

Remplacement des piles :

Pour fonctionner, le plateau nécessite 3 piles de type AA - 1,5 volt (non fournies).

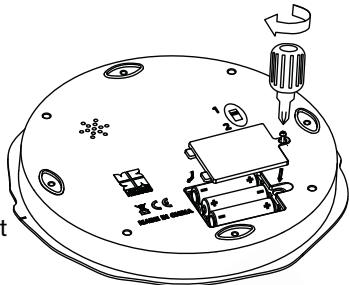
Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.

1. Dévisser le couvercle du compartiment à piles situé sous le plateau.

2. Enlever les piles usagées.

3. Les remplacer par de nouvelles piles en respectant les polarités + et - indiquées dans le compartiment.

4. Revisser le couvercle du compartiment à 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 du plateau 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 plateau pour détecter si il a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommages, ne pas jouer avec le plateau avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.

Notice à conserver.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. 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.

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.

©2014 MEGABLEU, France.

BAF[®] LA MOUCHE est une marque déposée.
Tous droits réservés.



MEGABLEU

Édité par MEGABLEU
route de Bresollettes
61190 Randonnai - France

www.megableu.com



BAF[®]

LA MOUCHE

ÉLIMINE VITE
LES MOUCHES
DU PLATEAU !



2 à 4
JOUEURS
à partir de
4 ANS

Règle
du jeu

BAF[®]

LA MOUCHE

3. Sélectionner le niveau de difficulté du jeu en positionnant le bouton situé au dos du plateau sur la vitesse de jeu* choisie :



*La vitesse choisie fera varier la rapidité de mouvement des diodes lumineuses du plateau.

4. Placer le plateau au centre de l'espace de jeu.

5. Chaque joueur se place devant l'un des 4 boutons du plateau (représentés par les aliments suivants : jus d'orange, cookies, sucette et tablette de chocolat).

Contenu :

- 1 plateau électronique sonore avec diodes lumineuses*
- 1 planche d'adhésifs
- 1 règle du jeu

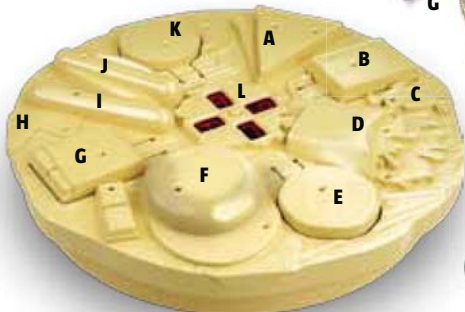
*Fonctionne avec 3 piles AA non fournies.

But du jeu :

Être le premier à marquer 9 points.

Préparation du jeu :

- 1.** Insérer les 3 piles AA dans le compartiment situé sous le plateau selon les informations en page 4.
- 2.** Détacher les adhésifs de la planche et les positionner selon leur forme sur chaque aliment représenté sur le plateau. (voir schéma ci-contre)



Déroulement de la partie :

1. Pour la mise en route, actionner l'un des 4 boutons. Les joueurs doivent observer attentivement le plateau car une mouche (représentée par une diode lumineuse rouge) se déplace bruyamment sur les aliments.

2. Les diodes lumineuses s'allument en rouge à tour de rôle dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour représenter la mouche qui vole. Parfois, les diodes deviennent vertes sur les boutons pour représenter la coccinelle.

3. Quand la diode est rouge en face du joueur, il doit vite appuyer sur le bouton, avant qu'elle ne s'éteigne. Si le joueur y parvient, un bruit de mouche "assommée" se déclenche : le compteur marque un point et la partie s'interrompt quelques instants avant de repartir.

4. Attention, si la diode est verte, il ne faut surtout pas appuyer sur le bouton car sinon le compteur enlève un point (une coccinelle a été "assommée" au lieu d'une mouche !).

Le gagnant : C'est le premier joueur à atteindre 9 points : la musique de victoire se déclenche en faisant clignoter au vert la diode de son bouton.



Remarques :

- le score se remet automatiquement à 0 après le son de victoire et ainsi une nouvelle partie peut commencer.
- Il n'y a pas d'interrupteur « marche/arrêt » ; le mécanisme se met en veille automatiquement :
 - au bout de 15 secondes d'inactivité environ,
 - ou si un joueur appuie plus de 3 secondes sur l'un des 4 boutons.