

Bom! Tijd

SPELREGELS

SPELERS 2 + • LEEFTIJD 7 + • SPEELDUUR 20 MIN.

OVERZICHT:

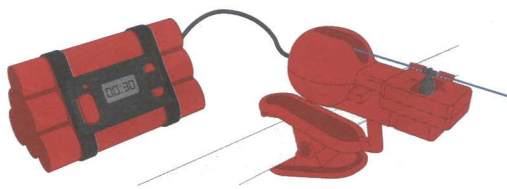
- Doel van het spel..... P.1
- Inhoud..... P.1
- Spelopzet voorbeeld..... P.2
- Opzetten van het spel..... P.3
- Spelstanden..... P.4
- Bonusmissies..... P.5

DOEL VAN HET SPEL:

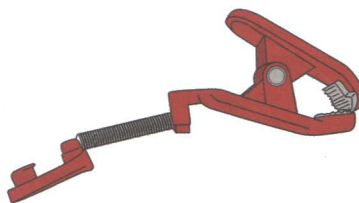
Beweeg je snel door het web van draden, zonder deze aan te raken. Pak onderweg alle 'object'-kaarten op en maak de bom onschadelijk voordat het te laat is!

Lees de spelregels zorgvuldig door voor een juist gebruik van het spel.
Hulp van volwassenen kan nodig zijn.

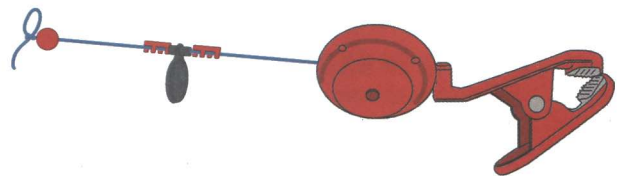
INHOUD:



Bom – Sensor-klem



Normale klem (4x)



Klem met draadhaspel (10 meter draad)

