

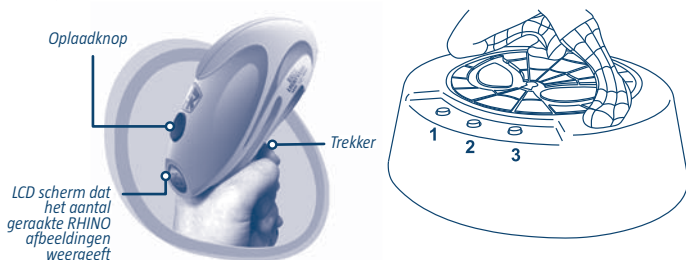
## HET SPEL SPELEN

### 1. Synchronisatie van projector en pistool:

- Stel de schakelaar onderaan de projector op de « ON » positie.
- Om het pistool in werking te stellen volstaat het om op de trekker te duwen (er is geen schakelaar om het pistool aan of uit te zetten). Controleer of het LCD scherm van het pistool oplicht (het controlelampje brandt rood en de teller staat op 00).

Opmerking:

*Het pistool schakelt zichzelf uit na 60 seconden inactiviteit om de batterijen te sparen. Om het opnieuw in werking te stellen volstaat het om op de trekker te duwen.*



- Kies het spelniveau door op één van de drie toetsen op het voetstuk van de Spider-Man projector te drukken: 1, 2 of 3.
- De hand van Spider-Man licht op en projecteert een afbeelding van RHINO op de muur of op het plafond van de kamer. Richt het pistool naar RHINO en druk één of meermaals op de trekker.
- Het pistool wordt nu gesynchroniseerd met de projector en u hoort een «piep piep» geluid.
- Spider-Man begint te draaien en het pistool brengt verschillende geluidseffecten voort. Het spel kan nu beginnen.

### 2. Snelheid van het spel:

De snelheid waarmee RHINO tevoorschijn komt wordt bepaald door de toets waarop de speler gedrukt heeft:

«1» = eenvoudig, «2» = gemiddeld, «3» = moeilijk

### 3. De schoten:

Spider-Man beweegt zijn arm en projecteert één voor één RHINO afbeeldingen op de muur of het plafond. De speler moet het pistool

naar RHINO richten en op de trekker van zijn pistool drukken om hem te raken voordat hij verdwijnt.

Indien het schot raak is, brengt het pistool een kleine kreet voort en registreert het 1 punt.

### 4. Het pistool herladen:

Het pistool kan 6 keer schieten. Na 6 schoten moet de speler het pistool herladen door op de knop bovenaan het pistool te drukken zodat het pistool opnieuw 6 keer kan schieten.



### 5. Einde van het spel:

Spider-Man projecteert gedurende ongeveer anderhalve minuut afbeeldingen op de muur of op het plafond. De speler moet in die tijd zo veel mogelijk RHINO afbeeldingen raken. Als de tijd verstreken is, stoppen zowel de projector als het pistool met werken.

Het aantal geraakte RHINO afbeeldingen wordt op het kleine LCD-scherm op de achterkant van het pistool weergegeven. Je zet de teller terug op nul door op de trekker te duwen.



### 6. Een nieuw spel starten:

Je start het spel opnieuw door op de trekker van het pistool te duwen waardoor de teller op nul komt te staan. Duw vervolgens op de toets 1, 2 of 3 op het voetstuk van Spider-Man.

Synchroniseer vervolgens zoals beschreven in **punt 1**, vanaf paragraaf "Het hand van Spider-Man...".

## SPEL MET 2 OF MEER SPELERS

Elke speler speelt om beurten een spel. Elke speler **moet telkens opnieuw het pistool en de projector synchroniseren** aan het begin van elk spel.

De winnaar is de speler die het meest aantal RHINO afbeeldingen heeft geraakt.

Opmerking: *Om de winnaar te bepalen is het ook mogelijk om:*

- een te bereiken score na meerdere reeksen vast te leggen (bijv. 100 punten).
- meerdere reeksen te spelen (bijv. 3) en de scores op te tellen.

## DE BATTERIJEN VERVANGEN

### 1. Het pistool:

- Open het batterij vak met behulp van een schroevendraaier.
- installeer 3 AAA batterijen en houd hierbij rekening met de "+" en "-" pool zoals aangegeven in het vak.
- Schroef het batterijdeksel opnieuw vast.

### 2. De Spider-Man projector:

- Open het batterij vak met behulp van een schroevendraaier.
- installeer 4 AA batterijen en houd hierbij rekening met de "+" en "-" pool zoals aangegeven in het vak.
- Schroef het batterijdeksel opnieuw vast.
- stel de schakelaar onderaan het voetstuk in op de «ON» positie.



