

CHRONO MISSION

INSTRUCTIONS



AIM OF THE GAME

Move through the fantasy laser field without touching the string, collect all the **Object cards** in your path, and defuse the bomb!

Read the instructions carefully for proper use of the game. Adult assistance may be needed.

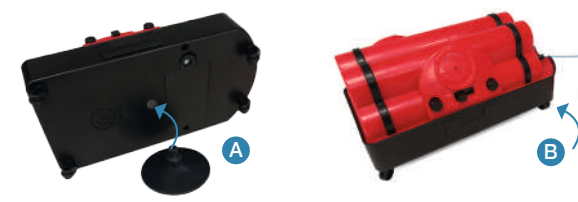
CONTENTS



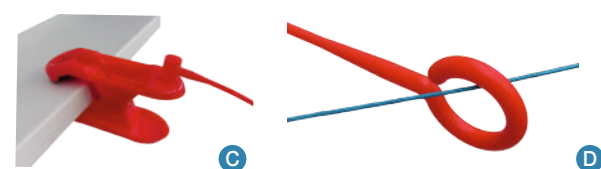
GAME SET-UP

Setting up the laser field

1 Fit the suction cup into the opening (A) and the 4 wheels located at the bottom of the bomb, and place it on the table so that it does not move (B).



2 Clip the four standard clamps sporadically throughout the space to create your laser field. Attach them to objects such as a table, chair, shelf, etc. (C) Keep in mind that the string has to pass through each clamp (D). **Beware: the bomb and the first clamp must be set to the same level.**



3 As you press the button on the back of the bomb (E), pull the string (F) and release as much string as you need to create your laser field. Be careful not to move the sensor along with the string. If it moves, you must put it back in place.



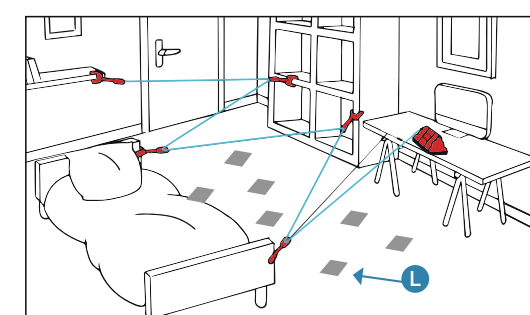
IMPORTANT: The sensor tab (G) must be well positioned in the bomb sensing area (H). It should remain centred and must not touch the walls (I), which is why the first clamp must be positioned at the same height so that the string remains taut without touching the bomb.

4 Pass the string through all the clamps to create your laser field.

5 Once the last clamp of the laser field has been put in place (J), tighten the string with the help of the crank handle (K) located at the back of the bomb. In this case, it is not necessary to press the button.



6 Place the Object cards (L) on the floor along the laser field. The player must pick them all up before defusing the bomb.



Example laser field

Set-up

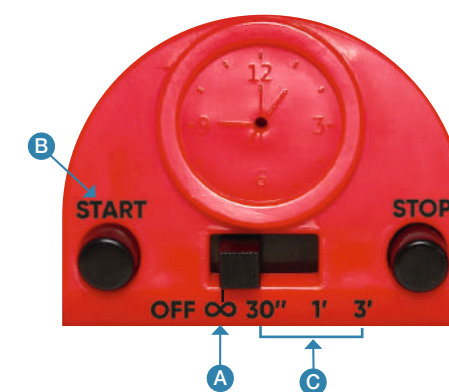
1. Turn the switch to the ∞ position (INDIVIDUAL AND TRAINING MODE) (A) and music will play.

Then press the **START** button (B) on the front of the bomb. A red light will flash, indicating that it's time to position yourself at the start of the laser field. When the light becomes fixed, you will hear a sound and you can start to play.

You should first check that everything is working properly: Touch the string in several places: if the bomb emits a sound, it has been installed correctly! However, if the bomb does not emit a sound then it has not been installed correctly. Check that you have followed all the installation instructions. Your string may be too tight, or not tight enough, or the sensor may be in the wrong position.

2. When everything is working properly and you have checked how to play in INDIVIDUAL AND TRAINING mode, you can play against the clock by choosing CHRONO mode (C): 30" - 1' - 3' and then press the **START** button.

Warning! Do not forget to switch off the bomb to protect battery life. The system switches off by itself after 24 hours.



GAME MODES

SINGLE MODE - TRAINING

This game mode allows the spy to train without a time limit: There is no notion of time! The spy can be more effective and achieve better results.