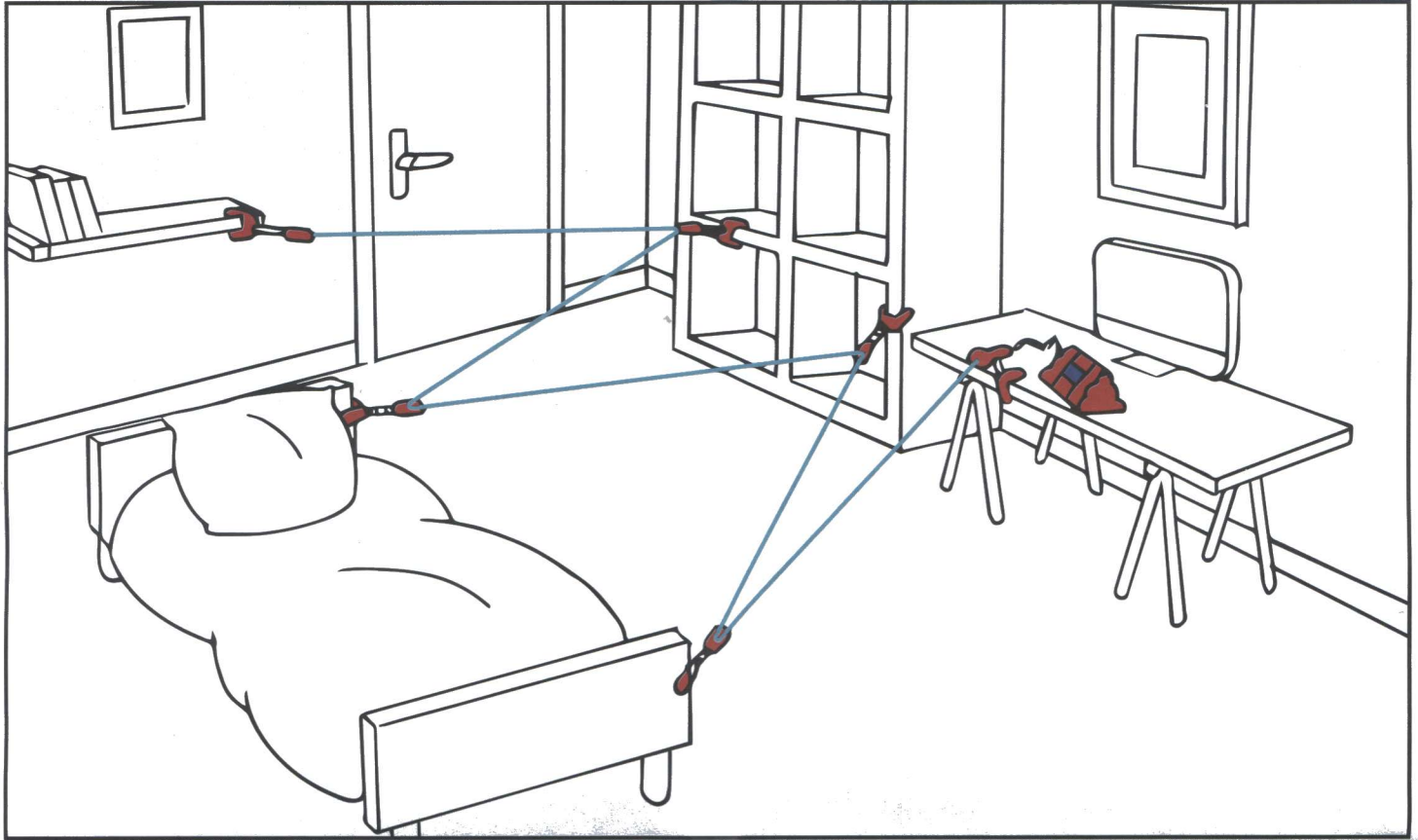


'object'-kaarten (8x)

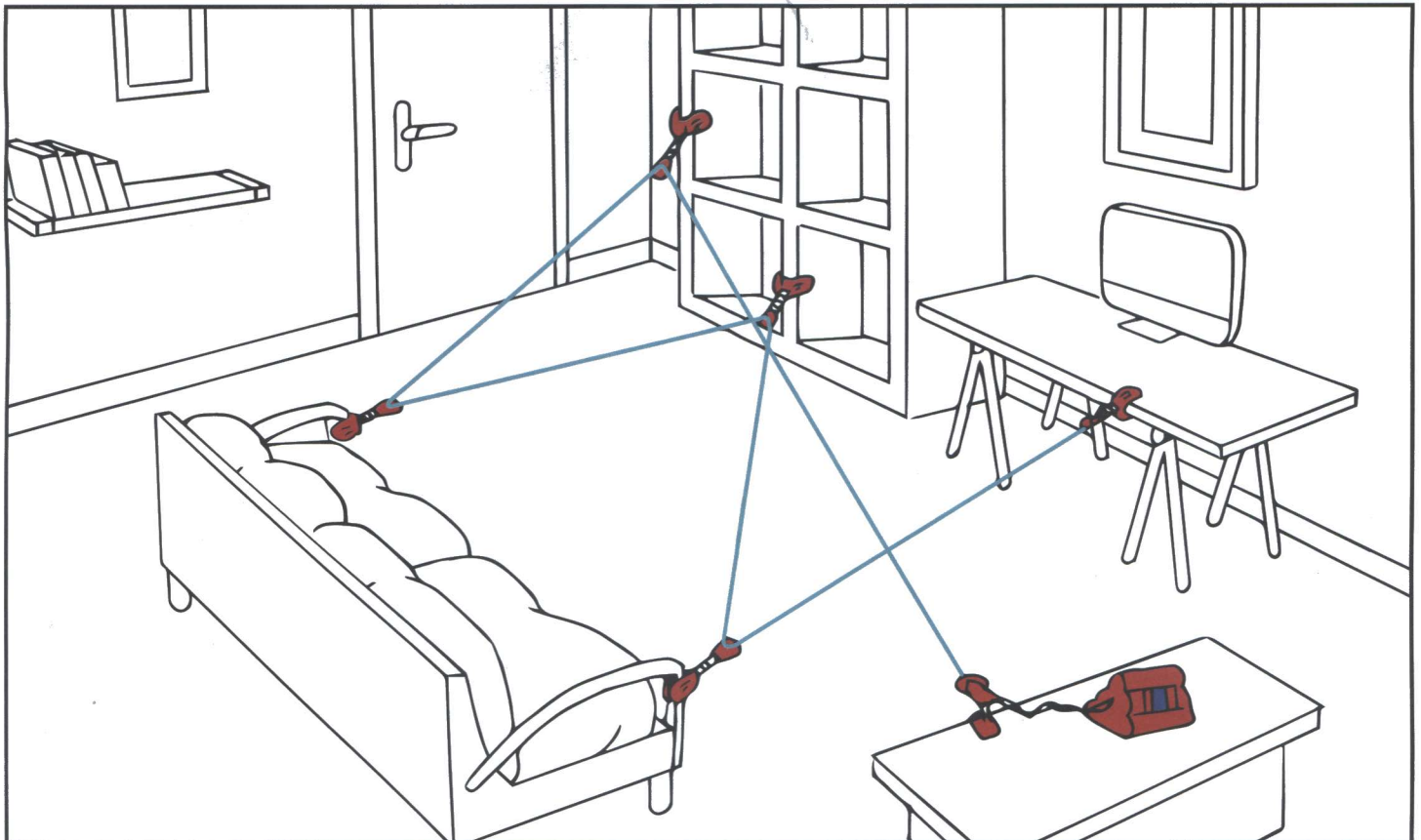
'speciale'-kaarten (2x)

