

DK

Spilleregler

for 2-8 diamantdetektiver / 2 hold. Fra 6 +



Indhold:

Kræver 2 x AA LR06 + 4 x AAA LR03 batterier (medfølger ikke).



1 detektor og 2 nøgler



1 skattekiste med
aftagelig diamant



10 opgavekort (til holdspil)

Her er hvad der er sket

Diamantdetektiverne har fået en hasteopgave: Verdens største diamant er forsvundet. Men hvor er nøglerne til diamantdetektoren? Det gælder om at finde dem hurtigt, så opgaven kan løses i tide!

Den ene spiller/det ene hold gemmer diamanten og de to nøgler. Diamantdetektiverne/det andet hold skal så hurtigt som muligt finde dem igen ved hjælp af spillets detektor. Detektoren viser, når "detektiverne" går i den rigtige retning, advarer når tampen brænder og holder desuden styr på spilletiden. Kan diamantdetektiverne nå at finde diamanten, før tiden løber ud? Held og lykke med opgaven!

VIGTIGT! Husk at slukke for detektor, nøgler og skattekiste, når spillet er slut. De slukkes automatisk efter 30 minutter.

Spilforberedelser

Første gang: Isæt batterier i detektor, nøgler og skattekiste. (Læs omhyggeligt vejledningen sidst i disse spilleregler!)

1. DEL JER OP I TO HOLD ELLER SPIL EN MOD EN:

Bestem hvem der skal gemme diamanten og nøglerne, og hvem der skal søge med detektoren. (Når opgaven er færdig, bytter I roller.)

TIL DEN DER GEMMER: Aktivér batterierne i nøglerne og diamanten, før de gemmes. Sæt knappen bagpå til "ON". (Ellers kan detektoren ikke spore dem.) **VED HOLDSPIL:** Gem 1 valgfrit holdspillekort sammen med hver nøgle.

DEN DER SKAL LEDE: Du smugkigger vel ikke?

2. FASTLÆG SPILLETID FOR OPGAVEN (2-15 minutter).

Indtast den aftalte tid på detektoren.

Sådan indstilles spilletiden på detektoren (position A):

Vend detektoren om og sæt knappen i position A ("Nedtælling"). Displayet på detektorens forside viser nu mindste spilletid, (2:00 minutter). **Du kan øge spilletiden med +1 minut ved at trykke en gang på TIME-knappen.** Fortsæt med at trykke på TIME, indtil den aftalte tid vises i displayet (maksimal tid er 15 minutter).

TIPS! Brug detektorens position B ("Tidtageruret"), hvis I vil spille uden tidspres eller har brug for mere end 15 minutters spilletid.

Nu er detektoren klar til spillestart! Så starter vi!

START SPILLET!

Trin 1: FIND BEGGE NØGLER TIL DETEKTOREN

Så snart diamanten og de to nøgler er gemt, og spilletiden er tastet ind på detektoren, trykkes der på START-knappen for at begynde eftersøgningen: Hold detektoren foran dig som en lille tallerken. Aflæs de sorte bjælker på displayet, de fører dig på rette spor.

- Sporet er koldt! Der vises ingen bjælker, displayet er tomt.
- Du er på rette vej! En eller flere bjælker dukker op på displayet. Der kommer flere bjælker, når du retter detektoren i en bestemt retning. Følg den retning! Hvis du løber i en forkert retning, forsvinder bjælkerne hurtigt.
- Tampen brænder! Når displayet er fyldt med bjælker, kan du begynde at lede. Bevæg detektoren frem og tilbage, opad og nedad, indtil ...
- ... detektoren giver signal! Nu står du i princippet lige foran gemmestedet. Jo nærmere detektoren kommer, desto hurtigere lyder signalet.



NÅR DU FINDER EN NØGLE

Sæt nøglen på den rigtige side af detektoren. Fortsæt straks jagten!

VED HOLDSPIL: Sæt nøglen på den rigtige side af detektoren. Løs kortets opgave sammen, uden at standse uret. Når opgaven er løst, fortsætter jagten.

Så snart de to nøgler sidder i detektoren, aktiveres søgningen efter diamanten.



Trin 2: FIND DIAMANTEN FØR TIDEN LØBER UD

Led med detektoren, indtil spilletiden er slut, eller diamanten i skattekisten er fundet.

NÅR SKATTEKISTEN ER FUNDET

Tag diamanten op og tryk den ned på detektoren!

