

Instrucciones

Instruções

Ref: 30693271



¡VENCE A LA CÁMARA
HAZTE CON LA JOYA!
VENCE A CÁMARA
ROUBA O DIAMANTE



INFORMACIÓN ACERCA DE LAS PILAS

Pilas no incluidas.

¡IMPORTANTE! • Las pilas deben ser introducidas, cargadas y extraídas en presencia de un adulto

- No intente recargar pilas que no sean recargables
- Asegúrese de que las pilas han sido colocadas correctamente, haciendo coincidir las polaridades (+) y (-) de las pilas y del producto
- Extraiga del producto las pilas agotadas y deséchelas correctamente
- No cortocircuite los terminales de alimentación
- No mezcle pilas viejas (usadas) con pilas nuevas, ni pilas de distinto tipo, p. ej., pilas alcalinas, estándar (carbono-zinc), recargables (p. ej., NiMH) o pilas de distintos fabricantes/marcas
- No arroje las pilas al fuego, ya que podrían explotar o derramar líquido
- Las pilas recargables tienen que extraerse del producto antes de cargarlas

RESIDUOS ELECTRÓNICOS (incluyendo las pilas)



Los símbolos de cubo de basura con ruedas indican que ni el producto ni las baterías deben desecharse junto con los residuos domésticos, dado que contienen sustancias que pueden resultar perjudiciales para el medio ambiente y nocivas para la salud. Procure utilizar los puntos de recogida designados o las instalaciones de reciclaje.

INFORMAÇÃO DAS PILHAS

Pilhas não incluídas.

¡IMPORTANTE! • As pilhas devem ser removidas, carregadas e inseridas sob supervisão de um adulto. • Não tente recarregar pilhas não recarregáveis. • Certifique-se de que as pilhas são inseridas corretamente, observando as marcas (+) e (-) nas pilhas e no produto. • Remova pilhas gastas do produto e descarte-as adequadamente. • Não se podem criar curtos-circuitos nos terminais de alimentação. • Não misture pilhas novas e antigas (usadas) ou pilhas de diferentes tipos, por ex., alcalinas, normais (zínco-carbono), recarregáveis (por ex. NiMH) ou pilhas de marcas diferentes. • Não deite pilhas no fogo, dado que podem explodir ou vazar. • As pilhas recarregáveis devem ser removidas do produto antes de serem carregadas

RESÍDUOS ELECTRÓNICOS (incluindo pilhas)



O símbolo caixote do lixo cruzado indica que o produto e pilhas não podem ser detidos fora no lixo doméstico, uma vez que contém substâncias prejudiciais ao ambiente e à saúde. Por favor utilize pontos de recolha ou instalações de reciclagem.



Funciona con 3 pilas LR03 AAA 1,5V (no incluidas)
 Requer 3 pilas AAA (LR03) de 1,5V (não incluídas)
 Consulte la información importante sobre las pilas y la eliminación del producto en las instrucciones.
 Consulte as informações importantes sobre descarte de produtos e as pilhas no guia de instruções.



¡ADVERTENCIA! PELIGRO DE ASFIXIA: No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.
ATENÇÃO! PERIGO DE ASFIXIA: Peças pequenas. Não indicado para crianças com menos de 3 anos.



TOMY

Fabricado por:
TOMY France Sarl (EU)
 CS70358_74164 Archamps, France

bi bi Bizak

Distribuido por:

BIZAK S.A.

Camino de Ibarsusi s/n

Bilbao 48004 España

www.bizak.es

Email: sat@bizak.es

© 2022 TOMY

All Rights Reserved

FABRICADO EN/NA VIETNAM

TBR 03/22 099-T73271EN Rev.0

Page 5

INSTRUCCIONES DE USO Conservar para futuras consultas

OBJETIVO DEL JUEGO

Robar la joya sin que te descubra la cámara con detector de movimiento.

ANTES DE JUGAR

El rango de detección de la cámara es de unos cuatro metros. Si las dimensiones de la habitación son muy superiores, es posible que varíe el rendimiento.