SPELOPZET VOORBEELD

Missie 1



Missie 2



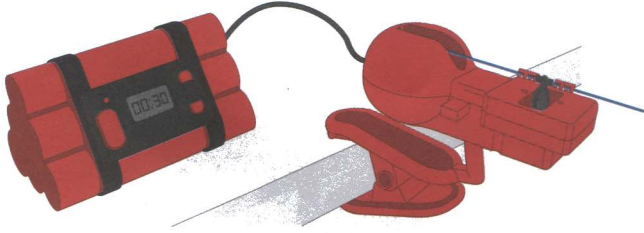
Waarschuwing! Maak de klemmen vast aan stevig staande objecten die niet kunnen verplaatsen in de spelomgeving (tafel, stoel, plank, stoffering, tak van een boom, enzovoort). Probeer te vermijden dat de klemmen volledig geopend zijn. Als het object waar de klem aan vastzit te groot is, blijft de klem niet goed zitten en is deze gemakkelijk los te trekken. De draden mogen nooit andere draden aanraken.

OPZETTEN VAN HET SPEL

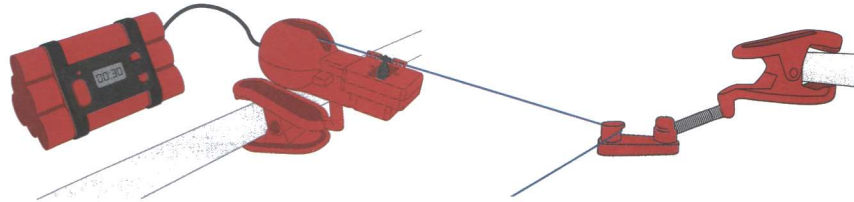
PARCOURS VOORBEREIDEN

Spelers zetten hun eigen parcours uit en kunnen elke keer weer een andere missie bedenken.

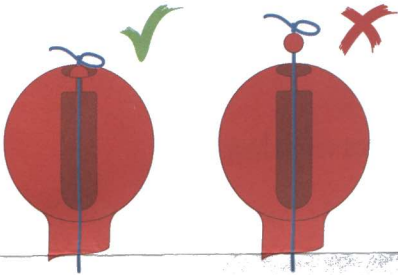
- 1** Maak de sensor-klem vast en plaats de bom op een stabiel object (bijvoorbeeld een tafel).



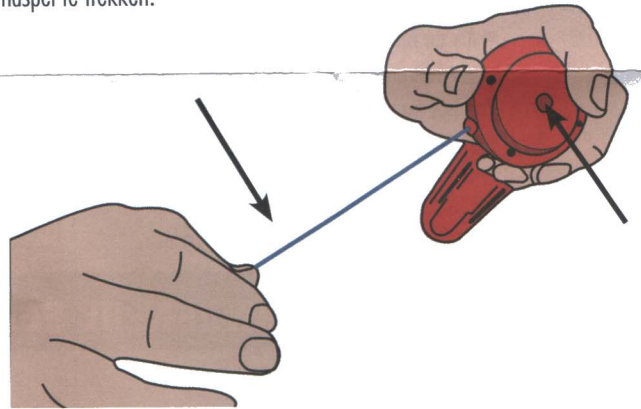
- 2** Zet de vier normale klemmen vast aan stevig staande objecten in de spelomgeving. De klemmen bepalen het parcours van de draden. Let op: de sensor-klem en de eerste normale klem moeten op dezelfde hoogte worden geplaatst.



