

# Bomb!

## INSTRUCTIONS



### INDEX

- Objectif du jeu ..... 1
- Contenu ..... 1
- Préparation du jeu ..... 2
- Exemple de parcours laser ..... 3
- Mise en marche ..... 3
- Modes de jeu ..... 4
- Piles - Instructions ..... 5

### OBJECTIF DU JEU

Déplace-toi dans le parcours laser fantaisie sans toucher la corde, récupère toutes les Cartes Objet sur ton chemin et désamorce la bombe !

Lis attentivement les instructions afin d'utiliser le jeu correctement. L'aide d'un adulte peut être nécessaire.

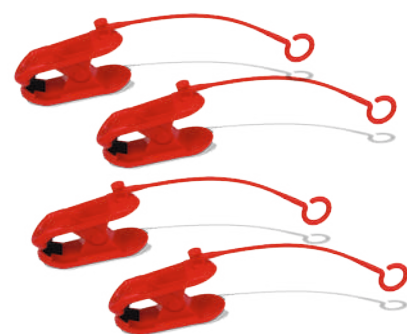
### CONTENU



Bombe + Languette du capteur  
+ Pince de début de parcours  
+ 4 petites roulettes



Ventouse



4 Pincas simples



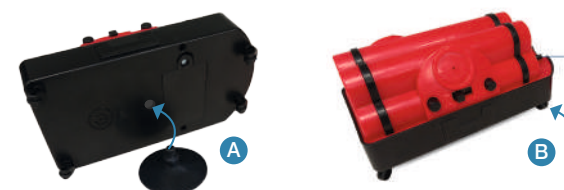
8 Cartes Objet

### PRÉPARATION DU JEU

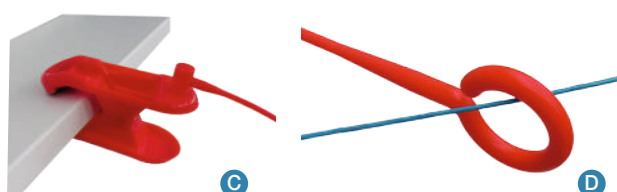
#### • Préparation du parcours laser

Avant de te lancer dans l'aventure, prépare ton parcours laser d'espion ! Invente différentes missions et deviens un véritable agent secret à chaque nouvelle partie !

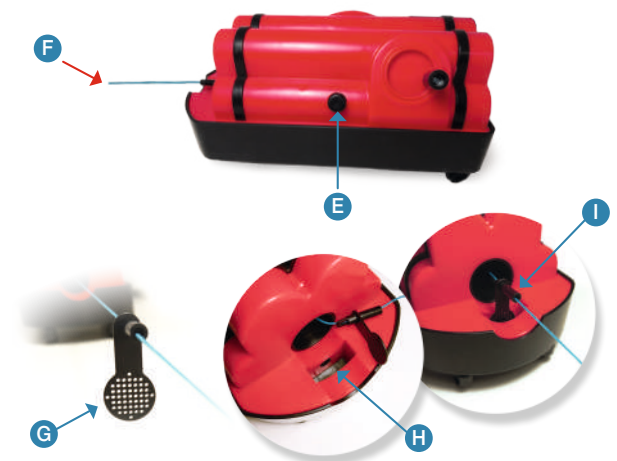
**1** Insère la ventouse dans le trou (A) et les 4 petites roulettes situées au bas de la bombe et place-la sur la table de façon à ce qu'elle ne bouge pas (B).



**2** Fixe les quatre pincas standard comme tu le souhaites sur tout l'espace et crée ton parcours laser. Attache-les à des objets tels qu'une table, une chaise, une étagère, etc. (C) La corde doit passer par chaque pince. (D) Attention : la bombe et la première pince doivent être au même niveau.



**3** Tout en appuyant sur le bouton situé à l'arrière de la bombe (E), tire sur la corde (F) et relâche la quantité de corde dont tu as besoin pour créer ton parcours. Fais attention à ce que le capteur ne glisse pas avec la corde. S'il glisse, tu dois le remettre en place.



