEL JUEGO

Muévete por el recorrido láser de fantasía sin tocar la cuerda, recoge todas las **Cartas Objeto** a tu paso, ¡y desactiva la bomba!

Lee atentamente las instrucciones para utilizar correctamente el juego. Puede ser necesaria la ayuda de un adulto.

### CONTENIDO



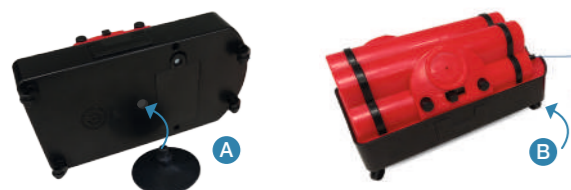
Ventosa



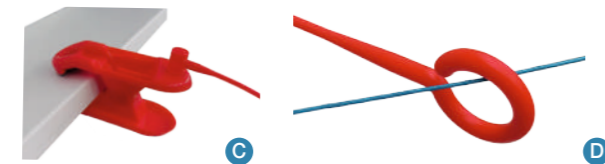
### PREPARACIÓN DEL JUEGO

#### Preparación del recorrido láser

**1** Encaja la ventosa en el orificio (A) y las 4 ruedas que están en la parte inferior de la bomba y colócala sobre la mesa para que no se mueva (B).



**2** Fija las cuatro pinzas estándar a tu gusto por todo el espacio y crea tu recorrido láser. Fíjalas a objetos como una mesa, una silla, una estantería, etc. (C) Ten en cuenta que la cuerda tiene que pasar por cada pinza. (D) **Atención: La bomba y la primera pinza deben estar al mismo nivel.**



**3** Mientras presionas el botón que está en la parte trasera de la bomba (E), tira de la cuerda (F) y libera toda la necesaria para crear tu recorrido. Procura no deslizar el sensor junto con la cuerda. Si se desliza debes volverlo a colocar en su sitio.

**IMPORTANTE:** La lengüeta del sensor (G) debe quedar bien situada en el espacio de detección (H) de la bomba. Debe quedar bien centrada y sin tocar las paredes (I), por este motivo la primera pinza debe estar colocada a la misma altura para que la cuerda quede recta sin tocar la bomba.



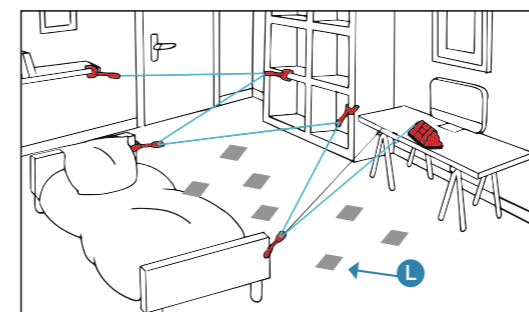
**4** Haz pasar la cuerda por todas las pinzas para crear tu recorrido.

**5** Una vez colocada la última pinza del recorrido (J), tensa la cuerda con ayuda de la manivela (K) situada en la parte trasera de la bomba. Esta vez no es necesario presionar el botón.



**6** Coloca las Cartas Objeto (L) en el suelo por todo el recorrido. El jugador debe recogerlas todas antes de desactivar la bomba.

**¡Atención!** Fija las pinzas a objetos resistentes que no se muevan con facilidad. Ningún objeto debe entrar en contacto con la cuerda. Procura no fijar las pinzas en posición totalmente abierta. Si el objeto donde se sujeta la pinza es demasiado grande y la pinza no se agarra, puede arrancarse fácilmente. Nunca deben tocarse entre sí dos segmentos de la cuerda.



Ejemplo de recorrido láser

#### Puesta en marcha

1. Pon el selector en la posición ∞ (MODO INDIVIDUAL Y DE ENTRENAMIENTO) (A) y sonará una música.

Seguidamente pulsa el botón **START** (B) en la parte frontal de la bomba. Una luz roja parpadeará (es el momento de situarse al inicio del recorrido) y cuando veas que la luz queda fija se escuchará un sonido y ya se puede empezar a jugar.

