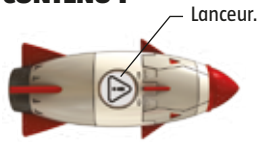


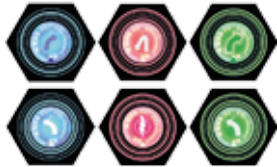
CONTENU :



Lanceur.



3 cartes-cible



6 cartes-commande recto-verso

1 « missile » électronique*

*Fonctionne avec 3 piles AAA non fournies. 2 vitesses de jeu.

BUT DU JEU :

Prendre le contrôle du missile en utilisant les cartes-commande pour le diriger vers sa cible.

PRÉSENTATION DES CARTES :



Cible bleue : 1 joueur

Pour jouer à un seul joueur. Le missile réagira seulement aux cartes-commande bleues.



Cible rouge : 2 joueurs

Pour jouer à deux joueurs. Le missile réagira seulement aux cartes-commande rouges et bleues.



Cible verte : 3 joueurs

Pour jouer à trois joueurs. Le missile réagira seulement aux cartes-commande vertes, rouges et bleues.



Commande Gauche :

Placer cette carte-commande devant le missile (comme indiqué dans l'encadré **IMPORTANT** du DEROULEMENT DU JEU) pour le faire aller à **gauche**.



Commande droite :

Placer cette carte-commande pour le faire aller à **droite**.



Commande en arrière :

Placer cette carte-commande devant le missile pour le faire aller dans la **direction en arrière**.



Commande Puissance :

Placer la carte-commande puissance* devant le missile pour le faire aller **tout droit** encore **une fois** avec la même couleur.



* Cette carte ne peut être active **deux fois** de suite. Si elle est placée une seconde fois d'affilée, le missile ne réagira pas.

PRÉPARATION DU JEU – ASSEMBLAGE :

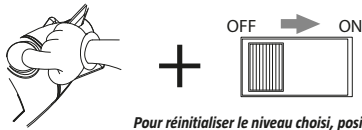
Insérer les piles comme indiqué en page 4 dans le paragraphe « **INSTALLATION OU REMPLACEMENT DES PILES** ».

1. Chaque joueur choisit sa couleur : bleu, rouge ou vert. Il prend la **carte-cible** et les 2 **cartes-commande** correspondant à sa couleur.



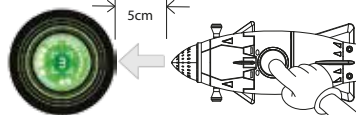
2. Sélectionne la **rapidité de changement** de couleur du lanceur :

- Niveau lent : positionner le commutateur situé sous le missile sur « ON ».
- Niveau rapide : maintenir le lanceur appuyé et positionner le commutateur sur « OFF ».



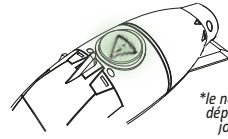
Pour réinitialiser le niveau choisi, positionner le commutateur sur « OFF » et sélectionner à nouveau.

3. Selon le nombre de joueurs, place la carte-cible correspondante devant le missile et **appuie sur le lanceur**.



Important : Le missile ne réagit pas aux cartes-commande vertes si le missile est programmé pour jouer à 2 ou aux cartes-commande vertes et rouges si le missile est programmé pour jouer à 1 joueur.

4. Le missile avance et lit la **CARTE-CIBLE** : le **LANCEUR** s'éclaire de manière aléatoire en :



*le nombre de couleurs dépend du nombre de joueurs sélectionnés.

5. Place le **MISSILE** au **centre** de la table comme indiqué ci-après :

Mise en place sur une table carrée ou rectangulaire.



Mise en place sur une table ronde.



La partie peut maintenant commencer !

DÉROULEMENT DU JEU :

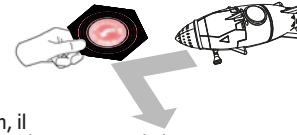
NOTE : il est possible de jouer sur le sol uniquement s'il n'y a pas de moquette ou de tapis, ou de gros joints sur un sol carrelé.

1. Appuie sur le lanceur.

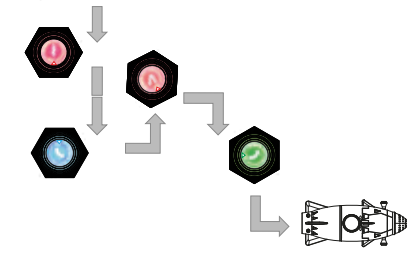
Après avoir **tourné plusieurs fois** sur lui-même en émettant un **rire**, le missile part **tout droit**.



