



Un jeu de balle
TOTALEMENT SIDÉRANT !

INSTRUCTIONS

Ce produit n'est pas résistant à l'eau et n'est pas conçu pour être utilisé dans l'eau ou près de l'eau.

Contenu :

Balle électronique, 6 bracelets, pince en plastique

PILES

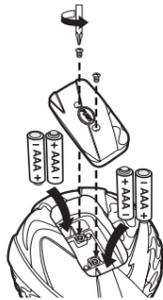
Nécessite 4 piles LR03 x 1.5 V (6V).

Piles non incluses. Piles Alkaline recommandées.

Tournevis cruciforme (non inclus) nécessaire pour insérer les piles.

Dévisser le couvercle du compartiment à piles comme indiqué ci-contre. Insérer 4 piles LR03 x 1.5 V (nous vous recommandons d'utiliser des piles Alkaline), en respectant les symboles + et -.

Refermer et revisser le couvercle du compartiment à piles.



Note: S'assurer que le couvercle du compartiment à piles est bien vissé. Sinon, le jeu pourrait mal fonctionner.

IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

! PRECAUTIONS A PRENDRE :

- Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
- Enlever les piles usagées.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
- ACCUMULATEURS: Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte.
NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

- Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.



Ne jetez pas le produit et ses piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.

MISE EN PLACE

- Choisis un bracelet de couleur et place-le dans ta paume comme indiqué. Tous les joueurs font de même. Place les bracelets non utilisés à l'écart.



- Appuie sur le bouton de la balle pour l'allumer. Tu entendas une musique et la balle annoncera : COSMIC CATCH !
- La balle annoncera ensuite : ENREGISTREMENT DES JOUEURS. PASSE LA BALLE À CHAQUE JOUEUR. Prends la balle dans ta main (celle qui a le bracelet de couleur) pour qu'elle sache que tu joues. La balle annonce ta couleur. Passe ensuite la balle au joueur suivant jusqu'à ce que tous les joueurs aient été enregistrés.
- Une fois qu'ils sont tous enregistrés (en tenant la balle), rends la balle au premier joueur qui a été enregistré. Ainsi, la balle saura combien il y a de joueurs pour cette partie. Elle annoncera alors les couleurs des joueurs.

Note: Si un joueur attend plus de 2 secondes pour passer la balle, elle annoncera : CONTINUE. Si la balle est passée à un joueur qui est enregistré mais qui n'était pas le premier à le faire, la balle annoncera : CONTINUE.

- La balle annoncera ensuite : CHOISIS JEU. Appuie sur le bouton de la balle pour choisir le jeu que tu désires comme indiqué ci-dessous.

Choisir les jeux

Choisis un des 4 jeux dans la liste suivante. Chaque jeu est expliqué en détails un peu plus loin dans les instructions.

Appuie une fois pour choisir le Jeu 1 – Passe rapide.

Appuie deux fois pour choisir le Jeu 2 – Code défi.

Appuie trois fois pour choisir le Jeu 3 – Un de plus.

Appuie quatre fois pour choisir le Jeu 4 – Éliminé.

Appuie cinq fois pour revenir au Jeu 1.

Note : Pour éteindre le jeu, appuie sur le bouton et maintiens-le enfoncé jusqu'à ce que tu entendes 2 bips. Le jeu s'éteint aussi automatiquement après 5 minutes de non-utilisation.

COMMENT JOUER

Au début d'une partie : Les joueurs forment un cercle. La balle annonce le jeu qui a été choisi et indique le meilleur score atteint. (La première fois que tu l'utilises, elle ne donne pas le meilleur score.) La balle annonce ensuite quel joueur commence la partie en indiquant sa couleur. (C'est le joueur qui tient la balle à ce moment). Par exemple, si la balle est dans la main du « joueur blanc », la balle annonce : BLANC COMMENCE.

À la fin d'une partie : La balle te demande si tu veux recommencer une partie du même jeu ou si tu veux choisir un nouveau jeu.

- Si tu veux continuer le même jeu, passe simplement la balle au joueur de ton choix. La partie recommence.
- Si tu veux choisir un autre jeu, appuie sur le bouton de la balle pour choisir un autre jeu.