### 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.
- Oplaadbare batterijen enkel opladen onder toezicht van een volwassene.
- Oplaadbare batterijen enkel opladen wanneer deze uit het product werden verwijderd.
- De aansluitklemmen niet kortsluiten.
- Meng geen nieuwe met gebruikte batterijen, standaard (saline) met alkaline batterijen oplaadbare met standaard of alkaline batterijen.
- Probeer niet om het product of een onderdeel ervan van stroom te voorzien door gebruik van netstroom of een ander onafhankelijk voedingssysteem.
- Verwijder de batterijen als u het spel gedurende een lange periode niet zal gebruiken.
- Leg de batterijen moeten worden verwijderd uit het product.
- Breng uw lege batterijen naar een erkend afvalverzamelcentrum.
- Gebruikte batterijen niet in contact brengen met vuur. Ontploffingsgevaar.
- 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.
- Bewaar deze adviezen om het in de toekomst te kunnen raadplegen.

PROBLEEMEN	- Spider-Man draait niet of te draait te traag.	- Het beeld van RHINO dat op de muur wordt geprojecteerd is niet duidelijk.	- Het geluid of licht van het LCD- scherm van het pistool is te zwak.	- Het schot van het pistool bereikt RHINO niet.
MOGELIJKE OORZAKEN	- De schakelaar is op de OFF positie ingesteld. - Zwakke of lege batterijen	- Zwakke of lege batterijen - De kamer is niet donker genoeg of er bevindt zich een glazen binnenwand.	- Zwakke of lege batterijen	- De afstand tussen de projector en de muur/het plafond is groter dan 2,5 m.
OPLOSSINGEN	- Stel de schakelaar in op de ON positie. - Plaats nieuwe batterijen of laad de batterijen op als het oplaadbare batterijen zijn.	- Plaats nieuwe batterijen of laad de batterijen op als het oplaadbare batterijen zijn. - Speel in een andere kamer.	- Plaats nieuwe batterijen of laad de batterijen op als het oplaadbare batterijen zijn.	- Breng de projector dichterbij de muur.

Met het Spider-Man pistool kan je ongeveer 1.000 schietessies van 90 seconden spelen. Na deze 1.000 sessies kan het zijn dat het pistool niet meer normaal functioneert.

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.



**MEGABLEU**

MEGABLEU wordt verdeeld in België en in Nederland door:

**MGBI**

Rue des Colonies 11 - 1000 Brussel - België

[www.megableu.com](http://www.megableu.com)

©2014 MARVEL ©2014 MEGABLEU, Belgium.  
Alle rechten voorbehouden.



**SPELREGELS**  
Vanaf 5 jaar  
1 Speler of meer

**INHOUD :** 1 elektronische SPIDER-MAN projector\*, 1 elektronisch pistool\*\*, spelregels.  
\*werkt met 4 AA batterijen (niet inbegrepen), \*\*werkt met 3 AAA batterijen (niet inbegrepen).

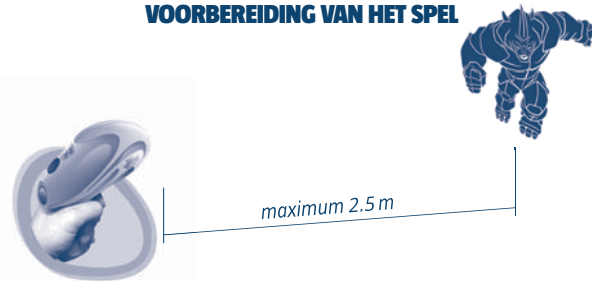
### HEEL BELANGRIJK:

- Voor elk spel moet men de elektronische projector synchroniseren met het pistool om het spel te kunnen starten. Lees hiervoor aandachtig paragraaf 1. **Synchronisatie** uit het hoofdstuk **HET SPEL SPELEN**.
- De witte lijn tussen het pistool en RHINO, afgebeeld op de voorkant van de doos, is een illustratie. De infrarode straal van het pistool is onzichtbaar.

### DOEL VAN HET SPEL

Zo veel mogelijk RHINO afbeeldingen raken binnen een bepaalde tijd.

### VOORBEREIDING VAN HET SPEL



Plaats de projector in het midden van de kamer op een tafel.

**Opgelet:** de maximale schietafstand van het pistool is 2,5 meter. Speel in een kamer die kleiner dan 5 x 5 meter is.

Doe het licht uit (of indien nodig sluit de gordijnen) zodat het donker is.

**Niet in een kamer spelen met een glazen wand.**