

INSTALLATION DES PILES

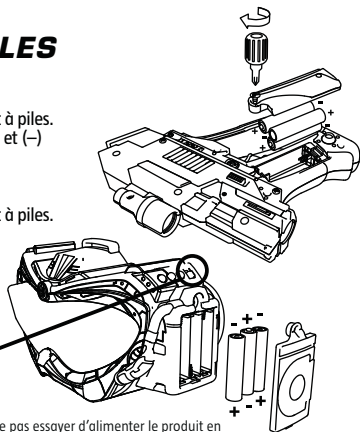
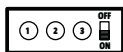
(à faire par un adulte) :

Le pistolet :

- Utiliser un tournevis pour ouvrir le compartiment à piles.
- Insérer 3 piles AAA en respectant les polarités (+) et (-) indiquées dans le compartiment.
- Revisser le couvercle du compartiment à piles.

Les lunettes Alien Vision :

- Utiliser un tournevis pour ouvrir le compartiment à piles.
- Insérer 3 piles AAA en respectant les polarités (+) et (-) indiquées dans le compartiment.
- Revisser le couvercle du compartiment à piles.
- Placer le commutateur situé sur le dessus des lunettes en position «ON».



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 les produits pour détecter s'ils ont subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommage, ne pas jouer avec les produits avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.

Note : Le fonctionnement du produit peut être perturbé par de fortes interférences électromagnétiques. Si c'est le cas, il suffit de réinitialiser le produit comme indiqué au début de cette règle du jeu ou de changer de pièce.

PROBLÈMES	Les lunettes ne projettent pas d'image.	Les images d'aliens ou de robots qui sont projetées ne sont pas assez visibles.	Le son ou la lumière sont trop faible.	Le tir de pistolet n'atteint pas l'alien ou le robot.
ORIGINES POSSIBLES	- Le commutateur ON/OFF est en position OFF. - Piles faibles ou déchargées.	- Piles faibles ou déchargées.	- Piles faibles ou déchargées.	- La position de visée du pistolet n'est pas correcte. - Le pistolet ne reçoit pas le signal des lunettes.
SOLUTIONS	- Mettre le commutateur en position ON. - Mettre des piles neuves ou recharger les piles si elles sont rechargeables.	- Mettre des piles neuves ou recharger les piles si elles sont rechargeables.	- Mettre des piles neuves ou recharger les piles si elles sont rechargeables.	- Viser correctement. - Garder le bras tendu. - Changer de pièce pour cause d'interférences électromagnétiques.

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. Fabrique en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De foto's wekken voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. 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.

©2015 MEGABLEU, France. Tous droits réservés.



Z.I. La Beaugardière
61190 Randonnai - France
TÉL. : +33 (0)2 33 85 25 00

www.megableu.com

ALIEN MISSION



RÈGLE DU JEU

À partir de 5 ans, 1 joueur et plus.

CONTENU :

- 1 paire de lunettes Alien Vision*,
- 1 pistolet électronique**,
- 1 notice.

*Fonctionne avec 3 piles AAA non fournies.

**Fonctionne avec 3 piles AAA non fournies.

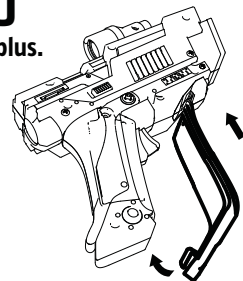


Fig. 1

Bravo, tu as rejoint la patrouille pour éliminer les Aliens qui rôdent !

Tu dois maintenant apprendre le fonctionnement de cette technologie que nos espions ont dérobée lors d'un accident de vaisseau spatial.

Fais bien attention car les lunettes sont très sophistiquées et très fragiles.

Fais appel à un agent plus âgé (un adulte) pour installer les piles comme indiqué à la dernière page.

Demande lui aussi de fixer la partie avant de la poignée (qui est dans la boîte) sur le pistolet (Fig. 1) et d'emboîter la partie en caoutchouc sur le cadre du masque (Fig. 2)

Ajuste les sangles des lunettes afin d'être à l'aise (Fig. 3). Au début, elles te sembleront un peu lourdes mais avec le temps, tu ne sentiras plus leur poids.

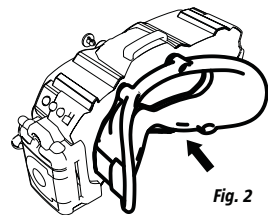


Fig. 2

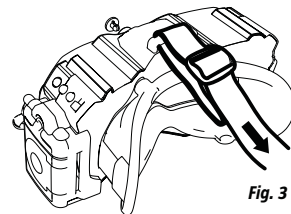


Fig. 3

SÉCURITÉ AVANT TOUT :

Vérifie que tu vois bien à travers les lunettes quand elles sont sur ton visage. Ainsi, tu ne trébucheras pas en chassant les Aliens.

