

FANTÔMES ÉSCAPE



RÈGLE DU JEU
À partir de 7 ans,
2 à 4 joueurs.

CONTENU :

1 drone, 1 base*, 4 rampes de lancement, 12 fantômes, 1 câble avec prise USB et 1 règle du jeu. *fonctionne avec 4 piles AAA non fournies.

BUT DU JEU :

Être le premier à libérer ses trois fantômes avec le drone.

PRÉPARATION DU JEU – ASSEMBLAGE :

À faire par un adulte.

1. Charger le drone.

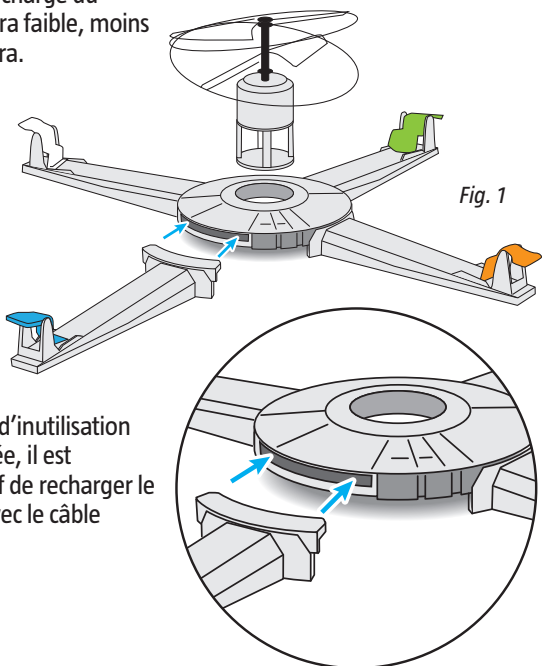
Insérez les 4 piles dans la base de lancement comme indiqué au paragraphe « INSTALLATION OU REMPLACEMENT DES PILES » au dos de cette notice.

Pour un chargement rapide du drone (environ 10 minutes), utilisez le câble (à brancher sur la base du drone) avec le port USB d'un ordinateur, d'un téléphone etc.

Lorsque qu'il est complètement chargé, une LED verte s'allume.

Remarques :

- Si une LED rouge s'allume, cela indique que le drone n'est plus chargé à 100%.
- Il se chargera néanmoins avec les piles de la base (sous réserve que ces piles aient encore suffisamment d'énergie).
- Plus la charge du drone sera faible, moins il s'élèvera.

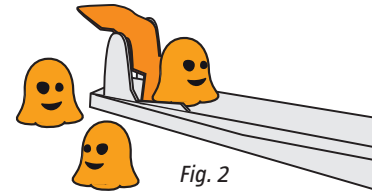


- En cas d'inutilisation prolongée, il est impératif de recharger le drone avec le câble fourni.

2. Assembler la base et les rampes de lancement (après les 10 minutes de chargement du drone).

Fixez les 4 rampes de lancement à la base de lancement (Fig. 1).

Placez le drone sur la base.



Chaque joueur choisit une couleur de fantômes, se place derrière la rampe correspondant à cette couleur, pose un de ses fantômes sur la rampe au niveau du levier (Fig. 2) et garde les deux autres fantômes près de lui.

Les joueurs peuvent s'entraîner quelques instants à appuyer sur leur levier pour évaluer au plus juste la pression nécessaire pour que le fantôme atterrisse dans le drone.

DÉROULEMENT DU JEU :

Chaque joueur replace son fantôme sur la rampe au niveau du levier et maintient son doigt prêt à appuyer !

Le compte à rebours est lancé.

Tous les joueurs crient « 3... 2... 1... GO ! » puis la course démarre.

Tout le monde joue en même temps pour être le plus rapide à faire **décoller le drone** avec son fantôme à l'intérieur.

Lorsqu'un fantôme atterrit à l'intérieur du drone, ce dernier décolle après quelques secondes. Profitez-en pour éjecter le fantôme déjà en place et ainsi sauver un des vôtres !

Si le drone s'envole avec un fantôme, celui-ci est libéré !

TRÈS IMPORTANT :

- Ne pas approcher le visage du drone quand il est en fonctionnement.
- Ne pas insérer un doigt ou la main dans les hélices du drone en fonction.
- Attendre l'arrêt du drone pour enlever le ou les fantômes à l'intérieur.
- Attraper le drone uniquement quand il redescend (moteur à l'arrêt).