Sitúa la cámara en una mesa o estantería mirando hacia fuera en un extremo de la habitación.

Esconde o coloca la joya.

Si los jugadores son muy jóvenes, sitúa la joya en su soporte delante de la cámara.

Para mayor dificultad, que uno de los jugadores esconda la joya en la habitación de modo que los demás jugadores deban encontrarla sin que la cámara los pille.

Selecciona el nivel de dificultad por medio del interruptor de la parte posterior.

① FÁCIL (menor sensibilidad) o ② DIFÍCIL (sensível).

CÓMO JUGAR

Pulsa el botón de juego ③ de la parte superior de la cámara para empezar a jugar.

Se reproducirá la secuencia de efectos de sonido de cuenta atrás para que los jugadores tomen posiciones.

3, 2, 1, ¡YA!

Los jugadores pueden avanzar a continuación para buscar la joya.

La cámara empezará a girar de un lado a otro y se detendrá en un punto aleatorio.

¡QUIETOS!

Cuando se paren la cámara y la música (el led seguirá ENCENDIDO), los jugadores deberán quedarse quietos para que no los detecte.

Si uno de los jugadores se mueve mientras lo está apuntando la cámara, saltará la alarma. El jugador detectado deberá abandonar la partida (en modo FÁCIL, recibe una segunda oportunidad).

Los jugadores detectados no pueden seguir jugando y deberán volver a pulsar el botón de juego ③ para que los participantes que queden sigan jugando.

El objetivo de los jugadores es encontrar la joya, cogerla y pulsar el botón de juego ③ sin que la cámara los detecte para desactivarla y ganar la partida.

IMPORTANTE

Este producto utiliza un sensor de infrarrojos pasivos, que detecta el movimiento general de los objetos que emiten infrarrojos (calor).

Es posible que salte la alarma con cualquier fuente de calor, como:

mascotas y animales

luz solar y ventanas

chimeneas, calefacciones, hornos, etc.

En tal caso, sitúa la cámara lejos de estas fuentes de calor.

Si crees que la sensibilidad de la cámara es excesiva, ponla en modo FÁCIL (menos sensível).

Si crees que la sensibilidad de la cámara es insuficiente, ponla en modo DIFÍCIL (sensível).

Si la cámara se queda atascada en un lado y suena un chasquido sin que llegue a moverse, girala manualmente hacia el otro lado hasta que oigas un chasquido.

Page 2

Back (Page 6)

INSTRUÇÕES DE USO Por favor guarde para futura referência

OBJETIVO DO JOGO

Roubar o diamante sem ser apanhado pela câmara com sensor de movimento!

PREPARAÇÃO

O alcance de deteção da câmara é de cerca de 4 metros. Se a sala de jogo for muito maior do que isto, então o desempenho pode variar.

Colocar a unidade da câmara sobre uma mesa/prateleira, etc. numa extremidade da sala, virada para a sala.

Ocultar/posicionar o diamante.

Para os jogadores mais jovens, colocar o diamante no respetivo suporte em frente à unidade da câmara.

Para um desafio mais difícil, um jogador esconde o diamante algures na sala para que os outros jogadores tentem encontrá-lo sem serem apanhados.

Selecionar o nível de dificuldade deslizando o interruptor na parte de trás.

① FÁCIL (Menos sensível) ou ② DIFÍCIL (Sensível).

CÓMO JOGAR

Pressionar o botão de jogo ③ no topo da Câmara para iniciar o jogo.

É iniciada a sequência de efeitos sonoros de contagem decrescente para permitir que os jogadores se coloquem em posição.

3, 2, 1, PARTIDA!

Os jogadores podem avançar e tentar encontrar o diamante.

A câmara começa a rodar de um lado para o outro e para aleatoriamente.

NÃO SE MEXAM!

Quando a câmara e a música param (o LED permanece ligado), os jogadores devem parar para evitar serem vistos.

Se um jogador se mexer enquanto está na linha de visão da câmara, dispara um alarme! Fim do jogo para o jogador apanhado (o modo FÁCIL dá uma segunda oportunidade).

