

Attention !
Achtung!
Waarschuwing!



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.
Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

(FR) Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant. Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Tenir à l'écart des petits enfants et des animaux.

(DE) Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird. Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren. Von kleinen Kindern und Tieren fernhalten.

(NL) Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft. Bewaar deze informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Buiten bereik houden van kleine kinderen en dieren.

(FR) Fonctionne avec 3 piles AA, 1,5 V, non fournies.

Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte. Différents types de piles ou d'accumulateurs ou des piles ou des accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Seuls les piles ou les accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Lorsque les piles sont usées, les retirer et les placer dans les dispositifs prévus pour la récupération des piles usagées.

Note : si vous n'utilisez pas le produit pendant une période prolongée, nous vous conseillons de retirer les piles.

(DE) Es braucht 3 Batterien AA 1,5V, nicht enthalten.

Die nicht aufladbaren Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Die verbrauchten Batterien und Akkus müssen vom Spielzeug entfernt werden. Die Akkus müssen vor der Ladung vom Spielzeug entfernt werden. Die Akkus dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen geladen werden. Man sollte nicht verschiedene Arten von Batterien oder Akkus mischen. Nur die angegebenen Batterien und Akkus, oder ähnliche, dürfen benutzt werden. Bei der Einlage muss die Polarität beachtet werden. Die Schlitze der Batterien sowie der Akkus müssen vor Kurzschluss geschützt werden. Leere Batterien herausnehmen und zur Batteriesammelstelle bringen.

Hinweis: wenn das produkt für längere Zeit nicht benutzt wird, empfehlen wir, die Batterien herauszunehmen.

(NL) Werkt op 3 AA-batterijen van 1,5 V, niet meegeleverd.

Gewone batterijen mogen niet opgeladen worden. Lege batterijen en lege oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed verwijderd worden. Oplaadbare batterijen dienen, alvorens ze op te laden, uit het speelgoed verwijderd te worden. Batterijen mogen slechts worden opgeladen onder het toezicht van een volwassene. Meng geen verschillende types gewone of oplaadbare batterijen of nieuwe en oude, gewone en oplaadbare batterijen. Gebruik enkel batterijen van het aanbevolen of een gelijkaardig type. Bij het aanbrengen van de batterijen de polariteit in acht nemen. De klemmen van de batterijen niet kortsluiten. Niet-oplaadbare batterijen die leeg zijn, dienen verwijderd te worden en dienen weggeworpen te worden in speciaal voor de recuperatie van gebruikte batterijen voorziene recipiënten.

Let op: als u het product langere tijd niet gebruikt, raden wij u aan de batterijen eruit te halen.



(FR) Attention ! Veuillez ne pas jeter ce jouet dans la poubelle d'ordures ménagères. Merci d'emmener ce produit au point de collecte spécifique des équipements électriques et électroniques.

(DE) Achtung! Bitte dieses Spielzeug nicht in den Abfalleimer werfen. Wir möchten Sie bitten es zu einem bestimmten Abfallplatz für elektrische und elektronische Ausrüstungen zu bringen.

(NL) Waarschuwing! Dit speelgoed niet bij het huisvuil werpen. Dit product naar een verzamelpunt brengen voor elektrische en elektronische apparaten.

