

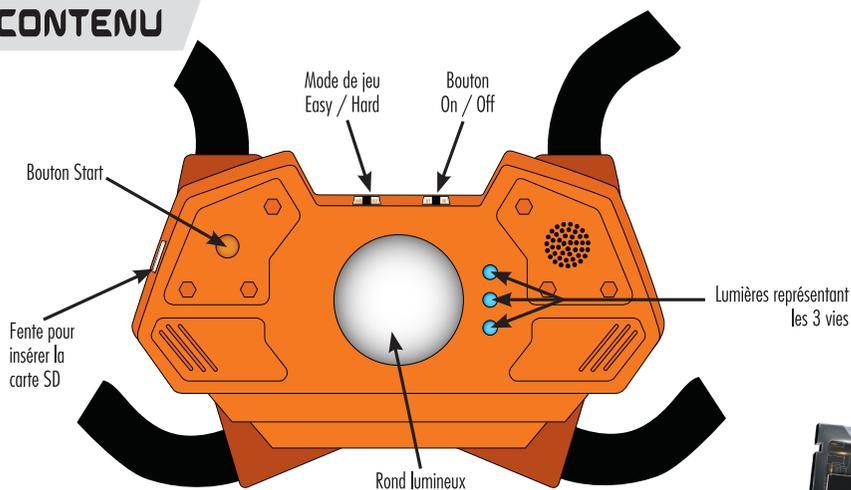
POWER QUEST

RÈGLES DU JEU

1 JOUEUR ET PLUS - DÈS 7 ANS

La course du futur avec des gilets détecteurs de mouvements !

CONTENU



2 gilets

2 puces (non électronique)*

* Dont 1 puce de rechange

BUT DU JEU

Vite, sois le premier à récupérer la puce ! Mais attention à bien suivre les indications de ton gilet pour gagner !

AVANT LA PREMIÈRE UTILISATION

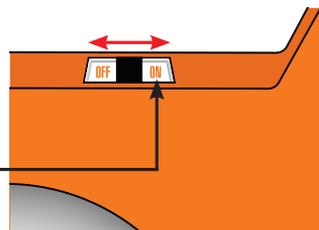
Insérez les piles dans les gilets (voir instructions page 4). L'aide d'un adulte peut être nécessaire.

PRÉPARATION DU JEU

1- Placez la puce dans un endroit visible et connu de tous les joueurs. Les joueurs créent ainsi leur propre parcours et peuvent le changer à chaque partie !

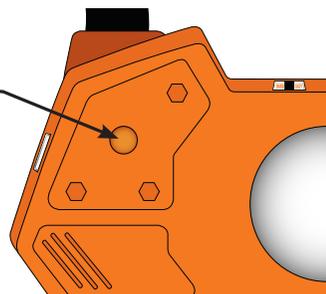
2- Enfilez votre gilet et clipsez la sangle faisant le tour de votre taille. Prenez soin de bien serrer les sangles, le gilet ne doit pas bouger lorsque vous courez.

3- Avant de jouer, vérifiez que vos gilets fonctionnent. Pour cela, déplacez le bouton situé sur le haut de votre gilet sur ON.



4- Appuyez ensuite sur le bouton situé en haut à droite sur le devant de votre gilet.

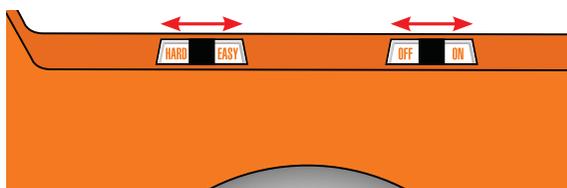
- Si les gilets s'illuminent et sonnent, c'est OK. Vous pouvez commencer la partie.
- S'il ne se passe rien, vérifiez que vous avez bien suivi toutes les instructions d'installation.



Attention : N'oubliez pas, à la fin de la partie, d'éteindre vos gilets pour garantir la longévité des piles.

DÉROULEMENT DU JEU

Une fois la puce déposée, le parcours défini et les gilets enfilés, choisissez le mode de jeu facile ou difficile en déplaçant le bouton situé sur le haut des gilets. En fonction de l'âge des enfants, choisissez le mode adéquat. Si vous sélectionnez le mode difficile, la lumière rouge apparaîtra plus souvent que dans le mode facile. Mettez ensuite le deuxième bouton sur ON.