Når diamanten er på plads, standses nedtællingen/tidtagningen, og spillerunden er slut. I kan skiftes til at gemme og lede, indtil spillerne/holdene har gennemført hver deres opgave med samme spilletid.

- Fandt I diamanten, inden tiden løb ud? Så har diamantdetektiverne løst deres opgave!
- Løb spilletiden ud, før I fandt diamanten? Så har diamantdetektiverne ikke løst deres opgave. Bedre held næste gang!!
- Fandt I diamanten før de to nøgler? Hvilket lykketræf! Så har diamantdetektiverne løst deres opgave på rekordtid.

SPIL IGEN OG IGEN!

Kortere spilletid! Indtast spilletiden for Trin 2 (led efter diamanten). Begynd at spille med begge nøgler i detektoren.

Holdspil hurtigere! Spring opgavekortene over.

Mindre stress! Skift fra position A til B ("Tidtagning"). Vind på den bedste samlede tid i stedet for at konkurrere mod en fast spilletid.

Sådan aktiveres tidtagerfunktionen (position B): Flyt knappen på detektorens bagside fra position A til B ("Tidtagning"). Displayet viser 0:00. Tryk på START for at starte tidtagningen. Tryk på START igen for at standse tidtagningen, eller sæt den fundne diamant i detektoren.

SÅDAN INSTALLERES BATTERIERNE:

Enhederne i spillet kræver 2 x AA LR06 + 4 x AAA LR03 batterier (medfølger ikke).

Åbn batterilåget på de fire batteridrevne enheder med en skruetrækker.

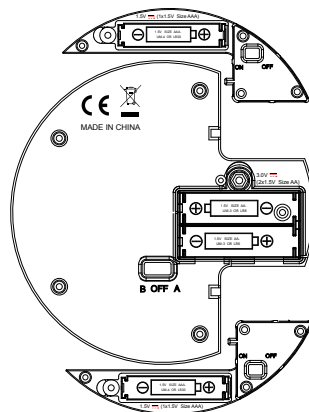
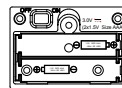
Installér batterierne som vist på tegningen.

Detektor: Installér 2 x AA (LR06) 1,5 V batterier

Nøgle: Installér 1 x AAA (LR03) 1,5 V batteri per nøgle

Skattekiste: Installér 2 x AAA (LR03) 1,5 V batterier

Skrul låget fast og tjek, at batterierne fungerer: Sæt knappen til ON på nøgler, skattekiste og detektor. Tjek at detektorens bjælker giver fuldt udslag (enhederne er søgbare). Hvis der intet sker, kan batterierne enten være forkert installeret eller afladede. Sluk for samtlige enheder (OFF-position), hvis I ikke skal begynde at spille med det samme.



BATTERIFORSKRIFTER

VIGTIGT! Batterierne må kun installeres og udskiftes af voksne.

Ikke-genopladelige batterier må ikke genoplades. Genopladelige batterier skal fjernes fra legetøjet, inden de genoplades. Genopladelige batterier må kun oplades under en voksens tilsyn. Man må ikke blande forskellige typer batterier eller nye og gamle batterier. Der må kun anvendes batterier af samme eller lignende type som anbefalet. Batterierne skal isættes med polerne vendt korrekt. Brugte batterier skal fjernes fra legetøjet. Strømforsyningstilslutningerne må ikke kortsluttes. Husk altid at fjerne batterierne, hvis legetøjet ikke anvendes igennem et stykke tid. Beskyt legetøjet mod vand eller vanddampe. Brugte batterier og beskadigede elektriske og elektroniske produkter skal afleveres på en godkendt genbrugsplads. Sådanne produkter må ikke smides ud sammen med almindeligt husholdningsaffald.

VIGTIGT

Genstande af metal kan forstyrre spillets søgefunktion. Undgå at placere enhederne tæt på WIFI-routere, mikrobølgeovne, mobiltelefoner eller radiosignaler. For optimal søgning bør man undgå at placere enhederne på gulvet eller direkte på jorden. Anbring aldrig enhederne i spillernes tøj.

Pas godt på dit spil – håndtér enhederne forsigtigt! Udsæt ikke enhederne for fugt, snavs eller støv. Hvis teknikken holder op med at virke i løbet af spillet, så genstart spillet. Hvis problemet fortsætter, udskiftes batterierne med nye.



© 2016 Dujardin
Art. nr. 38018428
Distributed by: BRIO AB/ALGA, Box 305,
SE-201 23 Malmö, Sweden.
www.algaspel.se / www.alga.fi
Made in China.