FABRIQUÉ EN CHINE
HERGESTELLT IN CHINA
GEMAAKT IN CHINA

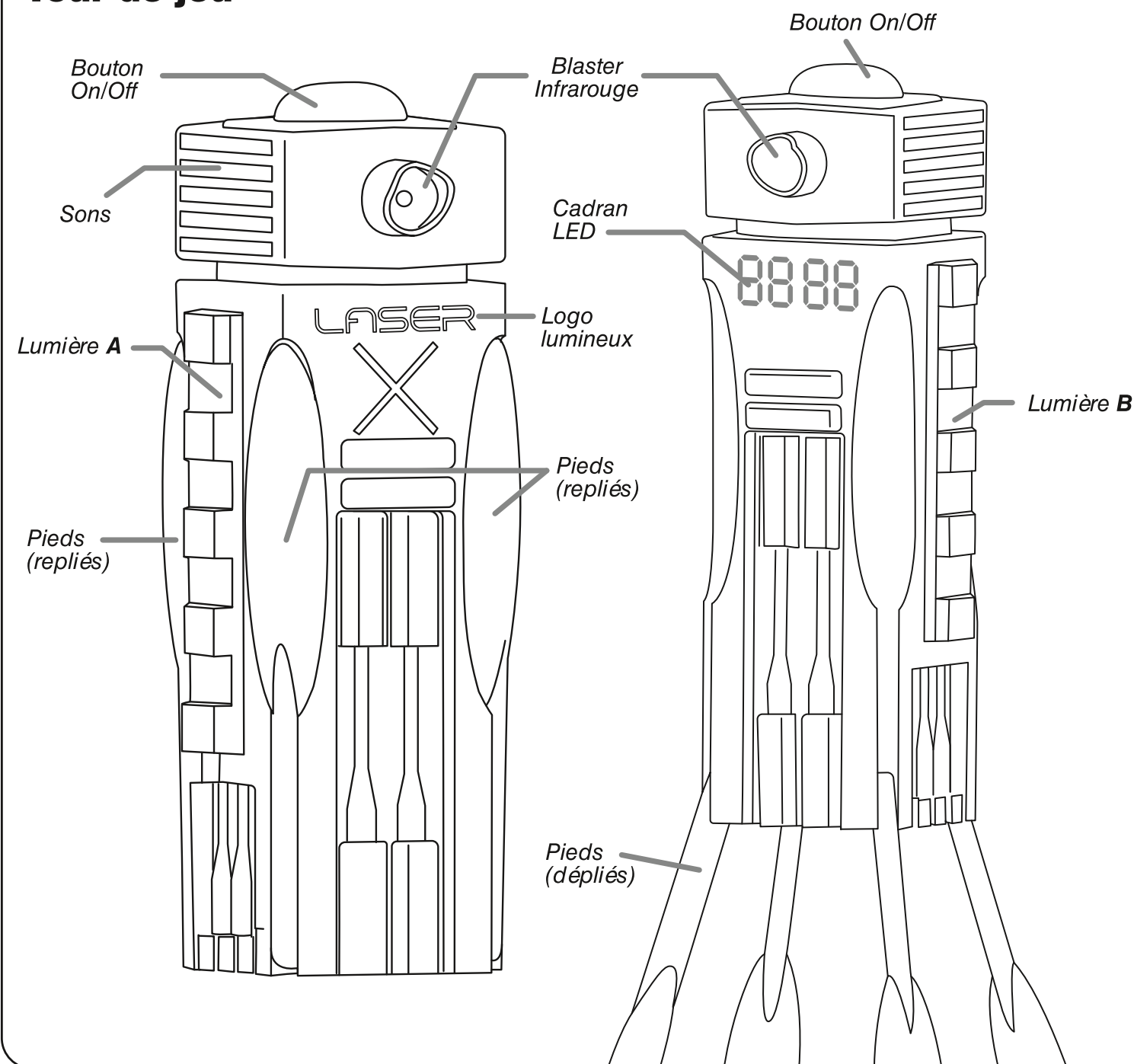


REF. 88033

LASER X™

Vivez l'expérience du Laser Game chez vous.

Tour de jeu



N'émet pas de laser. Faisceau infrarouge non visible.



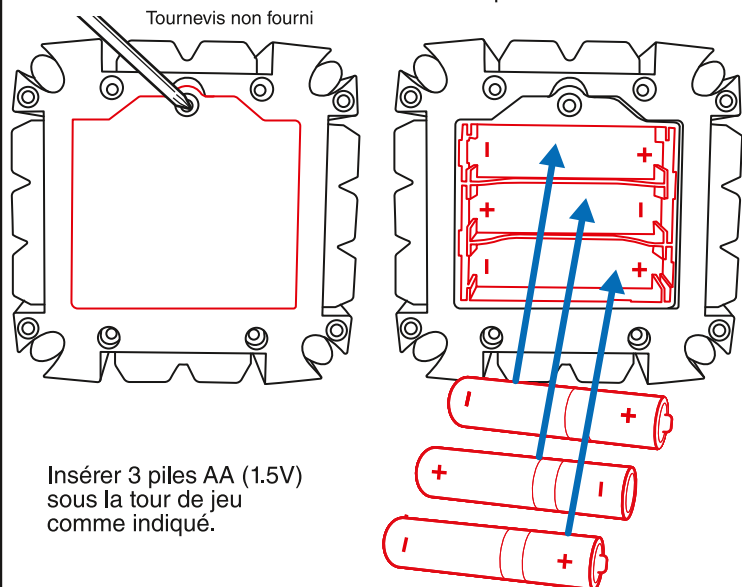
Manufactured by NSI International, Inc. New York, NY 10010
© and ™ 2018 NSI International, Inc.,
and NSI Products (HK) Limited.
All Rights Reserved. Patents Pending.

