

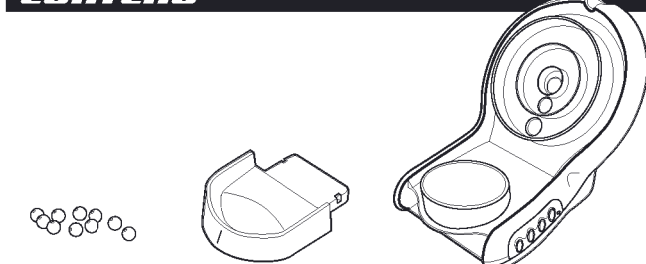
Hot-Shot

Le jeu électronique où il faut rebondir pour atteindre la cible !

RÈGLE DU JEU



CONTENU



10 billes de métal 1 compartiment 1 jeu électronique

QUAND VOUS JOUEZ POUR LA 1^{ÈRE} FOIS

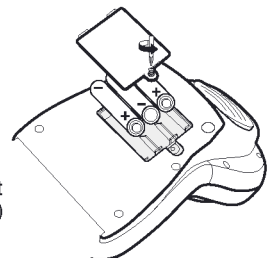
Demandez à un adulte de vous installer 3 piles LR6 comme sur le modèle.

IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.



6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

BUT DU JEU

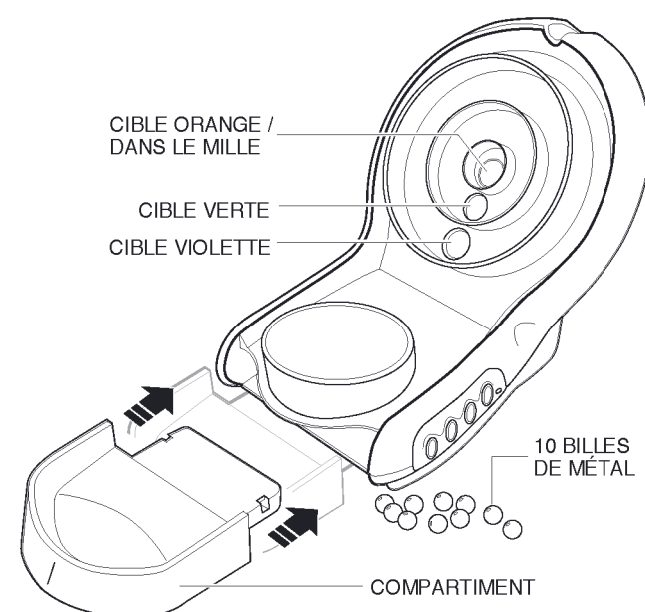
Gagner un maximum de points en lançant habilement les billes dans les cibles.

BOUTONS D'ACTIVATION ET CARACTÉRISTIQUES

- ONGAME** – Appuie sur le bouton ON pour démarrer le jeu. Appuie encore une fois pour sélectionner le mode de jeu 1, 2 ou 3 ou pour choisir le mode entraînement.
- SCORE** – Appuie sur ce bouton pour faire répéter le score quand tu as terminé ta partie. (un score de 0 ne sera pas annoncé). Si tu veux effacer le score maximum pour le jeu auquel tu joues, il te suffit de presser le bouton score jusqu'à ce que tu entendes un bip.
- SOUND** – Appuie plusieurs fois afin de faire varier le son du maximum au minimum.
- OFF** – Maintiens le bouton appuyé pendant une seconde pour éteindre le jeu.
- RESET** – Appuie sur le bouton reset si ton jeu ne fonctionne pas.
- FLASHS** – Les flashs s'allument lorsque tu lances dans le mille, lorsque tu détiens le record du jeu et aussi pour t'indiquer la fin du temps réglementaire.
- TRAMPOLINE** – Lance tes billes sur le mini trampoline afin de les faire rebondir dans les cibles.

ASSEMBLAGE

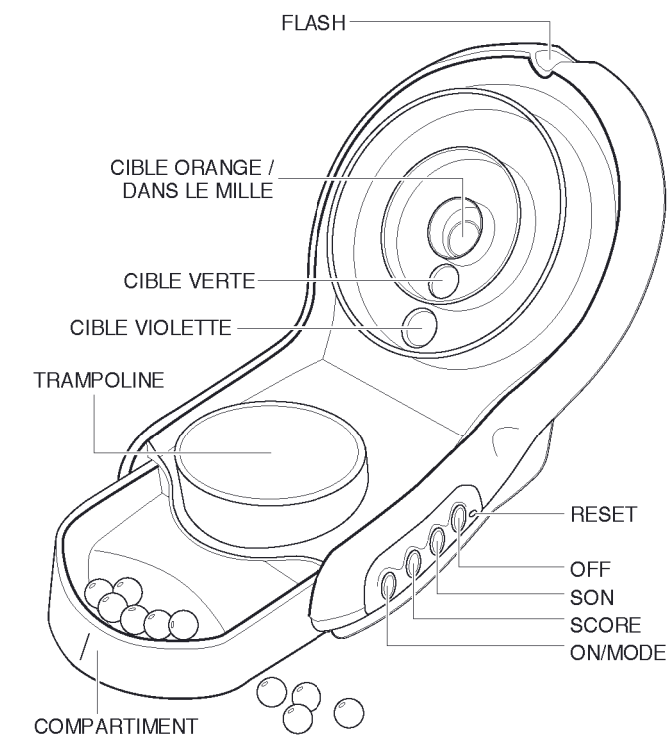
Installe le compartiment de stockage des billes (il sera définitivement installé). Place tes 10 billes dans ce compartiment.