• **Set-up:** Turn the switch to the ∞ position (INDIVIDUAL OR TRAINING MODE) (A). Check that the sensor tab is positioned correctly in the sensing area and press **START** (B). Position yourself at the start of the laser field. You have 10 seconds to get ready.

• **Game procedure:** You must get to the bomb to defuse it by weaving through the laser field without touching the string. Do it like a real spy, stepping over some strings and crawling or dipping under others. If you touch the string, the Bomb will emit a sound to warn you.

Be careful, if you touch the string too hard, you may be penalised! The bomb may emit a sound up to 3 or 4 times!

Don't forget to collect the **Object cards** that you find along the laser field for your mission to be successful. When you reach the bomb, defuse it by pressing the **STOP** button.

End of the game: The player wins when he manages to defuse the bomb before it explodes and has collected all the **Object cards**.

More fun with the **INDIVIDUAL MODE:** Place the string in your room to detect intruders. When someone enters and touches the string, the Bomb will emit a sound to alert you to their presence.

COUNTDOWN MODE

In this mode, every second counts! The spy has to be nimble and quick to defuse the bomb before the time runs out.

• **Set-up:** Turn the switch to the 30" - 1' - 3' position (COUNTDOWN MODE). Select the preferred length of time. Before pressing the **START** button on the front panel of the bomb to start the countdown, check that the sensor tab is stationary and positioned in the sensing area. Press the **START** button; you have 10 seconds to get ready.

• **Game procedure:** Hurry, every second counts! Each time the string is touched, a BEEP will signal the error and 20 seconds will be deducted from the bomb's clock. Be careful, if you touch the string too hard, you may be penalised! As the seconds tick by, the sound of the clock will speed up.

The player must collect all the **Object cards** found along the laser field. To defuse the bomb, press the **STOP** button.

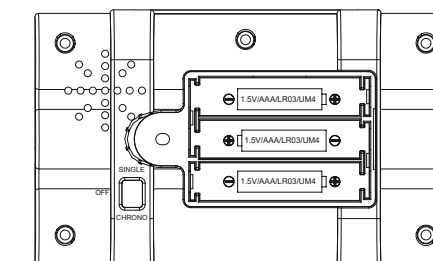
End of the game: The player wins when he manages to defuse the bomb before it explodes and has picked all the **Object cards**. However, if he does not defuse the bomb within the given time, it will explode! The mission is lost...

BATTERIES - INSTRUCTIONS

Battery installation. Parents, please remove the battery cover found on the back of the bomb with a screwdriver and insert 3 AAA (LR03) 1.5V alkaline batteries (not included) by following the instructions on the opposite diagram. Check that you have correctly inserted the batteries and then screw the cover back on. Then, switch the button on the back of the bomb to **SINGLE** or **CHRONO** depending on the selected game mode, in order to turn it on. When **START** is pressed the bomb emits a sound. If this does not happen, the batteries could either be used or incorrectly inserted. After testing the batteries, switch off the bomb by putting it on **OFF**, if you are not going to be playing.

PRECAUTIONS:

- Batteries should be inserted and removed by an adult.
- If using rechargeable batteries with a child-use charger, the child must be at least 8 years of age.
- We recommend the use of alkaline batteries.
- Only use the type of batteries specified in this user manual, or equivalent type.
- Follow the polarity diagram inside the battery compartment and the polarity markings on the batteries. An incorrect location may either damage the toy, or cause battery leakage, or, to an extreme degree, lead to battery explosion.
- Rechargeable batteries should not be used.
- Do not try to charge non-rechargeable batteries, as they may leak or explode. Replace all batteries at the same time. Do not mix new with old batteries. Do not mix different types of batteries (i. e. alkaline and zinc carbon) or re-chargeable (nickel cadmium) batteries.
- Remove the batteries during long periods of non-use. Always remove exhausted batteries from the product. Battery leakage and corrosion can damage the product.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Store batteries away from metal objects.
- When rechargeable batteries are used anyway : Rechargeable batteries shall be charged only under the supervision of an adult. Rechargeable batteries shall be removed from the toy before being charged (if they can be removed).
- Do not dispose of batteries in fire, as they may leak or explode. Never disassemble batteries.
- If a battery is swallowed, consult a Doctor or Medical Facility. Don't forget to take the product with you. If battery leakage occurs and comes in contact with the skin or eyes, wash immediately with lots of water.
- Strong Electro Magnetic Interference may disturb the normal function of the product. If so, simply reset the product to resume normal operation by following the instruction manual. In case the function does not resume, please use the product in another location.
- Do not immerse battery operated products. Wipe clean only. Keep the unit out of direct sunlight and away from any direct heat source.
- WASTE ELECTRICAL PRODUCTS AND BATTERIES SHOULD NOT BE DISPOSED OF WITH HOUSEHOLD WASTE. PLEASE RECYCLE WHERE FACILITIES EXIST. CHECK WITH YOUR LOCAL AUTHORITY FOR RECYCLING ADVICE.**



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

James Galt & Co. Ltd.
Cheadle, Cheshire, England. SK8 2EA.

