

VOORBEREIDING VAN HET SPEL - MONTAGE :

Zie achterzijde spelregels voor batterij instructies.

1. Speel in een kamer van ongeveer 4 x 4 meter. Plaats de mand op een tafel of stoel in deze kamer.

2. Schuif de smaragd in het daarvoor bestemde vak, welke zich aan de voorzijde van de mand bevindt. (zie fig. 1).

3. Plaats de slang voorzichtig in de juiste richting in de mand (het hoofd van de slang naar boven gericht – zie fig. 2). Duw naar beneden tot je een klik hoort.

4. Plaats de sleutel in het sleutelgat welke zich aan de achterzijde van de mand bevindt. (zie fig. 3).

5. Duw de sleutel voorzichtig naar beneden om het systeem te activeren/om de slang vast te zetten (zie fig. 4). De sleutel zal vervolgens automatisch terug naar boven komen.

HEEL BELANGRIJK :

Indien het mechanisme blokkeert en de slang niet meer uit de mand springt, plaats dan de sleutel in het vierkante gaatje aan de achterzijde van de mand om het systeem te ontgrendelen (zie fig. 5).

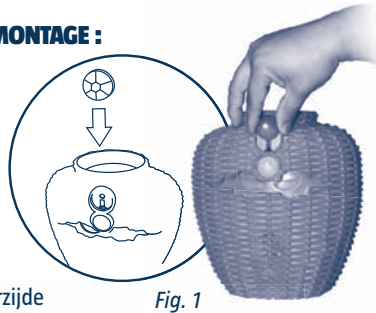


Fig. 1

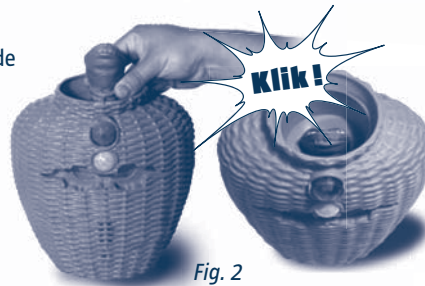


Fig. 2

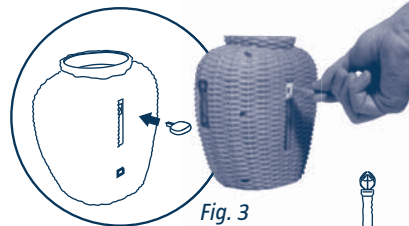


Fig. 3

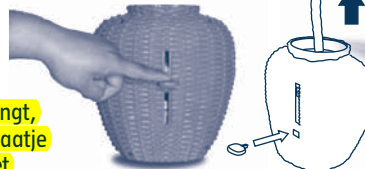


Fig. 4



Fig. 5

HET SPEL SPELEN :

1. Stel de schakelaar op de "ON" positie. Deze bevindt zich aan de rechterzijde van de mand.

2. Selecteer de moeilijkheidsgraad door de schakelaar op het gekozen spelniveau te zetten (het spelniveau bepaalt het aantal toegestane gedetecteerde bewegingen* zonder dat de slang uit de mand springt):

"I" = makkelijk

"II" = gemiddeld

"III" = moeilijk

* Bij elke beweging zal de mand een waarschuwingsgeluid geven.

OPMERKING: het is verboden om meteen naar de mand te rennen en de smaragd te pakken.

3. Druk op de "START" knop om het spel te activeren.

4. De speler moet aan de voorzijde van de mand, op 3 meter gaan staan.

5. Na ongeveer 10 seconden intro muziek, zal je het gesis van een slang horen. Het spel kan nu beginnen.

De speler moet de ogen van de slang in de gaten houden.

Wanneer de ogen groen zijn, mag de speler voorzichtig in de richting van de mand bewegen.

Maar pas op: **zijn de ogen rood** dan mag de speler niet bewegen want de slang detecteert de bewegingen.

Indien de slang uit de mand springt, zal je een gijl horen: helaas, je bent verloren! (zie fig. 6)

6. Indien de speler de mand bereikt en de smaragd kan pakken zonder dat de slang eruit springt, dan zal er een overwinningmelodie weerklinken. Super, je hebt gewonnen! (zie fig. 7)

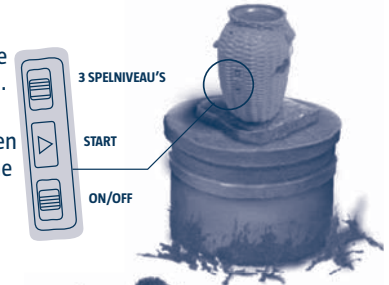


Fig 6



Fig 7

DE BATTERIJEN VERVANGEN (te doen door een volwassene):

- 1/ Open het batterijvak met behulp van een schroevendraaier.
- 2/ installeer 4 AA batterijen en houd hierbij rekening met de "+" en "-" pool zoals aangegeven in het vak.
- 3/ Schroef het batterijdeksel opnieuw vast.