NO

Spilleregler

for 2-8 Diamantdetektiver / 2 lag. Fra 6 +



Innhold:

Krever 2 x AA LR06 + 4 x AAA LR03 batterier (følger ikke med).



1 detektor og 2 nøkler



1 skattkiste med
diamant som kan
tas ut



10 oppdragskort (til lagspill)

Dette har hendt:

Diamantdetektivene har fått et hasteoppdrag: Verdens største diamant er forsvunnet. Men hvor er nøklene til diamantdetektoren? Her gjelder det å lete raskt, slik at oppdraget løses i tide!

Den ene spilleren / det ene laget gjemmer diamanten og de to nøklene. Diamantdetektiven / det andre laget skal finne dem raskest mulig ved hjelp av spillets detektor. Detektoren viser når «detektivene» løper i riktig retning, varsler når tampen brenner og har dessuten kontroll på spilletiden. Rekker Diamantdetektivene å finne diamanten før tiden er ute? Lykke til med oppdraget!

VIKTIG! Ikke glem å slå av detektor, nøkler og skattkiste når spillet er slutt. Automatisk avslagning skjer etter 30 minutter.

Spillforberedelser

Første gang: Installer batteriene i detektor, nøkler og skattkiste. (Les nøye gjennom anvisningene til slutt i disse spillereglene!)

1. DEL INN I TO LAG, ELLER KONKURRER ÉN OG ÉN:

Bestem hvem som skal gjemme diamanten og nøklene, og hvem som skal lete med detektoren. (Når oppdraget er løst, bytter dere roller.)

TIL DEG SOM GJEMMER: Aktiver batteriene i nøklene og diamanten før de gjemmes. Sett spaken bak på «ON». (Ellers kan ikke detektoren spore dem opp.) **VED LAGSPILL:** Gjem 1 valgfritt lagspillkort sammen med hver nøkkel.

DU SOM SKAL LETE: Du sniktitter vel ikke?

2. BESTEM SPILLETID FOR OPPDRAGET (2–15 minutter).

Slå inn avtalt tid på detektoren.

Slik stilles spilletiden inn på detektoren (posisjon A):

Snu detektoren og sett spaken i stilling A («Nedtelling»). Displayet på detektorens forside viser minste spilletid (2:00 minutter). **Øk spilletiden** med + 1 minutt ved å trykke én gang på TIME-knappen. Fortsett å trykke på TIME til avtalt spilletid vises i displayet (maks.tiden er 15 minutter).

TIPS! Bruk detektorens stilling B («Stoppeklokken») dersom dere vil spille uten tidspress, eller trenger mer enn 15 minutters spilletid.

Nå er detektoren klar til å starte spillet! Da setter vi i gang!

START SPILLET!

Trinn 1: FINN BEGGE NØKLENE TIL DETEKTOREN

Så snart diamanten og de to nøklene er gjemt og spilletiden er slått inn på detektoren, trykk på START-knappen for å begynne letingen: Hold detektoren foran deg som en liten tallerken. Les av de svarte søylene i displayet, de fører deg på rett spor.

- Sporet er kaldt! Det vises ingen søyler, displayet er tomt.
- Du er på rett vei! Én eller flere søyler dukker opp i displayet. Det blir flere søyler når du retter detektoren i en bestemt retning. Følg det! Løper du i feil retning, forsvinner søylene i rask takt.
- Tampen brenner! Når displayet er fullt av søyler, kan du begynne å lete. Beveg detektoren fram og tilbake, opp og ned, til ...
- ... detektoren gir signal! Nå står du faktisk foran gjemmestedet. Jo nærmere detektoren kommer, desto raskere kommer lyden.



NÅR DU FINNER EN NØKKEL:

Sett nøkkelen på riktig side av detektoren. Fortsett jakten omgående!

VED LAGSPILL: Sett nøkkelen på riktig side av detektoren. Følg kortets utfordring sammen uten å stoppe klokken. Når oppdraget er løst, fortsetter jakten.

Så snart de to nøklene sitter i detektoren, aktiveres søket etter diamanten.



Trinn 2: FINN DIAMANTEN FØR TIDEN ER UTE

Let med detektoren til spilletiden er ute, eller diamanten i skattkisten er funnet.

NÅR SKATTKISTEN ER FUNNET:

Ta opp diamanten og trykk den ned på detektoren!