Imported by
Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

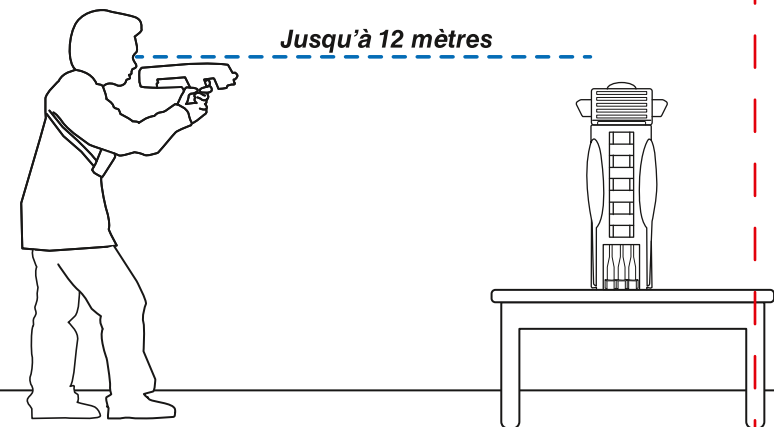
Installation des piles :

Cette manipulation doit être effectuée par un adulte.



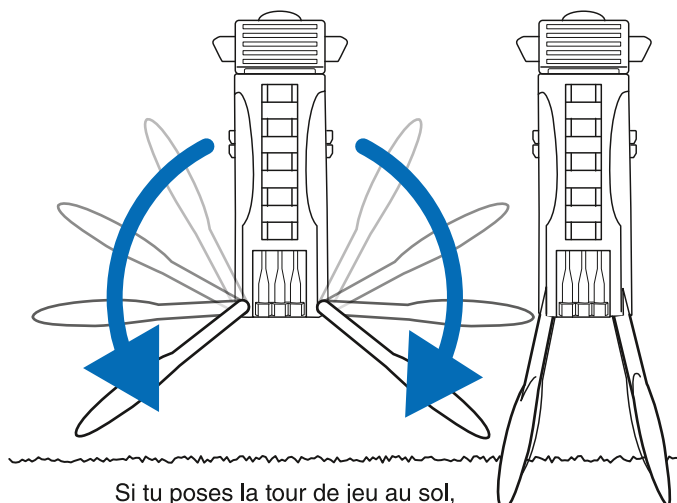
Insérer 3 piles AA (1.5V) sous la tour de jeu comme indiqué.

Installation de la tour de jeu :



Le haut de la tour de jeu doit être en-dessous du niveau des yeux. Si tu poses la tour de jeu sur une table ou une surface haute, tu ne dois PAS déplier les pieds de la tour de jeu. Il faut toujours s'assurer que la tour de jeu est au bon niveau.

IMPORTANT : Pour de meilleurs résultats, si tu joues à l'extérieur, place la tour de jeu à l'ombre – évite de l'exposer à la lumière du soleil.

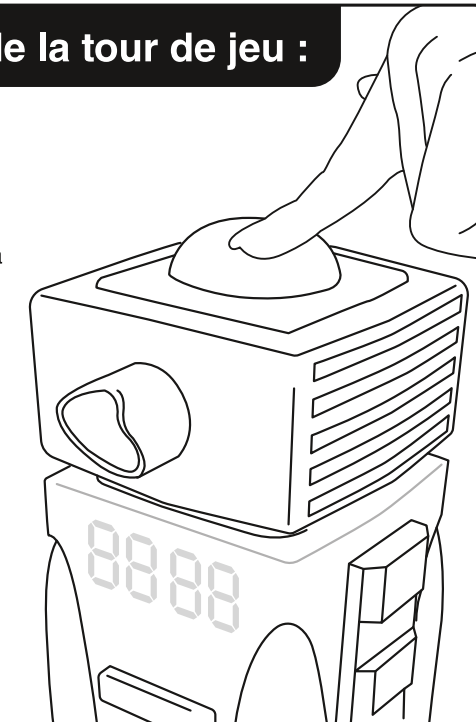


Si tu poses la tour de jeu au sol, déplier les pieds comme indiqué.

Démarrage de la tour de jeu :

Allume la tour de jeu en appuyant sur le bouton ON/OFF situé en haut de la tour. Le cadran LED s'éclairera et les lumières A et B clignoteront en rouge et en bleu, indiquant que la tour de jeu est en mode « standby ».

NOTE : Si la tour de jeu reste en mode « standby », elle s'éteindra automatiquement après 1 minute. Appuie sur le bouton du haut pour la rallumer.

