

BATTLESHIP

LIVE

LA TOUR VOUS GUIDE DURANT LA PARTIE!

ÂGE 8+
POUR 2 JOUEURS

DOIT ÊTRE ASSEMBLÉ PAR UN ADULTE

GUIDE DE DÉMARRAGE

Contenu: tour électronique, planchette de jeu, 2 panneaux de séparation, 10 vaisseaux, 2 canons, 2 jetons de commandement, avion-espion, piste.

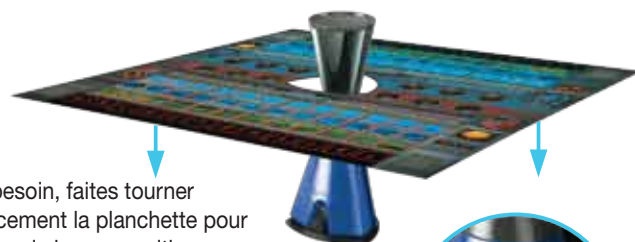
Retirez les pièces du jeu de l'emballage. Jetez ou recyclez les restes.

ASSEMBLAGE

C'est facile! Suivez les trois étapes ci-dessous. Regardez l'exemple montré sur la photo de droite pour préparer le jeu.

IMPORTANT: Avant d'assembler votre jeu, installez quatre piles AA dans la tour. Lisez les étapes d'installation de la section **INFORMATION SUR LES PILES** au verso de ce feuillet.

- 1 Faites passer la planchette par-dessus la tour. **Remarque:** La planchette s'emboîte sur la tour dans un sens précis seulement.



Au besoin, faites tourner doucement la planchette pour trouver la bonne position.

- 2 Fixez la piste et l'avion sur la planchette de jeu.



A Fixez l'avion sur la piste comme illustré.

B Faites glisser les languettes de la piste dans les ouvertures de la planchette.

C Emboîtez les deux sections de la piste, puis rabattez celle-ci contre la planchette.

- 3 Fixez les panneaux de séparation sur la tour et la piste.

IMPORTANT: ORIENTEZ LES PANNEAUX DE MANIÈRE À FAIRE CORRESPONDRE LA COULEUR DE LEUR CAPITAINE À CELLE SUR LA PLANCHETTE.



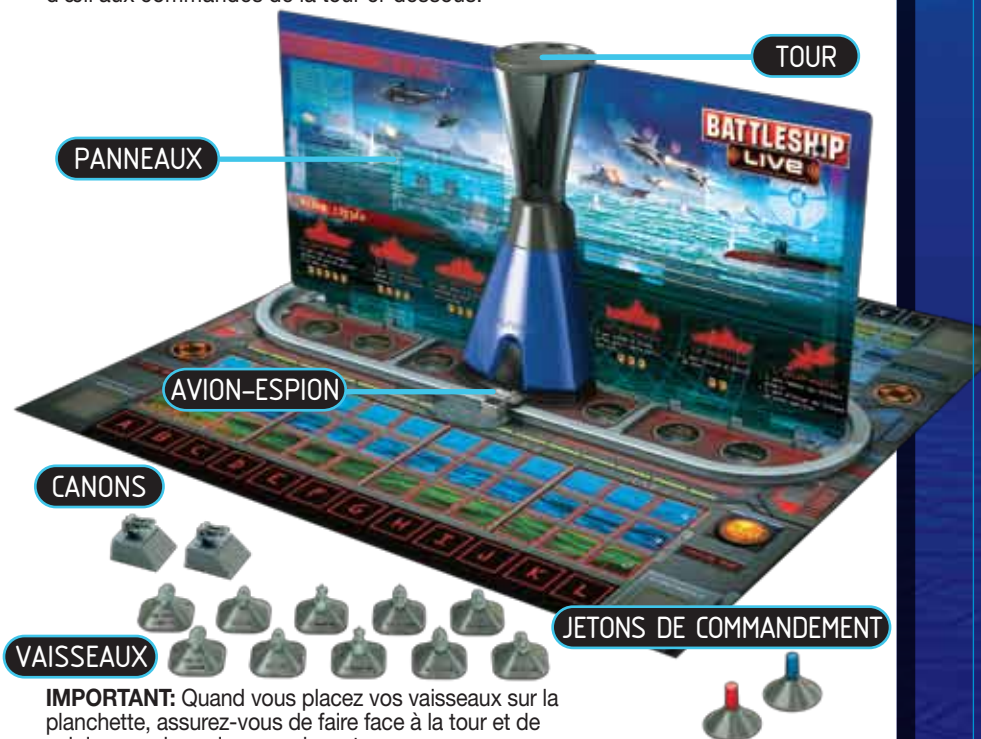
QU'EST-CE QUI DISTINGUE BATTLESHIP LIVE?