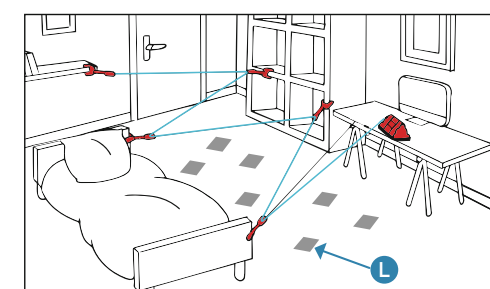
**IMPORTANT :** La languette du capteur (G) doit être bien positionnée dans l'espace de détection (H) de la bombe. Elle doit être bien centrée et ne pas toucher les murs (I). La première pince doit donc être positionnée à la même hauteur afin que la corde reste droite sans toucher la bombe.

**4** Fais passer la corde à travers toutes les pincas pour créer ton parcours.

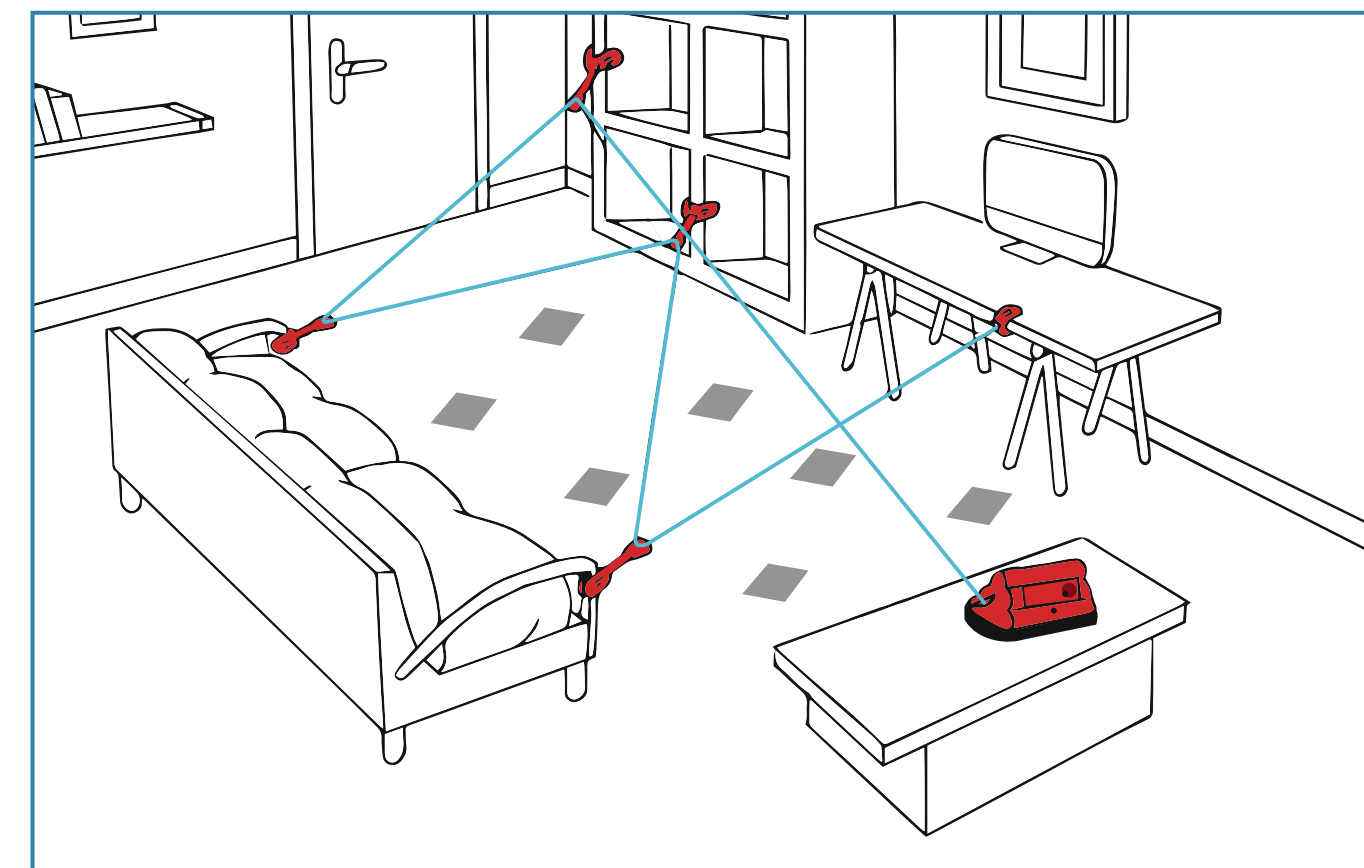
**5** Une fois que la dernière pince du parcours a été positionnée (J), tend la corde à l'aide de la manivelle (K) située à l'arrière de la bombe. Cette fois, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur le bouton.