Os jogadores que tenham sido apanhados ficam de fora e podem premir novamente o botão play ③ para que os restantes jogadores continuem com o jogo.

O jogador deve conseguir encontrar o diamante, agarrá-lo e carregar no botão de jogo ③ sem ser apanhado para desarmar a câmara e ganhar!

IMPORTANTE

Este produto utiliza um sensor PIR (infravermelho passivo), que deteta o movimento geral de objetos emissores de infravermelhos (calor).

Note-se que o alarme pode ser acionado por qualquer fonte de calor, como por exemplo:

Animais de estimação;

Raios de sol, janelas;

Lareiras, aquecedores, fornos, etc.;

A câmara deve ser posicionada de forma a não ficar virada para estas fontes de calor.

Se a sensibilidade da câmara for demasiado alta, deve ser usado o modo FÁCIL (menos sensível).

Se a sensibilidade da câmara for insuficiente, deve ser usado o modo DIFÍCIL (sensível).

Se a câmara ficar presa para um lado e fizer um ruído de clique sem virar, vire-a manualmente para o outro lado até ouvir um clique.

Page 3

Front (Page 1)

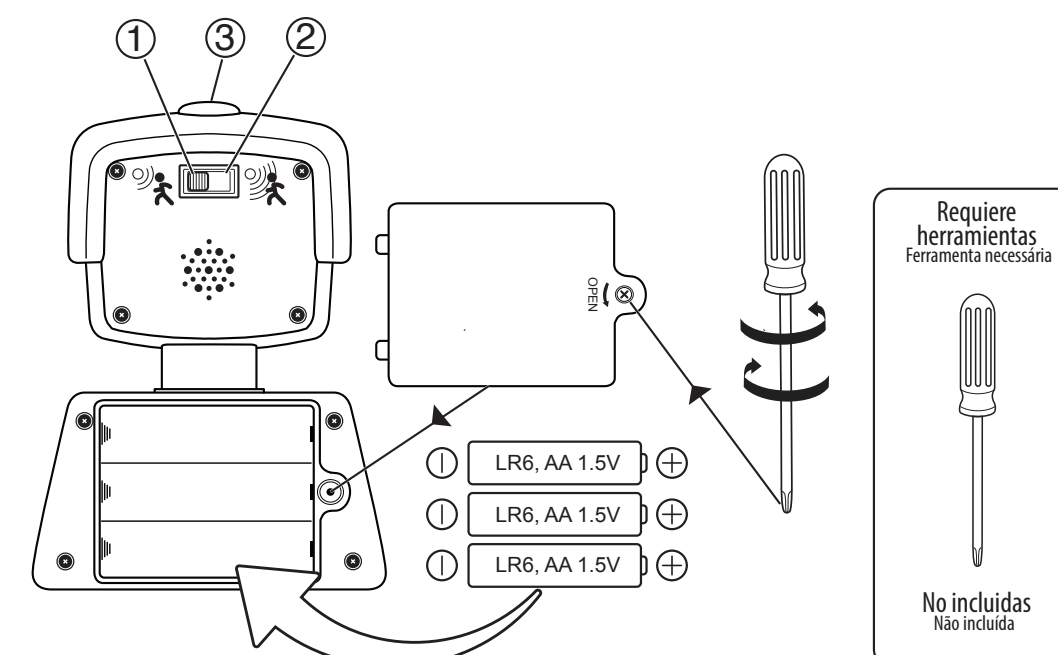
INSERCIÓN Y SUSTITUCIÓN DE LAS PILAS INSERÇÃO E SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS

ADVERTENCIA:

Este juego es un juego activo y físico. Retire los objetos con los que se pueda tropezar y los objetos frágiles, y asegúrese de que la zona sea segura y adecuada para jugar. Los niños muy pequeños y las mascotas también deben mantenerse alejados.

AVISO

Este jogo é físico e ativo. Certifique-se de que a área é segura e adequada para jogar, removendo todos os elementos frágeis e/ou causadores de perigo. As crianças muito pequenas e os animais de estimação devem ser mantidos afastados da área de jogo.



Page 4