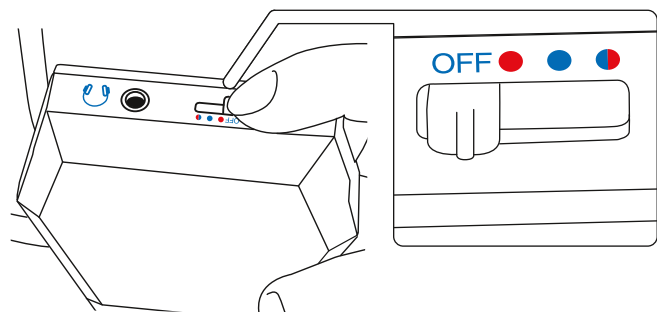


Sélection du jeu :

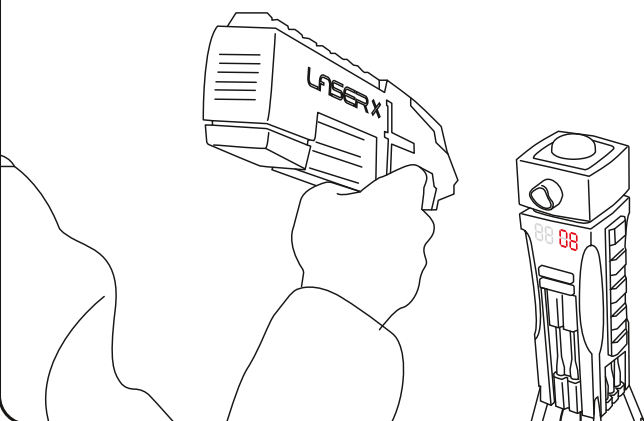
Choisis la couleur de ton équipe (rouge ou bleue *uniquement*) sur la cible (plastron ou bras/poignet).

NOTE : La tour de jeu ne reconnaîtra pas l'équipe. Un son sera émis si tu essayes ou si tu tires sur la tour de jeu en mode.

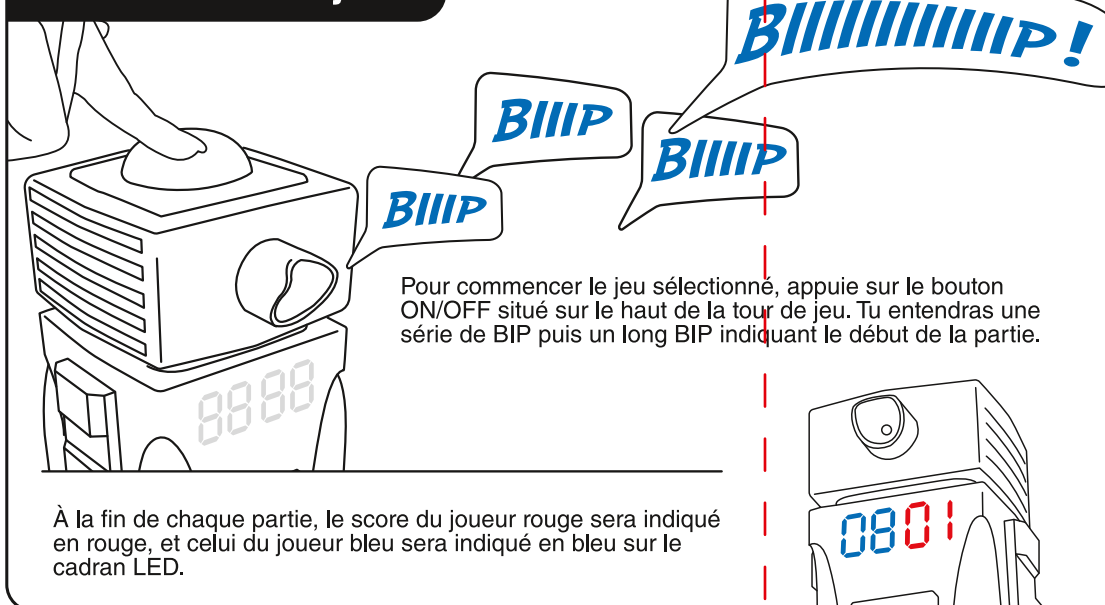
Sélectionne ton équipe en faisant glisser le bouton sur ● ou ●



Tire sur la tour de jeu pour sélectionner un jeu. Le numéro du jeu s'affichera sur le cadran LED de la tour de jeu.



Commencer un jeu :



Pour commencer le jeu sélectionné, appuie sur le bouton ON/OFF situé sur le haut de la tour de jeu. Tu entendas une série de BIP puis un long BIP indiquant le début de la partie.

