Dansk

Chrono Bomb'!

INSTRUKTIONER

7+ | 15 min | 1+

MÅLET MED SPILLET

Bevæg dig igennem fantasi-laserbanen uden at berøre snorene, saml alle de **objektkort,** som du finder på din vej, **og uskadeliggør bomben!**

Læs instruktionerne i korrekt brug af spillet grundigt igennem. Der kan være brug for hjælp fra en voksen.

INDHOLD



Bombe- + sensorfane + startslagklemme



Sugekop



4 enkeltklemmer



8 objektkort

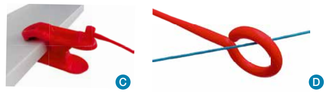
OPSÆTNING AF SPIL

• Opsætning af laserbanen

1 Sæt sugekoppen ind i åbningen (A), der befinder sig i bunden af bomben, og anbring den på bordet, så den ikke bevæger sig (B).



2 Fastgør de fire standardklemmer tilfældige steder i hele rummet for at oprette din laserbane. Fastgør dem på genstande såsom et bord, en stol, en hylde osv. (C) Husk, at snoren skal passere gennem hver klemme (D). **Pas på: Bomben og den første klemme skal indstilles til samme niveau.**



3 Når du trykker på knappen på bagsiden af bomben (E), skal du trække i snoren (F) og slippe så meget snor, som du har brug for til at oprette din laserbane. Pas på ikke at flytte sensoren langs med snoren. Hvis den flytter sig, skal du sætte den på plads igen.

VIGTIGT: Sensorfanen (G) skal være korrekt placeret i bomberegistreringsområdet (H). Den skal forblive centreret og må ikke berøre væggene (I), hvilket er grunden til, at den første klemme skal være anbragt i samme højde, så snoren forbliver stram uden at berøre bomben.



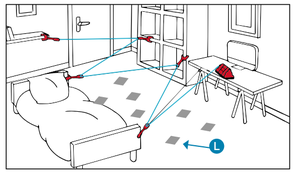
4 Træk snoren gennem alle klemmerne for at oprette din laserbane.

5 Når den sidste klemme på laserbanen er sat på plads (J), skal du stramme snoren ved hjælp af håndsvinget (K) på bagsiden af bomben. I så fald er det ikke nødvendigt at trykke på knappen.



6 Anbring objektkortene (L) på gulvet langs med laserbanen. Spilleren skal samle dem alle sammen op, før bomben udskadeliggøres.

Advarsel! Fastgør klemmerne til solide genstande, der ikke bevæger sig så let. Ingen genstand må komme i kontakt med snoren. Pas på ikke at fastgøre klemmerne i den helt åbne stilling. Hvis klemmen er fastgjort til en genstand, der er for stor og derfor ikke holder fast, kan den let blive trukket af. To segmenter af snoren må aldrig berøre hinanden.



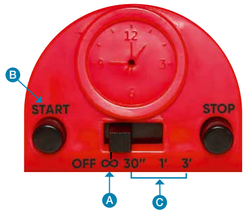
Eksempel laserbane

• Opsætning

1. Drej kontakten til ∞-positionen (INDIVIDUEL OG TRÆNINGSTILSTAND) (A), og der spilles musik.

Tryk derefter på **START**-knappen (B) på forsiden af bomben. Et rødt lys vil blinke for at vise, at det er tid til at stille dig ved starten af laserbanen. Når lyset holder op at blinke, hører du en lyd, og du kan begynde at spille.

Du skal først kontrollere, at alt virker perfekt: Berør snoren flere steder: Hvis bomben udsender en lyd, er den blevet installeret korrekt. Men hvis bomben ikke udsender en lyd, så er den ikke blevet installeret korrekt. Kontrollér, at du har fulgt alle installationsanvisningerne. Din snor kan være for stram eller ikke stram nok, eller sensoren kan være i den forkerte position.



2. Når alt fungerer korrekt og du har kontrolleret, hvordan du skal spille i INDIVIDUEL OG TRÆNINGS-tilstand, kan du spille mod uret ved at vælge CHRONO-tilstand (C): **30" - 1' - 3'** og derefter trykke på **START**-knappen.

Advarsel! Husk at slukke for bomben for at beskytte batteriets levetid. Systemet lukker ned af sig selv efter 24 timer.

