

SPIELVORBEREITUNG:

Legt zuerst die Batterie ein. Beachtet dazu die Hinweise am Ende dieser Spielregel.

1. Der Raum, in dem ihr spielt, sollte möglichst kleiner sein als 4 x 4 Meter. Platziert den Schlangenkorb auf einem Tisch oder Stuhl.

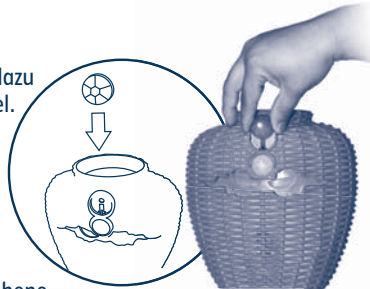


Abb. 1

2. Schiebt den Smaragd in die vorgesehene Halterung auf der Vorderseite des Schlangenkorbs (Abb. 1).

3. Steckt die Schlange vorsichtig in den Schlangenkorb. Achtet darauf, dass der Kopf der Schlange nach oben zeigt (Abb. 2). Schiebt die Schlange vorsichtig nach unten bis ihr ein „Klick“-Geräusch hört.



Abb. 2

4. Steckt den Schlüssel ins Schlüsselloch, das sich auf der Rückseite des Schlangenkorbs befindet (Abb. 3).

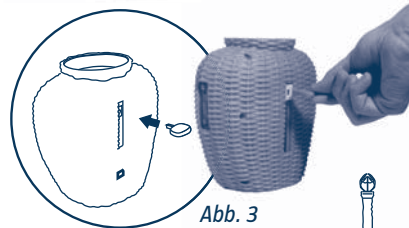


Abb. 3

5. Drückt den Schlüssel vorsichtig nach unten, bis er einrastet und das System aktiviert ist (Abb. 4). Der Schlüssel kommt danach wieder automatisch nach oben.

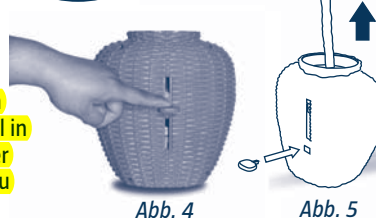


Abb. 4

Abb. 5

WICHTIG:

Falls der Mechanismus blockiert und die Schlange nicht mehr aus dem Korb springt, stecken sie den Schlüssel in das quadratische Schlüsselloch auf der Rückseite des Korbs, um das System zu entsperren (Abb. 5).

SPIELABLAUF

1. Schaltet auf **ON**. Der Schalter befindet sich an der Seite des Schlangenkorbs.
2. Wählt euren Schwierigkeitsgrad, indem ihr den Schalter auf die entsprechende Stufe (I, II, III) stellt (bei den Schwierigkeitsstufen könnt ihr unterschiedlich häufig von der Schlange bemerkt werden, ohne dass diese aus dem Korb springt*).

- I = leicht
- II = mittel
- III = schwer

**jedes Mal, wenn euch die Schlange bemerkt, ertönt aus dem Korb ein Zischen.*

3. Drückt die **START-Taste**, um das Spiel zu aktivieren.

4. Alle Spieler müssen sich nun in 3 Metern Abstand zum Schlangenkorb aufstellen.

5. Nach einer Anfangsmusik von ca. 10 Sekunden hört ihr die Schlange zischen. In diesem Moment beginnt das Spiel.

Beobachtet die Augen der Schlange sehr aufmerksam.

Solange ihre Augen grün sind, könnt ihr euch vorsichtig in Richtung Korb bewegen.

Wenn ihre Augen rot aufleuchten, müsst ihr sofort still stehen bleiben. Denn dann nimmt die Schlange eure Bewegungen wahr. Wenn die Schlange aus dem Korb springt, hört ihr einen Schrei: Das bedeutet, dass dieser Spieler verloren hat (Abb. 6).

6. Wenn ein Spieler den Korb erreicht und sich den Smaragd schnappen kann, ohne dass die Schlange aus dem Korb springt, hört ihr Gewinnermusik. Dieser Spieler hat gewonnen (Abb. 7).

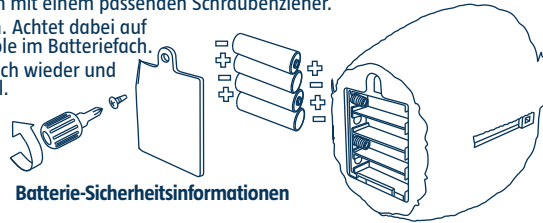


Abb. 6

Abb. 7

EINSETZEN DER BATTERIEN:

- Frage bitte einen Erwachsenen, ob er euch beim Einlegen oder Wechseln der Batterien hilft.
- Öffnet das Batteriefach mit einem passenden Schraubenzieher.
- Legt 4 AA-Batterien ein. Achte dabei auf die „+“ und „-“ Symbole im Batteriefach.
- Schließt das Batteriefach wieder und verschraubt den Deckel.