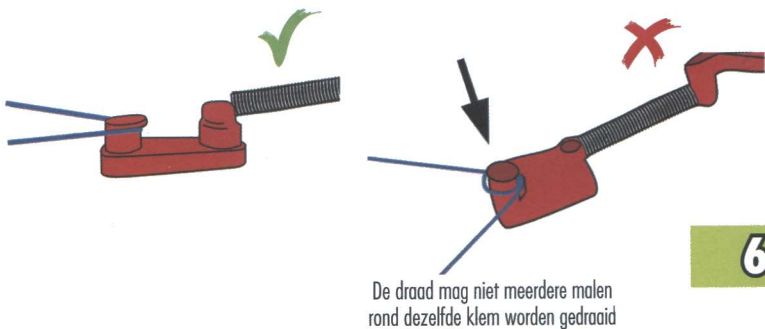
- 3** Pak de klem met de draadhaspel en plaats de rode bal in de ronde uitsparing van de sensor-klem. Zodra deze vastzit kun je het touw uitrollen.



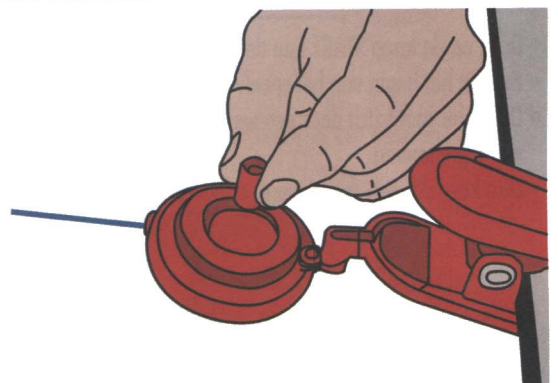
- 4** Druk op de knop aan de onderkant van de draadhaspel en laat de knop pas los als het gehele parcours is uitgezet. Rol de draad uit door deze uit de haspel te trekken.



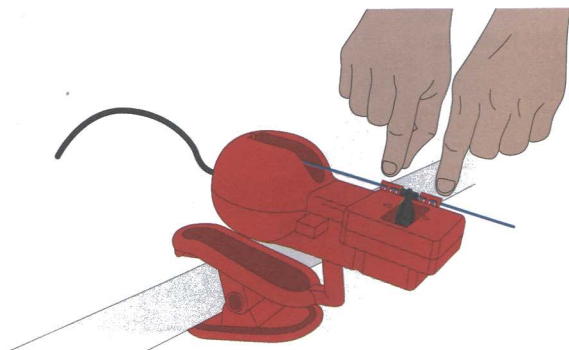
- 5** Voer de draad door het verbindingspunt van elke normale klem in het parcours.



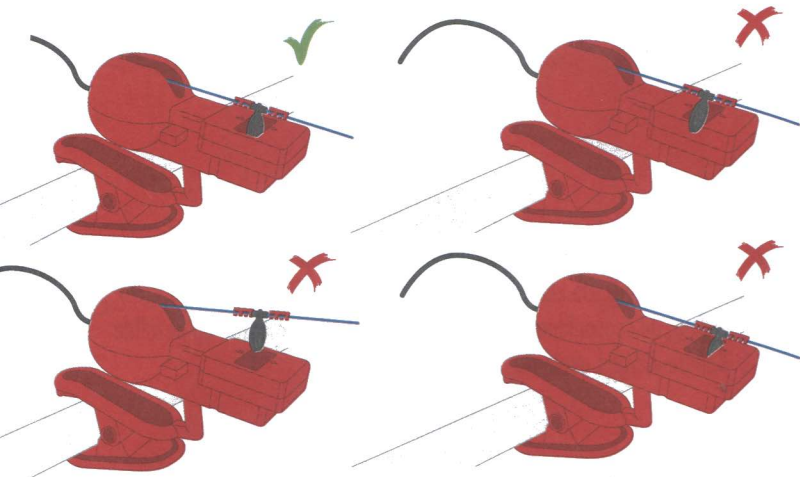
- 6** Zet de klem met de draadhaspel vast om het parcours te voltooien. **Waarschuwing!** Zodra alles is geïnstalleerd, span je de draad extra strak door aan de haspel te draaien.



