

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CHASS' FANTÔMES

Règle du jeu

À partir de 5 ans, 1 joueur et plus

Contenu :

1 projecteur électronique * (Pablo Crâno)

1 pistolet électronique**

*Fonctionne avec 4 piles AA non fournies

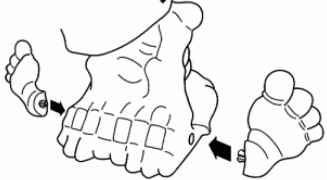
**Fonctionne avec 3 piles AAA non fournies

1 notice

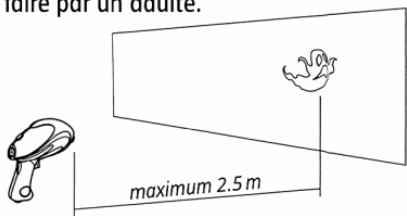
But du jeu :

Éliminer le plus de fantômes en un temps donné.

Préparation du jeu - assemblage :



Fixer les pieds droit et gauche de Pablo Crâno de part et d'autre de la base. À faire par un adulte.



La distance maximale de tir du pistolet est de 2,5 mètres.

S'assurer que la pièce est de dimension inférieure à 5 x 5 mètres.

Placer le projecteur au milieu de la pièce sur une table.

Mettre le commutateur situé sous la base du projecteur sur position « ON ». Il n'y a pas de commutateur "ON/OFF" sur le pistolet : il se met en fonction en pressant la détente (l'écran LCD s'allume) et s'éteint automatiquement au bout de 60 secondes d'inactivité.

Déroulement du jeu :

1. Sélectionner le niveau de jeu en appuyant sur l'une des trois touches de la base avant de Pablo Crâno :

« I » = facile « II » = moyen « III » = difficile

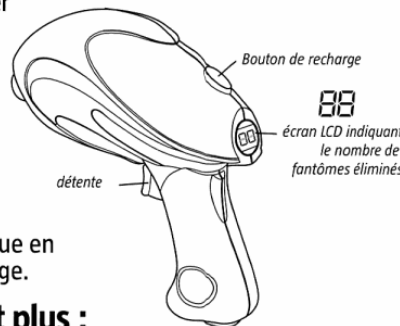
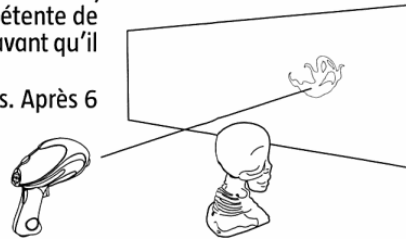
2. Éteindre la lumière (ou tirer les rideaux si nécessaire) de manière à être dans l'obscurité.

3. Appuyer une première fois sur la détente du pistolet pour que son signal rouge de l'écran LCD s'allume et clignote. Après avoir appuyé sur la touche I, II ou III, l'œil droit de Pablo Crâno s'allume et projette une image blanche de fantôme sur le mur/plafond de la pièce. Viser le fantôme avec le pistolet et presser sur la détente une nouvelle fois pour obtenir le signal de départ (le pistolet se synchronise avec le projecteur). Le pistolet va alors émettre un « bip bip », indiquant que le jeu va commencer.

4. Pendant le jeu, le pistolet émet différents effets sonores et la tête de Pablo Crâno tourne tout en projetant une à une des images de fantôme sur le mur/plafond. Le joueur doit viser le fantôme et appuyer sur la détente de son pistolet pour l'éliminer avant qu'il disparaisse.

5. Le pistolet peut tirer 6 fois. Après 6 tirs, le joueur doit le recharger en appuyant sur le bouton situé sur le dessus du pistolet pour obtenir 6 nouveaux tirs et poursuivre le jeu.

6. Pablo Crâno projette les images pendant une minute et demie environ. Le joueur doit éliminer le plus de fantômes possible durant ce temps. Une fois le temps écoulé, la tête et le pistolet cessent de fonctionner. Le nombre de fantômes éliminés par le joueur s'affiche sur le petit écran LCD du pistolet. La remise à 0 de l'écran s'effectue en pressant le bouton de recharge.



Jeu à deux joueurs et plus :

Chaque joueur effectue une séance de tirs à partir du point 1.

Le gagnant est le joueur qui a éliminé le plus de fantômes.

Remarques :

Pour déterminer le gagnant, il est aussi possible :

- de fixer un score à atteindre (100 points par exemple) après plusieurs séances de tirs
- de faire plusieurs manches (3 par exemple) pour obtenir le plus haut score.

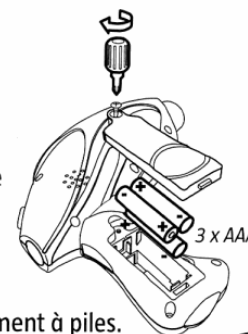
Instructions pour le remplacement des piles :

1.1. Le pistolet :

- Utiliser un tournevis pour ouvrir le compartiment à piles

- Insérer 3 piles AAA en respectant les polarités + et - indiquées dans le compartiment.

- Revisser le couvercle du compartiment à piles.



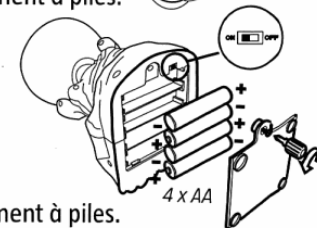
1.2. Le projecteur Pablo Crâno :

- Utiliser un tournevis pour ouvrir le compartiment à piles.

- Insérer 4 piles AA en respectant les polarités + et - indiquées dans le compartiment.

- Revisser le couvercle du compartiment à piles.

- Placer le commutateur situé sous la base en position « ON »



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 des produits 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 les produits pour détecter s'ils ont subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommage, ne pas jouer avec les produits avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.

PROBLÈMES	ORIGINES POSSIBLES	SOLUTIONS
- Le crâne de Pablo Crâno ne tourne pas ou alors trop lentement.	- Le commutateur ON/OFF est en position OFF. - Piles faibles ou déchargées.	- Mettre le commutateur en position ON. - Mettre des piles neuves ou recharger les piles si elles sont rechargeables.
- L'image de fantôme qui est projetée au mur n'est pas assez visible.	- Piles faibles ou déchargées. - La pièce n'est pas assez obscure ou il y a une paroi en verre.	- Mettre des piles neuves ou recharger les piles si elles sont rechargeables. - Changer de pièce.
- Le son ou la lumière de l'écran Lcd du pistolet est trop faible.	- Piles faibles ou déchargées.	- Mettre des piles neuves ou recharger les piles si elles sont rechargeables.
- Le tir de pistolet n'atteint pas l'image.	- La distance entre le projecteur et le mur/plafond est supérieure à 2,5m.	Rapprocher le projecteur des murs.



Ce symbole signifie que ce produit ne doit pas être jeté dans une poubelle à ordures ménagères. Veuillez porter ce produit dans un point de collecte spécifique pour les équipements électriques et électroniques.

© 2011 MEGABLEU France - Tous droits réservés
CHASS'FANTÔMES est une marque déposée.

MEGABLEU
Route de Bresolles 61190 Randonnai - France
Tél. : +33 (0)2 33 85 25 00 - Fax : +33(0)2 33 85 25 04
www.megableu.com