Prueba primero que todo funciona bien. Toca la cuerda en varios lugares: si la bomba suena, ¡está bien instalado! Pero si la bomba no suena entonces no está bien instalado. Comprueba que has seguido todas las instrucciones de instalación. Puede que tu cuerda esté demasiado tensa, o no lo suficiente, o que el sensor esté en la posición incorrecta.

2. Cuando todo ya funcione correctamente y hayas probado cómo se juega en el modo INDIVIDUAL Y DE ENTRENAMIENTO, puedes jugar con tiempo eligiendo el modo **CHRONO** (C): 30" - 1' - 3' y luego pulsa el botón de **START**.

**¡Advertencia!** No olvides apagar la bomba para proteger la duración de las pilas. El sistema se apaga solo después de 24 horas.



### MODOS DE JUEGO

#### MODO INDIVIDUAL O DE ENTRENAMIENTO

Este modo de juego permite al espía entrenarse sin cuenta atrás: ¡No existe la noción del tiempo! El espía puede ser más eficaz y obtener mejores resultados.

• **Puesta en marcha:** Pon el selector en la posición ∞ (MODO INDIVIDUAL O DE ENTRENAMIENTO) (A). Comprueba que la lengüeta del sensor está bien situada en el espacio de detección y pulsa **START** (B). Sitúate al principio de tu recorrido láser. Tienes 10 segundos para prepararte.

• **Procedimiento del juego:** Debes conseguir llegar a la bomba para desactivarla atravesando sigilosamente el recorrido láser sin tocar la cuerda. Hazlo como un verdadero espía, pasando por encima de la cuerda en algunos tramos y arrastrándote o metiéndote por debajo de otros. Si tocas la cuerda, la Bomba emitirá un sonido para avisarte. Ten cuidado, si tocas la cuerda demasiado fuerte, ¡puedes ser penalizado! ¡La bomba puede seguir sonando hasta 3 o 4 veces!

No olvides ir recogiendo las **Cartas Objeto** que vayas encontrando por tu recorrido láser para que la misión sea válida. Cuando llegues a la bomba desactívala pulsando el botón **STOP**.

• **Fin del juego:** El jugador gana cuando consiga desactivar la bomba y haya recogido todas las **Cartas Objeto**.

Más diversión con el **MODO INDIVIDUAL:** Coloca la cuerda en tu habitación para detectar intrusos. Cuando alguien entre y toque la cuerda, la bomba emitirá un sonido para alertarte de su presencia.

### MODO CUENTA ATRÁS

En este modo, ¡cada segundo cuenta! El espía tiene que ser ágil y rápido para desactivar la bomba antes de que termine la cuenta atrás.

• **Puesta en marcha:** Pon el selector en la posición 30" - 1' - 3' (MODO CUENTA ATRÁS). Selecciona la duración del tiempo que prefieras. Antes de pulsar el botón **START** del panel frontal de la bomba para iniciar la cuenta atrás, comprueba que la lengüeta del sensor está inmóvil y situada en la zona de detección. Pulsa el botón **START**, tienes 10 segundos para prepararte.

• **Procedimiento del juego:** ¡Rápido, cada segundo cuenta! Cada vez que se toque la cuerda, un BEEP señalará el error y se descontarán 20 segundos del reloj de la bomba. Ten cuidado, si tocas la cuerda demasiado fuerte, ¡puedes ser penalizado! A medida que pasan los segundos el sonido del tiempo se acelera.

A lo largo del recorrido láser, el jugador debe recoger todas las **Cartas Objeto** que vaya encontrando. Para desactivar la bomba, pulsa el botón **STOP**.

