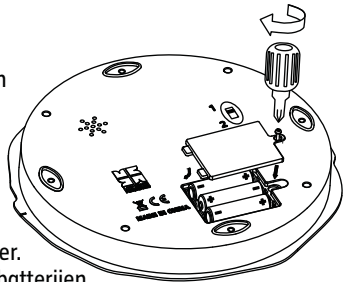


De batterijen vervangen:

Om het spel in werking te stellen, moeten er 3 AA batterijen geplaatst worden (batterijen worden niet meegeleverd).

Het plaatsen en/of vervangen van batterijen moet door of onder toezicht van een volwassene gebeuren.

1. Open het batterijvak onderaan het bord met behulp van een schroevendraaier.
2. Verwijder eventueel reeds geplaatste batterijen.
3. Installeer nieuwe batterijen en houd hierbij rekening met de "+" en "-" pool zoals aangegeven in het batterijvak.
4. 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 voedingsstelsel.
- Probeer niet om een onderdeel van dit product op het netstroom aan te sluiten.
- Leg de 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.

Deze adviezen bewaren.

Opgelet! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden.

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. MEP! DE VLIEG is een gedeponeerd merk. Alle rechten voorbehouden.



MEGABLEU

MEGABLEU wordt verdeeld in België en Nederland door

MGBI

Rue des Colonies 11
1000 Brussel, België

www.megableu.com



MEP!

DE VLIEG

JAAG DE VLIEGEN WEG
VAN JE BORD!



**2 tot 4
SPELERS**
vanaf
4 JAAR

**Spel-
regels**

MEEP!

DE Vlieg

Inhoud:

- 1 elektronisch bord met geluid en LED lichtjes*
- 1 stickervel
- spelregels.

*werkt op 3 AA batterijen (niet meegeleverd).

Doel van het spel:

Als eerste 9 punten behalen en zo de vlieg "knock-out" slaan.

Vorbereiding van het spel:

1. Plaats 3 AA batterijen in het batterijvak dat zich onderaan het bord bevindt. Zie pagina 4 voor batterij instructies.

2. Verwijder de stickers van het stickervel en plaats ze volgens hun vorm op het eten voorgesteld op het bord.
(zie onderstaand schema)

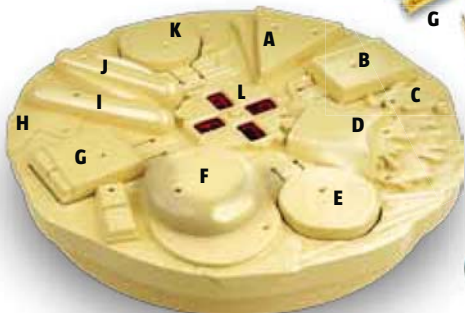
3. Selecteer de moeilijkheidsgraad door de schakelaar onderaan het bord op het gekozen niveau* te zetten:

«1» = LANGZAAM «2» = SNEL

*het spelniveau bepaalt de snelheid waarmee de lichtjes op het bord oplichten.

4. Plaats het bord in het midden van de spelers.

5. Elke speler plaatst zich voor 1 van de 4 knoppen van het bord (afgebeeld door volgende etenswaren: sinaasappelsap, koekjes, lolly en chocolade).



Het spel spelen:

1. Om het spel te activeren volstaat het om 1 van de 4 knoppen in te drukken.

De speler moet vervolgens aandachtig het bord in het oog houden want een luidruchtige vlieg zal op het eten gaan zitten (voorgesteld door een rood LED-lichtje).

2. De rode LED lichtjes zullen afwisselend opflikkeren tegen de richting van de klok in. Deze rode lichtjes stellen de vluchtende vlieg voor. Soms worden de lichtjes op de knoppen groen: dit betekent dat er een lieveheersbeestje op je eten zit.

3. Wanneer het lichtje op de knop voor de speler rood is, dan moet hij/zij snel op de knop drukken en dit alvorens het lichtje opnieuw uit gaat.

Indien de speler hierin slaagt, zal het geluid van een gemitte vlieg te horen zijn: de teller noteert nu een punt en het spel stopt enkele ogenblikken alvorens opnieuw van start te gaan.

4. Maar pas op, is het lichtje groen dan zit er een lieveheersbeestje op je eten. Mept de speler dit toch, dan verliest hij/zij een punt.

De Winnaar: Is de speler die als eerste 9 punten bereikt. Een overwinningmelodie weerklinkt en het groene lichtje op de knop van de winnaar flikkert.



Opmerkingen:

- na de overwinningmelodie komt de score automatisch terug op nul te staan en kan er een nieuw spel gestart worden.
- er is geen "aan/uit" schakelaar om het spel in werking te stellen. Het spel stopt automatisch na ongeveer 15 seconden inactiviteit of wanneer een speler meer dan 3 seconden 1 van de 4 knoppen ingedrukt houdt.