SPILTILSTANDE

INDIVIDUEL TILSTAND - TRÆNING

Denne spiltilstand gør det muligt for spionen at træne uden en tidsgrænse: Det er ikke nødvendigt at tage hensyn til tiden! Spionen kan være mere effektiv og opnå bedre resultater.

• **Opsætning:** Drej kontakten til **∞-positionen (INDIVIDUEL ELLER TRÆNINGSTILSTAND)** (A). Kontrollér, at sensorfanen er anbragt korrekt i registreringsområdet, og tryk på **START** (B). Stil dig ved laserbanens start. Du har 10 sekunder til at gøre dig klar.

• **Spilprocedure:** Du skal nå frem til bomben for at uskadeliggøre den ved at sno dig igennem laserbanen uden at berøre snoren. Gør det som en rigtig spion ved at træde over nogle snore og kravle eller dykke ned under andre. Hvis du berører snoren, vil bomben udsende en lyd for at advare dig.
Pas på, hvis du berører snoren for hårdt, kan du blive idømt en straf! Bomben kan udsende en lyd op til 3-4 gange!

Husk at indsamle de **objektkort,** som du finder langs med laserbanen, for at din mission skal lykkes. Når du når frem til bomben, skal du uskadeliggøre den ved at trykke på **STOP**-knappen.

Afslutning af spillet: Spilleren vinder, når det lykkes for spilleren at **uskadeliggøre bomben,** før den eksploderer, og spilleren har samlet alle **objektkortene.**

Mere sjov med den **INDIVIDUELLE TILSTAND**: Anbring snoren i dit værelse for at opdage ubudne gæster. Når nogen kommer ind og berører snoren, vil bomben udsende en lyd for at advare dig om deres tilstedeværelse.

NEDTÆLLINGSTILSTAND

I denne tilstand tæller hvert sekund! Spionen skal være smidig og hurtig for at uskadeliggøre bomben, før tiden løber ud.

• **Opsætning:** Drej kontakten til positionen **30" - 1' - 3' (NEDTÆLLINGSTILSTAND)**. Vælg den foretrukne tidslængde. Før du trykker på **START**-knappen på bombens frontpanel for at starte nedtællingen, skal du kontrollere, at sensorfanen står fast og er placeret i registreringsområdet. Tryk på **START**-knappen; du har 10 sekunder til at gøre dig klar.

• **Spilleprocedure:** Skynd dig, hvert sekund tæller med! Hver gang snoren berøres, vil et BIP signalere fejlen, og der trækkes 20 sekunder fra bombens ur. Pas på, hvis du berører snoren for hårdt, kan du blive idømt en straf! Efterhånden som sekunderne tikker afsted, vil urets lyd blive fremskyndet.

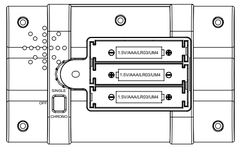
Spilleren skal indsamle alle de **objektkort,** der befinder sig langs med laserbanen. For at uskadeliggøre bomben skal du trykke på **STOP**-knappen.

Afslutning af spillet: Spilleren vinder, når det lykkes spilleren at uskadeliggøre bomben, før den eksploderer, og spilleren har samlet alle **objektkortene**. Men hvis det ikke lykkes for spilleren at uskadeliggøre bomben inden for den givne tid, vil den eksplodere! Missionen er tabt...

BATTERIER - INSTRUKTIONER

Isætning af batterier. Forældre, fjern venligst batteridækslet på bagsiden af bomben med en skruetrækker, og sæt **3 AAA (LR03) 1,5V alkaliske batterier i** (medfølger ikke) ved at følge instruktionerne på diagrammet. Kontrollér, at du har sat batterierne rigtigt i, og skru derefter dækslet på igen. Drej derefter knappen på bagsiden af bomben til **SINGLE** eller **CHRONO**, afhængig af den valgte spiltilstand, for at tænde den. Når der trykkes på **START,** udsender bomben en lyd. Hvis dette ikke sker, kan batterierne enten være brugt eller forkert isat. Efter at have testet batterierne, skal du slukke for bomben, ved at stille den på **OFF**, hvis du ikke skal spille.