CIBLE ORANGE /
DANS LE MILLE
CIBLE VERTE
CIBLE VIOLETTE

10 BILLES
DE MÉTAL

COMPARTIMENT

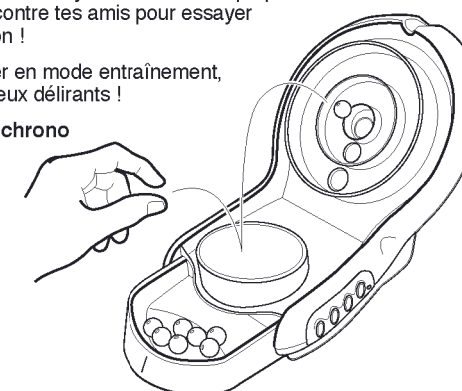


COMMENT JOUER ?

Relève des défis en essayant de battre tes propres records ou joue contre tes amis pour essayer d'être le champion !

Tu peux soit jouer en mode entraînement, soit découvrir 3 jeux délectants !

- 30 secondes chrono
- 25 points
- Dans le mille



Pour choisir l'un des jeux :

- Appuie sur le bouton ON/MODE pour jouer au jeu n°1. Tu joueras au jeu "30 secondes chrono".
- Appuie encore sur le bouton ON/MODE pour jouer au jeu n°2. Tu joueras au jeu "25 points".
- Appuie encore une fois sur le bouton ON/MODE pour jouer au jeu n°3. Tu joueras au jeu "Dans le mille".
- Appuie encore sur le bouton ON/MODE pour être en mode entraînement.

Le jeu commence dès que tu lances ta première bille dans les cibles.

30 SECONDES CHRONO

But du jeu : Faire le score le plus élevé en 30 secondes en lançant avec habileté les billes dans les cibles.

Calcul des points : Cible orange / dans le mille = 3 points
Cible verte = 2 points
Cible violette = 1 point.

Lance tes billes une par une sur le trampoline pour qu'elles rebondissent dans les cibles. Le chronomètre se déclenche quand ta première bille atteint une cible. Ensuite, tu n'as plus que 30 secondes pour marquer le plus de points possible. Quand les 30 secondes sont écoulées, le speaker t'annonce ton score et si celui-ci est supérieur au meilleur score, tu deviens le nouveau champion. Relève alors de nouveaux défis sur les autres jeux ou tente de battre ton propre record !

25 POINTS

But du jeu : Marquer 25 points le plus rapidement possible.

Calcul des points : Cible orange / Dans le mille = 3 points
Cible verte = 2 points
Cible violette = 1 point

Lance tes billes une par une, sur le trampoline pour qu'elles rebondissent dans les cibles. Le chronomètre se déclenche quand ta première bille atteint une cible. Ton objectif est de totaliser 25 points le plus rapidement possible. Dès que tu obtiens 25 points, le chronomètre s'arrête. Le speaker t'annonce alors en combien de temps tu as réussi à marquer 25 points et si ton temps est meilleur que le temps record pour ce jeu, tu deviens le nouveau champion. Tu seras alors prêt à relever de nouveaux défis sur les autres jeux ou tenter de battre ton propre record !

DANS LE MILLE

But du jeu : Mettre le plus de fois possible les billes dans le mille avant d'avoir réalisé 10 mauvais lancers (un mauvais lancer est un lancer qui n'atterrit pas dans le mille).

Calcul des points : Cible orange/Dans le mille = 1 point
Cible verte = 1 raté
Cible violette = 1 raté

Lance tes billes une par une, sur le trampoline pour qu'elles rebondissent dans les cibles. Le chronomètre se déclenche quand ta première bille atteint une cible. A chaque fois que tu lances ta bille "dans le mille", tu marques 1 point, mais, chaque bille qui se retrouve dans la cible verte ou violette sera considérée comme ratée ! Quand tu as cumulé 10 ratés, le speaker t'annonce le nombre de billes que tu as lancées dans le mille. Si ton score est supérieur au meilleur score, tu deviens le nouveau champion. Relève de nouveaux défis sur les autres jeux ou tente de battre ton propre record !

MODE ENTRAÎNEMENT

Tu peux lancer tes billes une par une, sur le mini trampoline pour qu'elles rebondissent dans la cible. Le speaker t'annonce ta points pour chaque bille rentrée dans les trous (1, 2 ou 3 selon la cible atteinte). Ton score ne sera pas mémorisé.

RÉPÉTER OU EFFACER LES SCORES

Appuie sur le bouton score pour répéter ton score à la fin de ta partie (le speaker n'annonce pas un score de 0). Si tu veux effacer le record pour le jeu auquel tu joues, maintiens le bouton appuyé jusqu'à ce que tu entendes le bip.

ARRÊT AUTOMATIQUE

Le jeu s'éteint automatiquement après 3 minutes d'inactivité.

MAINTENANCE

- Manipule le jeu avec précaution et range-le à l'abri de la poussière.
- Range le jeu dans un endroit sec, à l'abri de la lumière.
- Ne désassemble pas ton jeu. Si un problème apparaît, retire et remplace les piles pour redémarrer ton jeu, ou appuie sur la touche RESET.

TIGER
J E U X

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57150 CHEUTZWALD – Tél. : 08.25.33.48.85 – email :
"conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 1 Hofveld 6 D,
1702 Groot-Sijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in
Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965
Berikon. Tel. 056 648 70 99.
Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout
contact ultérieur.

www.hasbro.fr

120341033101