**6** Place les Cartes Objet (L) sur le sol le long du parcours. Le joueur doit toutes les ramasser avant de désamorcer la bombe.



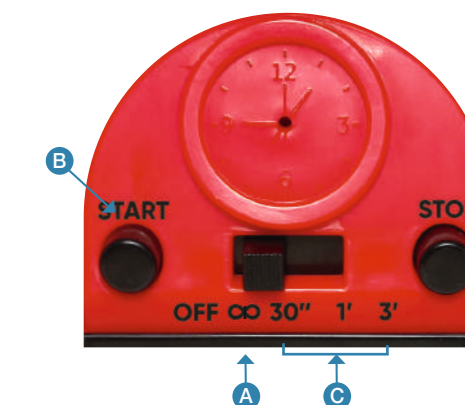
#### • Exemple de parcours laser



Attention ! Fixe les pincas à des objets solides qui ne bougent pas facilement. Aucun objet ne doit entrer en contact avec la corde. Veille à ne pas fixer les pincas en position complètement ouverte. Si l'objet auquel la pince est attachée est trop grand et que la pince ne s'accroche pas, elle peut facilement être arrachée. Il ne faut jamais que deux segments de la corde se touchent entre eux.

#### • Mise en marche

1. Place le sélecteur sur la position ∞ (MODE INDIVIDUEL ET D'ENTRAÎNEMENT) (A) et une musique se déclenche. Appuie ensuite sur le bouton START (B) situé à l'avant de la bombe. Une lumière rouge clignotera (c'est le moment de te positionner au début du parcours) et lorsque tu verras que la lumière est fixe, tu entendas un son et tu pourras commencer à jouer.



Vérifie d'abord que tout fonctionne correctement. Touche la corde à plusieurs endroits : si la bombe se déclenche, tout est bien installé ! Mais si la bombe ne fait pas de bruit, c'est que le parcours n'est pas correctement installé. Vérifie que tu as bien suivi toutes les instructions d'installation. Ta corde est peut-être trop tendue, ou pas assez, ou le capteur est peut-être dans la mauvaise position.

2. Lorsque tout fonctionne correctement et que tu as testé comment jouer en mode INDIVIDUEL ET D'ENTRAÎNEMENT, tu peux jouer avec le temps en choisissant le mode CHRONO (C) : 30" - 1' - 3' puis appuyer sur la touche START.

Attention ! N'oublie pas d'éteindre la bombe pour protéger la durée de vie de la batterie. Le système s'éteint de lui-même au bout de 24 heures.

## MODE INDIVIDUEL OU D'ENTRAÎNEMENT

Ce mode de jeu permet à l'espion de s'entraîner sans compte à rebours : il n'y a pas de notion de temps ! L'espion peut être plus efficace et obtenir de meilleurs résultats.

• **Mise en marche** : Place le sélecteur sur la position **∞ (MODE INDIVIDUEL OU D'ENTRAÎNEMENT) (A)**. Vérifie que la languette du capteur est bien positionnée dans l'espace de détection et appuie sur **START (B)**. Positionne-toi au début de ton parcours laser. Tu as 10 secondes pour te préparer.

• **Déroulement du jeu** : Tu dois te frayer un chemin jusqu'à la bombe pour la désamorcer en te faufilant sur le parcours laser sans toucher la corde. Fais-le comme un véritable espion, en enjambant la corde à certains endroits, et en rampant ou en passant par-dessous à d'autres. Si tu touches la corde, la bombe émet un signal sonore pour t'avertir. Attention, si tu touches la corde trop fort, tu risques d'être pénalisé ! La bombe peut continuer à retentir jusqu'à 3 ou 4 fois !