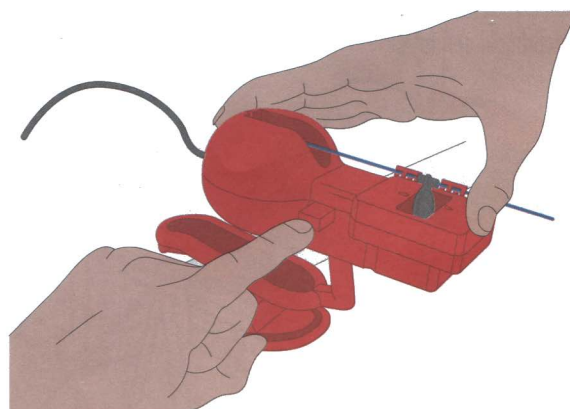
- 7** Controleer het lipje: het zwarte lipje moet in de 'sensoruimte' worden geplaatst. Wijzig de positie met de rode stukjes aan elke kant van het 'lipje'.



- 8** Controleer de sensor: het zwarte lipje moet in de 'sensorruimte' worden geplaatst. Het touw en het lipje mogen niet de zijkanten van de sensor raken. Het touw moet een beetje speling hebben.



- 9** Als je de goede positie voor de sensor hebt gevonden, zet je deze vast met de knop aan de zijkant.



- 10** Leg de 'object'-kaarten kriskras langs het parcours om de moeilijkheidsgraad van het spel te verhogen. De speler moet alle kaarten in de juiste volgorde oppakken, voordat de bom onschadelijk gemaakt kan worden.

FAAN DE SLAG

Voor het begin van de missie moet de spion goed controleren of de klemmen goed zijn geïnstalleerd.

1. Stel de knop op de achterkant van de bom in op SINGLE en druk op de START-knop aan de voorkant van de bom. Raak het touw op verschillende plaatsen aan:
 - Als de bom een geluid maakt, betekent dit dat het spel correct is geïnstalleerd
 - Als de bom geen geluid maakt, controleer dan het touw. Het kan te strak of te los zitten, of het zwarte lipje kan verkeerd zitten. Pas het aan en probeer het opnieuw.
2. Stel de spelmodus in waarbij je de schakelaar aan de achterkant van de bom gebruikt.

Waarschuwing! Vergeet niet om de bom aan de achterkant uit te schakelen; denk aan de levensduur van de batterijen. Het systeem schakelt automatisch uit na 24 uur.

TWEE SPELSTANDEN: DE EENVOUDIGE MODUS EN DE AFTELMODUS

EENVOUDIGE MODUS

De speler moet zich door een web van draden bewegen zonder deze aan te raken en vervolgens de bom onschadelijk maken. In deze modus wordt de tijd niet bijgehouden.

HET SPEL SPELEN

Stel de knop op de achterkant van de bom in op SINGLE. Controleer of het zwarte lipje stil in de sensor ruimte hangt.

- Druk op de knop START aan de voorkant van de bom.
- Ga aan het begin van het speelveld staan. Je hebt 10 seconden om je voor te bereiden.
- De speler moet zich door een web van draden bewegen zonder deze aan te raken en de bom onschadelijk maken. In deze modus wordt de tijd niet bijgehouden.
- Elke keer dat een draad wordt aangeraakt, zal een geluidssignaal (pieptoon) klinken om de fout te melden.

Waarschuwing! Als niet alle 'object'-kaarten zijn opgepakt die langs het parcours zijn geplaatst, kunnen de spelers hun missie niet voltooien! Om de bom onschadelijk te maken, moet de knop FINISH worden ingedrukt.

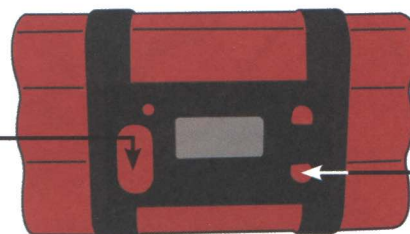
EINDE VAN HET SPEL:

De speler win als hij de bom onschadelijk maakt.