Keep these instructions
for future reference.

1110300252

CHRONO MISSION

SPELREGELS



DOEL VAN HET SPEL

Beweeg je door het fantasielaserparcours zonder het touw te raken, verzamel alle objectkaarten op je pad en maak de bom onschadelijk!

Lees de spelregels zorgvuldig om het spel correct te gebruiken. Hulp van een volwassene kan nodig zijn.

INHOUD



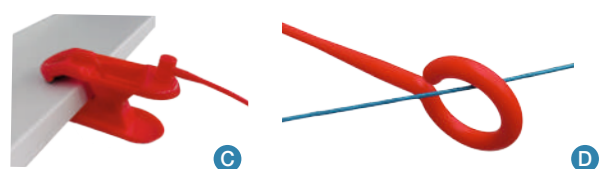
VOORBEREIDING VAN HET SPEL

• Voorbereiding laserparcours

1 Plaats de zuignap in het gat (A) en de 4 wielen aan de onderkant van de bom en zet hem op tafel zodat hij niet verschuift (B).

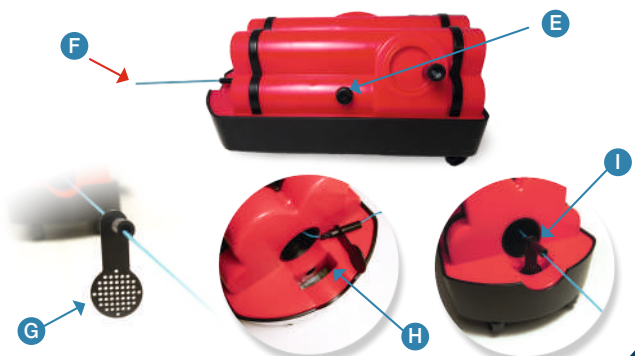


2 Bevestig de vier enkele klemmen naar wens in de hele ruimte en bouw je laserparcours. Bevestig ze aan voorwerpen zoals een tafel, stoel, plank, enz. (C) Houd er rekening mee dat het touw door elke klem moet. (D) Let op: de bom en de eerste klem moeten op dezelfde hoogte staan.



3 Druk de knop aan de achterkant van de bom (E) in en trek aan het touw (F). Trek zoveel touw los als je nodig hebt om je parcours te bouwen. Pas op dat je de sensor niet met het touw meetrekt. Als hij wegglijdt, zet je hem weer terug op zijn plek.

BELANGRIJK: De sensor plaat (G) moet zich in de detectiezone (H) van de bom bevinden. Hij moet goed gecentreerd zijn en mag geen muren raken (I), daarom moet de eerste klem op dezelfde hoogte worden geplaatst, zodat het touw recht gespannen is zonder de bom te raken.



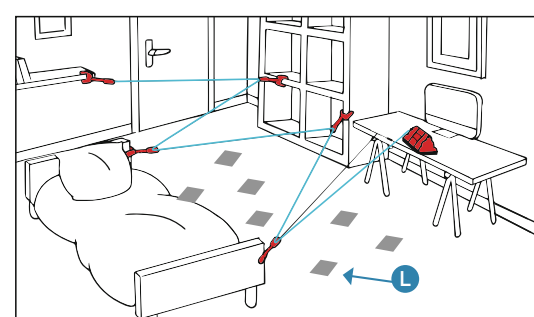
4 Trek het touw door alle klemmen om je parcours te bouwen.

5 Zodra de laatste klem van het parcours is geplaatst (J), span je het touw met behulp van de slinger (K) die zich aan de achterkant van de bom bevindt. Deze keer hoeft je niet op de knop te drukken.



6 Leg de objectkaarten (L) op de grond langs de route. Je moet ze allemaal verzamelen voordat je de bom onschadelijk maakt.

Let op! Bevestig de klemmen aan stevige voorwerpen die niet gemakkelijk verschuiven. Het touw mag geen contact maken met voorwerpen. Let op dat je de klemmen niet bevestigd in de volledig geopende stand. Als het voorwerp waaraan de klem is bevestigd te groot is en de klem geen grip heeft, kan hij gemakkelijk loslaten. Twee segmenten van het touw mogen elkaar nooit raken.



