

SCHATTEN JAGHT

SPELREGELS

1 SPELER OF MEER – Vanaf 7 jaar

Trek met je vrienden op de grootste schattenjacht van deze tijd!

INHOUD



1 Detector en 2 sleutels



1 Schat en zijn diamant



20 Uitdagingen

DOEL VAN HET SPEL

Een ploeg verbergt de sleutels en de schat. De andere ploeg moet ze vinden met de detector en de diamant op de detector vastklikken voor het te laat is... Snel, de tijd loopt!

VOOR HET EERSTE GEBRUIK

- De stickers op de elementen van het spel kleven: de detector, de sleutels en de schat.
- De batterijen inbrengen in de detector, de twee sleutels en de schat (zie instructies op pagina 4).

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- Het spel wordt gespeeld met twee spelers of met twee ploegen. Beslis wie de schat en de sleutels zal verbergen en wie ze zal zoeken!
- Plaats de knop op de rug van elk element op ON (de twee sleutels en de schat).

Opgelet: Vergeet niet ze in te schakelen, anders kan de detector ze niet vinden.

VERLOOP VAN HET SPEL

- Terwijl de speler of de ploeg de schat en de sleutels verbergt, mogen de anderen niet kijken of horen wat er gebeurt.
- Zodra de drie elementen verborgen zijn, krijgt de speler of de ploeg die zoekt, de detector. Hij kiest een spelmodus... en begint te zoeken!

MODUS A: AFTELLEN «Vind de schat voor het te laat is!»

- Op de rug van de detector, de knop op de stand «A» zetten.
- De duur van het spel kiezen van 2 tot 15 minuten door op de knop TIME op de voorkant van de detector te drukken. Elke druk op de TIME-knop voegt 1 minuut bij de teller.
- Op START drukken om het aftellen te starten.

1 - ZOEKEN VAN DE SLEUTELS!

De detector ontvangt eerst het signaal van de twee sleutels. Volg de aanwijzingen op het scherm van de detector om ze te vinden en de detector volledig te maken.

- De staven op het scherm tonen of de speler dichterbij de sleutels komt of er zich van verwijdt. Hoe meer de staven stijgen, hoe dichterbij de speler bij een van de sleutels komt. En hoe meer hij zich verwijdt, hoe meer de staven dalen.

Tip: Blijf soms even heel stil staan omdat de ontvangststaven veranderen in functie van uw positie.

- Wanneer je dichterbij komt bij een sleutel, begint de detector te biepen: hoe vlugger hij biept, hoe dichterbij je bent bij de sleutel.
- Wanneer de speler of de ploeg een sleutel vindt, moeten ze het op de detector vast klikken. Pas daarna kunnen ze de andere sleutel beginnen te zoeken, en deze ook vast te klikken op de detector.

- Op minder dan 1 meter van een sleutel begint de detector te biepen! Zoek verder in deze zone!
- Zodra de speler of de ploeg een sleutel vindt, moet hij hem vastklikken op de detector. Hij moet dan de 2de sleutel zoeken en vastklikken op de detector.

2 - ZOEKEN VAN DE SCHAT!

De twee sleutels zijn vastgeklikt op de detector? De zoektocht naar de diamant is geactiveerd! De speler of de ploeg moet nu snel zoeken!

Opgelet: Tot nu toe was de diamant niet actief! Hij kon dus onmogelijk worden gevonden met de detector. Maar als de speler of de ploeg de diamant toevallig vindt zonder de sleutels, wint hij ook!

3 - EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen wanneer de zoekende speler of ploeg de diamant gevonden heeft en vastgeklikt vóór het einde van het aftellen. De twee ploegen kunnen nu de rollen omwisselen om te weten wie de schat het snelst vindt vóór het einde van het aftellen!

Opgelet: Na het einde van het spel, elk element van het spel uitschakelen door het in de stand OFF te plaatsen. Het systeem schakelt zichzelf uit na 30 minuten.

MODUS B: CHRONOMETER «Wie vindt de schat het snelst?»

In deze modus kun je je eigen record en dat van je vrienden verbeteren door de beste tijd te scoren bij het zoeken van de schat!

- Op de rug van de detector, de knop op de stand «B» zetten.
- Op de knop START op de voorkant van de detector drukken.
- De chronometer start, de zoektocht naar de schat is begonnen!
- Het spel is afgelopen wanneer de zoekende speler of ploeg de sleutels gevonden heeft en de diamant vastgeklikt heeft.

BONUS: UITDAGINGEN OM HET SPEL PITTIGER TE MAKEN!

Bonus: Je kunt uitdagingen toevoegen om het spel pittiger te maken! Er zijn twee uitdagingen voorzien. Telkens als een sleutel gevonden is en vastgeklikt op de detector, volgt een uitdaging.

- Op de knop UITDAGINGEN drukken.
- Een UITDAGINGEN-kaart trekken. Nu volgt de uitdaging!
- Wanneer een zoekende speler of ploeg de uitdaging wint, is alles ok. Je kunt de chrono weer starten en verder zoeken naar de schat!
- Wanneer hij verliest, wordt de chrono weer gestart en moet hij 10 seconden wachten tot hij weer mag zoeken!
- Een valse start? Een verkeerde behandeling? Om de uitdaging te herstarten, gewoon de sleutel herklikken en weer op UITDAGINGEN drukken.