Tip! In deze modus kun je de draden in jouw kamer spannen om indringers te betrappen! Zodra iemand jouw kamer binnenkomt, zal de bom een pieptoon laten horen om je te waarschuwen.

START knop

FINISH Button

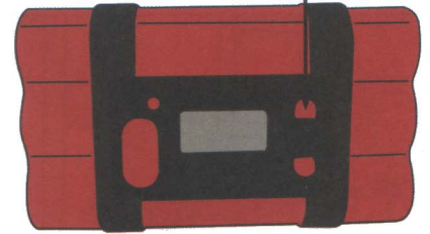


De speler moet zich door een web van draden bewegen zonder deze aan te raken en de bom onschadelijk maken voordat het te laat is.

GAMEPLAY

- Schuif de knop op de achterkant van de bom naar CHRONO.
- Kies de lengte van het spel, van 30 seconden tot 10 minuten. Druk hiervoor op de TIME-knop aan de voorkant van de bom. Elke keer dat de knop TIME wordt ingedrukt, wordt 30 seconden aan de klok toegevoegd.
- Voordat je op de START-knop op het voorpaneel van de bom drukt moet je wachten tot het zwarte lipje van de sensor stil hangt.
- Zodra de gewenste spelduur is ingesteld, druk je op de START-knop om te beginnen met het aftellen. De race tegen de klok start na 10 seconden!

TIME knop



Snel, elke seconde telt! Elke keer dat een draad wordt aangeraakt, zal een geluidssignaal (pieptoon) klinken om de fout te melden en worden 20 seconden afgetrokken van de tijd klok van de bom. Het duurt 5 seconden voordat de draden weer gevoelig worden voor beweging. Met nog 60 seconden te gaan voordat de klok stopt, zal het tikken versnellen. Als je nog 30 seconden hebt voordat de klok stopt, zal het tikken nóg sneller gaan. De speler dient langs het hele parcours alle 'object'-kaarten die op de grond zijn geplaatst in de goede volgorde te pakken.

Waarschuwing! Als niet alle 'object'-kaarten zijn opgepakt die langs het parcours zijn geplaatst, kunnen de spelers hun missie niet voltooien! Om de bom onschadelijk te maken, moet de knop FINISH worden ingedrukt.

EINDE VAN HET SPEL

De speler wint als hij de bom onschadelijk kan maken voordat het te laat is. Als je de bom echter niet binnen de gegeven tijd ontmantelt, zal de bom afgaan! De missie is dan niet gehaald!

HET SPEL OPNIEUW STARTEN

Zodra het spel is beëindigd, wordt de tijd van de speler weergegeven. Om een spel nogmaals te starten, stel je opnieuw de bom in.

BONUS: AUGMENTED REALITY

Twee spellen met augmented reality om het parcours nóg spannender te maken!

SPEL MET BONUSINSTELLING

1. Hiervoor heb je één speciale kaart en een smartphone of tablet nodig.
2. Download de App 'Chrono Bomb' (volg de instructies op pagina 6).
3. Plaats de speciale kaart langs het parcours, net als een gewone 'object'-kaart.
 - De kaart moet plat neergelegd worden en mag niet worden gevouwen of verkreukeld.
 - Er mag geen object zijn dat de kaart verbergt.
 - De kaart moet goed verlicht zijn.
 - Zorg dat er geen reflectie op de kaart ontstaat, dit kan het spel storen.
4. De spion die met het parcours begint neemt een smartphone mee en start het spel.



Speciale kaart

HET SPEL SPELEN

Het spel wordt gespeeld zoals gebruikelijk, totdat de speler de speciale kaart langs het parcours bereikt. Let op: deze kaart mag niet zoals een gewone 'object'-kaart worden gepakt. De speler moet dan:

- De smartphone in de hand nemen.
- De app 'Chrono Bomb' met Augmented Reality openen.
- De speciale kaart scannen (die op de grond ligt).

Vervolgens wordt één van de twee spellen met Augmented Reality gestart. Om verder te gaan met het parcours moet het spel zo snel mogelijk worden gewonnen, maar pas op: de tijd op de bom blijft doortikken!

