

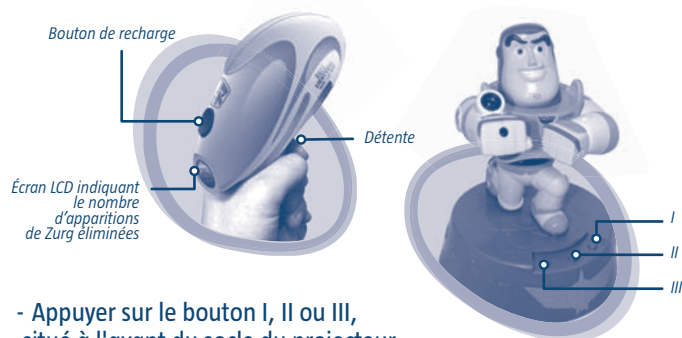
DÉROULEMENT DU JEU

1. Synchronisation du pistolet et du projecteur :

- Mettre le commutateur situé sous la base du projecteur sur la position « ON ».
- Mettre en fonction le pistolet en appuyant sur la détente ; l'écran LCD s'allume (le voyant rouge est fixe et le compteur affiche 00).

Remarque :

Le pistolet s'éteint automatiquement au bout de 60 secondes d'inactivité pour économiser les piles. Pour le remettre en marche, il suffit de presser la détente (il n'y a pas de commutateur « ON/OFF »).



- Appuyer sur le bouton I, II ou III, situé à l'avant du socle du projecteur.
- Le bras de Buzz L'Éclair s'allume et projette une image rouge de Zurg sur le mur/plafond de la pièce. Viser l'apparition de Zurg avec le pistolet et presser la détente une ou plusieurs fois.
- Le pistolet se synchronise avec le projecteur en émettant plusieurs « bip bip ».
- Buzz L'Éclair se met à tourner, et le pistolet commence à émettre des effets sonores ; la séance de tirs peut commencer.

2. Vitesse de jeu :

La rapidité de l'apparition des images de Zurg est déterminée par le bouton sur lequel le joueur aura appuyé :

« I » = facile « II » = moyen « III » = difficile.

3. Les tirs :

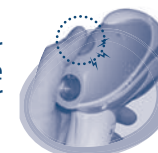
Buzz L'Éclair bouge son bras qui projette une à une des images de Zurg sur le mur/plafond à droite, à gauche, devant et même derrière.

Le joueur doit viser l'apparition de Zurg et tirer pour l'éliminer avant qu'elle ne disparaisse.

Si le tir est réussi, le pistolet émet un cri et le compteur enregistre 1 point.

4. Recharge du pistolet :

Le pistolet peut tirer 6 coups. Après 6 tirs, le joueur doit le recharger en appuyant sur le bouton de recharge situé sur le dessus du pistolet pour obtenir 6 nouveaux tirs.



5. Fin de la séance de tirs :

Buzz L'Éclair projette les images pendant une minute et demie environ. Le joueur doit éliminer le plus d'apparitions de Zurg durant ce temps. Une fois le temps écoulé, le projecteur et le pistolet cessent de fonctionner. Le nombre d'apparitions de Zurg éliminées par le joueur s'affiche sur l'écran LCD du pistolet. La remise à 0 de l'écran s'effectue en pressant le bouton de recharge.



6. Nouvelle partie :

Il est nécessaire de synchroniser à nouveau le pistolet et le projecteur comme indiqué au paragraphe 1. **Synchronisation du pistolet et du projecteur.**

JEU À DEUX OU PLUSIEURS JOUEURS

Les joueurs effectuent une séance de tirs à tour de rôle. Chaque joueur **doit synchroniser à nouveau** le pistolet et le projecteur pour démarrer sa séance de tirs.

Le gagnant est le joueur qui a éliminé le plus d'apparitions de Zurg.

Remarques :

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.

REPLACEMENT DES PILES

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.

Le projecteur Buzz L'Éclair :

- Utiliser un tournevis pour ouvrir le compartiment à piles.
- Insérer 4 piles AA en respectant les polarités (+) et (-) indiquées dans le compartiment.
- Revisser le couvercle du compartiment à piles.
- Placer le commutateur situé sous la base 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.

PROBLÈMES	- Buzz L'Éclair ne tourne pas ou alors trop lentement.	- L'image de Zurg qui est projetée au mur n'est pas assez visible.	- Le son ou la lumière de l'écran LCD du pistolet est trop faible.	- Le tir de pistolet n'atteint pas l'image.
ORIGINES POSSIBLES	- Le commutateur ON/OFF est en position OFF. - Piles faibles ou déchargées.	- Piles faibles ou déchargées. - La pièce n'est pas assez obscure ou il y a une paroi en verre.	- Piles faibles ou déchargées.	- La distance entre le projecteur et le mur/plafond est supérieure à 2,5m.
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. - Changer de pièce.	- Mettre des piles neuves ou recharger les piles si elles sont rechargeables.	- Rapprocher le projecteur des murs.

Le pistolet Chass'Zurg est conçu pour fonctionner pendant environ 1 000 séances de tirs de 90 secondes. Après ces 1 000 séances, il peut arriver qu'il ne fonctionne plus normalement.



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.

© Disney/Pixar - Visit the Toy Story website at toystory.com.
© 2013 MEGABLEU France - Tous droits réservés.

MEGABLEU
www.megableu.com
Route de Bresollettes 61190 Randonnai - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00

CHASS'ZURG

RÈGLE DU JEU

À partir de 5 ans, 1 joueur et plus

CONTENU

1 projecteur électronique (Buzz L'Éclair)*, 1 pistolet électronique**, 1 notice.

* Fonctionne avec 4 piles AA non fournies

** Fonctionne avec 3 piles AAA non fournies

TRÈS IMPORTANT :

- Le projecteur doit être synchronisé avec le pistolet pour chaque partie, c'est à dire qu'ils doivent démarrer en même temps. (voir paragraphe 1. **Synchronisation** dans le chapitre **DÉROULEMENT DU JEU** ci-après).
- Le trait blanc figurant sur la boîte est une illustration. Le rayon infrarouge utilisé pour le pistolet dans le jouet est invisible. Il ne s'agit donc pas d'un défaut de fonctionnement.

BUT DU JEU

Éliminer le plus d'apparitions de Zurg en un temps limité.

PRÉPARATION DU JEU



maximum 2.5 m



La distance maximale de tir du pistolet est de 2,5 mètres.

S'assurer que la pièce est de dimension inférieure à 5 x 5 mètres.

Placer le projecteur au milieu de la pièce sur une table.

Éteindre la lumière (ou tirer les rideaux si nécessaire) de manière à être dans l'obscurité. **Ne pas jouer dans une pièce avec des parois en verre.**