

VARIANTES

Pour rendre le jeu encore plus passionnant, vous pouvez essayer l'une des variantes suivantes. Vous pouvez aussi les combiner ou créer vos propres règles : comme vous voulez !

SUR PLACE

Le gendarme doit rester sur place au milieu de la zone de jeu.

RISQUE ACCRU

Vous êtes éliminé comme voleur lorsque le gendarme vous attrape dès la première fois (au lieu de 2 fois).

BRAS SPAGHETTIS (5 JOUEURS OU PLUS)

Pour chaque carte-trésor, il faut un voleur supplémentaire pour déplacer la carte.

TOUT OU RIEN

Après avoir mélangé toutes les cartes-trésor, n'en gardez que 10 et rangez le reste. Les voleurs gagnent la partie s'ils parviennent à dérober les 10 cartes-trésor. Si ce n'est pas le cas, le gendarme gagne. Est-ce trop facile ou trop difficile pour les voleurs de gagner ? Augmentez ou diminuez le nombre de cartes-trésor.

BATAILLE EN ÉQUIPE (5 JOUEURS OU PLUS)

Les voleurs sont divisés en 2 équipes : l'équipe bleue et l'équipe rouge. L'équipe bleue doit amener les cartes-trésor à la carte-van bleue et l'équipe rouge doit les amener à la carte-van rouge. Les couleurs des cartes-trésor n'ont pas d'importance dans cette variante : les trésors bleus peuvent aller dans le van rouge et vice versa. Les trésors ne peuvent pas être volés des vans. Les équipes de 2 voleurs peuvent prendre des cartes comportant 3 masques. L'équipe qui a le plus de points à la fin du jeu gagne !

MESURES DE SÉCURITÉ

AVERTISSEMENTS

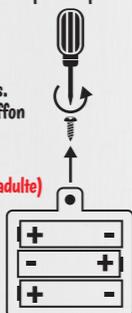
- Ne plongez pas l'objectif dans l'eau.
- Ne démontez pas l'objectif.
- Ne placez pas l'objectif et les piles à proximité de sources d'eau, d'électricité, de chaleur ou de froid.
- Recyclez directement les piles usagées dans les conteneurs de collecte prévus à cet effet.
- Conservez les piles neuves et usagées hors de portée des enfants.
- Si vous pensez qu'une pile a été avalée ou insérée dans une quelconque partie du corps, consultez immédiatement un médecin.

ENTRETIEN ET MAINTENANCE

- Éteignez toujours l'objectif lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Nettoyez l'objectif en l'essuyant doucement avec un chiffon doux et humide.

INSTALLATION OU REMPLACEMENT DES PILES (à faire par un adulte)

- Utilisez un tournevis pour ouvrir le compartiment à piles.
- Insérez 3 piles AAA neuves en respectant les polarités + et - indiquées dans le compartiment (voir fig. ci-contre).
- Revissez le couvercle du compartiment à piles. Attention à ne pas trop serrer la vis.



ATTENTION !

- Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.
- Insérer correctement les piles en respectant les signes de polarité (+) et (-) inscrits sur les piles et le produit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, et ne pas mélanger des piles de type différent (par exemple : rechargeables et alcalines, standard et alcalines).
- Ne pas essayer d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Les piles usagées doivent être retirées du produit.
- Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
- Ne pas jeter les piles usagées dans un feu. Risque d'explosion.
- Examiner régulièrement le produit pour détecter s'il a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommage, ne pas jouer avec le produit avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.

VISIO TRÉSOR



ATTRAPE LES VOLEURS !

