

SVOLGIMENTO DEL GIOCO :

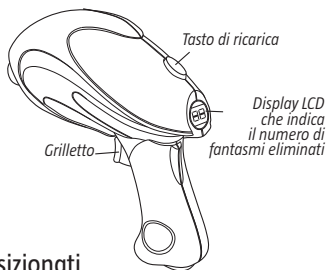
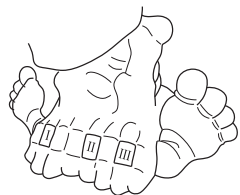
1. Sincronizzazione della pistola e del proiettore :

- Accendere il proiettore spostando l'interruttore posto sotto la base sulla posizione "ON".

- Attivare la pistola premendo il grilletto: il display LCD si illumina (la lucina rossa è fissa e il contatore segna 00).

Nota :

La pistola si spegne automaticamente dopo 60 secondi di inattività per risparmiare l'energia delle pile. Per farla ripartire è sufficiente premere il grilletto (Sulla pistola non c'è un interruttore "ON/OFF").



- Premere uno dei tasti I, II o III posizionati sulla base del proiettore, nella parte frontale.

- L'occhio destro di Scheletrino s'illumina e proietta l'immagine bianca di un fantasma sul muro della stanza. Puntare il fantasma (o direttamente l'occhio destro di Scheletrino) con la pistola e premere il grilletto più volte.

- La pistola si sincronizza con il proiettore emettendo dei "bip bip".

- La testa di Scheletrino inizia a girare e la pistola emette degli effetti sonori. Il gioco può cominciare.

2. Velocità del gioco :

Il giocatore seleziona il livello di difficoltà del gioco (cioè la rapidità con cui appaiono i fantasmi) premendo uno dei tre pulsanti che si trovano sulla base di Scheletrino:

"I" = facile "II" = medio "III" = difficile

3. Eliminare i fantasmi :

La testa di Scheletrino gira continuamente e proietta una a una le immagini dei fantasmi sui muri. Il giocatore deve puntare il fantasma e premere il grilletto per eliminarlo prima che scompaia.

Se il tiro è andato a buon fine la pistola emette un piccolo grido e il contatore registra un punto.

4. Ricarica della pistola :

La pistola può sparare 6 colpi. Dopo i 6 colpi, il giocatore la dovrà ricaricare premendo il tasto di ricarica che si trova nella parte superiore della pistola per ottenere altri 6 colpi.

5. Fine del turno di gioco :

Scheletrino proietta le immagini per circa un minuto e mezzo. Il giocatore deve eliminare più fantasmi possibile in questo lasso di tempo. Quando il tempo è scaduto la testa e la pistola cessano di funzionare. Il numero di fantasmi eliminati dal giocatore è visibile sul display della pistola. Per azzerare il contatore è sufficiente premere il pulsante di ricarica.

6. Nuova partita :

E' necessario ogni volta sincronizzare la pistola e il proiettore come indicato al paragrafo 1. Sincronizzazione della pistola e del proiettore.

GIOCO PER DUE O PIU' GIOCATORI :

Ogni giocatore al proprio turno ha a sua disposizione la pistola per eliminare i fantasmi. Ciascun giocatore all'inizio del proprio turno **deve sincronizzare nuovamente la pistola ed il proiettore** per poter iniziare a giocare. Il vincitore è il giocatore che ha eliminato il maggior numero di fantasmi.

Nota :

Per determinare il vincitore si può:

- stabilire un punteggio da raggiungere (per esempio 100 punti) dopo un certo numero di turni di gioco.

- stabilire un numero di turni di gioco al termine dei quali vince chi ha ottenuto il punteggio più alto.

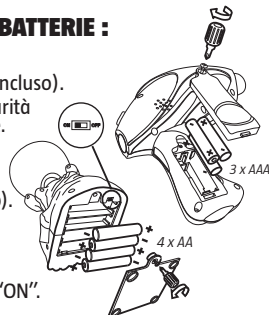
ISTRUZIONI PER LA SOSTITUZIONE DELLE BATTERIE :

La pistola :

- Aprire il vano batterie con l'aiuto di un cacciavite (non incluso).
- Inserire 3 batterie AAA avendo cura di rispettare la polarità corretta (+) e (-) indicata sul vano stesso e sulle batterie.
- Chiudere e riavvitare il coperchio del vano.

Il proiettore :

- Aprire il vano batterie con l'aiuto di un cacciavite (non incluso).
- Inserire 4 batterie AA avendo cura di rispettare la polarità corretta (+) e (-) indicata sul vano stesso e sulle batterie.
- Chiudere e riavvitare il coperchio del vano.
- Spostare l'interruttore posto sotto la base sulla posizione "ON".