FORSIGTIGHEDSREGLER:



Batterierne skal sættes i af en voksen.
Følg nedenstående instruktioner:
• Brug kun nye batterier.
• Brug kun anbefalede batterier.
• Isæt batterierne eller de genopladelige batterier i henhold til "+" og "-" tegnene.
• Bland ikke nye og brugte batterier eller NiMh- og alkaliske batterier.
• Fjern og bortskaf brugte batterier eller brugte genopladelige batterier i henhold til producentens anvisninger.
• Forsøg ikke at genoplade batterier, der ikke kan genoplades.
• Tag batterierne ud, hvis du ikke skal bruge dem i lang tid.
• Undgå en kortslutning mellem batteriets eller det genopladelige batteris poler.
• Hvis produktet forårsager elektrisk interferens eller ser ud til at være blevet ændret, skal det holdes væk fra andre elektriske apparater. Om nødvendigt kan du tænde det igen (sluk for det, og tænd det igen, eller fjern batterierne og udskift dem).
• GENOPLADELIGE BATTERIER: Kun voksne må udføre genopladningen af batterierne. Bland aldrig genopladelige batterier med andre typer batterier. Bland ikke nye genopladelige batterier med brugte. Tag genopladelige batterier ud, før de genoplades. Brug kun batterier eller genopladelige batterier af samme type eller en type, der svarer til den anbefalede type.
• Hold altid batterier uden for børns rækkevidde. I tilfælde af indtagelse skal der straks tilkaldes en læge.

Genbrug og bortskaffelse af brugte batterier: Tag hensyn til miljøet!

• Disse produkter er designet og fremstillet med materialer og komponenter af høj kvalitet, som kan genanvendes og genbruges. Elektriske produkter indeholder stoffer, der kan være skadelige for miljøet, når de ikke bortskaffes korrekt.

• Aflever venligst det brugte spil på det relevante genbrugssted. I Den Europæiske Union findes der særlige systemer til indsamling af elektriske og elektroniske apparater.

• Bortskaf ikke batterier sammen med andet affald: For at finde ud af, hvor du skal bortskaffe brugte batterier, bedes du kontakte din distributør eller den lokale kommune i dit område eller din by.

• Dette symbol angiver, at det elektriske eller elektroniske apparat ikke må bortskaffes sammen med husholdningsaffald.

VIGTIGT: PAS GODT PÅ DIT SPIL: Hold dette spil væk fra snavs, støv og fugt. Håndter det med forsigtighed - det kan gå i stykker.

FUNKTIONSFEJL: Hvis spillet ikke fungerer ordentligt under leg, skal du slukke for det og tænde det igen. Hvis problemet fortsætter, skal du udskifte batterierne med nye.

Jumbo Group
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, Holland
© 2017-2026 Jumbo Group
jumboplay.com

Gem disse instruktioner til senere brug.

1110101023

Svenska

Chrono Bomb!

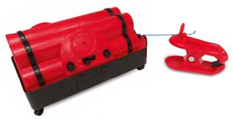
INSTRUKTIONER

7+ | 15 min | 1+

SPELETS MÅL

Ta dig igenom fantasilaserfältet utan att röra tråden, samla alla **föremålskort** i din väg **och desarmera bomben!**
Läs instruktionerna noggrant för korrekt användning av spelet. Man kan behöva hjälp av en vuxen.

INNEHÅLL



Bomb + sensor + startklämma



Sugkopp



4 klämmor



8 föremålskort

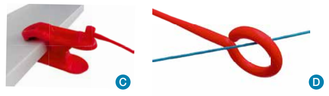
SPELFÖRBEREDELSER

• Skapa laserfältet

1 Montera sugkoppen i öppningen (A) som sitter längst ner på bomben och placera den på bordet så att den sitter stadigt (B).



2 Fäst de fyra standardklämmorna valfritt över hela banan för att skapa ditt laserfält. Fäst dem på föremål som bord, stolar, hyllor etc. (C) Tänk på att tråden måste träs genom varje klämma (D). **Obs: bomben och den första klämman måste fästas på samma nivå.**



3 När du trycker på knappen på baksidan av bomben (E), ta tag i tråden (F) och dra ut så mycket som behövs för att skapa ditt laserfält. Var försiktig så att inte sensorn följer med när du drar i tråden. Om den rör sig måste du sätta fast den igen.

VIKTIGT: Sensorn (G) måste sitta ordentligt fast i bombens avkänningsområde (H). Den måste hållas centrerad och får inte vidröra väggarna (I), vilket är anledningen till att den första klämman måste placeras på samma höjd så att tråden förblir spänd utan att vidröra bomben.