RÈGLE DU JEU

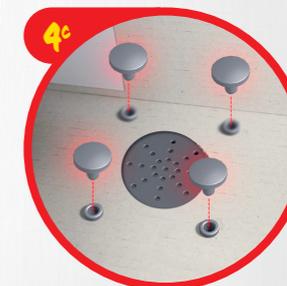
TEMPS DE JEU : 15 MINUTES | JOUEURS : 3-6 | ÂGE : À PARTIR DE 7 ANS

CONTENU

1 Objectif, 4 bouchons, 18 cartes-trésor, 2 cartes-van, 1 bande élastique et 1 règle du jeu.

ASSEMBLAGE DE LA CAMÉRA

- Pressez tous les trous perforés de la boîte.
- Fixez l'élastique à la boîte en le faisant passer par le trou A depuis l'intérieur de la boîte. Puis repassez l'élastique dans la boîte par le trou B. Répétez l'opération de l'autre côté.
- Dévissez le compartiment à piles situé au dos de l'objectif, insérez 3 piles AAA comme indiqué au paragraphe « INSTALLATION OU REMPLACEMENT DES PILES » de cette notice.
- Fixez l'objectif à la boîte en 3 étapes :
 - Poussez les 2 crochets de l'objectif dans les 2 trous rectangulaires situés sur la face avant de la boîte.
 - Faites glisser l'objectif vers le bas de manière à ce que les 4 tiges s'insèrent dans les 4 trous situés sur le dessus de la boîte.
 - À l'intérieur de la boîte, fixez les 4 bouchons aux 4 tiges de l'objectif.



INTRODUCTION

C'est la nuit et le Musée des Merveilles est fermé aux visiteurs - ça tombe bien car tes amis et toi, vous n'êtes pas des visiteurs, mais bien une bande de voleurs ! En vous faufilant par une fenêtre non verrouillée, vous entendez soudain un étrange bruit mécanique. Vous regardez prudemment dans le hall principal et voyez quelqu'un... ou plutôt « quelque chose » qui traverse le hall : c'est un gendarme, une caméra de sécurité vivante qui se déplace dans le musée pour surveiller les trésors ! Vous allez devoir faire tout votre possible pour voler un maximum de trésors sans vous faire attraper...

• **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Aelendingen niet contractueel verboden. Geproduceerd in China.



3 x 1,5V
AAA/LR03
- 1,5V +



MEGABLEU
Z.I. La Beaugeardière
Randonnai
61190 Tourouvre au Perche
France



PRÉPARATION

CHOISIR UN ENDROIT POUR JOUER

« Visio Trésor » est un jeu actif dans lequel vous devez vous déplacer et vous cacher. Choisissez dès lors une pièce appropriée, comme :

- Une grande pièce, comme un salon ;
- Un certain nombre de pièces proches l'une de l'autre au même étage. Par exemple, le salon, la cuisine, la chambre et le couloir ;
- Une zone définie à l'extérieur, comme le jardin.
- Faites en sorte d'avoir de nombreux endroits où vous cacher ! Par exemple, créez des cachettes en déplaçant des meubles tels qu'un canapé ou une table.

PLACER LES TRÉSORS

Mélangez les cartes-trésor et répartissez-les au hasard dans la zone de jeu. Placez-les face cachée dans un endroit visible. Pour 3 joueurs : retirez du jeu toutes les cartes-trésor à 3 masques.

PRÉPARER LES VOITURES

Placez les 2 cartes-van au sol dans 2 coins facilement accessibles de la zone de jeu, de manière à ce qu'elles soient aussi éloignées que possible l'une de l'autre.

PRÉPARER LE GENDARME

Le joueur le plus âgé commence en tant que gendarme ; les autres joueurs sont les voleurs. En tant que gendarme, mettez la caméra sur votre tête de manière à ce que votre œil droit soit à la même hauteur que l'objectif. Tirez l'élastique sur votre tête ; il doit être bien serré ! Si la caméra tombe lorsque vous bougez la tête, ajustez la longueur de l'élastique.

BUT DU JEU

- En tant que voleur : essayez de dérober le plus de trésors possible en 3 minutes sans vous faire prendre !
- En tant que gendarme : essayez d'attraper autant de voleurs que possible !