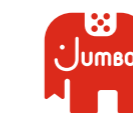
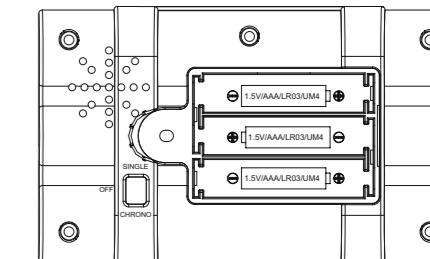
• **Fin del juego:** El jugador gana cuando consiga desactivar la bomba antes de que explote y haya recogido todas las **Cartas Objeto**. Si no consigue desactivarla en el tiempo establecido, ¡explotará! La misión está perdida...

### PILAS - INSTRUCCIONES

**Instalación de las pilas.** Para los padres: Utilicen un destornillador para retirar la tapa de las pilas situada en la parte posterior de la bomba e introduzcan 3 pilas alcalinas AAA (LR03) de 1,5 V (no suministradas) tal y como se indica en el esquema de al lado. Comprueben que las pilas están bien colocadas y vuelvan a atornillar la tapa. A continuación, pongan el selector situado en la parte delantera de la bomba en la posición **INDIVIDUAL** o **CHRONO**, según el modo de juego que hayan elegido, para ponerlo en marcha. Cuando pulsen **START**, la bomba emitirá un sonido. Si no lo hace, es posible que las pilas estén agotadas o mal colocadas. Después de comprobar las pilas, si no se está jugando, apaguen la bomba poniendo el selector en la posición **OFF**.

#### ADVERTENCIAS:

- Las pilas deben ser instaladas por un adulto.
- En el caso de usar pilas recargables, el cargador deberá ser usado por niños mayores de 8 años.
- Recomendamos el uso de pilas alcalinas.
- Utilice solamente las pilas indicadas en este manual o un tipo equivalente.
- Por favor siga el diagrama de polaridad de pilas ubicado dentro del compartimento de pilas, y la polaridad indicada sobre las pilas. Una instalación incorrecta puede dañar el juguete, causar pérdida de ácido de pilas, o en un grado extremo, producir la explosión de la pila.
- No use pilas recargables.
- No trate de recargar pilas no recargables porque estas pueden perder ácido o explotar. Reemplace todas las pilas al mismo tiempo. No mezcle pilas nuevas con pilas viejas. No mezclar diferentes tipos de pilas (por ejemplo alcalinas con otras de zinc-carbono).
- Si no va a utilizar el juguete por algún tiempo, por favor retire las pilas. Cambie las pilas usadas y no las deje en el juguete. La pérdida de ácido de la pila puede dañar el juguete.
- Evite el crear cortocircuito entre los terminales del portapilas.
- Almacene las pilas lejos de objetos metálicos.
- Cuando se usen pilas recargables de cualquier tipo, no olvidar: Estas pilas deben ser recargadas solamente bajo la supervisión de un adulto. Las pilas recargables deberán ser retiradas del juguete antes de ser recargadas (si es que éstas pueden ser retiradas).
- NO intente destruir pilas echándolas al fuego, porque pueden explotar. Nunca desmonte las pilas. No desmontar jamás una pila.
- Si accidentalmente el niño se tragara una pila, consultar a un médico inmediatamente y no olvidar de llevar el juguete con usted. Si la pila pierde ácido y este entra en contacto con la piel o los ojos, lave inmediatamente el área afectada con mucha agua.
- Una interferencia electromagnética muy fuerte puede perturbar el normal funcionamiento del producto. Si esto sucediera, simplemente haga "reset" del producto para reanudar la operación normal del mismo. Siga las instrucciones del manual del usuario para hacerlo, y si aún así el producto no funciona, por favor cambie de lugar.
- Mantenga la unidad limpia frotándola con un trapo húmedo. Mantenga la unidad fuera del calor del sol y fuera de cualquier fuente calorífica.
- ESTE PRODUCTO Y SUS PILAS NO PUEDEN SER TRATADOS COMO RESIDUOS DOMÉSTICOS NORMALES Y DEBEN SER ENTREGADOS EN UN PUNTO DE RECOGIDA DE PRODUCTOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS. EL RECICLAJE DE MATERIALES AYUDA A CONSERVAR LAS RESERVAS NATURALES.