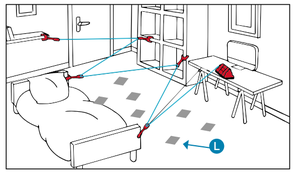
4 Trä tråden genom alla klämmor för att skapa ditt laserfält.

5 När den sista klämman har satts fast på laserfältet (J), dra åt tråden med hjälp av vevhandtaget (K) som sitter på bombens baksida. I det här fallet är det inte nödvändigt att trycka på knappen.



6 Placera ut föremålskorten (L) längs med laserfältet. Spelaren måste plocka upp alla innan bomben desarmeras.

Varning! Fäst klämmorna på något stadigt som inte rör sig så lätt. Inget föremål får komma i kontakt med tråden. Se till att klämmorna inte är i helt öppet läge när du sätter fast dem. Om klämman är fäst vid ett föremål som är för stort och därför inte sitter fast ordentligt kan den lätt dras av. Inga segment av tråden får någonsin röra vid varandra.



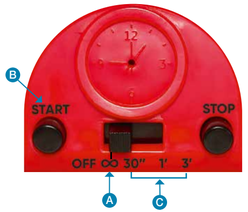
Exempel på laserfält

• Förberedelser

1. Vrid omkopplaren till läget ∞ (INDIVIDUELL ELLER ÖVNING) (A). Musik hörs.

Tryck sedan på **START**-knappen (B) på bombens framsida. En röd lampa blinkar, vilket indikerar att det är dags att ställa sig vid början av laserfältet. När lampan slutar blinka hör du ett ljud och du kan börja spela.

Du bör först kontrollera att allt fungerar som det ska: Rör vid tråden på flera ställen: om bomben avger ett ljud har den installerats korrekt! Om bomben inte avger något ljud har den inte installerats korrekt. Kontrollera att du har följt alla installationsanvisningar. Tråden kan vara för spänd, eller inte tillräckligt spänd, eller så kan sensorn sitta fel.



2. När allt fungerar som det ska och du har kontrollerat hur man spelar i läget INDIVIDUELL ELLER ÖVNING kan du spela mot klockan genom att välja CHRONO-läge (C): **30" - 1' - 3'** och sedan trycka på **START**-knappen.

Varning! Glöm inte att stänga av bomben för att skydda batteriets livslängd. Systemet stänger av sig självt efter 24 timmar.

SPELLÄGEN

ENKELLÄGE - ÖVNING

Det här spelläget låter spionen öva utan tidsgräns: Det finns ingen tid att ta hänsyn till! Spionen kan vara mer effektiv och uppnå bättre resultat.

• **Förberedelser:** Vrid omkopplaren till **∞-läget (INDIVIDUELLT LÄGE - ÖVNING)** (A). Kontrollera att sensorn är korrekt placerad i avkänningsområdet och tryck på **START** (B). Ställ dig vid början av laserfältet. Du har tio sekunder på dig att göra dig redo.

• **Spelets gång:** Du måste ta dig till bomben för att desarmera den genom att slingra dig genom laserfältet utan att röra vid tråden. Gör det som en riktig spion, kliv över några av trådarna och kryp eller huka dig under andra. Om du rör vid tråden avger bomben ett ljud för att varna dig.
Var försiktig, om du rör tråden med för stor kraft kan du straffas! Bomben kan ge ifrån sig ett ljud upp till tre eller fyra gånger!

Glöm inte att samla **föremålskorten** som du hittar längs med laserfältet för att lyckas med ditt uppdrag. När du når bomben desarmerar du den genom att trycka på **STOPP**-knappen.

Spelslut: Den spelare som lyckas **desarmera bomben** innan den exploderar och har samlat alla **föremålskort** vinner.

Roligare med **INDIVIDUELLT LÄGE:** Sätt upp tråden i ditt rum för att upptäcka inkräktare. Om någon kommer in och rör vid tråden ger bomben ifrån sig ett ljud för att varna dig att någon är där.

NEDRÄKNINGSLÄGE

I det här läget räknas varje sekund! Spionen måste vara smidig och snabb för att desarmera bomben innan tiden går ut.

• **Förberedelser:** Vrid omkopplaren till läget **30" - 1' - 3' (NEDRÄKNINGSLÄGE)**. Välj önskad tidslängd. Kontrollera att sensorn sitter ordentligt fast i avkänningsområdet innan du trycker på **START**-knappen på bombens framsida för att starta nedräkningen. Tryck på **START**-knappen; du har 10 sekunder på dig att göra dig redo.

