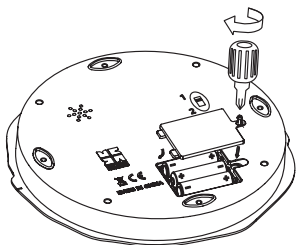


Sostituzione delle batterie:

Per funzionare il gioco necessita di 3 pile AA - 1,5 V (non incluse). Il cambio delle batterie va effettuato da un adulto o sotto la sua supervisione.

1. Svitare le viti del coperchio del vano batterie situato nella base del vassoio.
2. Togliere le pile scariche.
3. Posizionare le nuove pile rispettando la polarità indicate nel vano.
4. Riavvitare le viti per chiudere il coperchio.



ATTENZIONE:

- L'installazione delle batterie deve essere eseguita da un adulto o sotto il controllo di un adulto.
- Le batterie devono essere posizionate secondo la polarità corretta (+) e (-) indicata sulle batterie sul prodotto.
- Non cercare di ricaricare batterie non ricaricabili.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate sotto sorveglianza di un adulto.
- Le batterie ricaricabili devono essere tolte dal prodotto prima di venire ricaricate.
- Non toccare in alcun modo i contatti all'interno del vano per evitare possibili corto-circuiti.
- Si raccomanda di utilizzare batterie con la stessa carica e solo della stessa tipologia (per esempio non usare batterie alcaline con quelle ricaricabili, o standard con alcaline)
- Si raccomanda di non cercare di alimentare il prodotto con elettricità, né con elettricità diretta né con altri sistemi di alimentazione indipendenti.
- Togliere le batterie in caso di inutilizzo prolungato.
- Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo.
- I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati. La direttiva europea 2002/96/CE sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE) prevede che gli apparecchi elettrici ed elettronici non debbano essere smaltiti nel normale flusso dei rifiuti solidi urbani. Gli apparecchi dimessi devono essere raccolti separatamente per ottimizzare il flusso di recupero e riciclaggio dei materiali che li compongono ed impedire potenziali danni per la salute e per l'ambiente. Il simbolo del bidone sbarrato è riportato su tutti i prodotti per ricordare gli obblighi di raccolta separata. I rifiuti possono essere conferiti agli appositi centri di raccolta o restituiti al rivenditore al momento dell'acquisto di un apparecchio nuovo. Per ulteriori informazioni sulla corretta dismissione degli apparecchi elettrici ed elettronici, i consumatori possono rivolgersi al servizio pubblico preposto o ai rivenditori. Sono previste sanzioni in caso di smaltimento abusivo. Non gettare assolutamente le batterie nel fuoco perché possono esplodere.
- Controllare regolarmente i prodotti per assicurarsi che non abbiano subito eventuali danni alla parte elettrica. In caso di danni si raccomanda di non utilizzare il gioco fino a completa riparazione.
- Conservare il libretto di istruzioni per futura referenza.

AVVERTENZE! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Può contenere piccole parti che possono essere aspirate o ingerite. Conservare questa scatola per future consultazioni. Colori e contenuti possono variare rispetto alle illustrazioni della confezione. Eliminare tutto il confezionamento interno prima di dare il giocattolo al bambino. Non gettare le batterie nella spazzatura ma in un apposito contenitore. Prodotto conforme alla direttiva 2009/48/CE.
©2014 MEGABLEU. Tutti i diritti sono riservati. Schiaccia la Mosca è un marchio registrato.



MEGABLEU

Importato e distribuito da
Startrade S.r.l.
Viale Europa, 22 - 20861 Brugherio (MB)
www.grandigiocchi.com

www.megableu.com



**2 a 4
GIOCATORI**
DA **5 ANNI**
IN SU

**Regole
del gioco**



Contenuto:

- 1 vassoio elettronico con effetti sonori e luminosi*
- 1 foglio di adesivi
- 1 foglio di istruzioni

* funziona con 3 pile AA non incluse.

Scopo del gioco:

Totalizzare per primo 9 punti.

Preparazione del gioco:

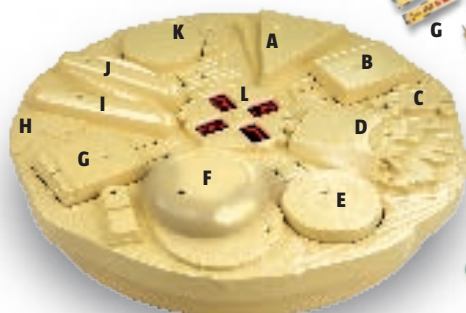
1. Inserire le 3 pile AA nell'apposito vano posto nella base del vassoio seguendo le istruzioni riportate a pagina 4.
2. Staccare uno ad uno gli adesivi dal foglio e posizionarli sul vassoio in corrispondenza dell'alimento corretto. (vedere lo schema qui sotto)

3. Selezionare il livello di difficoltà* utilizzando la levetta sul lato del vassoio: 2

« 1 » = LENTO « 2 » = VELOCE
*in base al livello di difficoltà scelto, varierà la velocità con cui si accendono i led luminosi sul vassoio.

4. Posizionare il vassoio al centro dell'area di gioco.

5. Ogni giocatore prende posto di fronte ad uno dei 4 pulsanti presenti sul vassoio (i pulsanti corrispondono ai seguenti alimenti: succo d'arancia, biscotti, lecca-lecca e tavoletta di cioccolato).



Svolgimento del gioco:

1. Per iniziare la partita, premere uno dei 4 pulsanti. I giocatori devono osservare attentamente il vassoio perché c'è una mosca (rappresentata da un led luminoso rosso) che svolazza rumorosamente fra i cibi.

2. I led s'illuminano di rosso a turno in senso antiorario per rappresentare la mosca che vola. A volte i led sui pulsanti diventano verdi, e in questo caso rappresentano la coccinella.

3. Quando il led di fronte al giocatore diventa rosso, lui/lei deve essere veloce a schiacciare il pulsante prima che la luce si spenga.

Se il giocatore ci riesce, si udirà un rumore di mosca "tramortita", la partita si fermerà per qualche istante ed il contatore segnerà un punto.

4. Attenzione: se il led è verde, non bisogna assolutamente premere il pulsante altrimenti il contatore toglierà un punto (il giocatore schiaccia una coccinella al posto della mosca!).

Il vincitore:

Il primo giocatore che raggiunge i 9 punti vince la partita: si sentirà la musica della vittoria e il led verde lampeggerà sul suo pulsante.



Note:

- Il punteggio sul contatore ritorna automaticamente a 0 dopo la vittoria di un giocatore e a quel punto si può cominciare una nuova partita.

- Non c'è un interruttore on/off, il gioco si spegne automaticamente:
 - dopo 15 secondi di inattività,
 - se un giocatore preme uno dei 4 pulsanti per più di 3 secondi.

- Per cambiare il livello di difficoltà dopo una partita, spegnere il vassoio (come precedentemente indicato) e posizionare la levetta sul livello scelto (lento o veloce); quindi attivare premendo uno dei 4 pulsanti.