Assure-toi de te déplacer dans des pièces sans obstacles.

Tu es maintenant prêt ! Il est temps de passer à l'action :

PRÉPARATION DU JEU

Synchronise le pistolet avec tes lunettes "High Tech".

Plusieurs heures ont été nécessaires à nos scientifiques pour mettre au point le système, il te faudra donc suivre attentivement ces informations :

1>>> Mets le bouton du pistolet en position "ON".

2>>> Appuie une fois sur la détente du pistolet : une lumière rouge s'allume (le compteur affiche 00).

3>>> Mets le bouton situé sur le dessus des lunettes en position "ON".

4>>> Appuie ensuite sur un des trois boutons des lunettes pour sélectionner le niveau de difficulté (Fig. 4).

1 = facile

2 = moyen

3 = difficile

Tu vas voir plusieurs images d'Aliens (verts) et de robots (rouges) dignoter sur l'écran des lunettes (Fig. 5).

5>>> Ensuite, tout en portant les lunettes, pointe l'arrière du pistolet face à toi, comme indiqué (Fig. 6).

Appuie et maintiens la gâchette enfoncée, en veillant à ce que l'arrière du pistolet soit devant les lunettes.

Le pistolet émet un signal sonore pour indiquer que la chasse est ouverte (et que les jours de ces petits Aliens verts sont comptés) !

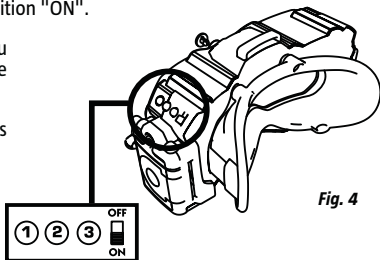


Fig. 4

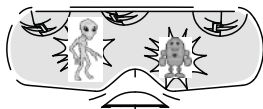


Fig. 5



Fig. 6

DÉROULEMENT DU JEU

1>>> Le pistolet émet des effets sonores pour indiquer le début du jeu et des images d'Aliens et de robots sont projetées à l'intérieur des lunettes à différents endroits.

Quand tu vois un Alien, pointe vite le pistolet en direction de l'image (gauche, droite, milieu) et appuie sur la gâchette (Fig. 7).

2>>> Si l'Alien est touché, tu entends un cri et tu marques un point (maintenant tu as commencé à éliminer les Aliens de notre planète !).

3>>> Mais si tu touches par erreur un robot, tu perds un point (rappelle-toi que ces petits robots sont là pour t'aider à éradiquer l'invasion des Aliens !).

4>>> Agent spécial, tu auras **90 secondes** pour marquer autant de points que tu peux. Ton score sera affiché sur l'écran LCD du pistolet à la fin de la séance de tirs (Fig. 8).

À la fin de ta mission, les lunettes arrêtent de projeter des images ; il faut **synchroniser à nouveau** le pistolet pour refaire une partie.

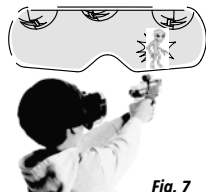


Fig. 7

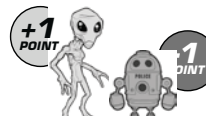


Fig. 8

LES CARTES

Tu dois certainement te demander à quoi peuvent bien servir ces cartes ?

Les cartes vont ajouter du piment à ta mission et te permettre de gagner des points supplémentaires.

Avant de commencer le jeu, demande à un autre membre de la patrouille (ou à quelqu'un d'extérieur à la mission) de placer les **4 cartes** à différents endroits de la maison (les cartes ne doivent pas être cachées, mais seulement déposées à des endroits à partir du lieu où va commencer la chasse). Ainsi, au cours de ta chasse aux envahisseurs malveillants, tu devras aussi récupérer ces cartes qui seront pour toi des **bonus**.

Chaque carte trouvée te donne **deux points** supplémentaires. Si tu les trouves toutes, tu marques **dix points** supplémentaires que tu ajoutes au score final indiqué par le pistolet.

Retourne les cartes, tu pourras aussi avoir une grande image d'Alien (tu ne l'avais peut-être pas remarqué !).

JEU À DEUX OU À PLUSIEURS JOUEURS

Il y a d'autres agents désireux de tester leur capacité ?

Vous pouvez jouer chacun votre tour et celui qui réalise le meilleur score gagne.

Assurez-vous de **synchroniser** le pistolet et les lunettes avant de commencer une nouvelle partie.

Remarque : Pour déterminer le gagnant, il est aussi possible :

- de fixer un score à atteindre (100 points par exemple) après plusieurs séances de tirs,
- de faire plusieurs manches (3 par exemple) pour obtenir le plus haut score.