SPEL 1: VIND DE GEHEIME CODE OM DE KLUIS TE OPENEN

1. Verspreid het ontwikkelpoeder met het borsteltje over de sleutels.
 2. Blaas hard op de sleutels om het overtollige poeder te verwijderen en de vingerafdrukken tevoorschijn te toveren.
 3. Deze vingerafdrukken komen overeen met de cijfers waaruit de code bestaat.
 4. Zet de 3 cijfers in de juiste volgorde om de code te ontdekken.
- Je hebt 3 kansen om de code te vinden. Veel succes!

SPEL 2: KNIP DE JUISTE DRADEN DOOR ZODAT DE BOM NIET AFGAAT

1. Onthoud de kleuren van de 5 draden die doorgeknipt moeten worden om de bom onschadelijk te maken.
 2. Een bom met 10 draden in verschillende kleuren wordt weergegeven. Je moet de 5 draden vinden die doorgeknipt moeten worden.
- Je hebt 3 kansen om de juiste draden vinden. Ga ervoor!

Waarschuwing! Als de verkeerde draden worden doorgeknipt, kan de bom afgaan! Het onschadelijk maken van de bom zal niet de echte bom onschadelijk maken! Je moet hiervoor terug door het lezerveld en op FINISH drukken.

EINDE VAN DE AUGMENTED REALITY BONUS

Als het spel met augmented reality is gewonnen, gaat de speler door met het bewegen langs het parcours om de bom onschadelijk te maken.

AUGMENTED REALITY: DOWNLOAD DE APP

APP CHRONO BOMB VOOR APPLE DOWNLOADEN

Download de app op je iPhone/iPad via de AppStore of de website van iTunes. Als je een werkende internetverbinding hebt, dan hoef je het apparaat niet op de computer aan te sluiten en zal de app direct opstarten. Als dit je eerste aankoop in de AppStore is, kan het zijn dat je wordt gevraagd eerst een Apple-account aan te maken.

APPSTORE

1. Open de AppStore-app.
2. Zoek naar de 'Chrono Bomb'-app.
3. Druk op Installeren/Gratis.
4. Het downloaden van de app begint. Op je scherm wordt een pictogram weergegeven waarmee de status van het downloaden en de installatie wordt aangegeven op het apparaat. De app die op je iPhone of iPad is geladen, wordt direct geïnstalleerd.

OP JE COMPUTER VIA ITUNES

1. Ga op je computer naar iTunes.
2. Zoek naar de 'Chrono Bomb'-app.
3. Klik op weergeven in iTunes.
4. De app wordt in je iTunes-bibliotheek opgeslagen. Door een iPhone of iPad aan te sluiten en te synchroniseren is de app beschikbaar op het apparaat.

APP CHRONO BOMB VOOR ANDROID DOWNLOADEN

Download de app op je smartphone/tablet via Google Play. Als je een werkende internetverbinding hebt, dan hoef je het apparaat niet op de computer aan te sluiten en zal de app direct opstarten. Als dit je eerste aankoop via Google Play is, kan het zijn dat je wordt gevraagd eerst een Google Wallet-account aan te maken.

GOOGLE PLAY STORE

1. Open de app Google Play Store op je smartphone/tablet.
2. Zoek naar de 'Chrono Bomb'-app.
3. Druk op Installeren/Gratis.
4. Druk op Accepteren nadat je de door de app gevraagde autorisaties hebt gelezen.

OP JE COMPUTER VIA PLAY.GOOGLE.COM

1. Ga op je computer naar Google Play.
2. Zoek naar de 'Chrono Bomb'-app.
3. Druk op Installeren/Gratis.
4. Lees alle door de app gevraagde autorisaties, selecteer je apparaat uit het keuzemenu en klik vervolgens op Installeren.

INSTRUCTIES VOOR HET PLAATSEN VAN DE BATTERIJEN

Beste ouders, open het klepje van de batterijen aan de achterkant van de bom met een schroevendraaier en plaats 3 AAA-alkalinebatterijen (LR03) van 1,5 V (niet meegeleverd). Volg hiervoor de instructies zoals weergegeven op het schema hiernaast. Controleer of je de batterijen op de juiste manier hebt geplaatst en schroef vervolgens het klepje weer vast. Om de bom te activeren, schuif je de knop aan de achterkant van de bom naar Single of Chrono, dit is afhankelijk van de keuze van de modus waarin het spel gespeeld gaat worden. Als op START wordt gedrukt, maakt de bom een geluid. Als er geen geluid wordt gegeven, zijn de batterijen leeg of onjuist geplaatst. Als het spel niet direct gespeeld wordt, moet de bom na het testen van de batterijen worden uitgeschakeld. Zet de bom dan in de stand OFF.