Remarques :

- Le drone peut décoller avec plusieurs fantômes à l'intérieur. Dans ce cas, tous ces fantômes sont libérés.
- Même si le drone s'élève de quelques centimètres seulement, le fantôme situé à l'intérieur est libéré !
- Tous les fantômes qui s'envolent avec le drone sont mis hors-jeu. Mettez-les de côté car vous ne pouvez plus jouer avec eux. Cela rend le jeu un peu plus difficile, car vous avez moins de fantômes à utiliser pour éjecter les adversaires et vous vous rapprochez de la victoire !
- Pendant la partie, les joueurs vont peut-être devoir se lever pour ramasser leurs fantômes éjectés sur la table ou sur le sol ... cela fait partie du jeu !

LE GAGNANT :

Le premier joueur qui a libéré ses trois fantômes gagne la partie.

S'il y a égalité... un duel entre les joueurs gagnants est organisé. Ils reprennent un fantôme et le premier qui le fait s'envoler avec le drone est le grand gagnant.

IMPORTANT !

Le but de ce jeu est que les enfants s'amuse^{nt} en toute sécurité et observent le drone décoller.

Avant de jouer, assurez-vous que le drone ne puisse pas percuter un luminaire, un ventilateur ou tout autre élément susceptible d'être cassé ou endommagé par le drone.

Le drone est conçu pour décoller environ 1.200 fois. Après ces 1.200 décollages, il peut arriver qu'il fonctionne moins bien.

Instructions de sécurité et d'utilisation

- Attention ! Maintenir le drone loin des yeux et du visage.
 - La surveillance d'un adulte est recommandée.
 - Ne jamais utiliser le drone à l'extérieur.
 - Ne pas lancer le drone sur des personnes ou des animaux.
 - Ne pas lancer le drone lorsqu'il est sous un luminaire, un ventilateur ou tout autre objet qui pourrait l'endommager.
 - Ne jamais laisser le drone sans surveillance pendant qu'il est en charge ou bien déchargé.
 - N'utiliser la base de lancement que pour charger le drone et aucun autre objet.
 - Toujours attraper et manipuler le drone par le dessous. Maintenir la main éloignée des hélices.
 - Ne jamais stocker le drone sur la base de lancement.
 - Ne pas exposer le drone près d'une source de chaleur ou près du feu.
 - Stocker le drone à température ambiante dans un endroit frais ou ombragé et sec. Ne pas stocker dans des conditions de températures extrêmes (ni trop élevées, ni trop basses). Ne pas le laisser exposé en plein soleil ou dans une voiture.
 - Le produit contient des composants électroniques. Ne pas le tremper dans l'eau, ni l'utiliser dans un endroit humide. Le nettoyer uniquement à l'aide d'un chiffon sec.
 - Ne jamais remplacer la batterie Lithium-Ion située à l'intérieur du drone. Ne pas ouvrir le drone, ne pas le démonter, ne pas l'écraser et ne pas le mettre au contact d'une pile. Ne pas la manipuler avec un objet en métal.
- Le drone contient une batterie Lithium-Ion non remplaçable.

INSTALLATION OU REMPLACEMENT DES PILES

Pour une efficacité optimale, utilisez de préférence des piles alcalines.

Retirez le capot de la base de lancement avec un tournevis (Fig. 3) et insérez 4 piles AAA. Remplacez ensuite le capot et resserrez la vis.

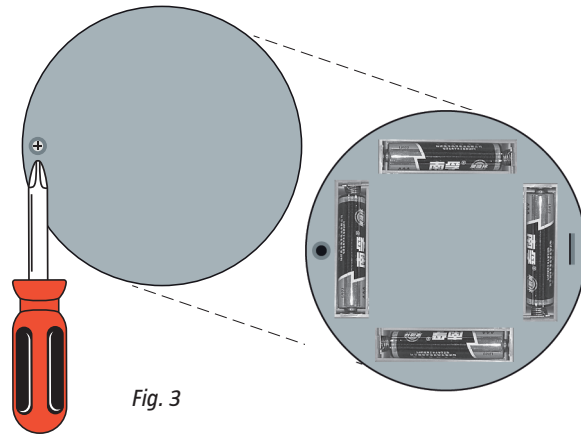


Fig. 3

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 du produit 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. Conserver les informations ci-dessus pour une référence future

• 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.

©2020 MEGABLEU, France. Tous droits réservés. ©2020 PlayMonster LLC.



4 x 1,5V
AAA/LR03
- 1,5V +



PLAYMONSTER®



Édité par MEGABLEU
Z.I. La Beaugeardière, Randonnai
61190 Tourouvre au Perche
France



www.megableu.com