BATTLESHIP LIVE inclut une tour parlante dotée d'un capteur de mouvement qui vous guide pendant la partie. Une caméra spéciale dans la tour «voit» le matériau réfléchissant sur les vaisseaux et les cases spéciales de la planchette.

Ce jeu propose aussi une toute nouvelle façon de jouer à **BATTLESHIP**. Vos vaisseaux ont des pouvoirs spéciaux et vous relevez des défis inattendus tout en entendant des sons électroniques qui vous donnent l'impression de commander une vraie flotte!

PRÉPARATION ET MISE EN MARCHÉ

Une fois assemblé et prêt, votre jeu devrait ressembler à la photo ci-dessous. Pour commencer, appuyez sur le bouton de mise en marche de la tour. Jetez un coup d'œil aux commandes de la tour ci-dessous.



COMMANDES DE LA TOUR

ROULETTE DU VOLUME

Tournez-la pour régler le volume.

BOUTON MISE EN MARCHÉ / PAUSE

Pressez pour mettre le jeu en marche.
Pressez pour mettre le jeu en pause ou pour reprendre la partie.
Maintenez enfoncé pour éteindre la tour.

ARRÊT AUTOMATIQUE: LE JEU S'ÉTEINT AUTOMATIQUÉMENT S'IL RESTE INACTIF PENDANT CINQ MINUTES.



LES BASES DU JEU

Voici tout ce que vous devez savoir pour communiquer avec la tour.

DONNER UN ORDRE

Placez votre jeton de commandement sur le bouton Feu, Bouger, Avion-espion ou sur une des cases de pouvoirs spéciaux pour donner l'ordre correspondant.



RÉPÉTER

Pour que la tour répète, chaque joueur doit recouvrir un bouton Confirmer.



CONFIRMER

Confirmez un ordre en recouvrant simultanément les deux boutons Confirmer. Assurez-vous de les recouvrir complètement en gardant vos doigts fermés.



ENVOYER L'AVION-ESPION

Poussez l'avion-espion vers l'autre côté de la planchette pour qu'il recherche des vaisseaux ennemis.



CONSEILS IMPORTANTS AU SUJET DE LA TOUR

Assemblage de la planchette: Si le jeu indique que quelque chose ne va pas avec la planchette, relisez les étapes d'assemblage pour vous assurer que la tour, la piste, l'avion et les panneaux de séparation sont correctement fixés à la planchette.

Le matériau réfléchissant: La caméra de la tour fonctionnera mieux si vous faites ce qui suit:

- Évitez de bloquer le champ visuel de la tour avec les matériaux réfléchissants des pièces.
- Évitez la lumière directe du soleil et les sources de lumière vive.
- Assurez-vous que la couche protectrice des pièces et des boutons de la planchette reste propre et sans égratignures.

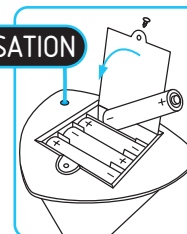
La tour: Assurez-vous que les lentilles foncées de la tour restent propres et sans égratignures.

Malfunctionnement du jeu: Si votre jeu fonctionne mal pour toute autre raison, appuyez sur le bouton de réinitialisation ou installez de nouvelles piles.

INFORMATION SUR LES PILES

x4 PILES ALCALINES REQUISES
1,5V AA (LR6) | Tournevis cruciforme (non inclus) requis pour installer les piles.
NON INCLUSES

RÉINITIALISATION



INSTALLATION DES PILES

Assurez-vous d'éteindre la tour. Desserrez la vis du compartiment des piles qui se trouve sous la tour et retirez le couvercle. Installez 4 piles alcalines AA en alignant les polarités + et - comme indiqué dans le plastique. Remettez le couvercle en place, serrez la vis et appuyez sur le bouton de RÉINITIALISATION.



ATTENTION:

1. Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet.
2. Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni de piles alcalines avec des piles standard au carbone-zinc.
3. Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit.
4. Retirer les piles si le produit n'est pas utilisé pendant un certain temps.
5. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
6. Si ce produit provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, si nécessaire, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et réinsérant ses piles.
7. PILES RECHARGEABLES: Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du produit avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.

DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION/NMB-003

Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. Si ce jouet produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- réorienter ou remplacer l'antenne de réception.
- augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.

ATTENTION: Toute modification ou altération apportée à cet appareil, sans autorisation expresse de la partie responsable de sa conformité, peut révoquer à l'utilisateur son droit de l'utiliser.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

© 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

U.S. Pat. Nos. 5521616, 5288078 and Patent Pending.

HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.

Questions? 1-888-836-7025.

19654 PN 71537000

hasbrogames.com

MB
GAMES
JEUX



PREUVE D'ACHAT

BATTLESHIP
LIVE



19654