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](http://jumboplay.com)

Guarde las instrucciones para futuras referencias.

1110100248

# Chrono Bomb!

## INSTRUÇÕES



### OBJETIVO DO JOGO

Move-te pelo percurso laser de fantasia sem tocar na corda, recolhe todas as **Cartas objeto** no teu caminho e desativa a bomba!

Lê atentamente as instruções para utilizares o jogo corretamente. Pode ser necessária a ajuda de um adulto.

### CONTEÚDO



### PREPARAÇÃO DO JOGO

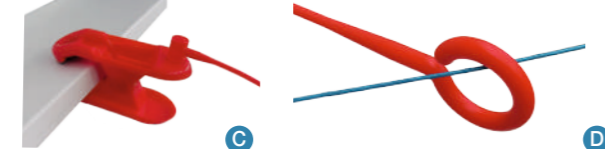
#### Preparação do percurso laser

**1** Insere a ventosa no orifício (A) e as 4 rodas na parte inferior da bomba e coloca-a sobre a mesa de modo a que não se mova (B).



**3** Ao mesmo tempo que carregas no botão na parte de trás da bomba (E), puxa a corda (F) e solta a corda necessária para criar o teu percurso. Tenta não deslizar o sensor juntamente a corda. Se deslizar, tens de voltar a colocá-lo no lugar.

**IMPORTANTE:** A patilha do sensor (G) deve ficar bem posicionada no espaço de deteção (H) da bomba. Deve ficar bem centrada e não tocar nas paredes (I); por este motivo, a primeira pinça deve ser colocada à mesma altura para que a corda fique reta sem tocar na bomba.



**2** Fixa as quatro pinças standard como quiseres em todo o espaço e cria o teu percurso laser. Fixa-as a objetos como uma mesa, uma cadeira, uma prateleira, etc. (C) Nota que a corda tem de passar por cada pinça. (D) **Atenção:** a bomba e a primeira pinça devem estar ao mesmo nível.



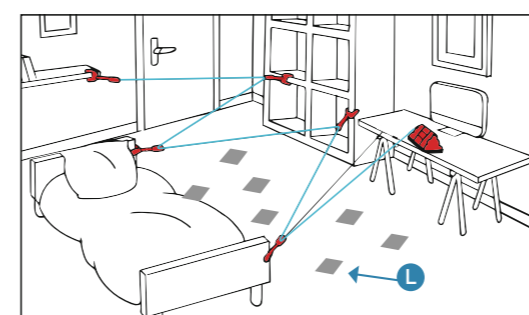
**4** Passa a corda por todas as pinças para criar o teu percurso.

**5** Uma vez colocada a última pinça do percurso (J), estica a corda com a ajuda da manivela (K) situada na parte de trás da bomba. Desta vez não é necessário premir o botão.



**6** Coloca as Cartas objeto (L) no chão ao longo de todo o percurso. O jogador tem de as recolher todas antes de desativar a bomba.

**Atenção!** Fixa as pinças a objetos resistentes que não se movam facilmente. Nenhum objeto deve entrar em contacto com a corda. Procura não fixar as pinças na posição totalmente aberta. Se o objeto ao qual a pinça é fixada for demasiado grande e a pinça não prender, pode ser facilmente arrancada. Dois segmentos da corda nunca devem tocar-se entre si.



Exemplo de percurso laser

#### Colocação em funcionamento

1. Coloca o seletor na posição ∞ (MODO INDIVIDUAL E DE TREINO) (A) e será reproduzida uma música.

Em seguida, prime o botão **START** (B) na parte da frente da bomba. Uma luz vermelha pisca (indicando que deves posicionar-te no início do percurso) e, quando vires que a luz está fixa, ouvirás um som e poderás começar a jogar.

