

Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

PILES – INSTRUCTIONS

Attention : les gilets fonctionnent avec des piles (non fournies).

Installation des piles :

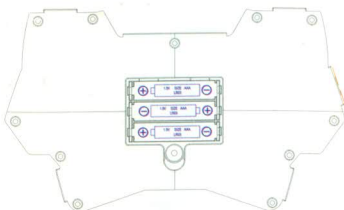
Parents, retirez le couvercle des piles situées au dos de chaque élément à l'aide d'un tournevis et insérez le nombre de piles nécessaires, en suivant les indications du schéma ci-contre.

- Gilet 1 : 3 piles alcalines AAA (LR03) de 1,5v.

- Gilet 2 : 3 piles alcalines AAA (LR03) de 1,5v.

Vérifiez que vous insérez correctement les piles et revissez le couvercle de chaque élément du jeu.

Ensuite, déplacez le bouton situé sur le dessus du gilet sur ON. Appuyez sur le bouton Start à l'avant du gilet. Le gilet s'illumine et émet du bruit. Si ce n'est pas le cas, les piles peuvent être usées ou mal insérées. Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez les gilets en les mettant sur la position OFF.



MISES EN GARDE

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standards (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement s'ils ne sont pas jetés correctement.
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.
- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile.

DYSFONCTIONNEMENT

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

Informations à conserver. © 2015 Pragmatic Designs Inc./RoyaltyPros Licensing, all rights reserved. Un jeu de société édité et distribué par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Distribué par Dujardin – ZA du Pôt au Pin – Entrepôt A4 – 33610 CESTAS – France.

Siret : 320 660 970 00049

SAV : savdujardin@tf1.fr

DUJARDIN



Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois : petits éléments.

4

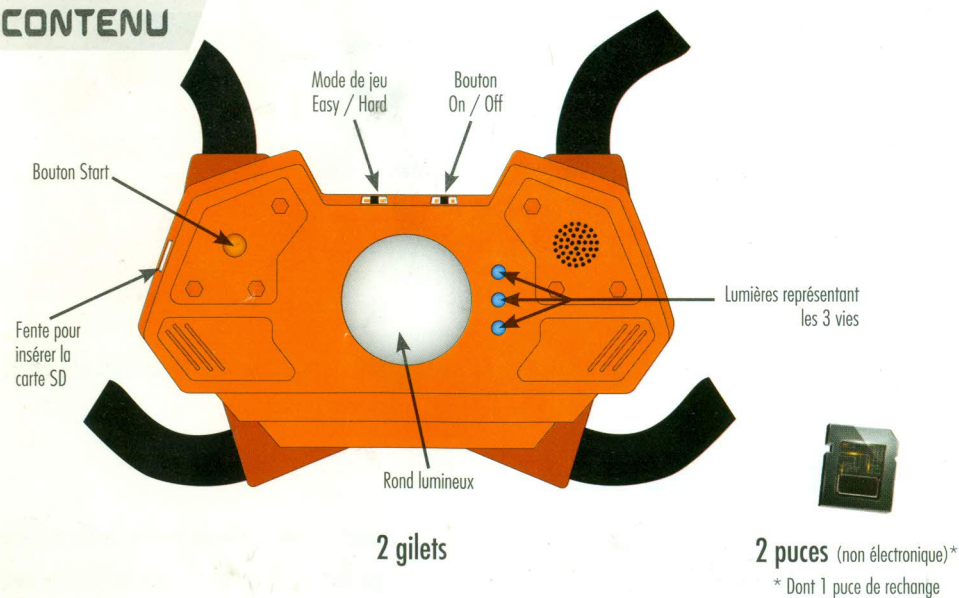
POWER QUEST

RÈGLES DU JEU

1 JOUEUR ET PLUS - DÈS 7 ANS

La course du futur avec des gilets détecteurs de mouvements !

CONTENU



2 gilets

2 puces (non électronique)*

* Dont 1 puce de rechange

BUT DU JEU

Vite, sois le premier à récupérer la puce ! Mais attention à bien suivre les indications de ton gilet pour gagner !

1

