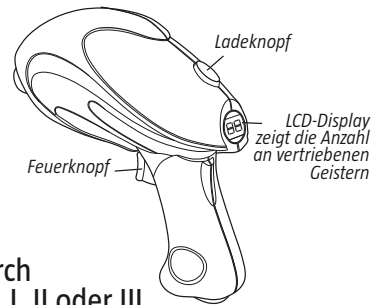
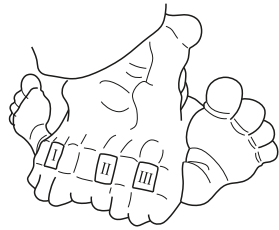


SPIELABLAUF

1. Synchronisation von Johnny Skeletti und Pistole

- Stelle den Schalter an der Unterseite von Johnny Skeletti auf „ON“.
 - Um die Pistole zu aktivieren, drücke 1 Mal auf den Feuerknopf. Anschließend geht das LCD-Display an und zeigt „00“ (es gibt keinen Ein-/Aus-Schalter).
- Hinweis: Wenn ihr die Pistole 60 Sekunden lang nicht benutzt, schaltet sie sich von selbst aus.



- Wähle einen Schwierigkeitsgrad durch Drücken von Johnny Skelettis Finger: I, II oder III
- Das rechte Auge von Johnny Skeletti fängt an zu blinken und zeigt dann einen Geist an Wand oder Decke. Richte die Pistole auf den Geist oder Johnny Skelettis Auge und drücke den Feuerknopf.
- Die Pistole wird nun mit Johnny Skeletti synchronisiert und gibt dann zwei Piepser von sich.
- Der Kopf von Johnny Skeletti beginnt jetzt, sich zu drehen und die Pistole macht unterschiedliche Geräusche. Damit beginnt die Geisterjagd!

2. Geschwindigkeit

Je höher dein Schwierigkeitsgrad, desto schneller erscheinen die Geister:

I (einfach), II (mittel) oder III (schwer).

3. Geister vertreiben

Johnny Skelettis Kopf rotiert und zeigt nacheinander Geister an Wand und Decke.

Ziele mit der Pistole auf den Geist und drücke den Feuerknopf, um den Geist zu vertreiben, bevor er wieder verschwindet!

Hast du einen Geist getroffen, gibt die Pistole einen Schrei von sich und registriert einen Punkt.

4. Pistole aufladen

Die Pistole kann 6 Mal nacheinander schießen. Danach musst du den Ladeknopf der Pistole oberhalb der LCD-Anzeige drücken, um weitere 6 Mal schießen zu können.

Sei flink, denn die Geisterjagd geht weiter!

5. Ende der Runde

Johnny Skeletti zeigt ca. 90 Sekunden lang Geister. Vertreibe in dieser Zeit so viele Geister, wie du kannst!

Ist die Zeit abgelaufen, stoppen Pistole und Johnny Skeletti.

Auf der LCD-Anzeige der Pistole siehst du, wie viele Geister du vertrieben hast.

Um die Anzeige wieder auf „0“ zu stellen, drücke einfach den Ladeknopf.

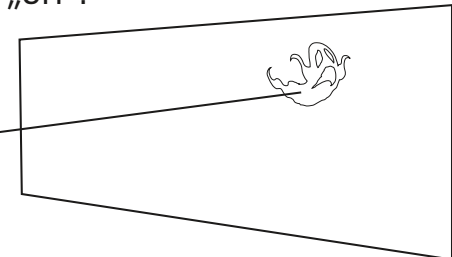
6. Neue Runde

Um eine neue Runde zu starten, musst du erneut einen von Johnny Skelettis Fingern drücken (I, II oder III). **Synchronisiere anschließend wieder Johnny Skeletti und die Pistole**, wie bei 1. beschrieben.

7. Spielende

Wenn du das Spiel beenden möchtest, dann stelle den Schalter an der Unterseite von Johnny Skeletti auf „OFF“.

Die Pistole schaltet sich nach 60 Sekunden von selbst aus.



SPIEL MIT 2 ODER MEHR SPIELERN

Beginnt für jeden weiteren Spieler mit einer kompletten Runde.

Zu Beginn jeder Runde müsst ihr **erneut Johnny Skeletti und die Pistole miteinander synchronisieren**.

Der Spieler, der die meisten Geister vertrieben hat, gewinnt.

Ihr könnt auch abwechselnd mehrere Runden spielen, bis ein Spieler eine bestimmte Punktzahl erreicht hat (z. B. 100 Punkte).