Verifica primeiro se tudo está a funcionar corretamente: Toca na corda em vários sítios: se a bomba emitir um som, está bem instalada! Mas se a bomba não emitir um som, então não está corretamente instalada. Verifica se seguiste todas as instruções de instalação. A corda pode estar demasiado esticada, ou não estar suficientemente esticada, ou o sensor pode estar na posição errada.

2. Quando tudo estiver a funcionar corretamente e tiveres testado como se joga no modo **INDIVIDUAL E DE TREINO**, podes jogar com tempo escolhendo o modo **CHRONO** (C): 30" – 1' – 3' e, em seguida, prime o botão **START**.

**Aviso!** Não te esqueças de desligar a bomba para proteger a duração das pilhas. O sistema desliga-se sozinho ao fim de 24 horas.



### MODOS DE JOGO

#### MODO INDIVIDUAL OU DE TREINO

Este modo de jogo permite ao espião treinar sem contagem decrescente: Não existe a noção do tempo! O espião pode ser mais eficaz e obter melhores resultados.

• **Colocação em funcionamento:** Coloca o seletor na posição ∞ (MODO INDIVIDUAL OU DE TREINO) (A). Verifica se a patilha do sensor está corretamente posicionada no espaço de deteção e prime **START** (B). Posiciona-te no início do percurso laser. Tens 10 segundos para te preparares.

• **Procedimento do jogo:** Deves conseguir chegar à bomba para a desativar, esgueirando-te pelo percurso laser sem tocar na corda. Fá-lo como um verdadeiro espião, passando por cima da corda em algumas secções e rastejando ou passando por baixo de outras. Se tocares na corda, a bomba emite um som para te avisar. Tem cuidado, se tocares na corda com demasiada força, podes ser penalizado! A bomba pode continuar a emitir um som até 3 ou 4 vezes!

Não te esqueças de ir recolhendo as **Cartas objeto** que fores encontrando ao longo da teu percurso laser para que a missão seja válida. Quando chegares à bomba, desativa-a premindo o botão **STOP**.

• **Final do jogo:** O jogador ganha quando conseguir desativar a bomba e tiver recolhido todas as **Cartas objeto**.

Mais diversão com o **MODO INDIVIDUAL:** Coloca a corda no teu quarto para detetar intrusos. Quando alguém entrar e tocar na corda, a bomba emite um som para te avisar da sua presença.

#### MODO DE CONTAGEM DECRESCENTE

Neste modo, cada segundo conta! O espião tem de ser ágil e rápido para desativar a bomba antes do fim da contagem decrescente.

• **Colocação em funcionamento:** Coloca o seletor na posição 30" – 1' – 3' (MODO DE CONTAGEM DECRESCENTE). Selecciona o período de tempo que preferires. Antes de premir o botão **START** no painel frontal da bomba para iniciar a contagem decrescente, verifica se a patilha do sensor está imóvel e posicionada na zona de deteção. Carrega no botão **START**, tens 10 segundos para te preparares.

• **Procedimento do jogo:** Despacha-te, cada segundo conta! Cada vez que tocares na corda, é emitido um som que assinala o erro e serão descontados 20 segundos do relógio da bomba. Tem cuidado, se tocares na corda com demasiada força, podes ser penalizado! À medida que os segundos passam, o som do tempo acelera.

Ao longo do percurso laser, o jogador deve recolher todas as **Cartas objeto** que for encontrando. Para desativar a bomba, prime o botão **STOP**.

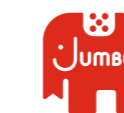
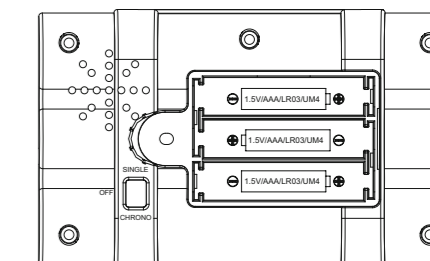
• **Final do jogo:** O jogador ganha quando conseguir desativar a bomba antes que ela expluda e tiver recolhido todas as **Cartas objeto**. Se não conseguires desativá-la dentro do tempo estabelecido, ela explodirá! A missão está perdida...