Voorbeeld van een laserparcours

• Opstelling

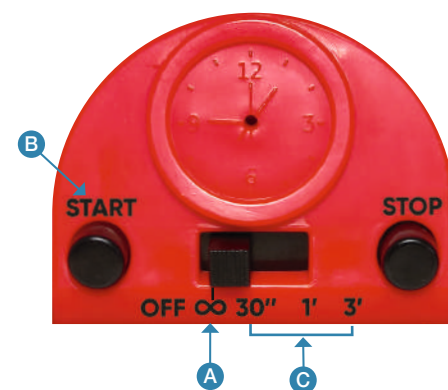
1. Zet de schakelaar in de stand ∞ (INDIVIDUELE EN TRAININGSMODUS) (A) en er wordt muziek afgespeeld.

Druk vervolgens op de **START-knop** (B) aan de voorkant van de bom. Er gaat een rood lampje knipperen (dit is het moment om aan het begin van het parcours te gaan staan) en zodra het lampje stopt met knipperen, hoor je een geluid en kun je beginnen met spelen.

Test eerst of alles goed werkt. Raak het touw op verschillende plaatsen aan: als de bom geluid maakt, is hij goed geïnstalleerd! Maar als de bom geen geluid maakt, is hij niet goed geïnstalleerd. Controleer of je alle installatie-instructies goed hebt opgevolgd. Je touw zit misschien te strak, of niet strak genoeg, of de sensor zit op de verkeerde positie.

2. Als alles naar behoren werkt en je hebt getest hoe je moet spelen in de INDIVIDUELE EN TRAININGSMODUS, kun je de speeltijd instellen door de modus CHRONO (C) te kiezen: 30" - 1' - 3' en druk dan op de **START-knop**.

Waarschuwing! Vergeet de bom niet uit te zetten om de levensduur van de batterij te beschermen. Het systeem schakelt zichzelf na 24 uur uit.



SPELMODI

INDIVIDUELE OF TRAININGSMODUS

In deze spelmodus kan de spion trainen zonder dat de tijd loopt: er is geen besef van tijd! De spion kan daardoor steeds beter worden en betere resultaten behalen.

• **Opstelling:** Zet de schakelaar in de stand ∞ (INDIVIDUELE OF TRAININGSMODUS) (A). Controleer of de sensor plaat zich in de detectiezone bevindt en druk op **START** (B). Ga aan het begin van je laserparcours staan. Je hebt 10 seconden om je voor te bereiden.

• **Spelprocedure:** Je moet je een weg banen naar de bom om hem onschadelijk te maken en door het laserparcours te sluipen zonder het touw aan te raken. Doe het als een echte spion en stap op sommige stukken over het touw heen en kruip of duik onder andere stukken door. Als je het touw aanraakt, maakt de bom een geluid om je te waarschuwen. Pas op, als je het touw te hard aanraakt, kun je worden bestraft! De bom kan tot 3 of 4 keer blijven afgaan!

Vergeet niet de **objectkaarten** te verzamelen die je tijdens je laserparcours vindt om de missie geldig te maken. Als je bij de bom bent, schakel deze dan uit door op de **STOP-knop** te drukken.

• **Einde van het spel:** Je wint als je de bom onschadelijk hebt gemaakt en je alle objectkaarten hebt verzameld.

Meer plezier met de **INDIVIDUELE MODUS:** Span het touw in je kamer om indringers op te sporen. Als iemand binnenkomt en het touw aanraakt, geeft de bom een pieptoon om je te waarschuwen dat er iemand is.

AFTELMODUS

In deze modus telt elke seconde! De spion moet behendig en snel zijn om de bom onschadelijk te maken voordat het aftellen voorbij is.

• **Opstelling:** Zet de schakelaar op positie 30" - 1' - 3' (AFTELMODUS). Selecteer de tijd die je wilt spelen. Voordat je op de **START-knop** op het voorpaneel van de bom drukt om het aftellen te starten, moet je controleren of de sensor plaat niet verschuift en in de detectiezone is geplaatst. Druk op de **START-knop**, je hebt 10 seconden om je voor te bereiden.

• **Spelprocedure:** Haast je, elke seconde telt! Elke keer dat het touw wordt aangeraakt, geeft een PIEP de fout aan en worden er 20 seconden van de klok van de bom afgetrokken. Pas op, als je het touw te hard aanraakt, kun je worden bestraft! Terwijl de seconden wegtikken, versnelt het geluid van de tijd.