Jeu 1 – Passe rapide

Objectif : Passer la balle au bon joueur le plus rapidement possible.

La balle annonce une couleur au hasard. Lance-la rapidement au joueur de la couleur correspondante. La partie continue en accélérant le rythme. Si tu lances la balle au mauvais joueur, ou si tu attends trop longtemps pour passer la balle, la partie se termine et tu entendas une explosion. La balle annoncera ensuite le nombre de passes correctement effectuées.

Jeu 2 – Code défi

Objectif : Détermine le code de couleurs secret en passant la balle.

La partie commence avec un code secret composé de 3 couleurs (on démarre directement au niveau 3). La première couleur du code correspond toujours au joueur de couleur qui tient la balle au début de la partie. Il passe ensuite la balle aux autres joueurs, en procédant par élimination pour découvrir le code secret. Si tu la lances au mauvais joueur, tu entendas un craquement et la balle devra revenir au premier joueur. Essaie de déchiffrer le code secret à nouveau. Chaque fois que tu réussis, la balle annonce : TU AS DÉCHIFFRÉ LE CODE ! Tu peux ensuite passer au niveau suivant en ajoutant une couleur supplémentaire au code.

Si tu réussis le niveau le plus élevé (sa longueur est un secret !), la balle annonce : TU AS GAGNÉ !

Jeu 3 – Un de plus

Objectif : Crée ta propre suite de couleurs et mémorise-la – dans les deux sens.

La partie commence avec une suite de 2 couleurs simple que tu crées. La première couleur de la suite correspond toujours au joueur de couleur qui tient la balle au début de la partie. Il passe ensuite la balle au joueur de son choix pour déterminer ainsi la suite de 2 couleurs. La balle annonce alors : SENS INVERSE, et l'attrapeur doit relancer la balle au lanceur. La balle indique ensuite de recommencer la suite en y ajoutant une couleur.

La suite de couleurs est répétée – dans le sens normal et inverse – selon les indications de la balle. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur commette une erreur, ou qu'il prenne trop de temps à passer la balle. Tu entendas alors une explosion, indiquant la fin de la partie. Tu peux recommencer avec une nouvelle suite de 2 couleurs. Si tu réussis la suite maximale (sa longueur est un secret !), la balle annonce : TU AS GAGNÉ !

Jeu 4 – Éliminé

Objectif : Passe la balle avant la fin du décompte.

C'est une partie par élimination qui se joue en rounds. La balle annonce une couleur au hasard. Lance-la rapidement au joueur de la couleur correspondante. La partie continue ainsi. Le joueur qui aurait dû attraper la balle si le décompte n'avait pas touché à sa fin est éliminé de la partie. La partie continue avec les autres joueurs. (Le temps imparti pour chaque round change tout le temps.)

Un round se termine dans chacun des cas suivants :

- Un joueur tient la balle à la fin du décompte.
- Un joueur tient la balle pendant plus de 3 secondes.
- La balle est passée mais personne ne l'attrape.
- Le mauvais joueur attrape la balle. La balle annonce que le joueur qui a LANCÉ la balle est éliminé.

Quand il ne reste que 2 joueurs dans la partie, la balle passe de l'un à l'autre. Le joueur qui n'attrape pas la balle à la fin du décompte est éliminé, et l'autre joueur est déclaré vainqueur !

FINI DE JOUER

Pour éteindre le jeu, appuie sur le bouton et maintiens-le enfoncé jusqu'à ce que tu entendes 2 bips. Le jeu s'éteint aussi automatiquement après 5 minutes de non-utilisation.

ENTRETIEN

- Utilise ce jeu avec précaution.
- Ne range pas le jeu dans un endroit poussiéreux ou sale.
- N'expose pas le jeu à l'humidité ou à des températures extrêmes.
- Ne démonte pas le jeu. En cas de problème, retire les piles et remplace-les pour remettre le jeu à zéro.



© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.
Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.

Ce produit est conforme au texte de la directive européenne 1995/5/EC.

www.hasbro.fr



010842790101