Opgelet!

- Laat het vervangen van de batterijen over aan een volwassene of vervang deze onder het toezicht van een volwassene.
- Volg de aanwijzingen zorgvuldig op. Gebruik alleen de batterijen die zijn aanbevolen. Plaats de batterijen op een juiste manier, met naleving van de + en - pool zoals aangegeven op de batterijen en het product.
- Probeer niet om niet-oplaadbare batterijen terug op te laden.
- Meng geen nieuwe met gebruikte batterijen, standaard (saline) met alkaline batterijen en oplaadbare met standaard of alkaline batterijen.
- Verwijder de batterijen als u het spel gedurende een lange periode niet zal gebruiken.
- De aansluitklemmen niet kortsluiten.
- Als het product elektrische storingen veroorzaakt, verwijder dan het product uit de buurt van andere elektrische apparatuur. Indien nodig, schakel het toestel opnieuw in.
- Probeer niet om het product van stroom te voorzien door gebruik van netstroom of een ander onafhankelijk voedingssysteem.
- Probeer niet om een onderdeel van dit product op het netstroom aan te sluiten.
- Lege batterijen moeten worden verwijderd uit het product.
- Breng uw lege batterijen naar een erkend afvalverzamelcentrum.
- Controleer regelmatig het product op eventuele beschadigingen van elektronische onderdelen. In geval van beschadiging niet meer met het product spelen tot het volledig hersteld is.
- Gebruikte batterijen niet in contact brengen met vuur. Ontploffingsgevaar.
- Bewaar deze adviezen om het in de toekomst te kunnen raadplegen.

PROBLEEM	MOGELIJKE OORZAKEN	OPLOSSINGEN
- Geen reactie.	- De ON/OFF schakelaar is op de OFF positie ingesteld. - Zwakke of lege batterijen.	- Stel de ON/OFF schakelaar op de OFF positie. - Plaats nieuwe batterijen of laad de batterijen op als het oplaadbare batterijen zijn.
- Het spel start niet.	- De ON/OFF schakelaar is op de OFF positie ingesteld. - Zwakke of lege batterijen. - De smaragd werd niet op een correcte manier geplaatst. - De slang werd niet op een correcte manier in de mand geplaatst.	- Stel de ON/OFF schakelaar in op de ON positie. - Plaats nieuwe batterijen of laad de batterijen op als het oplaadbare batterijen zijn. - Plaats de smaragd in het voorziene vak. - Plaats de slang in de mand.
- De slang springt niet uit de mand.	- Zwakke of lege batterijen. - De slang werd niet op een correcte manier in de mand geplaatst.	- Plaats nieuwe batterijen of laad de batterijen op als het oplaadbare batterijen zijn. - Duw de sleutel naar beneden om het systeem te activeren.
- De detectie van de bewegingen is zwak.	- De temperatuur in de kamer is te hoog.	- Speel in een kamer waar de temperatuur lager is dan 25° Celsius.

Deze adviezen bewaren. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden.

Dit symbool geeft aan dat het product niet met het huishoudelijk afval mag worden weggegooid. Lever dit product in bij een inzamelpunt specifiek voor elektrische en elektronische apparatuur.



©2014 MEGABLEU, Belgium. Alle rechten voorbehouden.



Verdeeld in België en in Nederland door:
MGBI - Rue des Colonies 11 - 1000 Brussel - België

www.megableu.com



COBRATTACK



SPELREGELS

**Vanaf 5 jaar,
1 of meer spelers.**

INHOUD :

- 1 mand met elektronische bewegingssensor*
- 1 slang
- 1 namaakjuweel (smaragd)
- 1 sleutel
- spelregels.

*werkt met 4 AA batterijen niet inbegrepen.

DOEL VAN HET SPEL :

Pak de smaragd alvorens de slang uit de mand springt.

OPMERKING : spel met 2 of meer spelers :

Elke speler speelt om beurten een spel. De winnaar is de speler die er in slaagt het meest aantal keren de smaragd te pakken zonder de slang wakker te maken.

Om de winnaar te bepalen is het mogelijk om:

- speel om beurten en de speler die het juweel als eerste 5 keer kan pakken zonder de slang wakker te maken, is de winnaar.
- het spel meerdere keren te spelen (bv. 5 keer) en de speler die het meest aantal keren de smaragd kan pakken, is de winnaar.