Når diamanten er på plass, stanser nedtellingen/tidtakingen, og spilleomgangen er over. Bytt på å gjemme og lete inntil spillerne/lagene har utført hvert sitt oppdrag med samme spilletid.

- Fant dere diamanten før tiden var ute? Da har Diamantdetektivene utført oppdraget sitt!
- Var spilletiden ute før dere fant diamanten? Da har ikke Diamantdetektivene utført oppgaven. Bedre lykke neste gang!!
- Fant dere diamantene før de to nøklene? Bra jobbet! Da har Diamantdetektivene utført sitt oppdrag på rekordtid.

SPILL OM OG OM IGJEN!

Kortere spilletid! Reduser spillertiden for Trinn 2 (lete etter diamanten). Begynn spillet med begge nøklene i detektoren.

Lagspill raskere! Hopp over kortene med utfordringer.

Mindre stress! Bytt stilling fra A til B («Tidtaking»). Vinn på kortest tid totalt, i stedet for å konkurrere mot en fast spilletid.

Slik aktiveres tidtakerfunksjonen (stilling B): Flytt spaken på detektorens underside, fra A til stilling B («Tidtaking»). Displayet viser 0:00. Trykk på START for å begynne tidtakingen. Trykk på START en gang til for å stanse tidtakingen, eller sett den funne diamanten i detektoren.

SLIK SETTES BATTERIENE I:

Enhetene i spillet krever 2 x AA LR06 + 4 x AAA LR03 batterier (følger ikke med).

Åpne batteridekselet på de fire batteridrevne enhetene med en skrutrekker.

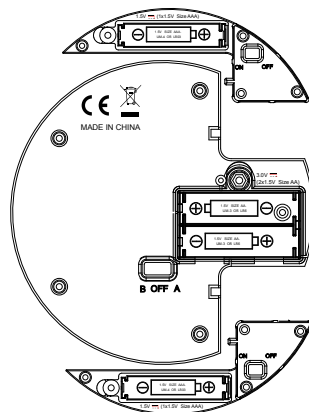
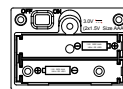
Sett i batteriene slik illustrasjonen viser.

Detektor: Sett i 2 x AA (LR06) 1,5 V batterier

Nøkkel: Sett i 1 x AAA (LR03) 1,5 V batteri per nøkkel.

Skattkiste: Sett i 2 x AAA (LR03) 1,5 V batterier

Skru fast lokkene og kontroller at batteriene fungerer: Still spaken på ON på nøkler, skattkiste og detektor. Kontroller at detektorens søyler gir fullt utslag (enhetene er søkbare). Hvis det ikke skjer noe, kan batteriene enten være satt i feil eller utladet. Slå av alle enheter (OFF-stilling) dersom dere ikke skal begynne spillet omgående.



BATTERIFORSKRIFTER

VIKTIG! Batterier må settes inn og skiftes av en voksen. Ikke lad opp batterier som ikke er oppladbare. Oppladbare batterier må tas ut av spilloheten før de lades. Oppladbare batterier skal kun lades under oppsyn av voksne. Forskjellige typer batterier, eller nye og brukte batterier må ikke blandes. Bruk kun batterier av samme eller tilsvarende type som er anbefalt. Batteriene må settes inn med polene riktig vei. Utladete batterier skal tas ut av leken. Batterikontaktene må ikke kortsluttes. Ta alltid ut batteriene dersom leketøy ikke skal brukes på en stund. Beskytt leketøy mot vann eller fuktighet. Brukte batterier og ødelagte elektriske eller elektroniske produkter må avhendes ved et godkjent oppsamlingssted. Slike produkter må ikke kastes i husholdningsavfallet.

VIKTIG

Metallgjenstander kan forstyrre spilllets søkefunksjon. Unngå å plassere enhetene nær Wi-Fi-ruter, mikrobølgeovn, mobiltelefon eller radiofrekvenssignal. For best mulig søk bør man unngå å plassere enhetene på gulvet eller rett på bakken. Plasser aldri enhetene i spillernes klær.

Ta godt vare på spillet ditt – håndter enhetene forsiktig! Ikke utsett enhetene for fukt, smuss eller støv. Start spillet på nytt hvis teknikken ikke fungerer under spilllets gang. Erstatt batteriene med nye dersom problemet vedvarer.



© 2016 Dujardin
Art. nr. 38018428
Distributed by: BRIO AB/ALGA, Box 305,
SE-201 23 Malmö, Sweden.
www.algaspel.se / www.alga.fi
Made in China.

