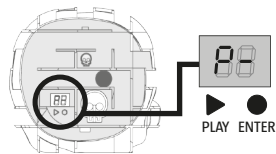


2. Sélection du nombre de joueurs :

- Le compteur affiche « P - » en clignotant.



- Appuyez sur le bouton **ENTER** pour passer de « P 1 » (1 joueur) à « P 4 » (4 joueurs).

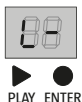


- Appuyez ensuite sur **PLAY** (ou attendez **8 secondes**) pour confirmer le nombre de joueurs.

MODE SOLO (P1 a été activé)

BUT DU JEU : Réussir tous les challenges jusqu'au niveau 9.

Après avoir sélectionné le nombre de joueurs, le compteur affiche « L - » en clignotant.



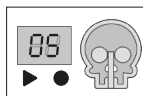
- Appuyez sur le bouton **ENTER** pour passer du niveau 1 à 9 : « L 1 » à « L 9 ».



- Appuyez ensuite sur **PLAY** (ou attendez **8 secondes**) pour confirmer le niveau choisi.

- L'écran indique pour L1 le challenge comme suit :

- soit **4 crânes bleus + 1 crâne vert.**



Vous avez alors **90 secondes** pour réaliser le challenge, c'est-à-dire atteindre avec la bille **4 crânes bleus et terminer avec le crâne vert.**

Le nombre de crânes bleus à atteindre augmentera en fonction du niveau choisi (**niveau 9 : 12 crânes bleus + 1 crâne vert**).

Remarque : si le **niveau 9 (L9)** est gagné, le Challenge **Extrême** sera activé.

- Dès que le compte à rebours démarre, **guidez** la bille pour atteindre les crânes bleus et le crâne vert en **moins de 90 secondes.**

**Utilisez le raccourci pour faire passer la bille d'un côté à l'autre du crâne.*

- Si vous atteignez un **crâne rouge**, vous gagnez **5 secondes** de temps supplémentaire (indiqué par un son spécial).

- La partie est terminée quand le **temps est écoulé**. Le compteur affiche le **nombre de crânes** qui restait à atteindre pour réussir le challenge.

- Quand il a réussi son challenge, le joueur peut passer au **niveau supérieur.**

- Si vous réussissez le niveau 9 "L9", le compteur clignotera "88" et tous les crânes bleus clignoteront avec une mélodie de victoire.

CHALLENGE EXTRÊME (HI SCORE) : Ce challenge est accessible uniquement si le niveau 9 est réussi.
BUT DU JEU : atteindre le maximum de crânes en **99 secondes !**

Le compteur affiche « H 1 ».



- Appuyez sur **PLAY** (ou attendez **8 secondes**) pour confirmer le Challenge extrême (HI SCORE). Le compteur lance le compte à rebours de **99 secondes.**

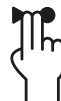


- Une fois le temps écoulé, le compteur indique le nombre total de crânes bleus et verts atteints par le joueur. **SKELETUS enregistre ce score comme référence** pour les prochains Challenges extrêmes (HI SCORE) jusqu'à ce qu'il soit battu. C'est ensuite **ce nouveau record** qui sera gardé en mémoire.



Important : Le score du Challenge extrême (HI SCORE) reste disponible tant que vous ne changez pas les piles.

- Pour connaître le **record** Challenge extrême (HI SCORE) à battre, appuyez **simultanément** sur **PLAY et ENTER** : le chiffre s'affiche sur le compteur.



- Une fois que le **MODE Challenge extrême (HI SCORE)** a été activé, le joueur peut (en mode solo) appuyer sur **ENTER** pour passer du niveau 1 « L 1 » au Challenge extrême « H 1 ».

Important : si les piles ont été changées, le joueur doit réussir de nouveau le niveau 9 (L9) pour enregistrer un score du Challenge extrême (HI SCORE).

MODE MULTIJOUEURS (P2, P3 ou P4 a été activé)

BUT DU JEU : Être le premier joueur à atteindre les 13 crânes en un minimum de sessions pour gagner !

P1 clignote sur le compteur et les crânes s'éclairent par intermittence en bleu et rouge. La partie en multijoueurs est maintenant prête ; une musique de départ est lancée...

- Pour commencer, le joueur 1 appuie sur le bouton **PLAY**.



- Le compteur affiche « 13 » il a alors **20 secondes** pour atteindre les 13 crânes.



Note : Lorsque les 20 secondes se sont écoulées, la musique repart et le nombre de crânes atteints est enregistré. Le nombre de crânes restant à atteindre est gardé en mémoire et sera affiché quand le tour reviendra au joueur 1.

- C'est ensuite au tour du joueur 2. « P2 » clignote. Quand le joueur 2 est prêt, il appuie sur le bouton **PLAY** puis le compteur affiche 13. Il a alors 20 secondes pour réaliser le même challenge que le joueur 1, c'est-à-dire atteindre les 13 crânes.