Oder ihr spielt über mehrere Runden und schaut, wer am Ende die meisten Punkte hat (z. B. wenn jeder 3 Runden gespielt hat).

EINSETZEN DER BATTERIE :

Lass dir beim Einsetzen der Batterien von einem Erwachsenen helfen!

Pistole:

-Öffne die Batterieabdeckung mit einem Kreuzschraubenzieher.

-Lege 3 AAA-Batterien (nicht enthalten) ein. Achte beim Einlegen auf die richtige Polarität (+ und -)!

-Schließe die Batterieabdeckung und schraube sie wieder zu.

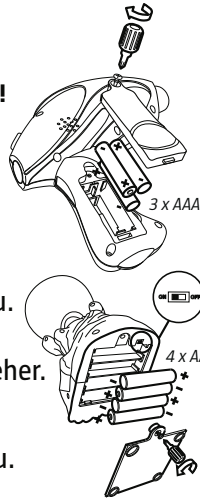
Johnny Skeletti:

-Öffne die Batterieabdeckung mit einem Kreuzschraubenzieher.

-Lege 4 AA-Batterien (nicht enthalten) ein. Achte beim Einlegen auf die richtige Polarität (+ und -)!

-Schließe die Batterieabdeckung und schraube sie wieder zu.

-Stelle den Schalter auf „ON“.



BATTERIE-SICHERHEITSINFORMATION:

Achtung!

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

Mögliche Probleme:

PROBLEM	-Johnny Skeletti bewegt sich langsam oder gar nicht	-Helligkeit des Geistes auf Wand/Decke gering	-Licht/Geräusch der Pistole schwach	-Pistole trifft keine Geister
URSACHE	-ON/OFF-Schalter ist OFF -Schwache Batterien	-Schwache Batterien -Raum ist nicht dunkel genug	-Schwache Batterien	-Entfernung zwischen Pistole und Johnny Skeletti über 2,5 m
LÖSUNG	-Schalter auf ON -Neue Batterien einsetzen	-Neue Batterien einsetzen -In einen dunkleren Raum wechseln	-Neue Batterien einsetzen	-Johnny Skeletti näher an Wand/Decke platzieren



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr 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.

© 2012 MEGABLEU



www.megableu.com

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

GEISTERJAGD

ANLEITUNG

Für 1 und mehr Spieler, ab 5 Jahren

INHALT:

1 elektronischer Projektor (Johnny Skeletti)*, 1 elektronische Pistole**

*Benötigt 4 AA Batterien, (nicht enthalten), **Benötigt 3 AAA Batterien, (nicht enthalten)

WICHTIG

-Vor jeder Spielrunde **müsst ihr Johnny Skeletti und die Pistole miteinander synchronisieren**, damit ihr spielen könnt. Lest euch dazu sorgfältig **Abschnitt 1 "Synchronisation"** durch.

-Der weiße Strahl, der von der Pistole ausgeht, ist nur eine Illustration auf der Box. Tatsächlich ist der Infrarot-Strahl der Pistole unsichtbar. **Dies ist daher keine Fehlfunktion.**

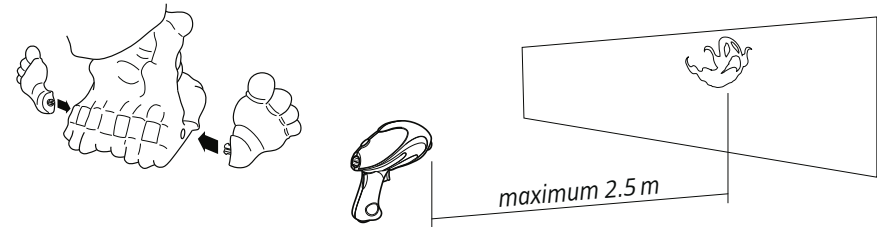
SPIELZIEL

Wer die meisten Geister vertreiben kann, gewinnt das Spiel!

SPIELVORBEREITUNG

Stecke die Füße links und rechts in Johnny Skelettis Körper.

Lass dir dabei von einem Erwachsenen helfen.



Stelle Johnny Skeletti in der Mitte des Raums auf einen Tisch.

Achtung: Die maximale Reichweite der Pistole beträgt 2,5 m. Achtet darauf, dass der Raum, in dem ihr spielt, kleiner als 5 x 5 m ist.

Achtung: Der Raum sollte möglichst dunkel sein, damit ihr die Geister seht!

Nicht in einem Raum mit großen spiegelnden Oberflächen spielen!