N'oublie pas de ramasser les **Cartes Objet** que tu trouveras le long de ton parcours laser pour que la mission soit valide. Lorsque tu arrives à la bombe, désactive-la en appuyant sur le bouton **STOP**.

• **Fin de la partie** : Le joueur gagne lorsqu'il réussit à désamorcer la bombe et après avoir ramassé toutes les **Cartes Objet**.

Plus de diversion avec le **MODE INDIVIDUEL** : Place la corde dans ta chambre pour détecter les intrus. Lorsque quelqu'un entre et touche la corde, la bombe émet un signal sonore pour t'avertir de sa présence.

## MODE COMPTE À REBOURS

Dans ce mode, chaque seconde compte ! L'espion doit être agile et rapide pour désamorcer la bombe avant la fin du compte à rebours.

• **Mise en marche** : Place le sélecteur sur la position **30" – 1' – 3' (MODE COMPTE À REBOURS)**. Choisis la durée que tu préfères. Avant d'appuyer sur le bouton **START** situé sur le panneau avant de la bombe pour lancer le compte à rebours, vérifie que la languette du capteur est immobile et positionnée dans la zone de détection. Appuie sur le bouton **START**, tu as 10 secondes pour te préparer.

• **Déroulement du jeu** : Dépêche-toi, chaque seconde compte ! Chaque fois que la corde est touchée, un BIP signale l'erreur et 20 secondes sont déduites de la minuterie de la bombe. Attention, si tu touches la corde trop fort, tu risques d'être pénalisé ! Au fur et à mesure que les secondes défilent, le son de la minuterie s'accélère.

Sur le parcours laser, le joueur doit ramasser toutes les **Cartes Objet** qu'il trouve. Pour désactiver la bombe, appuie sur le bouton **STOP**.

• **Fin de la partie** : Le joueur gagne lorsqu'il parvient à désamorcer la bombe avant qu'elle n'explose et qu'il a collecté toutes les **Cartes Objet**. Si tu ne parviens pas à la désactiver dans le temps imparti, elle explosera !

La mission est perdue...

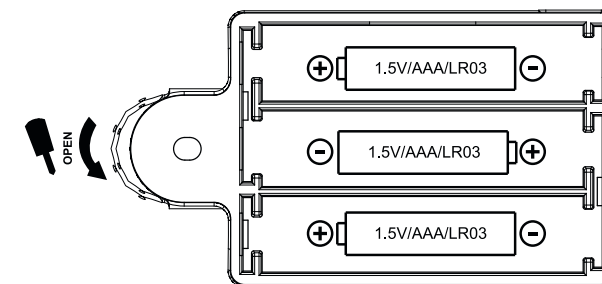
**Installations des piles.** Parents, retirez le couvercle des piles situé au dos de la bombe à l'aide d'un tournevis et insérez 3 piles alcalines **AAA (LR03)** de **1.5V** (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-contre. Vérifiez que vous insérez correctement les piles, revissez le couvercle. Ensuite, enclenchez le bouton au devant de la bombe en position **∞ (INDIVIDUEL)** ou **30" – 1' – 3' (MODE COMPTE À REBOURS)** en fonction du mode de jeu choisi pour le mettre en marche. Lorsque vous choisissez le mode de jeu, la bombe émet un son. 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 la bombe en la mettant sur la position **OFF**.

### ATTENTION !


Les piles doivent être mises en place et retirées 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 standards (salines) et des piles alcalines.
- 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 d'un 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 des accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Si vous utilisez des piles rechargeables à l'aide d'un chargeur utilisable par un enfant, l'enfant doit être âgé d'au moins 8 ans.
- Mettre immédiatement au rebut les piles ou accumulateurs usagés. Tenir les piles ou accumulateurs neufs et usagés hors de la portée des enfants. Si des piles ou accumulateurs ont pu être ingérés ou placés à l'intérieur d'une partie quelconque du corps, contacter immédiatement un centre antipoison.
- Si des écoulements de piles entrent en contact avec les yeux ou la peau, veuillez immédiatement rincer abondamment à l'eau.
- Ne pas jeter les piles au feu car elles peuvent couler ou exploser.
- Ne pas stocker les piles avec des objets métalliques.



### 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 elles ne sont pas jetées 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.

### 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.