Batterie-Sicherheitsinformationen

ACHTUNG!

- Nur für Alkaline-Batterien.
- Nur Batterien des gleichen oder entsprechenden Typs verwenden (auf den Batterien oder dem Gegenstand aufgedruckt).
- Beim Einsetzen auf korrekte Polarität (+ und -) achten.
- Nicht wiederaufladbare Batterien bitte nicht wieder aufladen.
- Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Produkt entfernen. Aufladen der Batterien nur unter Aufsicht eines Erwachsenen!
- Niemals Alkaline-, Standard- (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare (Ni-Co) Batterien, sowie alte und neue Batterien mischen.
- Immer alle Batterien gleichzeitig austauschen.
- Leere Batterien aus dem Produkt entfernen und gemäß Vorschrift umweltfreundlich entsorgen.
- Batterien niemals Feuer oder großer Hitze aussetzen. Inhalt kann explodieren oder auslaufen.
- Ladeanschlüsse nicht kurzschließen.
- Wenn das Gerät längere Zeit außer Betrieb ist, sollten die Batterien entfernt werden.
- Versuchen Sie niemals, das Produkt oder Teile des Produkts mit dem Netzstrom zu verbinden oder über den Netzstrom oder eine unabhängige Stromquelle mit Strom zu versorgen.
- Prüfen Sie regelmäßig, ob die elektrischen Bestandteile des Produkts beschädigt sind. Bei Beschädigung nicht mit dem Produkt spielen, bis eine vollständige Reparatur erfolgt ist.
- Bitte heben Sie Regel und Verpackung zu Ihrer Information und künftigen Verwendung auf.
- Die Verwendung von wiederaufladbaren Batterien wird für dieses Produkt nicht empfohlen.

MÖGLICHE PROBLEME

MÖGLICHE GRÜNDE

LÖSUNGEN

Keine Reaktion.	- Das Gerät ist nicht eingeschaltet. Der Schalter steht auf OFF. - Schwache oder leere Batterien.	- Schalten Sie das Gerät ein. Der Schalter muss auf ON stehen. - Legen Sie neue Batterien ein. Falls Sie wiederaufladbare Batterien verwenden, laden Sie diese wieder auf.
Das Spiel startet nicht.	- Das Gerät ist nicht eingeschaltet. Der Schalter steht auf OFF. - Schwache oder leere Batterien. - Der Smaragd ist nicht an der dafür vorgesehenen Stelle platziert. - Die Schlange wurde nicht korrekt eingelegt.	- Schalten Sie das Gerät ein. Der Schalter muss auf ON stehen. - Legen Sie neue Batterien ein. Falls Sie wiederaufladbare Batterien verwenden, laden Sie diese wieder auf. - Fügen Sie den Smaragd an die dafür vorgesehene Stelle ein. - Legen Sie die Schlange korrekt in den Korb ein.
Die Schlange springt nicht aus dem Korb.	- Schwache oder leere Batterien. - Die Schlange wurde nicht korrekt eingelegt.	- Schalten Sie das Gerät ein. Der Schalter muss auf ON stehen. - Schieben Sie den Schlüssel nach unten, bis das System einrastet und aktiviert ist.
Die Sensibilität des Bewegungssensors ist zu niedrig.	- Die Raumtemperatur ist zu hoch.	- Spielen Sie in einem Raum mit einer Temperatur von weniger als 25 Grad Celsius.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erststückerkrankung durch Kleinteile. Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt nicht in den Hausmüll geworfen werden darf. Bitte geben Sie dieses Produkt bei einer Sammelstelle für elektrische und elektronische Geräte ab. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Bitte bewahren Sie zu Ihrer künftigen Information die Verpackung auf.

©2014 MEGABLEU, Belgium. Alle Rechte vorbehalten.



Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 - D-89312 Günzburg

www.megableu.com



COBRATTACK

Spielregeln

Für 1 oder mehr Spieler,
ab 5 Jahren.

INHALT

- Schlangenkorb mit elektronischem Bewegungssensor*
- 1 Schlange
- 1 Smaragd aus Kunststoff
- 1 Schlüssel
- 1 Spielregel

*wird mit 4 AA Batterien betrieben, die nicht enthalten sind

SPIELZIEL

Schnapp dir den wertvollen Smaragd, bevor die Schlange aus dem Korb springt.

Hinweis für 2 oder mehr Spieler

Wechselt euch ab: Es gewinnt, wer sich am häufigsten den Smaragd, schnappen konnte, ohne dabei die Schlange zu wecken.

Spielvarianten:

- Wechselt euch in einer Runde beim Anschleichen ab: Wer den Smaragd als Erster 5 x schnappen konnte, ohne dabei die Schlange zu wecken, gewinnt das Spiel.

- Wechselt euch bei den Runden ab: Jeder spielt alleine seine Runde. Wer am Ende am häufigsten den Smaragd schnappen konnte, ohne dabei die Schlange zu wecken, gewinnt das Spiel.

