

GEESTENVLUCHT

SPELREGELS

2 tot 4 spelers
vanaf 8 jaar

INHOUD:

1 drone, 1 basis*, 4 lanceerplatformen, 12 geesten (in 4 kleuren), 1 USB-kabel, 1 schroevendraaier en 2 reserve veiligheidsringen.

*werkt met 4 AAA-batterijen, niet inbegrepen.

DOEL VAN HET SPEL:

Breng als eerste je **3 geesten** in veiligheid.

VOORBEREIDING (UIT TE VOEREN DOOR EEN VOLWASSENE):

1. De drone opladen

Plaats de batterijen in het lanceerplatform zoals aangegeven aan het einde van de spelregels (zie paragraaf "Installatie/Vervanging batterijen"). Het lanceerplatform zorgt voor de connectie om de drone te doen opstijgen. Gebruik de **USB-kabel** om de drone snel op te laden met een GSM-lader, laptop,... (duurt ongeveer 30 minuten). Zodra de drone **volledig opgeladen** is, gaat er een **groen LED-lichtje** branden.

2. De basis en lanceerplatformen in elkaar zetten

Bevestig de lanceerplatformen aan de basis (zie fig. 1). Zet de opgeladen drone op de basis. Elke speler kiest een kleur en gaat aan een lanceerplatform zitten. Zet 1 geest op het platform voor de katapult (fig. 2) en houd de rest van de geesten in de buurt.

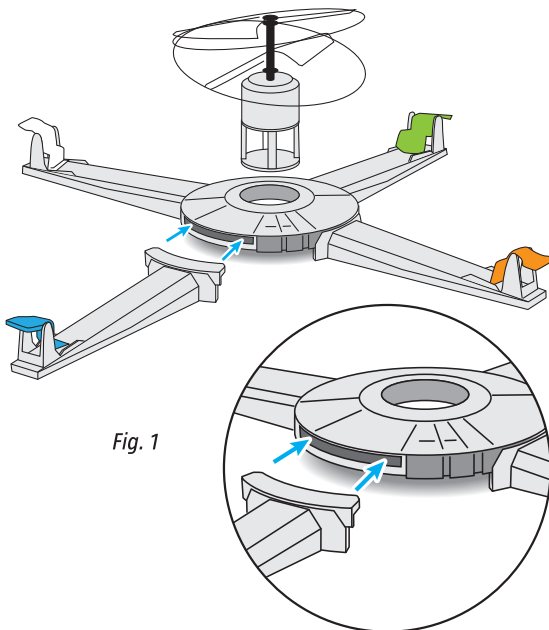


Fig. 1

De spelers mogen even met de katapult oefenen voordat het spel begint.

Opmerking: Controleer - voordat het spel begint - of het spel niet rechtstreeks onder een lamp, ventilator of ander toestel staat dat beschadigd zou kunnen worden of de drone zou kunnen beschadigen! Het wordt aanbevolen om het spel indien mogelijk op de grond te installeren.

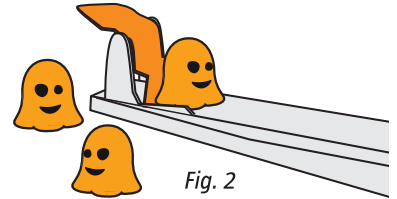


Fig. 2

HET SPEL:

Om het spel te starten zet iedere speler **één van zijn geesten op het platform**, klaar om hem in de drone te katapulteren.

Iedereen telt samen af: **"3... 2... 1... GO!"** en de race kan beginnen!

Alle spelers proberen tegelijkertijd hun geesten in de drone te katapulteren en met de drone te laten **opstijgen**.

Wanneer een geest in de drone zit, blijft de drone nog eventjes staan voordat hij opstijgt... Grijp je kans en probeer de geest van je tegenspeler **weg te katapulteren met één van jouw geesten!**

Als de drone opstijgt met een geest, dan is die geest **vrij** en komt de speler een beetje dichterbij de overwinning!