### PILHAS - INSTRUÇÕES

**Instalação das pilhas.** Para os pais: Com uma chave de fendas, retirar a tampa das pilhas na parte de trás da bomba e inserir 3 pilhas alcalinas AAA (LR03) de 1,5 V ( não fornecidas), conforme ilustrado no esquema ao lado. Verificar se as pilhas estão corretamente colocadas e voltar a aparafusar a tampa. Em seguida, colocar o seletor da parte da frente da bomba na posição **INDIVIDUAL** ou **CHRONO**, consoante o modo de jogo escolhido, para colocar a bomba em funcionamento. Ao premir **START**, a bomba emitirá um som. Se isso não acontecer, as pilhas podem estar gastas ou mal colocadas. Depois de verificar as pilhas, se a bomba não estiver a ser utilizada, desligá-la, colocando o seletor na posição **OFF**.

#### AVISOS:

- As pilhas só deverão ser colocadas e retiradas por um adulto.
- Se utilizar pilhas recarregáveis com um carregador para crianças, a criança deve ter pelo menos 8 anos de idade.
- Recomendamos a utilização de pilhas alcalinas.
- Use apenas o tipo de pilhas especificadas neste manual de utilização, ou do tipo equivalente.
- Siga o diagrama da polaridade no interior do compartimento das pilhas e as marcas da polaridade nas pilhas. Uma colocação incorreta pode danificar o brinquedo ou causar derrames das pilhas, o que, em situações extremas, pode causar a explosão das pilhas.
- Não use pilhas recarregáveis.
- Não tente carregar pilhas não recarregáveis, pois estas podem sofrer derrames ou explodir. Substitua todas as pilhas em simultâneo. Não misture pilhas novas com pilhas usadas. Não misture diferentes tipos de pilhas (por exemplo, pilhas alcalinas e de zinco-carbono) ou recarregáveis (níquel-cádmio).
- Retire as pilhas durante longos períodos sem utilizar o aparelho. Retire sempre as pilhas gastas do produto. Derrames e corrosão das pilhas podem danificar o produto.
- Não coloque os terminais em curto-circuito.
- Guarde as pilhas afastadas de objetos de metal.
- Se tiver de usar pilhas recarregáveis: As pilhas recarregáveis só devem ser carregadas sob a supervisão de um adulto. As pilhas recarregáveis têm de ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas (se forem amovíveis).
- Não atire as pilhas para o fogo, pois podem explodir ou derramar. Nunca desmonte as pilhas.
- Se uma pilha for engolida, contacte o seu médico. Não se esqueça de apresentar também o produto. Se ocorrerem derrames das pilhas e estes entrarem em contacto com a pele ou olhos, lave imediatamente com água abundante.
- Fortes interferências eletromagnéticas podem perturbar o funcionamento normal do produto. Se isso acontecer, reinicie o produto para continuar o seu funcionamento normal, seguindo o manual de instruções. Caso o seu funcionamento não continue normalmente, mude de local.
- Não coloque produtos com pilhas dentro de água. Limpe apenas a superfície. Mantenha a unidade afastada da luz direta do Sol e de qualquer fonte direta de calor.
- OS PRODUTOS ELÉTRICOS RESIDUAIS E AS PILHAS NÃO DEVERÃO SER ELIMINADOS JUNTAMENTE COM O LIXO DOMÉSTICO COMUM. PROCEDA À RECICLAGEM ONDE EXISTIREM INSTALAÇÕES ADEQUADAS PARA O EFEITO. CONSULTE AS AUTORIDADES LOCAIS PARA SE ACONSELHAR QUANTO À RECICLAGEM.



Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, Países Baixos  
© 2015-2024 Dujardin, S.A.S. A Jumbo Group company.  
[jumboplay.com](http://jumboplay.com)

Guardar as instruções para futura referência.

1110100248