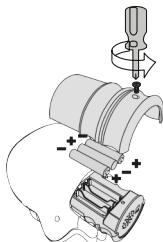
- La partie continue ainsi, jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne les 13 crânes. Il sera le **gagnant**. Le compteur affiche alors « 88 » en clignotant et une musique de victoire est déclenchée.



INSTALLATION OU REMPLACEMENT DES PILES

(à faire par un adulte) :

- Le compartiment à piles est situé sous la base du crâne.
 - Utiliser un tournevis pour l'ouvrir.
 - Insérer 3 piles AAA neuves en respectant les polarités + et - indiquées dans le compartiment
 - Revisser le couvercle du compartiment à piles. Attention à ne pas serrer trop la vis.
- Remarque : quand le son émis par le jouet devient faible, il est nécessaire de remplacer les piles.



ATTENTION !

- Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.
- Insérer correctement les piles en respectant les signes de polarité (+) et (-) inscrits sur les piles et le produit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées des produits avant d'être rechargés.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, et ne pas mélanger des piles de type différent (par exemple : rechargeables et alcalines, standard et alcalines).

- Ne pas essayer d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant.
 - Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
 - Les piles usagées doivent être retirées du produit.
 - Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
 - Ne pas jeter les piles usagées dans un feu. Risque d'explosion.
 - Examiner régulièrement le produit pour détecter s'il a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommage, ne pas jouer avec le produit avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.

Skeletus

LE JEU QUI FAIT TOURNER LA TÊTE !



À partir de 5 ans,
1 à 4 joueurs.

CONTENU :

1 labyrinthe électronique* en 3d en forme de crâne,
1 notice. *Fonctionne avec 3 piles AAA fournies.

BUT DU JEU :

Déplacer la bille dans le labyrinthe pour atteindre les crânes lumineux bleus et réaliser son challenge.



Crâne bleu = 1 point marqué

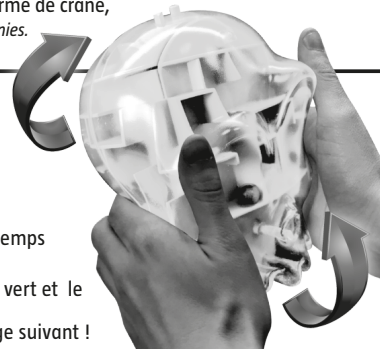


Crâne rouge = 5 secondes de temps supplémentaire



Crâne vert = Capturez le crâne vert et le challenge est réussi !

Vous êtes prêt pour le challenge suivant !



PROBLÈMES	ORIGINES POSSIBLES	SOLUTIONS
Le crâne n'émet pas de son / le compteur ne s'allume pas.	Le commutateur est en position OFF.	Mettre le commutateur en position ON.
Le crâne ne fonctionne que quelques secondes et s'éteint.	Le commutateur est en position TRY ME.	Mettre le commutateur en position ON.
Le crâne s'éteint automatiquement.	Le mode veille est activé si le crâne n'est pas utilisé pendant plus de 30 secondes.	Appuyer sur un bouton pour activer le crâne. Passer le commutateur de la position OFF à la position ON.
Le crâne émet un son très faible ou n'émet aucun son.	Piles faibles.	Mettre des piles neuves.
Les chiffres affichés par le compteur sont difficilement lisibles.		
La bille ne peut plus être bougée.	SKELETUS est placé trop près d'un appareil contenant un aimant.	Eloigner SKELETUS de cet appareil.
La bille atteint les crânes mais le compteur ne réagit pas.	Les extrémités métalliques de la bille ne parviennent pas à déclencher le capteur situé en-dessous du crâne.	Secouer légèrement le SKELETUS pour s'assurer que les extrémités métalliques de la bille puissent toucher ses parois.
Le Challenge extrême (HI SCORE) n'est pas accessible.	Aucun joueur n'a réussi à gagner le niveau 9 en mode solo.	Jouer davantage à SKELETUS pour réussir le niveau 9.

Notice à conserver

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

Ce symbole signifie que ce produit ne doit pas être jeté dans une poubelle à ordures ménagères. Veuillez porter ce produit dans un point de collecte spécifique pour les équipements électriques et électroniques.

©2019 MEGABLEU, France.
Skeletus est une marque déposée. Tous droits réservés.



Édité par MEGABLEU
Z.I. La Beaugardière, Rondanai
61190 Tourouvre au Perche
France

www.megableu.com

PRÉPARATION DU JEU :

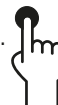
(Pour l'installation des piles, voir les instructions au dos de cette notice).

Placez le commutateur sur la position ON.



• Les boutons :

• Appuyez sur le bouton ENTER pour passer de «]_ » à «]_ ».



DÉROULEMENT DU JEU :

1. Sélection du niveau sonore

• Le compteur affiche «]_ » en clignotant.



• Appuyez sur le bouton PLAY (ou attendez 8 secondes) pour valider le niveau sonore.

Note : Pour réinitialiser le volume, placez le commutateur sur OFF et redémarrez SKELETUS.