Beste ouders, lees aandachtig deze opmerkingen over dit spel:

BATTERIJEN – INSTRUCTIES

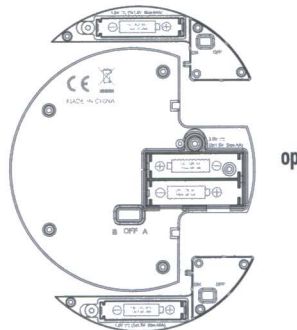
Installatie van de batterijen

Opgelet: de detector, de sleutels en de koffer met de schat werken met batterijen (niet bijgeleverd).

Ouders, verwijder het deksel van de batterijen op de rug van elk element met een schroevendraaier en breng de nodige batterijen in volgens de aanwijzingen hiernaast.

- Detector: 2 AA alkalibatterijen (LR6) van 1,5V.
- Sleutel 1: 1 AAA alkalibatterij (LR03) van 1,5V.
- Sleutel 2: 1 AAA alkalibatterij (LR03) van 1,5V.
- Koffer: 2 AAA alkalibatterijen (LR03) van 1,5V.

Controleer of de batterijen goed ingebracht zijn en schroef dan het deksel weer vast op elk element van het spel. Plaats daarna de knop op de rug van de sleutels en van de koffer ON zodat ze kunnen worden gedetecteerd door de detector. Test het systeem om na te gaan of ze detecteerbaar zijn: wanneer de detectiestaven van de detector het maximum bereikt hebben, kunt u starten en de gewenste spelmodus kiezen. Wanneer dit niet het geval is, zijn de batterijen misschien leeg of verkeerd ingebracht. Als u nu niet speelt: na het testen van de batterijen, de detector, de twee sleutels en de koffer uitschakelen door ze in de stand OFF te zetten.



WAARSCHUWING

De batterijen moeten worden ingebracht door een volwassene volgens de aanwijzingen hieronder:

- Alleen de aanbevolen batterijen gebruiken.
- De batterijen correct inbrengen volgens de «+» en «-» aanduidingen.
- Nieuwe en versleten batterijen of standaard (zoutbatterijen) en alkalibatterijen niet mengen.
- Lege batterijen verwijderen en inleveren volgens de instructies van de fabrikant.
- Niet-oplaadbare batterijen niet proberen op te laden.
- De batterijen verwijderen wanneer het spel lang niet gebruikt wordt.
- De voedingsklemmen van een batterij niet kortsluiten.
- Wanneer het product elektrische interferenties veroorzaakt of gewijzigd lijkt te zijn, het uit de buurt houden van andere elektrische apparaten. Indien nodig, het apparaat herstarten (het uitschakelen en weer inschakelen, of de batterijen verwijderen en vervangen).
- BATTERIJEN: het opladen van batterijen moet altijd worden uitgevoerd door een volwassene. Opladbare batterijen nooit mengen met om het even welk ander type van batterijen. Nieuwe en lege batterijen niet mengen. De batterijen uit het apparaat halen voor u ze oplaadt. Alleen batterijen van hetzelfde of van een gelijkwaardig type als het aanbevolen type gebruiken.
- De batterijen nooit binnen het bereik van kinderen laten. Als ze worden ingeslikt, onmiddellijk een arts verwittigen.

Recyclage en verwerking van lege batterijen: respecteer het milieu!

- Deze producten werden ontworpen en vervaardigd met kwaliteitsmaterialen en -componenten die kunnen worden gerecycleerd en opnieuw gebruikt. De elektrische producten bevatten stoffen die schadelijk kunnen zijn voor het milieu wanneer ze niet correct worden verwerkt.
- Dit symbool duidt aan dat het elektrische en elektronische apparaat niet mag worden verwerkt met het andere huishoudelijke afval.
- Als het spel niet meer gebruikt wordt, het naar een geschikt afvalinzamelcentrum brengen. In de Europese Unie bestaan er specifieke inzamelsystemen voor elektrische en elektronische apparaten.
- Verwerk de batterijen niet samen met het andere afval: vraag informatie aan uw distributiebedrijf of aan het gemeentehuis van uw verblijfplaats om te weten waar u de lege batterijen moet inleveren.

BELANGRIJK: ONDERHOUD VAN UW SPEL

Bewaar dit spel niet op vuile, stoffige of vochtige plaatsen. Behandel het met de nodige zorg. Het is breekbaar. De elementen van het spel niet in de buurt van een wifi-router, een microgolfoven, een gsm of een R.F.-signaal leggen. De elementen van het spel niet in de buurt van metalen voorwerpen of in een metalen doos leggen. Voor een betere detectie: de elementen van het spel liever niet direct op de grond leggen. De elementen van het spel niet onder je kleding verbergen.

ABNORMALE WERKING

Wanneer het spel niet normaal werkt, het uitschakelen en weer inschakelen. Als dit het probleem niet oplost, de batterijen vervangen. Bewaar deze instructies. Een creatie van Dujardin. © 2015 Dujardin. Alle rechten voorbehouden. Dujardin is een dochtermaatschappij van TFI Entreprises. Dujardin leeft het programma voor Eco-verpakkingen na. Visuele afbeeldingen zijn niet contractueel. Kleuren en details kunnen verschillend zijn in vergelijking met de voorgestelde modellen. Opgelet! Niet geschikt voor kinderen van minder dan 3 jaar omdat het elementen met kleine afmetingen bevat die kunnen worden ingeslikt.

Verdeeld door DUJARDIN - Z.A du Pôt au Pin - Entrepôt A4 - 33610 CESTAS – Frankrijk.

Siret: 320 660 970 00049

Klantenservice: savdujardin@tf1.fr



Opgelet! Niet geschikt voor kinderen van minder dan 36 maanden: elementen met kleine afmetingen.