BELANGRIJK:

- **Kom niet met je gezicht in de buurt van de drone wanneer hij aan staat.**
- **Raak de propellers van de drone niet aan met je vingers of je handen terwijl hij vliegt.**
- **Wacht tot de drone stopt voor je je geest eruit haalt.**
- **Vang de drone pas wanneer hij aan het dalen is (en/of de motor is gestopt).**

Opmerkingen:

- De drone kan ook opstijgen met meer dan 1 geest. In dat geval zijn alle geesten in de drone vrij
- Kijk hoe de drone opstijgt met daarin de geest(en). Probeer de drone niet te vangen tijdens het opstijgen.
- Zelfs wanneer de drone slechts enkele centimeters is opgestegen, is de geest in de drone bevrijd!
- Leg de geesten die al bevrijd zijn terug in de doos of leg ze opzij; deze doen niet meer mee gedurende de rest van het spel. Hierdoor wordt het moeilijker, omdat je steeds minder geesten hebt om naar de drone te katapulteren!
- Terwijl je speelt zal je vaak moeten opstaan om geesten die van het platform – of misschien zelfs van de tafel - zijn gevallen, op te rapen voor je verder kunt spelen. Dat hoort bij het spel en maakt het extra spannend!

DE WINNAAR:

De eerste speler die 3 geesten helpt te ontsnappen, is de winnaar. Bij een gelijke stand spelen de winnende spelers verder met 1 extra geest, om te zien wie deze als eerste kan laten opstijgen met de drone.

OPGELET!

Opgelet: Het doel van het spel is dat de speler zijn of haar geesten helpt te vluchten en in alle veiligheid kijkt hoe de drone opstijgt. Het is niet de bedoeling dat ze de propellers van de drone aanraken met hun handen.

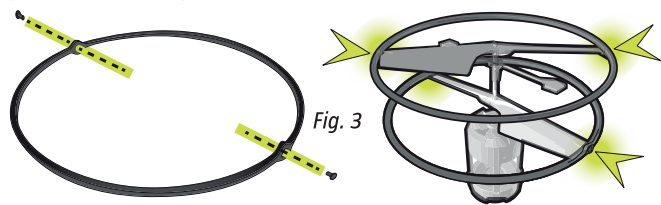
DE DRONE OPLADEN

Als de LED rood wordt, is de drone niet meer volledig geladen, maar zal hij nog wel werken. Hoe minder energie de drone heeft, hoe lager hij blijft. Laad de drone op tot het rode lampje groen wordt met behulp van de meegeleverde USB-oplaadkabel. Door de drone niet voldoende op te laden kan je drone op een onvoorspelbare manier vliegen en kan de drone beschadigd raken. Als de drone lange tijd niet gebruikt werd, dient hij eerst opgeladen te worden via de USB-kabel.

OPMERKING: als de drone-lampjes knipperen, maar de drone stijgt niet op, dan heeft de drone "brandstof" nodig. Bevestig de USB kabel aan de drone en sluit deze vervolgens aan op een geschikte USB-voedingsbron.

VERVANGING VEILIGHEIDSRING

Wanneer één van de veiligheidsringen van de propellers stuk is, vervang deze dan met één van de bijgeleverde reserveringen zoals geïllustreerd in fig. 3.



HOOGTE INSTELLING DRONE

Je kan de vlieghoogte van de drone naar een hogere stand veranderen als je voldoende ruimte vrij hebt tot aan het plafond. Gebruik de bijgeleverde schroevendraaier om de hoogte instelling naar hoog (en weer terug naar laag) te veranderen. Plaats de schroevendraaier in het gat aan de onderkant van je drone en draai met de klok mee voor een hoge instelling en tegen de klok in om terug te gaan naar laag.



De schroevendraaier is geen speelgoed en mag enkel door een volwassene gebruikt worden om de hoogte instelling van de drone aan te passen. Zorg ervoor dat kinderen geen toegang hebben tot de schroevendraaier.