DÉROULEMENT DU JEU

Lorsque tout le monde est prêt, mettez l'interrupteur situé à l'avant de l'objectif sur ON. L'objectif enclenche le compte à rebours pour donner aux voleurs suffisamment de temps pour s'enfuir. Une fois le compte à rebours terminé, le jeu commence !

LES VOLEURS

En tant que voleur, vous avez 3 minutes pour dérober le maximum de trésors. Comment ? Trouvez un trésor, retournez-le, prenez-le, marchez sans bruit jusqu'au van qui a la même couleur que la carte et posez-le sur le toit.

Remarque : chaque trésor comporte un certain nombre de masques. Ce nombre indique combien de voleurs doivent tenir cette carte pour pouvoir la déplacer.



Un seul voleur doit tenir cette carte-trésor afin de la déplacer. Elle doit être déplacée vers la carte-van rouge.



Trois voleurs doivent tenir cette carte-trésor afin de la déplacer. Elle doit être déplacée vers la carte-van bleue.

Les voleurs ne peuvent tenir qu'une seule carte à la fois !



LE GENDARME

Pendant ce temps, le gendarme avance à petits pas dans la pièce et essaie d'attraper le plus de voleurs possible. En tant que gendarme, vous regardez à travers un petit trou, un objectif, durant 3 minutes. L'objectif s'ouvre brièvement toutes les 4 secondes. Lorsque l'objectif s'ouvre, un son se fait entendre pour avertir les voleurs.

ATTRAPER LES VOLEURS

Si en tant que gendarme, vous voyez un voleur, désignez-le et appelez-le par son nom. Si le nom du voleur est correct, il criera : « Attrapé ! » et lâchera le trésor, s'il en détenait un. Ensuite, le voleur s'enfuit rapidement et est hors-jeu pendant 10 secondes.

Remarque : quand un voleur a été attrapé deux fois, il est éliminé !

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand :

- tous les voleurs ont été éliminés ;
- les 3 minutes de jeu sont terminées. L'objectif émet 3 bips pour indiquer que le jeu est terminé et l'objectif s'ouvre en permanence. Le gendarme fait savoir aux voleurs que la partie est terminée. Placez ensuite l'interrupteur de l'objectif sur OFF.

COMPTAGE DES POINTS

Récupérez les cartes-trésor qui ont été placées sur les cartes-van. Additionnez tous les montants indiqués sur les trésors volés. Les trésors placés sur la carte-van de la mauvaise couleur ne comptent pas. Déduisez de ce montant une amende de 2 000 € pour chaque arrestation de voleurs. C'est le score des voleurs !

Exemple : les voleurs ont correctement placé sur les vans les cartes suivantes :



Additionnés, ces trésors valent 17 000 euros. Le gendarme a attrapé 5 voleurs au total : 2 voleurs ont été découverts deux fois (2 000 € x 2 voleurs + 2 000 € x 2 arrestations = 8 000 €) et un autre 1 fois (2 000 € x 1 voleur).

Ainsi, 5 x 2 000 € = 10 000 € qui sont soustraits du score, ce qui donne le résultat final de 17 000 € - 10 000 € = 7 000 € !

NOUVELLE PARTIE

Maintenant, un autre joueur peut être le gendarme et les voleurs peuvent essayer d'améliorer leur score !

ASTUCES POUR LES VOLEURS !

- Soyez aussi silencieux que possible pour empêcher le gendarme de vous entendre !
- Vous jouez à l'intérieur ? Retirez vos chaussures pour pouvoir vous faufiler plus discrètement !
- Écoutez attentivement le son qui vous indique quand l'objectif du gendarme s'ouvre. À partir de ce moment-là, le gendarme ne peut plus voir pendant 4 secondes et vous pouvez rapidement lui échapper !
- Placez-vous derrière le gendarme. Il ne pourra certainement pas vous voir !