ATTENZIONE :

- L'installazione delle batterie deve essere eseguita da un adulto o sotto il controllo di un adulto.
- Le batterie devono essere posizionate secondo la polarità corretta (+) e (-) indicata sulle batterie e sul prodotto.
- Non cercare di ricaricare batterie non ricaricabili.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate sotto sorveglianza di un adulto.
- Le batterie ricaricabili devono essere tolte dal prodotto prima di venire ricaricate.
- Non toccare in alcun modo i contatti all'interno del vano per evitare possibili corto-circuiti.
- Si raccomanda di utilizzare batterie con la stessa carica e solo della stessa tipologia (per esempio non usare batterie alcaline con quelle ricaricabili, o standard con alcaline)
- Si raccomanda di non cercare di alimentare il prodotto con elettricità, né con elettricità diretta né con altri sistemi di alimentazione indipendenti.
- Togliere le batterie in caso di inutilizzo prolungato.
- Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo.
- I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati. La direttiva europea 2002/96/CE sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE) prevede che gli apparecchi elettrici ed elettronici non debbano essere smaltiti nel normale flusso dei rifiuti solidi urbani. Gli apparecchi dimessi devono essere raccolti separatamente per ottimizzare il flusso di recupero e riciclaggio dei materiali che li compongono ed impedire potenziali danni per la salute e per l'ambiente. Il simbolo del bidone sbarrato è riportato su tutti i prodotti per ricordare gli obblighi di raccolta separata. I rifiuti possono essere conferiti agli appositi centri di raccolta o restituiti al rivenditore al momento dell'acquisto di un apparecchio nuovo. Per ulteriori informazioni sulla corretta smissione degli apparecchi elettrici ed elettronici, i consumatori possono rivolgersi al servizio pubblico preposto o ai rivenditori. Sono previste sanzioni in caso di smaltimento abusivo. Non gettare assolutamente le batterie nel fuoco perché possono esplodere.
- Controllare regolarmente i prodotti per assicurarsi che non abbiano subito eventuali danni alla parte elettrica. In caso di danni si raccomanda di non utilizzare il gioco fino a completa riparazione.
- Conservare il libretto di istruzioni per futura referenza.

PROBLEMA	- La testa di Skeletrino non gira o si muove troppo lentamente	- L'immagine del fantasma proiettata è poco visibile	- Il suono o la luce dello schermo LCD della pistola è troppo debole	- Il tiro della pistola non raggiunge l'immagine
POSSIBILE CAUSA	- L'interruttore ON/OFF è in posizione OFF. - Batterie deboli o scariche	- Batterie deboli o scariche - La stanza non è abbastanza buia o ci sono pareti di vetro/finestre.	- Batterie deboli o scariche	- la distanza tra il proiettore e i muri/soffitto è superiore a 2,5 metri
SOLUZIONE	- Posizionare l'interruttore su ON - Cambiare le batterie o ricaricarle nel caso si tratti di batterie ricaricabili	- Cambiare le batterie o ricaricarle nel caso si tratti di batterie ricaricabili - Spostarsi in un'altra stanza	- Cambiare le batterie o ricaricarle nel caso si tratti di batterie ricaricabili	- Avvicinare il proiettore ai muri

Importato e distribuito da Maggio 3 S.r.l. - C. da Santa Loja - 85050 Tito (PZ)

www.maggio3.it



AVVERTENZE! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Può contenere piccole parti che possono essere aspirate o ingerite. Conservare questo catalogo per future consultazioni. Colori e contenuti possono variare rispetto alle illustrazioni della confezione. Eliminare tutto il confezionamento interno prima di dare il giocattolo al bambino. Prodotto conforme alla direttiva 2009/48/CE.

Fabbricato in Cina da MEGABLEU - route de Bresollettes - 61190 Randonnai - Francia

©2012 MEGABLEU, France. Tutti i diritti sono riservati - Occhio al fantasma è un marchio registrato.



OCCHIO AL FANTASMA

ISTRUZIONI
Da 5 anni in su,
uno o più giocatori

COMPONENTI:

1 proiettore elettronico* (Scheletrino)
1 pistola elettronica**

*funziona con 4 batterie AA non incluse
**funziona con 3 batterie AA non incluse

IMPORTANTE :

- **E' necessario sincronizzare il proiettore con la pistola prima di ogni utilizzo, quindi devono essere avviati contemporaneamente.** (vedere il paragrafo 1. **Sincronizzazione** nel capitolo **SVOLGIMENTO DEL GIOCO** qui sotto).

- Il raggio laser fra la pistola e il fantasma rappresentato sulla scatola è a scopo puramente illustrativo. Il raggio infrarossi della pistola è invisibile. **Non è quindi da considerarsi un difetto di funzionamento.**

SCOPO DEL GIOCO :

Eliminare il maggior numero di fantasmi in un tempo limitato.

PREPARAZIONE DEL GIOCO :

Fissare il piede destro e quello sinistro di Scheletrino da una parte e dall'altra della base. *Si consiglia l'intervento di un adulto.*



La capacità di tiro massima della pistola è di 2,5 metri. Assicurarsi che la stanza sia di dimensioni inferiori a 5x5 metri.

Posizionare il proiettore elettronico su un tavolo al centro della stanza.

Spegnere la luce (o tirare le tende) per creare un ambiente buio. Non giocare in stanze con pareti di vetro.