Dès que vous êtes prêts, appuyez sur le bouton situé en haut à droite à l'avant de votre gilet.

Dès cet instant, la partie commence.

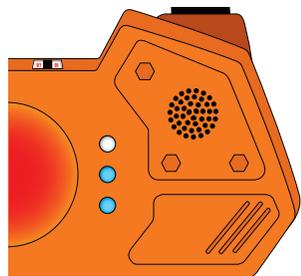
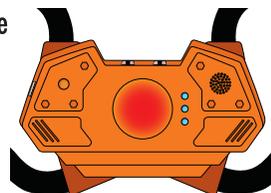
Vous devez récupérer le plus vite possible la puce. Mais attention, soyez attentifs à la lumière et aux sons de votre gilet, ils vont varier durant la partie.

➡ Lorsque la lumière est verte, vous pouvez foncer !

➡ Lorsque la lumière verte clignote pour devenir rouge, un bruit d'alarme se déclenche. Arrêtez-vous dès que vous l'entendez. N'attendez pas que la lumière soit rouge pour vous immobiliser car il sera déjà trop tard ! Vous devez rester totalement immobile jusqu'à ce que la lumière redevienne verte.

Si vous bougez à partir du moment où la lumière clignote et tout le temps où la lumière est rouge, votre gilet le détectera et vous perdrez l'une de vos 3 vies. L'une des 3 lumières bleues présentes sur le côté gauche de votre gilet s'éteindra.

Attention : même en perdant une vie, vous devez attendre que la lumière verte réapparaisse. Si vous continuez de bouger, vous pourrez perdre plusieurs vies d'affilée.



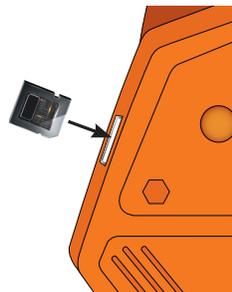
FIN DE LA PARTIE

• Si vous jouez à deux, le premier joueur à insérer la puce dans la fente sur le côté droit du gilet remporte la partie !

En revanche, si vous perdez tous les deux vos trois vies avant de récupérer la puce, vos gilets clignoteront et émettront 3 sons stridents avant de s'éteindre.

La partie est perdue pour tous les joueurs...

• Si vous jouez seul, vous gagnez la partie si vous parvenez à insérer la puce dans votre gilet sans perdre vos 3 vies.



ASTUCE :

À partir de 4 joueurs, vous pouvez également jouer en équipe pour créer une course de relais ! Définissez votre parcours et passez-vous un témoin.
Quelle équipe sera la plus rapide ?

Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

PILES – INSTRUCTIONS

Attention : les gilets fonctionnent avec des piles (non fournies).

Installation des piles :

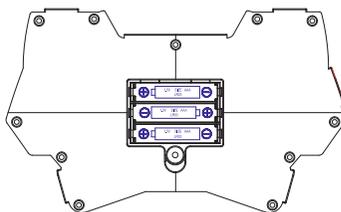
Parents, retirez le couvercle des piles situées au dos de chaque élément à l'aide d'un tournevis et insérez le nombre de piles nécessaires, en suivant les indications du schéma ci-contre.

- Gilet 1 : 3 piles alcalines AAA (LR03) de 1,5v.

- Gilet 2 : 3 piles alcalines AAA (LR03) de 1,5v.

Vérifiez que vous insérez correctement les piles et revissez le couvercle de chaque élément du jeu.

Ensuite, déplacez le bouton situé sur le dessus du gilet sur ON. Appuyez sur le bouton Start à l'avant du gilet. Le gilet s'allume et émet du bruit. 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 les gilets en les mettant sur la position OFF.



MISES EN GARDE

Les piles doivent être mises en place 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.
- 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.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou 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 accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

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 s'ils ne sont pas jetés 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.

Informations à conserver. © 2015 Pragmatic Designs Inc./RoyaltyPros Licensing, all rights reserved. Un jeu de société édité et distribué par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Distribué par Dujardin – ZA du Pôt au Pin – Entrepôt A4 – 33610 CESTAS – France.

Siret : 320 660 970 00049

SAV : savdujardin@tf1.fr



Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois : petits éléments.