Verzamel alle **objectkaarten** die langs het parcours liggen. Druk op de **STOP-knop** om de bom uit te schakelen.

• **Einde van het spel:** Je wint als je erin slaagt de bom onschadelijk te maken voordat deze ontploft en je alle objectkaarten hebt verzameld. Als je de bom niet binnen de ingestelde tijd deactiveert, ontploft hij! De missie is mislukt...

BATTERIJEN - INSTRUCTIES

Plaatsen van de batterijen. Voor de ouders: Gebruik een schroevendraaier om het batterijklepje aan de achterkant van de bom te verwijderen en plaats 3 AAA-alkalinebatterijen van 1,5V (LR03) (niet meegeleverd) zoals aangegeven op de afbeelding hieronder. Controleer of de batterijen goed geplaatst zijn en schroef het klepje weer vast. Draai dan de schakelaar aan de voorkant van de bom naar de stand INDIVIDUEEL of CHRONO, afhankelijk van de spelstand die je hebt gekozen, om de bom te starten. Als je op **START** drukt, maakt de bom geluid. Als dat niet het geval is, zijn de batterijen misschien leeg of verkeerd geplaatst. Schakel na het controleren van de batterijen de bom uit door de schakelaar in de stand OFF te zetten.

WAARSCHUWINGEN:

• Batterijen mogen alleen door een volwassene worden geplaatst en uitgehaald.

• We bevelen het gebruik van alkaline batterijen aan.

• Gebruik alleen het type batterijen dat in deze handleiding is aangegeven of een gelijksoortig type.

• Volg het polariteitsdiagram binnenin het batterijklepje en de polariteitstekens op de batterijen. Een verkeerde installatie van de batterijen kan het speelgoed beschadigen, lekkage van de batterijen veroorzaken of in extreme gevallen leiden tot het exploderen van de batterijen.

• Gebruik geen oplaadbare batterijen.

• Laad wegwerpbatterijen niet opnieuw op, deze kunnen lekken of exploderen. Vervang alle batterijen tegelijktijd. Meng geen nieuwe met oude batterijen. Meng geen verschillende types batterijen (bijv. alkaline en zink-koolstof) of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen.

• Verwijder de batterijen wanneer het toestel gedurende een lange periode niet gebruikt zal worden. Haal gebruikte batterijen altijd uit het product. Het lekken en roesten van de batterijen kunnen het product beschadigen.

• Sluit de aansluitklemmen niet kort.

• Berg batterijen uit de buurt van metalen voorwerpen op.

• Als oplaadbare batterijen toch worden gebruikt: Oplaadbare batterijen mogen alleen onder het toezicht van een volwassene worden opgeladen. Als u oplaadbare batterijen gebruikt met een oplader voor kinderen, moet het kind minstens 8 jaar oud zijn. Verwijder oplaadbare batterijen uit het speelgoed voordat u deze oplaadt (indien verwijderbaar).

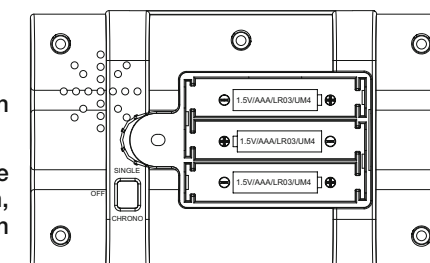
• Gooi geen batterijen in vuur, deze kunnen lekken of exploderen. Haal batterijen nooit elkaar.

• Raadpleeg een arts of een ziekenhuis als een batterij wordt ingeslikt. Vergeet niet om het product met u mee te nemen. Als de batterijen lekken en met de huid of ogen in aanraking komen, was deze onmiddellijk met veel water.

• Een sterke elektromagnetische storing kan de normale werking van het product hinderen. Als dit het geval is, stel het product opnieuw in zoals beschreven in de gebruiksaanwijzing om de normale werking te hervatten. Als de normale werking niet wordt hersteld, gebruik het product in een andere ruimte.

• Dompel geen op batterijen aangedreven producten onder. Veeg ze alleen schoon. Houd het toestel uit de buurt van direct zonlicht of een andere warmtebron.

• GOOI AFGEDANKTE ELEKTRISCHE PRODUCTEN EN BATTERIJEN NIET MET HET HUISVUIL WEG. RECYCLEER ZE INDIEN MOGELIJK. VRAAG UW GEMEENTE OM RECYCLINGADVIES.



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

James Galt & Co. Ltd.
Cheadle, Cheshire, England. SK8 2EA.

Bewaar de spelregels
voor raadpleging in de
toekomst.

1110300252