À la fin de chaque partie, le score du joueur rouge sera indiqué en rouge, et celui du joueur bleu sera indiqué en bleu sur le cadran LED.

Pendant une partie :

- Tous les jeux en mode « solo » peuvent être joués en tant qu'équipe rouge ou équipe bleue.
- Tu peux avoir plusieurs joueurs dans une même équipe pour chaque jeu.
- Les blasters peuvent toucher la tour de jeu sur une portée de 12 mètres.
- Toujours porter ta cible (plastron ou bras/poignet).
- Il est plus facile de jouer aux jeux de la tour de jeu avec le Laser X longue portée.
- Lorsque tu as perdu, éteins ta cible (plastron ou bras/poignet) et sélectionne de nouveau ton équipe pour commencer une nouvelle partie.

Astuces :

- Toujours viser le bouton situé en haut de la tour de jeu.
- Évite l'exposition à la lumière du soleil afin de préserver la portée des appareils de la gamme Laser X.
- En intérieur, les faisceaux laser peuvent rebondir sur les murs et les miroirs pour atteindre la cible de ton adversaire.
- Tu peux effectuer des tirs à travers les fenêtres.
- Éteins ta cible (plastron ou bras/poignet) lorsque tu ne l'utilises pas. Si tu laisses les paramètres de la sélection d'équipe allumés, la batterie se videra rapidement.

Sois Fair-Play :

- Ne couvre pas ta cible (plastron ou bras/poignet) et ne la cache pas.
- Ne réinitialise pas ta cible (plastron ou bras/poignet) pendant une partie.

Jeux inclus dans la tour de jeu :

Jeu	Équipe(s)	Règles du jeu	Paramètres du jeu	Fin de la partie
1	● ou ●	Tire sur la lumière VIOLETTE avant qu'elle ne s'éteigne.	À chaque tour, la lumière VIOLETTE s'affiche de moins en moins longtemps.	Quand la lumière n'est pas touchée avant qu'elle ne s'éteigne.
2	● et ●	Tire sur la lumière VIOLETTE avant qu'elle ne s'éteigne et avant ton adversaire.	À chaque tour, la lumière VIOLETTE s'affiche de moins en moins longtemps.	Quand aucun joueur ne touche la lumière avant qu'elle ne s'éteigne.
3	● ou ●	Tire sur la lumière ROUGE - mais par sur la VERTE.	À chaque tour, les lumières ROUGES et VERTES s'affichent de plus en plus vite.	Si la lumière ROUGE n'est pas touchée ou si la lumière VERTE est touchée.
4	● et ●	Tire sur la lumière ROUGE - mais par sur la VERTE - avant ton adversaire.	À chaque tour, les lumières ROUGES et VERTES s'affichent de plus en plus vite.	Au bout de 2 minutes, le joueur qui a le plus de tirs sur la lumière ROUGE a gagné.
5	● ou ●	Tire sur la lumière VIOLETTE avant qu'elle s'éteigne et avant ton adversaire, sinon le faisceau de la tour de jeu vous touchera.	À chaque tour, la lumière VIOLETTE s'affiche de moins en moins longtemps.	Quand un joueur est touché 8 fois, la partie est terminée.
6	● et ●	Tire sur la lumière VIOLETTE avant ton adversaire, sinon le faisceau de la tour de jeu vous touchera.	À chaque tour, la lumière VIOLETTE s'affiche de moins en moins longtemps.	Quand un joueur est touché 8 fois, la partie est terminée. L'autre joueur est déclaré vainqueur.
7	● ou ●	Tire sur la lumière ROUGE autant de fois possible, pendant qu'elle est allumée.	La lumière ROUGE s'allumera et s'éteindra au hasard pendant la partie.	La durée de la partie est de 20 secondes.
8	● et ●	Tire sur la lumière ROUGE autant de fois possible, pendant qu'elle est allumée.	La lumière ROUGE s'allumera et s'éteindra au hasard pendant la partie.	La durée de la partie est de 20 secondes. Le joueur ayant effectué le plus de tirs a gagné.

Modes spéciaux

9	● et ●	Pendant une partie classique de Laser X, si la tour de jeu est touchée par un blaster rouge ou bleu, le faisceau sera « renvoyé » vers l'adversaire sur une portée de 30 mètres. NOTE : Le mode « renvoi » ne fonctionne pas avec des blasters de l'équipe ●
10	● et ●	Pendant une partie classique de Laser X, marque des points pour ton équipe en tirant sur la lumière VIOLETTE. La première équipe qui marque 10 points gagne la partie. Souviens-toi que tu peux viser les joueurs de l'autre équipe !