• **Spelets gång:** Skynda dig, varje sekund räknas! Varje gång tråden berörs hörs ett PIP-ljud och 20 sekunder dras av från bombens klocka. Var försiktig, om du rör tråden med för stor kraft kan du straffas! Allt eftersom sekunderna tickar förbi blir klockans ljud högre.

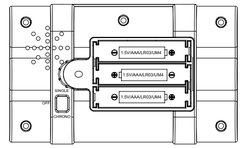
Spelaren måste samla alla **föremålskort** som ligger utplacerade längs med laserfältet. Tryck på **STOPP**-knappen för att desarmera bomben.

Spelslut: Den spelare som lyckas desarmera bomben innan den exploderar och har plockat upp alla **föremålskort** vinner. Men om bomben inte desarmeras inom den angivna tiden exploderar den! Då är spelet förlorat ...

INSTRUKTIONER FÖR BATTERIERNA

Batteriinstallation: Du som förälder tar bort batteriluckan som sitter på baksidan av bomben med en skruvmejsel och sätter i **3 AAA (LR03) 1,5V alkaliska batterier** (ingår ej) genom att följa instruktionerna på diagrammet. Kontrollera att du har satt i batterierna korrekt och skruva sedan på locket igen. Använd sedan knappen på baksidan av bomben för att välja **SINGLE** eller **CHRONO**, beroende på valt spelläge, för att slå på den. När man trycker på **START** avger bomben ett ljud. Om det inte händer kan batterierna antingen vara förbrukade eller felaktigt insatta. Efter att ha testat batterierna stänger du av bomben genom att sätta den i **OFF**-läget om du inte ska spela.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER:



Batterier ska installeras av en vuxen.
Följ instruktionerna nedan:
• Använd endast nya batterier.
• Använd endast rekommenderade batterier.
• Sätt i standardbatterierna eller de laddningsbara batterierna på korrekt sätt enligt tecknen "+" och "-".
• Blanda inte nya och använda batterier eller NiMh- och alkaliska batterier.
• Ta ut och kassera använda batterier eller använda laddningsbara batterier enligt tillverkarens anvisningar.
• Försök inte ladda batterier som inte är laddningsbara.
• Ta ur batterierna om du inte ska använda dem under en längre tid.
• Kortslut inte batteriet eller det uppladdningsbara batteriets poler.
• Om produkten orsakar elektriska störningar eller verkar ha modifierats bör du hålla den borta från andra elektriska apparater. Slå på den igen vid behov (stäng av och slå på den igen, eller ta ut och byt ut batterierna).
• UPPLADDNINGSBARA BATTERIER: Endast vuxna får ladda uppladdningsbara batterier. Blanda aldrig uppladdningsbara batterier med andra typer av batterier. Blanda inte nya uppladdningsbara batterier med använda. Ta ur de uppladdningsbara batterierna innan du laddar dem. Använd endast batterier eller uppladdningsbara batterier av samma typ eller en typ som motsvarar den som rekommenderas.
• Förvara alltid batterier utom räckhåll för barn. Kontakta omedelbart läkare om någon sväljer ett batteri.

Återvinning och kassering av använda batterier: respektera miljön!

• Dessa produkter har konstruerats och tillverkats av högkvalitativa material och komponenter som kan återvinnas och återanvändas. Elektriska produkter innehåller ämnen som är potentiellt skadliga för miljön om de inte kasseras på rätt sätt.
• Lämna det använda spelet till lämplig återvinningsstation. Inom Europeiska unionen finns det särskilda system för insamling av elektriska och elektroniska apparater.
• Släng inte batterier med annat avfall: för att veta var du ska slänga använda batterier, kontakta din distributör eller din kommun.
• Denna symbol anger att den elektriska eller elektroniska apparaten inte får slängas med annat hushållsavfall.

VIKTIGT: SÅ SKÖTER DU DITT SPEL: Håll spelet borta från smuts, damm och fukt. Hantera det försiktigt – det är ömtåligt.

FUNKTIONSFEL: Om spelet inte fungerar korrekt under spel, stäng av det och sätt sedan på det igen. Om problemet kvarstår, byt ut batterierna mot nya.

Jumbo Group
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, Holland
© 2017-2026 Jumbo Group
jumboplay.com

Spara dessa instruktioner för framtida bruk.

1110101023