2. Place une carte-commande **devant** le missile quand le lanceur s'éclaire avec ta couleur. Attention, il faut être **rapide** car si entre-temps le lanceur a changé de couleur, le missile ne réagira pas à la commande (il **continuera tout droit** après avoir émis un son bref).

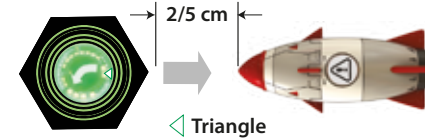


3. Utilise astucieusement tes cartes-commande pour diriger le missile.



IMPORTANT :

- Il ne faut pas jeter la carte sous le missile.
- Pour un bon fonctionnement du missile, place la carte commande, avec le petit **triangle aligné avec le nez du missile**, entre deux et cinq centimètres devant.



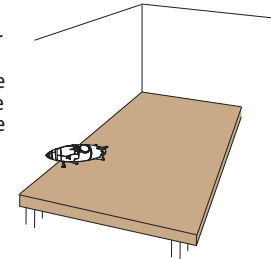
- La carte est un peu déformée ? Faire des petites pressions pour la remettre à plat.



Fig 1

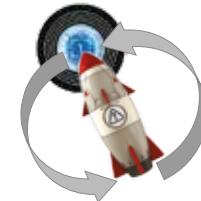
- Dès qu'un joueur a placé sa carte-commande devant le missile, **il est interdit** de mettre une autre carte par-dessus.
- Lorsque le missile arrive au bord de la table, pas d'inquiétude, il **détecte le vide et fait marche arrière**.

- Si le missile reste **bloqué** par un mur, prendre le missile pour le mettre au centre de la table ou de la pièce pour continuer la partie.



LE GAGNANT :

A. C'est le premier qui amène le missile sur sa **cible**. Le missile **tourne alors sur lui-même** et produit un son d'explosion.



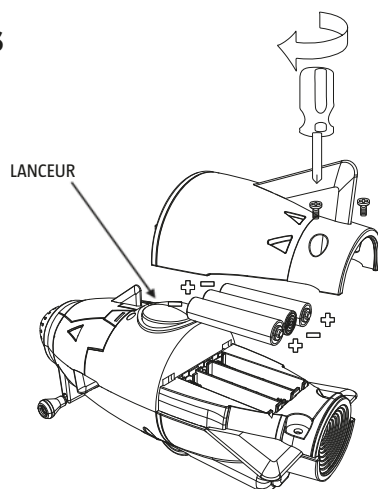
B. Après 2 minutes de jeu, si aucune cible n'a été atteinte, le missile s'arrête et tourne sur lui-même. Le lanceur s'éclaire de la couleur du gagnant : **c'est le joueur qui a transmis le plus de commandes correctes** au missile.



INSTALLATION OU REMPLACEMENT DES PILES (à faire par un adulte) :

Le compartiment à piles est situé sur le dessus du missile.

- 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 rechargées.
- 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.

Conservation des informations ci-dessus pour une référence future.

PROBLEMES	Le missile ne réagit pas lorsque vous appuyez sur le lanceur.	Le missile émet des sons très faibles.	Le missile se déplace très lentement.	Le missile ne reconnaît pas bien les cartes-commande.	Le missile ne réagit pas devant les cartes-commande vertes ou rouges.	Le missile ne fait que de tourner.	Le missile est bloqué par un mur.
ORIGINES POSSIBLES	Le commutateur est en position OFF.	Piles faibles.		La carte-cible lue en début de partie n'est pas la bonne.	La surface de la table n'est pas plane.	La carte commande est déformée et le missile ne la reconnaît pas.	Le missile ne peut pas détecter le vide.
SOLUTIONS	Mettre le commutateur en position ON.	Mettre des piles neuves.		Se reporter au point N°1 de la préparation du jeu pour sélectionner la carte-cible correspondant au nombre de joueurs.	Placer le missile sur une autre table qui a une surface bien plane.	Faire des petites pressions sur les lignes courbées pour la remettre à plat. Fig.1 dans IMPORTANT	Replacer le missile au centre de la table pour continuer la partie.

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.

©2018 MEGARIGHTS.

MISSILE ATTACK est une marque déposée. Tous droits réservés.



MEGABLEU

Édité par MEGABLEU
La Beaugardière, Randonnai
31900 Tourouvre au Perche - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00
Fax : +33(0)2 33 85 25 04

www.megableu.com



RÈGLE DU JEU !

**1 à 3
JOUEURS**
à partir de
5 ANS