VOORZORGSMAATREGELEN:

De batterijen moeten door een volwassene geplaatst en/of verwisseld worden. Volg de onderstaande instructies op:

- Gebruik uitsluitend aanbevolen batterijen.
- Plaats de batterijen door de polen in de juiste richting te leggen. Zie de tekens [+] en [-].
- Gebruik nieuwe en gebruikte batterijen en zink-, kool- en alkalinebatterijen niet door elkaar.
- Verwijder lege (niet oplaadbare) batterijen en lever deze in volgens de instructies van de fabrikant.
- Probeer niet om reguliere, niet-oplaadbare batterijen op te laden.
- Als het spel gedurende langere tijd niet wordt gebruikt, dienen de batterijen verwijderd te worden.
- Zorg dat je geen kortsluiting tussen de polen van de batterijen veroorzaakt.
- Als het product elektrische interferentie veroorzaakt, dien je het uit de buurt van andere elektrische apparatuur te houden. Schakel het product, indien noodzakelijk, opnieuw in (uitschakelen en vervolgens inschakelen, of de batterijen verwijderen en vervolgens weer plaatsen).
- Houd batterijen altijd buiten het bereik van kinderen. Neem direct contact op met een arts in het geval dat batterijen worden ingeslikt.

OPLAADBARE BATTERIJEN:

- Het opladen van oplaadbare batterijen dient uitsluitend door volwassenen gedaan te worden. Gebruik oplaadbare batterijen nooit samen met batterijen van een ander type. Gebruik nieuwe oplaadbare batterijen nooit samen met gebruikte oplaadbare batterijen. Verwijder oplaadbare batterijen voordat ze worden opgeladen. Gebruik alleen batterijen of oplaadbare batterijen van hetzelfde type of van een type gelijkwaardig aan het aanbevolen type.

RECYCLEN EN INLEVEREN VAN GEBRUIKTE BATTERIJEN: DENK AAN HET MILIEU!

- Deze producten zijn ontwikkeld en geproduceerd op basis van materialen en componenten van hoogwaardige kwaliteit, die geschikt zijn voor recycling en hergebruik. Elektrische producten bevatten stoffen die mogelijk gevaar opleveren voor het milieu als het product niet op de juiste manier wordt weggegooid.
- Dit symbool geeft aan dat het elektrische of elektronische product niet samen met ander huishoudelijk afval afgevoerd mag worden.
- Graag vragen wij je het gebruikte spel in te leveren bij het daarvoor aangewezen afvalinzamelingsstation. In de Europese Unie bestaan speciale richtlijnen voor het inzamelen van elektrische en elektronische apparatuur.
- Gooi batterijen niet bij het reguliere afval: neem contact op met de plaatselijke gemeente om te weten waar je batterijen kunt inleveren.

ZORG EN ONDERHOUD:

- Houd dit spel uit de buurt van vuil, stof en vocht. Behandel het voorzichtig - het is breekbaar.
- Maak het spel schoon door het met een schone, vochtige doek voorzichtig af te nemen.

DEFECT:

Als het spel tijdens het spelen niet op de juiste manier werkt, schakel je het uit om het vervolgens weer in te schakelen. Vervang de batterijen door nieuwe batterijen als het probleem blijft bestaan. Bewaar deze informatie. Dit spel is ontwikkeld door Dujardin, © 2015 DUJARDIN. Alle rechten voorbehouden. Dujardin is een dochteronderneming van TFI Entreprises. Dujardin ondersteunt het eco-verpakkingsprogramma Eco-Emballages. Geen contractueel vastgelegde afbeeldingen. Kleuren en details kunnen afwijken.

Gedistribueerd door Dujardin - ZA du Pôt au Pin - Entrepôt A4 - 33610 CESTAS - Frankrijk.
Registratienummer van de onderneming: 320 660 970 00049
Aftersales service: savdujardin@tf1.fr



Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, omdat het kleine onderdelen bevat die mogelijk ingeslikt kunnen worden.