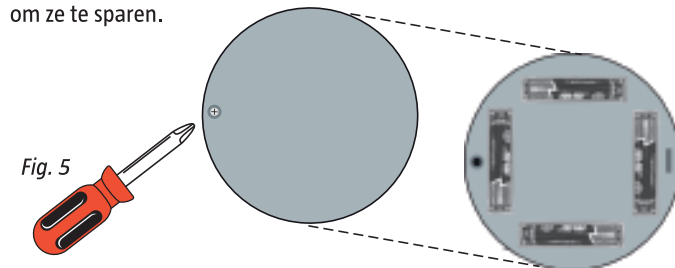
VEILIGHEIDS- EN GEBRUIKSVOORSCHRIFTEN DRONE

- Opgelet: houd de drone uit de buurt van ogen en gezicht.
- Ouderlijk toezicht is aangeraden.
- Gebruik de drone nooit buitenshuis.
- Houd de drone uit de buurt van personen of dieren.
- Laat de drone niet opstijgen onder een lamp, ventilator of ander toestel dat de drone zou kunnen beschadigen.
- Zorg ervoor dat je haar niet verstrikt raakt in de propellers van de drone. We adviseren daarom lang haar vast te binden.
- Laat de drone nooit onbewaakt aanstaan.
- Gebruik de basis nooit om een ander toestel dan de drone op te laden.
- Vang de drone altijd door de onderkant te grijpen. Handen ver genoeg verwijderd houden van de propellers. Raak de propellers van de drone niet aan wanneer ze in beweging zijn.
- Laat de drone niet op de basis staan na het opruimen.
- Houd de drone uit de buurt van een warmtebron of van vuur.
- Bewaar de drone op kamertemperatuur in een droge ruimte. De drone niet blootstellen aan extreme temperaturen (warm/koud). De drone niet in de zon of in de auto laten liggen.
- Dit product bevat elektronische componenten. Niet onderdompelen in water of gebruiken in een vochtige omgeving. Enkel schoonmaken met een droge doek.
- Vervang de Lithium-Ion-batterij in de drone niet. Open, demonteer, plet of verbrand de drone niet. Probeer de batterij niet zelf aan te sluiten. Bewerk de drone niet met metaal.
- De drone bevat een niet-vervangbare Lithium-Ion-batterij.

INSTALLATIE/VERVANGING BATTERIJEN (UIT TE VOEREN DOOR EEN VOLWASSENE)

Voor een optimale werking, gebruik bij voorkeur alkaline batterijen. Gebruik een schroevendraaier om het batterijvakje aan de onderkant van het lanceerplatform te openen (fig. 3). Plaats 4 nieuwe AAA-batterijen en houd hierbij rekening met de '+' en '-' pool zoals aangegeven in het vakje. Schroef het deksel van het batterijvakje weer vast.

Opmerking: het lanceerplatform werkt niet als de batterijen verkeerd zijn geplaatst. Als je een dag of langer niet speelt, verwijder dan de batterijen om ze te sparen.



Veiligheidsinformatie i.v.m. batterijen

- Batterijen kunnen in uitzonderlijke omstandigheden lekken, met gevaar voor brandwonden of defecten aan het spel.
- Meng geen nieuwe met gebruikte batterijen, standaard (saline) met alkaline batterijen en oplaadbare met standaard of alkaline batterijen.
- Gebruik uitsluitend batterijen van hetzelfde type.
- Plaats de batterijen op een correcte manier, met inachtneming van de '+' en '-' pool zoals aangegeven op de batterijen en het spel.
- Lege batterijen moeten worden verwijderd uit het product.
- De aansluitklemmen niet kortsluiten.
- Recycle uw lege batterijen door ze weg te brengen naar een inleverpunt.
- Probeer niet-oplaadbare batterijen NIET op te laden.
- Het herladen van herlaadbare batterijen mag uitsluitend gebeuren onder toezicht van een volwassene.
- Verwijder herlaadbare batterijen uit het spel alvorens ze op te laden.
- Batterijen niet in contact brengen met vuur. Ontploffingsgevaar.

• **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments, Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China. **Waarschuwing:** vingerbeknelling – raak de propellers van de drone niet aan wanneer ze in beweging zijn.

• **Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bitte Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Hergestellt in China.

©2021 MGBL. GEESTENVLUCHT® is een geregistreerd handelsmerk van Megarights. Alle rechten voorbehouden. ©2021 PlayMonster LLC.

4 x 1,5V
AAA/LR03
- 1,5V +



PlayMonSteR®



Verdeeld in
Nederland en België
door MGBL.
Kolonienstraat 11,
1000 Brussel,
België



www.megableu.com